

GUIDE

DU VOYAGEUR ALGOLIEN

PHANTASY STAR

SOMMAIRE

Bienvenue dans le monde de Fantasy Star.

Pour aider Alisa et ses compagnons dans leur longue quête, ce guide sera votre meilleur allié.

Toutes les choses, allant des armes et armures aux labyrinthes ainsi qu'aux monstres du système d'Algol y sont référencées.

Alors prenez-en soin et que le règne de Lassic s'achève sans tarder !

| | |
|--------------------------------|----|
| INVENTAIRE | 3 |
| ARMES, ARMURES & BOUCLERS..... | 4 |
| OBJETS..... | 7 |
| MAGIES | 11 |
| DONJONS | 12 |
| PALMA | 13 |
| MOTAVIA..... | 28 |
| DÉZORIS..... | 32 |
| BESTIAIRE | 38 |

Dans cette rubrique, vous trouverez un listing exhaustif des différents types d'objets que vous pourrez trouver tout au long de votre aventure.

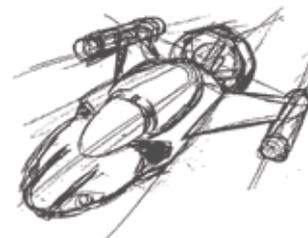
De nombreux détails y sont révélés tel que le prix, emplacement et facultés.

ARMES, ARMURES & BOUCLERS

| | |
|----------------|---|
| ARMES | 4 |
| ARMURES | 5 |
| BOUCLERS | 6 |

OBJETS

| | |
|----------------------|----|
| CLÉS | 7 |
| DIALOGUE | 7 |
| DÉTECTION | 7 |
| ÉCHANGE | 8 |
| IDENTIFICATION | 8 |
| PROTECTION | 8 |
| ORIENTATION..... | 9 |
| SOINS..... | 9 |
| TÉLÉPORTATION..... | 9 |
| TRANSPORT | 10 |



| | Emplacement | Note explicative | Mst. | Destiné à |
|---------------------------|-------------------------------|---|------|------------------------|
| SCEPTRE | [Palma] Abion | Lutz le possède au départ. Attaque: +3 | 25 | Alisa Tylon Lutz |
| GLAIVE | - | Alisa le possède au départ. Attaque: +4 | - | Alisa Tylon Lutz |
| HACHE | [Palma] Eppi | Tylon le possède au départ. Attaque: +10 | 64 | Tylon |
| GRIFFES D'ACIER | [Palma] Grotte lala | Entrez dans ce donjon une fois que Lutz ou Myau maîtrise la magie "Passe Muraille". Des squelettes gardent cette arme. Attaque: +10 | - | Myau |
| SCEPTRE PSYCHO | [Dézoris] Skure | La meilleure arme pour Lutz. Attaque: +10 | 1200 | Alisa Tylon Lutz |
| ÉPÉE | [Palma] Parolit | Une bonne arme au départ. Attaque: +12 | 75 | Alisa Tylon |
| PISTOLET À POINTES | [Palma] Eppi | Touche tous les ennemis. Attaque: 5 par ennemi | 400 | Tylon |
| ÉPÉE TITANE | [Palma] Parolit | Pas aussi bonne que l'Épée céramique mais moins chère. Attaque: +21 | 380 | Alisa Tylon |
| CANON PLASMA | [Palma] Lore [Motavia] Uzo | Attaque tous les ennemis. Attaque: 10 par ennemi | 1540 | Tylon |
| CROCS MÉTAL | [Palma] Lore | La meilleure arme pour Myau. Attaque: +30 | 1620 | Myau |
| ÉPÉE CÉRAMIQUE | [Palma] Parolit | Puissante et légère. Attaque: +31 | 1120 | Alisa Tylon |
| SABRE LASER | [Motavia] Uzo | L'arme la plus puissante que vous puissiez acheter! Attaque: +46 | 2980 | Alisa Tylon |
| PISTOLET LASER | [Dézoris] Skure | Le meilleur pistolet. Vous pouvez le garder jusqu'à la fin de l'aventure. Attaque: 20 par ennemi | 4120 | Tylon |
| ÉPÉE LACONIAN | [Palma] Tour de l'île perdue | La meilleure épée. Elle se trouve au sommet de la pyramide de l'île Perdue. Un Dragon rouge la garde. Attaque: +60 | - | Alisa Tylon |
| HACHE LACONIAN | [Palma] Tour de Médusa | S'obtient après avoir vaincu Médusa, il vous faut néanmoins le Bouclier de Persée pour la vaincre ! Attaque: +80 | - | Tylon |

ARMES

Voici le listing complet des armes que vous trouverez dans le jeu. Certaines armes sont restreintes à certains personnages et d'autres ne sont pas disponibles dans les magasins.

ARMURES

Ne négligez pas votre armure. Sans quoi les coups portés par les ennemis pourraient être encore plus mortels que prévu !

Les dernières paroles de Néro.



| | Emplacement | Note explicative | Mst. | Destiné à |
|--------------------------|---------------------------------|--|-------|----------------|
| TENUE DE CUIR | [Palma] Scion | Alisa la possède au départ. | 28 | Alisa |
| CAPE BLANCHE | [Palma] Lore | Lutz la possède au départ. | 78 | Lutz |
| PLASTRON | [Palma] Scion | Léger mais puissant. A acheter dès que possible. Défense: +15 | 290 | Alisa |
| ARMURE D'ACIER | [Palma] Abion | Tylon la possède à son réveil. | 84 | Tylon |
| FOURRURE PIQUANTE | [Motavia] Paséo | La seule armure pour Myau. A acheter dès que possible. Défense: +30 | 630 | Myau |
| ARMURE ZIRCON | [Palma] Scion | Armure de grande qualité. Défense: +30 | 1000 | Alisa Tylon |
| CAPE DE FRAD | [Palma] Caverne de Maître Tajim | La meilleure protection pour Lutz. Battez le sage Tajim pour l'obtenir. Défense: +40 | - | Lutz |
| ARMURE DIAMANT | [Motavia] Paséo | Comme son nom l'indique c'est l'armure la plus chère ! Défense: +60 | 15000 | Alisa Tylon |
| ARMURE LACONIAN | [Dézoris] Morgue de Garond | Pour obtenir cette armure ultime, il vous faudra tuer une horde de zombies et prendre garde aux pièges! Défense: +80 | - | Tylon |



Le vœu d'Alisa et le début de sa longue quête.

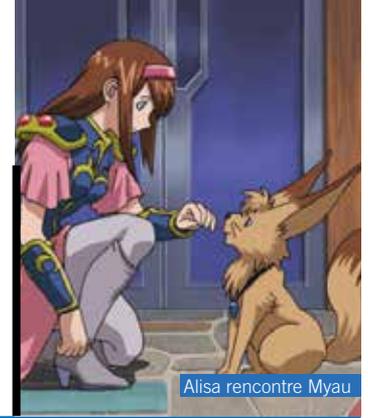
BOUCLIERS

En association avec une bonne armure, ils sont d'un grand secours au combat. Certains d'entre eux sont obligatoires contre certains monstres...

| | Emplacement | Note explicative | Mst. | Destiné à |
|---------------------------|---|---|------|------------------------|
| BOUCLIER DE CUIR | [Palma] Camineet | Toute petite protection. A acheter si vous avez quelques mesetas. Défense: +3 | 30 | Alisa Tylon |
| BOUCLIER DE BRONZE | [Palma] Eppi | Gardez vos mesetas pour acheter le bouclier d'acier ou celui de céramique. Défense: +8 | 310 | Tylon |
| BOUCLIER D'ACIER | [Palma] Camineet | Pour Tylon au début de l'aventure. Défense: +15 | 52 | Alisa Tylon |
| BOUCLIER CÉRAMIQUE | [Palma] Camineet [Motavia] Uzo | Meilleur choix jusqu'à la fin de l'aventure. Défense: +23 | 1400 | Alisa Tylon |
| BOUCLIER LASER | [Palma] Abion | Le meilleur bouclier que vous puissiez acheter. Léger avec un grand indice de protection. Défense: +30 | 4800 | Alisa Tylon Lutz |
| GANTS SAUVAGES | [Dézoris] Skure | Myau ne peut pas porter de bouclier. Cette protection est faite pour lui. Défense: +40 | 3300 | Myau |
| BOUCLIER DE PERSÉE | [Motavia] Petite île au milieu d'un lac | Parlez au veil homme à Sopia pour en révéler son emplacement. Pour obtenir la Hache laconian il vous faudra ce bouclier. Défense: +40 | - | Tylon |
| BOUCLIER LACONIAN | [Dézoris] Grotte du bouclier laconian | Cherchez un donjon Dézorien pour ce bouclier légendaire. La meilleure protection pour Alisa. Défense: +80 | - | Alisa |

OBJETS

Ci-dessous la liste de tous les objets présents dans le système d'Algol. Il sont triés par catégories afin de mieux cerner leur utilité.



Alisa rencontre Myau

CLÉS

| | Emplacement | Note explicative | Mst. | Destiné à |
|------------------------|------------------------------|---|------|-----------|
| CLÉ DES DONJONS | [Palma] Entrepôt de Camineet | Peut seulement être trouvé après avoir parlé au vieil homme d'Eppi. Ne peut pas ouvrir les portes magiques. | - | Tous |
| CLÉ MAGIQUE | [Palma] Tour de Baya Malay | Permet d'ouvrir les portes dans les donjons, spécialement celles fermées par la magie. | - | Tous |

DIALOGUE

| | | | | |
|------------------------|--|--|----|------|
| COIFFE MAGIQUE | [Palma] Abion [Dézoris] Skure Quelques donjons | Identique au sort TRADUCTEUR d'Alisa. N'est pas aussi puissant que le sort TÉLÉPATHIE de Lutz ou la Sphère d'esprit. | 20 | Tous |
| SPHÈRE D'ESPRIT | [Motavia] Casba [Dézoris] Skure Quelques donjons | Pour parler aux dragons par exemple. Identique au sort TÉLÉPATHIE de Lutz. | 30 | Tous |

DETECTION

| | | | | |
|-------------------------|----------------------------------|--|------|-------|
| AÉROPRISME | [Dézoris] Grotte de l'Aéroprisme | Révèle l'emplacement du Château Aérien quand il est brandi au sommet de Baya Malay. | - | Tous |
| ALSULINE | Myau le porte autour du cou. | Pour sauver Tylon. | - | Alisa |
| POLYMATÉRIAU | [Palma] Abion | Pour trouver Hapbsy dans une des ruines de Bortevo. | 1600 | Tous |
| TORCHE D'ÉCLIPSE | [Dézoris] Tour Corona | Échangez l'Oeil de Carboucle pour obtenir cet objet. Trouvez l'arbre Laerma pour en récolter ses fruits. | - | Tous |

ÉCHANGE

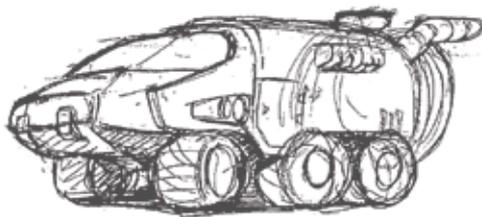
| | Emplacement | Note explicative | Mst. | Destiné à |
|--------------------------|--------------------------------|---|------|-----------|
| POT LACONIAN | [Palma] Camineet, Abion | Offert par Nékisée, un ami de Néro, au début de votre aventure. Echangez-le pour sauver Myau d'un vendeur sur Paséo (Motavia). Vous récupérerez ce pot quand vous terrasserez le Savant Fou à Abion (Palma) | - | Tous |
| OEIL DE CARBOUCLE | [Motavia] Casba | Tuez le Dragon Casba pour obtenir ce joyau. Echangez-le contre la Torche d'Eclipse à la tour Corona sur Dézoris. | - | Tous |

IDENTIFICATION

| | | | | |
|------------------|---|---|-----|-------|
| PERMIS | [Palma] Scion | C'est l'objet secret vendu à la quincaillerie de Scion. Vous devez demander 3 fois au vendeur pour l'obtenir. Cet objet est obligatoire pour accéder au Spatioport. | 200 | Alisa |
| PASSEPORT | [Palma] Spatioport [Motavia] Paséo | A acheter une seule fois (valide pour la partie entière). Vous sera confisqué une fois que vous aurez votre propre vaisseau. | 100 | Tous |

PROTECTION

| | | | | |
|-------------------------|-----------------------------------|---|------|------|
| MASQUE À GAZ | [Palma] Drasgot | Vendu dans un magasin caché à Drasgot. Obligatoire pour passer la brume empoisonnée autour de Sopia (Motavia). Un seul est nécessaire pour le groupe. | 1000 | Tous |
| CRISTAL DE DAMOA | [Palma] Tour de Baya Malay | Donné par un vieil homme au sommet de la tour de Baya Malay. Lassic sera imbattable sans cette protection. | - | Tous |



ORIENTATION

| | Emplacement | Note explicative | Mst. | Destiné à |
|---------------------------|--|--|------|-----------|
| BOUSSOLE | [Palma] Grotte de Médusa | Sauvez Tylon et il vous parlera de la Boussole. Vous ne pourrez pas la trouver avant d'avoir asperger Tylon d'Alsuline. | - | Tous |
| LAMPE TORCHE | [Palma] Camineet, Parolit, Gothic, Abion [Motavia] Paséo, Casba [Dézoris] Scion | Dans certains donjons. Nécessaire pour visiter de nombreux donjons d'Algol. Utilisation unique. Monstre laissant cet objet : Homo nosferatu, Sphinx, Centaure. | 20 | Tous |
| PENDENTIF LUMINEUX | [Palma] Parolit, Gothic, Abion | La lampe torche devient inutile avec ce formidable objet. Fonctionne dans tous les donjons. | 1400 | Tous |

SOINS

| | | | | |
|------------------|--|---|----|------|
| VITABARRE | [Palma] Camineet, Parolit, Scion, Spatioport, Abion [Motavia] Uzo [Dézoris] Skure | Restaure l'énergie d'un membre du groupe Pv +10 Dans les donjons, laissé par les Barjots ou Paysans Motaviens | 10 | Tous |
| AQUAVITAL | [Palma] Camineet, Parolit, Scion, Spatioport, Abion [Motavia] Uzo [Dézoris] Skure | Restaure l'énergie d'un membre du groupe Pv +40 Dans les donjons | 40 | Tous |

TÉLÉPORTATION

| | | | | |
|-------------------------|---|---|----|------|
| VOILE DE FUITE | [Palma] Camineet, Parolit [Motavia] Paséo [Dézoris] DuoPolis | Utile pour fuir un combat qui semble perdu. Similaire à la magie DÉGUERPIR d'Alisa Dans les donjons | 10 | Tous |
| TAPIS DU CROYANT | [Palma] Camineet, Scion, Gothic [Motavia] Casba [Dézoris] DuoPolis | Utile pour retourner à la dernière église visitée ou la maison d'Alisa. Agit comme la magie TÉLÉPORTER d'Alisa Dans les donjons | 48 | Tous |
| FLÛTE APAISANTE | [Palma] Gothic | Se trouve dans l'une des voies sans issue de Gothic. Calme les bêtes sauvages. Quitte les donjons comme la magie PASSE-MURAILLE de Myau ou Lutz. | - | Tous |

| | Emplacement | Note explicative | Mst. | Destiné à |
|------------------|-----------------------------|--|-------|-----------|
| HAPSBY | [Palma] Bortevo | Obligatoire pour piloter le Luveno. Utilisez le Polymatériau (vendu à Abion) pour trouver Hapsby sous les ordures de Bortevo. | - | Tous |
| GÉOMASTER | [Motavia] Casba | Nécessaire pour traverser les fourmillions sur Motavia. Non obligatoire pour terminer votre quête. | 5200 | Tous |
| AQUANAUTE | [Palma] Bortevo | Vous ne pourrez le trouver qu'une fois parlé à un homme de Bortevo. Ce dernier vous donnera l'endroit où il l'a abandonné. | - | Tous |
| FORAGLACE | [Dézoris] Skure | Nécessaire pour trouver les passages secrets sur Dézoris. Transperce presque tous les murs de glace. | 12000 | Tous |
| VAISSEAU | [Spatioport] Palma, Motavia | Utiliser pour voyager entre les planètes du système d'Algol. | - | Tous |
| LUVENO | [Spatioport] Palma, Motavia | Pour trouver ce vaisseau : <ol style="list-style-type: none"> 1. Trouver le Docteur Luveno (Prison de Triada) 2. Demander de l'aide (x3) 3. Trouver son assistant 4. Payer 5. Retourner parler au Docteur Luveno 6. Acheter le Polymatériau à Abion 7. Trouver Hapsby 8. Parler au Docteur Luveno | 1200 | Tous |

Alisa et Myau retrouvent Tylon pétrifié dans la grotte de Médusa...! l'Alsuline va le délivrer !



La magie fait partie intégrante de Phantasy Star. Apprenez le nom des sorts ainsi que leurs effets pour sortir vivant de vos combats.

| | Pm | Note | Destiné à (niveau) |
|-------------------------|----|---|------------------------|
| FLAMMES | 4 | Envoie 2 boules de feu sur un ennemi. | Alisa (12) Lutz (1) |
| FOUDRE | 16 | Décharges électriques sur tous les ennemis. | Lutz (18) |
| LIGOTER | 4 | Ligote un ennemi, l'empêchant de vous attaquer. | Alisa (14) |
| TERRIFIER | 4 | Terrifie les monstres, baissant ainsi leur force d'attaque. | Myau (9) |
| TORNADES | 12 | Envoie 3 tornades sur un ennemi. | Lutz (12) |
| BARRIÈRE | 10 | Fait apparaître une barrière magique bloquant les attaques physiques. | Myau (12) |
| BARRIÈRE MAGIQUE | 10 | Fait apparaître une barrière magique. | Lutz (14) |
| DÉGUERPIR | 2 | S'enfuir d'un combat. | Alisa (5) |
| TÉLÉPATHIE | 4 | Parler à plus d'ennemis. | Lutz (8) |
| TONIFIER | 10 | Augmente la force d'un allié. | Myau (20) |
| TRADUCTEUR | 2 | Parler à quelques ennemis. | Alisa (6) |
| SOIN | 2 | Redonne 20 Pv à un allié. | Alisa (4) |
| RENAÎTRE | 12 | Faire revivre un compagnon. | Lutz (20) |
| SUPER SOIN | 6 | Redonne 80 Pv à un allié. | Myau (6) Lutz (1) |
| DÉMINER | 2 | Enlève les pièges (sol et coffres). | Myau (15) |
| DESCELLER | 4 | Débloque les portes scellées par la magie. | Lutz (17) |
| PASSE-MURAILLE | 4 | Permet de sortir d'un donjon. | Myau (17) Lutz (6) |
| TÉLÉPORTER | 8 | Vous transporte à la dernière église visitée. | Alisa (16) |

MAGIES

PALMA

| | |
|----------------------------|----|
| ENTREPÔT | 13 |
| GROTTE DE MÉDUSA | 13 |
| GROTTE NAULA..... | 13 |
| GROTTE IALA..... | 14 |
| PASSAGE DE GOTHIC..... | 14 |
| PRISON DE TRIADA | 16 |
| PASSAGE DE BORTEVO | 16 |
| PASSAGE D'ABION | 17 |
| ENTREPÔT DE DRASGOT..... | 17 |
| TOUR DE MÉDUSA | 18 |
| TOUR DE L'ÎLE PERDUE..... | 20 |
| PRISON DE BAYA MALAY..... | 22 |
| PASSAGE DE BAYA MALAY..... | 23 |
| TOUR DE BAYA MALAY..... | 22 |
| CHÂTEAU AÉRIEN..... | 26 |

MOTAVIA

| | |
|------------------------------|----|
| ENTRÉE DU PALAIS | 28 |
| CAVERNE DE CASBA..... | 29 |
| PALAIS DU GOUVERNEUR..... | 30 |
| GROTTE MAHAL..... | 31 |
| CAVERNE DE MAÎTRE TAJIM..... | 32 |

DÉZORIS

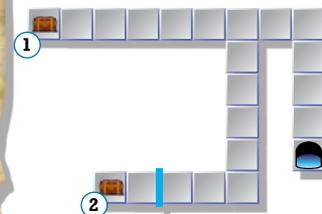
| | |
|---------------------------------|----|
| ENTRÉE DE SKURE | 32 |
| ENTRÉE DE DUOPOLIS | 32 |
| CAVERNES DEZORIENNES..... | 32 |
| GROTTE DE L'AÉROPRISME..... | 33 |
| MORGUE DE GAROND..... | 34 |
| TOUR CORONA | 35 |
| GROTTE DU BOUCLIER LACONIAN ... | 36 |

LÉGENDE DES DONJONS

-  Case normale.
-  Escalier montant.
-  Coffre au trésor.
-  Porte. S'ouvre simplement.
-  Porte scellée par la magie. S'ouvre avec la magie. Desceller de Lutz ou la Clé Magique.
-  Entrée/Sortie du donjon.
-  Escalier descendant.
-  Trou. 1 indique le numéro du trou, 1 indique là où vous atterrissez en cas de chute.
-  Porte fermée. S'ouvre avec la Clé des Donjons ou la Clé Magique.
-  Repère pour les entrées/sorties des escaliers entre les différents niveaux d'un donjon.

ENTREPÔT

- Clé des Donjons (Vous devez visiter Eppi auparavant)
- 50 Mesetas



GROTTE DE MÉDUSA Sud de Camineet

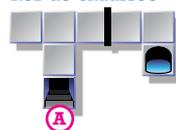
- Boussole. Sauver Tylon pour que le coffre apparaisse
- 20 Mesetas
- 10 Mesetas
- Tylon. Utiliser l'Alsuline pour le délivrer



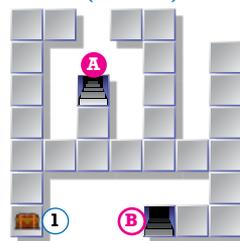
GROTTE NAULA Nordouest de Palma

- Glaive
- 10 Mesetas
- Lampe torche
- Magasin (Pâtisserie)

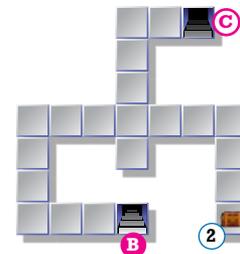
Rez-de-chaussée



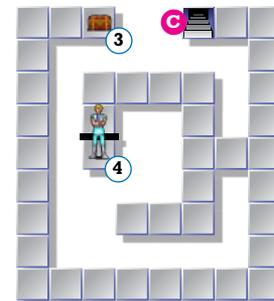
Sous-sol (niveau -1)

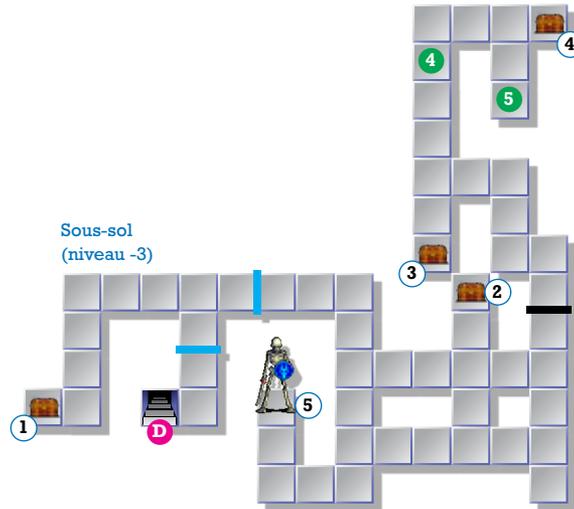
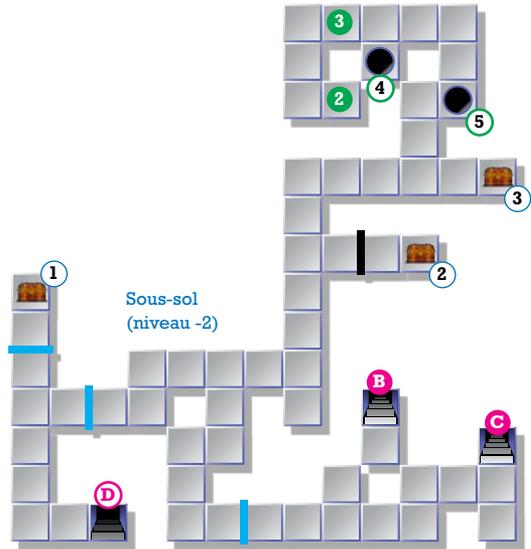
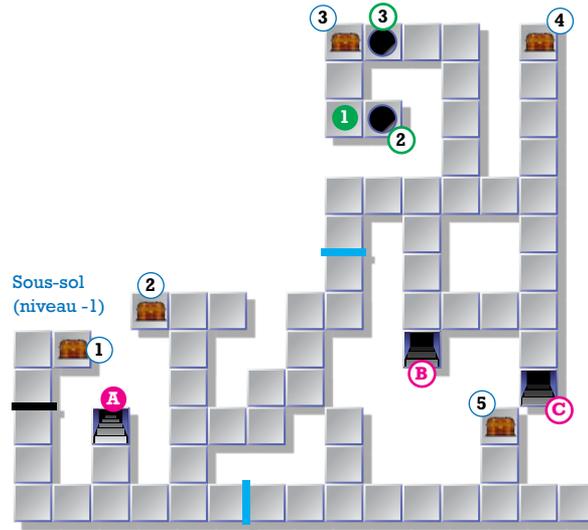
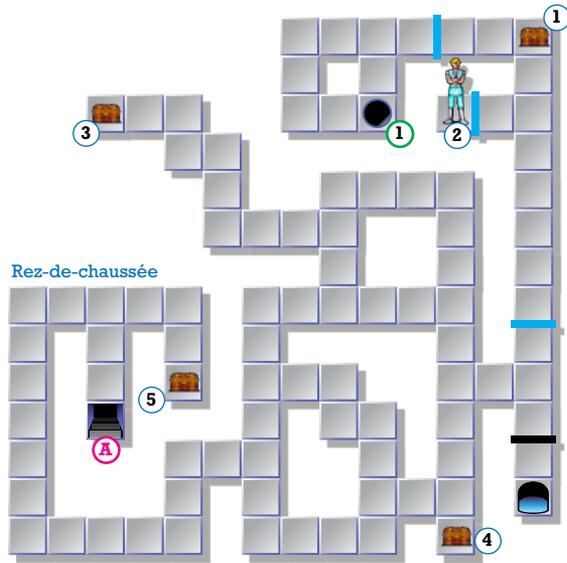


Sous-sol (niveau -2)



Sous-sol (niveau -3)





GROTTE IALA Sud de Scion

Rez-de-chaussée

1. Vitabarre
3. Villageois
- 20 Mesetas
- Coffre vide
- Coffre vide

Sous-sol (niveau -1)

1. 20 Mesetas
- Coffre vide
- Coffre vide
- Vitabarre
- Lampe torche

Sous-sol (niveau -2)

1. 20 Mesetas
- 20 Mesetas
- 50 Mesetas

Sous-sol (niveau -3)

1. Aquavital
- Lampe torche
- Coffre vide
- Vitabarre
- Squelettes.
Il détiennent les Griffes d'acier. Utilisez la flûte apaisante ou la magie Passe-muraille pour sortir de la grotte.

PASSAGE VERS GOTHIC

1. Vers Gothic
2. Assistant du Dr. Luveno
3. Vers le Spatioport

Ce passage se trouve dans une bouche d'égout près du Spatioport de Camineef.

Vous ne pourrez le traverser qu'une fois Lutz intégré à votre équipe.

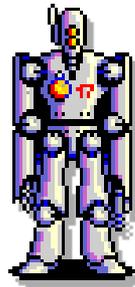
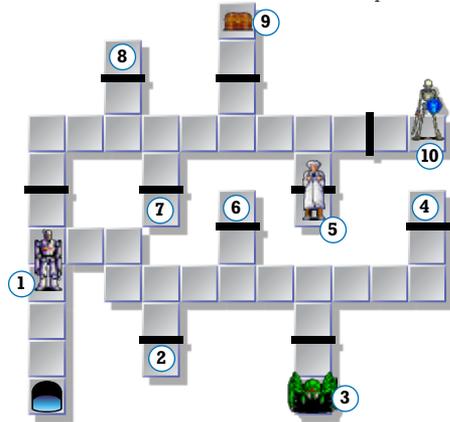


PRISON DE TRIADA

Sud de Gothic

1. Cyber garde
2. Prisonnier
3. Tarantule (inoffensive)
4. Prisonnier

5. Docteur Luveno
6. Prisonnier
7. Prisonnier
8. Prisonnier
9. Coffre vide & piégé
10. Squelettes



CYBER GARDE

Points de vie.....110

Expérience25

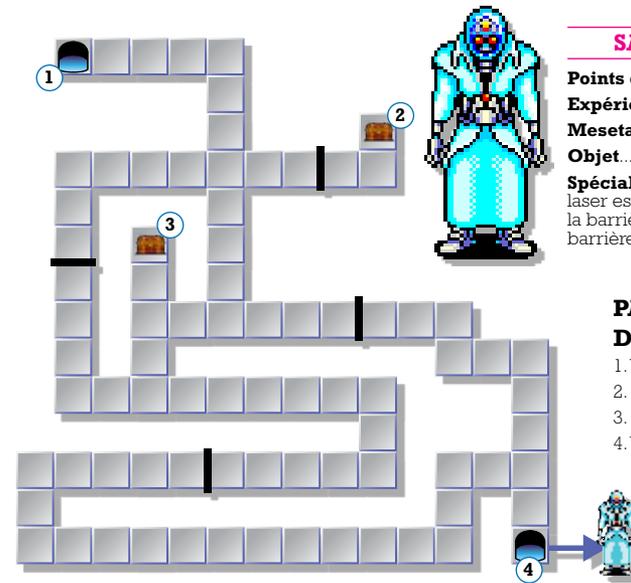
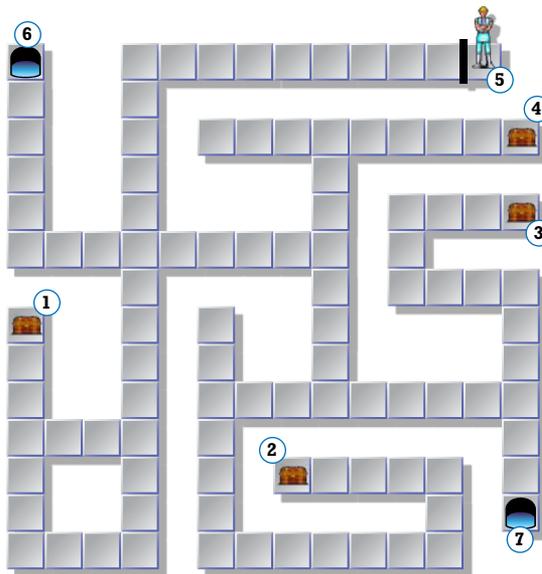
Mesetas110

Objet.....Aucun

Spécial Si vous lui montrez votre permis, celui-ci vous enverra directement en prison ! Pour le combattre, refusez de montrer votre permis.

TUNNEL DE BORTEVO

1. Lampe torche
2. Voile de fuite
3. Coffre vide
4. 100 mesetas
5. Villageois
6. Vers Abion
7. Vers Bortevo



SAVANT FOU

Points de vie..... 233

Expérience 15

Mesetas 71

Objet.....Pot laconian

Spécial Son rayon laser est inefficace face à la barrière de Myau ou la barrière magique de Lutz.

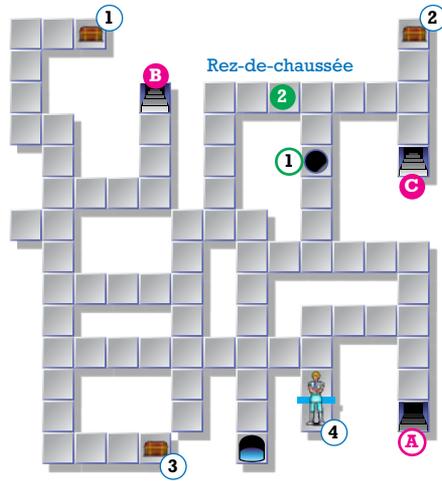
PASSAGE D'ABION

1. Vers la ville
2. 30 mesetas
3. 20 mesetas
4. Vers le Savant Fou

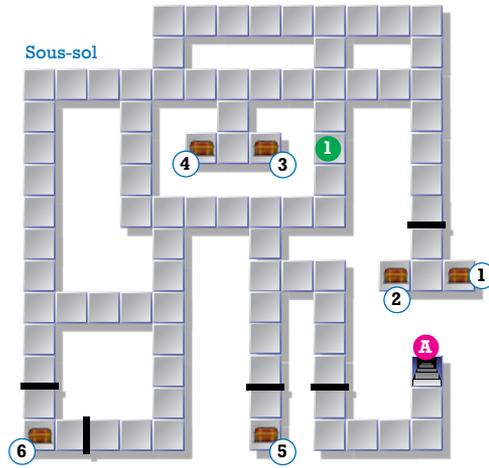


CAVERNE DE DRAGOT

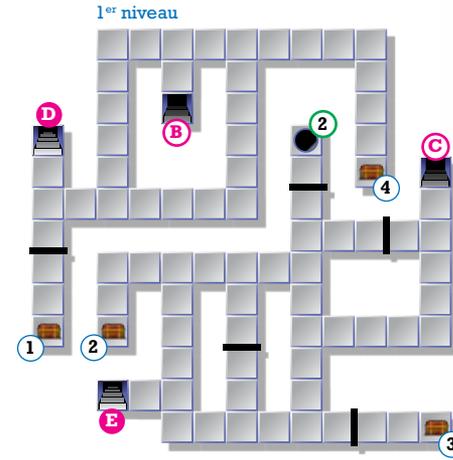
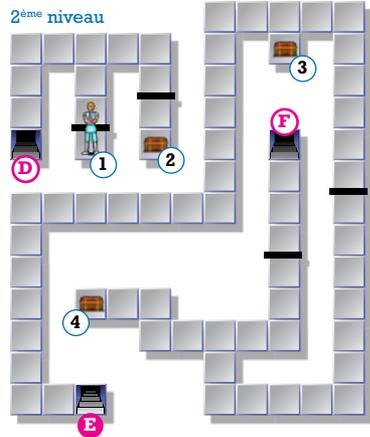
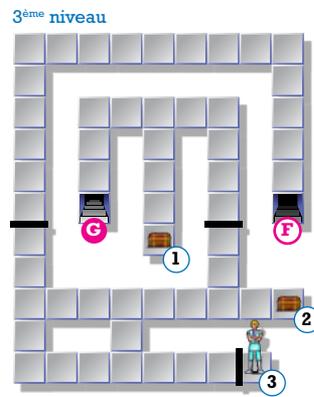
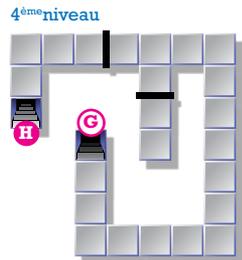
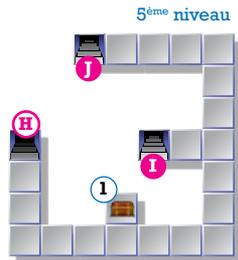
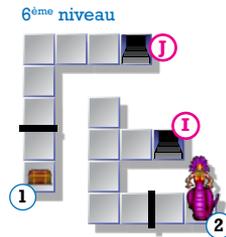
1. Villageois (Indice pour trouver le vendeur de masques à gaz)
2. Faux vendeur
3. Vendeur de masques à gaz



Rez-de-chaussée



Sous-sol

1^{er} niveau2^{ème} niveau3^{ème} niveau4^{ème} niveau5^{ème} niveau6^{ème} niveau

TOUR DE MÉDUSA

Sud de Gothic

Rez-de-chaussée

- 20 mesetas
- Coffre vide
- Vitabarre
- Villageois

Sous-Sol

- Aquavital
- Coffre vide
- Lampe torche
- Voile de fuite
- Aquavital
- 10 mesetas

1^{er} niveau

- 5 mesetas
- Coffre vide
- Aquavital
- 10 mesetas

2^{ème} niveau

- Villageois
- 35 mesetas
- 10 mesetas
- Coffre vide

3^{ème} niveau

- Aquavital
- Coffre vide
- Villageois

5^{ème} niveau

- Vitabarre

6^{ème} niveau

- Coffre vide
- Médusa



MÉDUSA

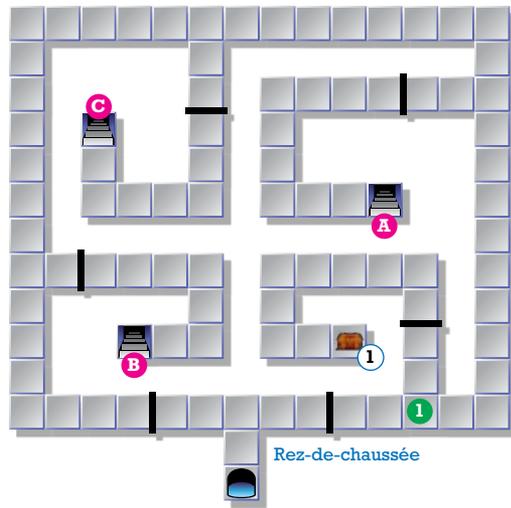
Points de vie 200

Expérience 15

Mesetas 71

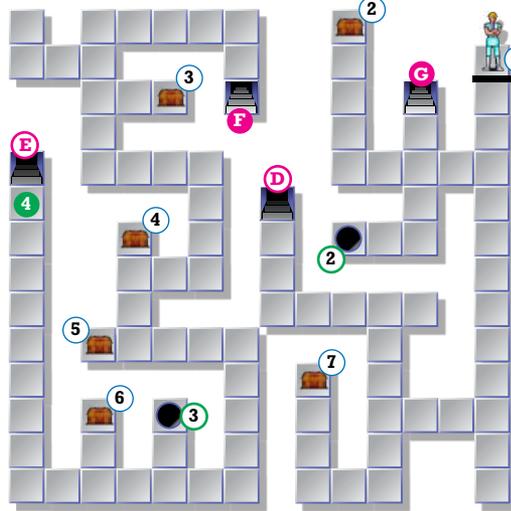
Objet Hache laconian

Spécial Tylon doit être équipé du Bouclier de Persée, sans quoi, votre équipe ne fera pas long feu!

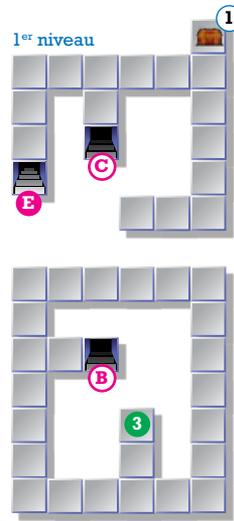


Rez-de-chaussée

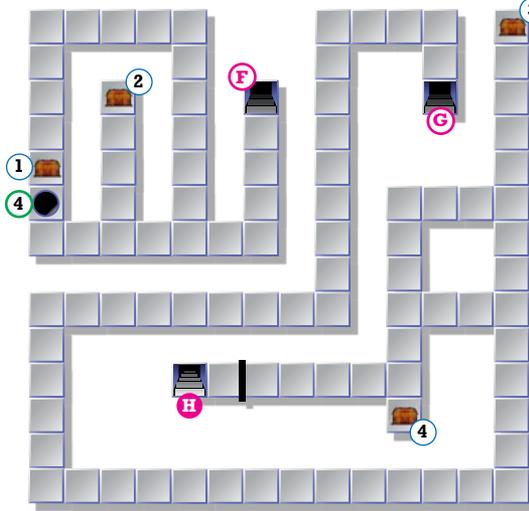
2^{ème} niveau



1^{er} niveau



3^{ème} niveau



TOUR DE L'ÎLE PERDUE

Rez-de-chaussée

1. 20 mesetas

1^{er} niveau

1. Coffre vide

2^{ème} niveau

1. Villageois
2. Aquavital
3. 100 mesetas
4. Aquavital
5. Coffre vide
6. 1 meseta
7. Coffre vide

3^{ème} niveau

1. Aquavital
2. 20 mesetas
3. Coffre vide
4. Coffre vide

4^{ème} niveau

1. Aquavital
2. Dragon rouge

DRAGON ROUGE

Points de vie 175

Expérience 65

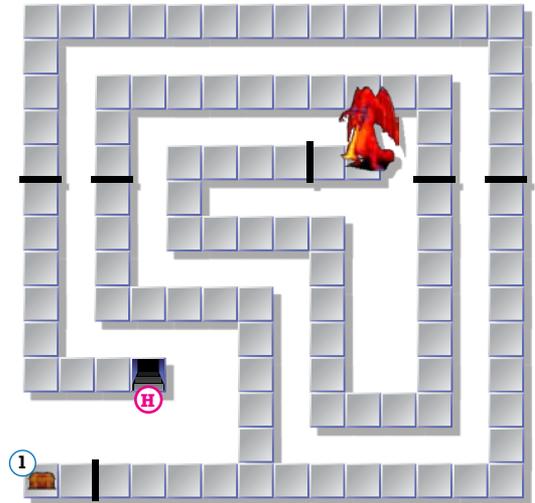
Mesetas 163

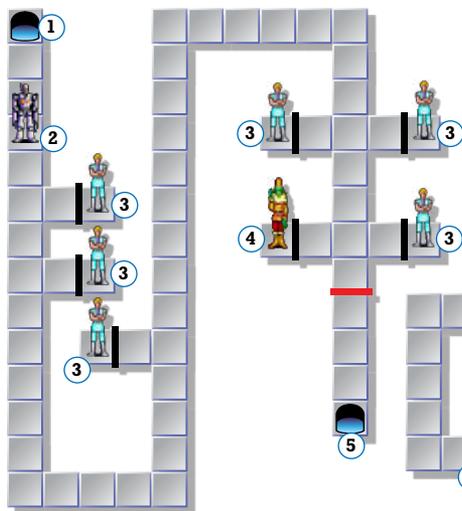
Objet Épée laconian

Spécial Lutz peut communiquer avec lui grâce à sa magie Télépathie.



4^{ème} niveau



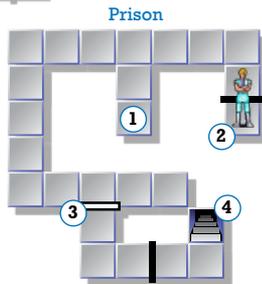


Rez-de-chaussée

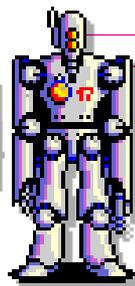
PRISON DE BAYA MALAY

Rez-de-chaussée

1. Vers la Cave de Baya Malay
2. Cyber garde
3. Prisonnier
4. Prisonnier Dézorien
5. Vers la région de Scion



Prison



Prison

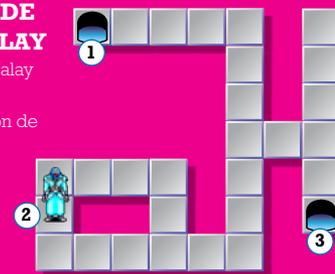
1. Prison
2. Prisonnier
3. Porte secrète
4. Sortie vers la région de Scion

CYBER GARDE

- Points de vie** 110
Expérience 25
Mesetas 110
Objet Aucun
Spécial Si vous lui montrez votre permis, celui-ci vous enverra directement en prison ! Pour le combattre, refusez de montrer votre permis.

PASSAGE DE BAYA MALAY

1. Vers Baya Malay
2. Savant Fou
3. Vers la Prison de Baya Malay



SAVANT FOU

- Points de vie** 233
Expérience 15
Mesetas 71
Objet Pot laconian
Spécial Son rayon laser est inefficace face à la barrière de Myau ou la barrière magique de Lutz.

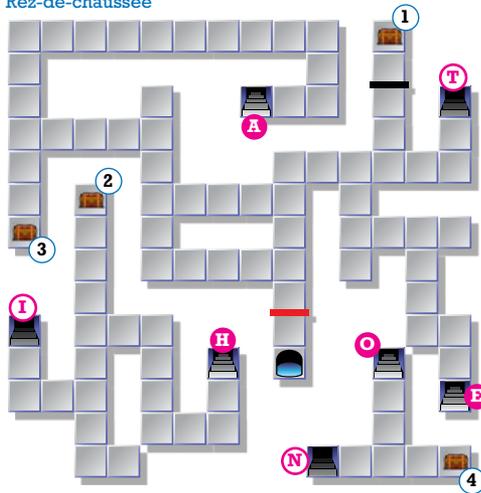
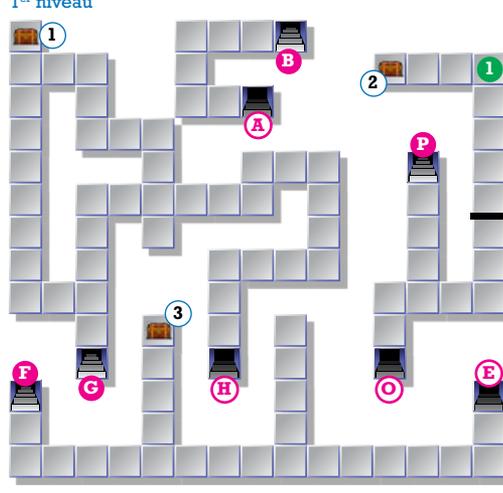


TOUR DE BAYA MALAY

Rez-de-chaussée

1. Glaive
2. Epée
3. Aquavital
4. Sabre laser

Rez-de-chaussée

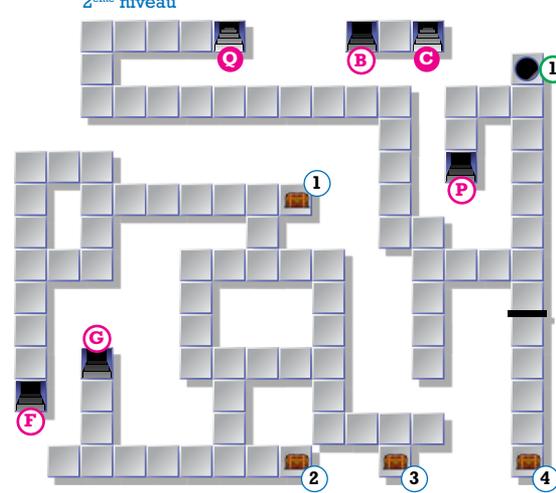
1^{er} niveau

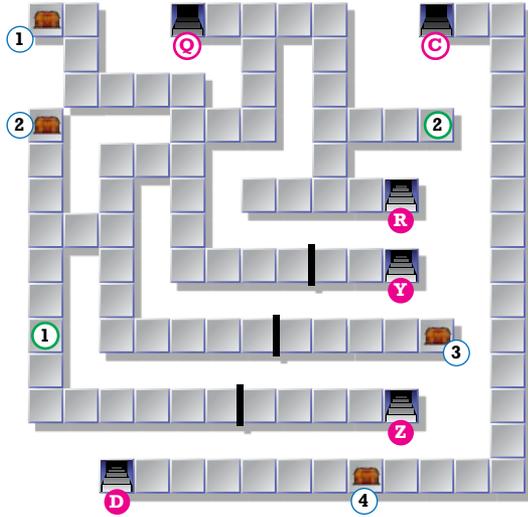
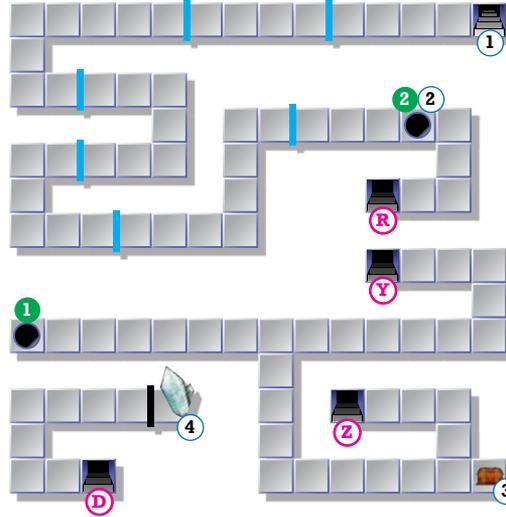
1^{er} niveau

1. Clé Magique
2. Hache
3. Coffre vide

2^{ème} niveau

1. 100 mesetas
2. Coffre vide
3. Hache
4. Coffre vide

2^{ème} niveau

3^{ème} niveau4^{ème} niveau

TOUR DE BAYA MALAY (suite)

3^{ème} niveau

1. Aquavital
2. Coffre vide
3. Aquavital
4. Coffre vide

4^{ème} niveau

1. Vers le sommet de la tour.
2. Utilisez la magie déminer de Myau pour franchir ce trou
3. Aquavital
4. Cristal de Damoa

Sous-sol (niveau -1)

1. 500 mesetas
2. Voile de fuite
3. Coffre vide
4. 500 mesetas
5. Vitabarre

Sous-sol (niveau -2)

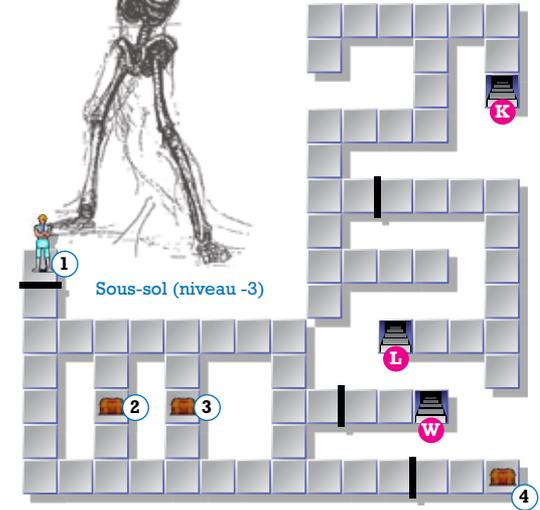
1. Pendentif lumineux
2. Aquavital

Sous-sol (niveau -3)

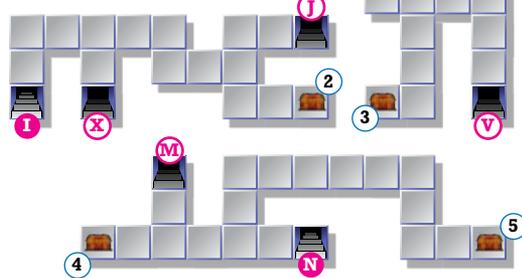
1. Villageois
2. Aquavital
3. 50 mesetas
4. Coffre vide



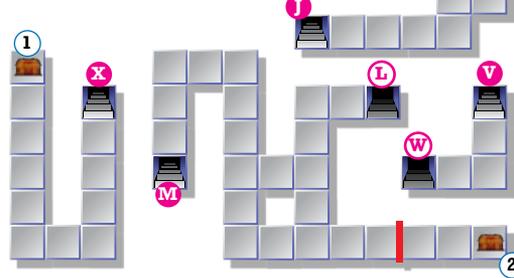
Sous-sol (niveau -3)



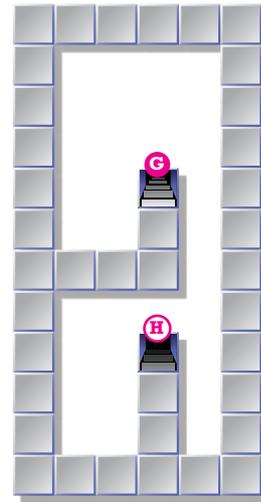
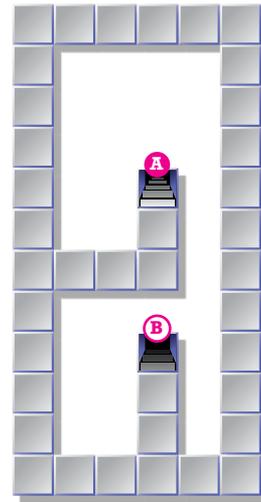
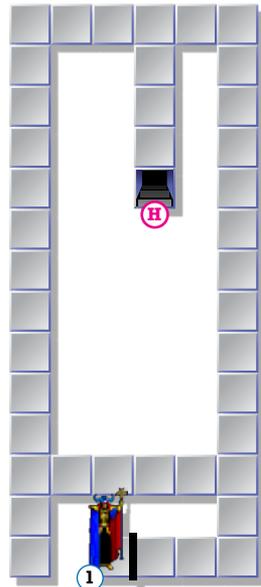
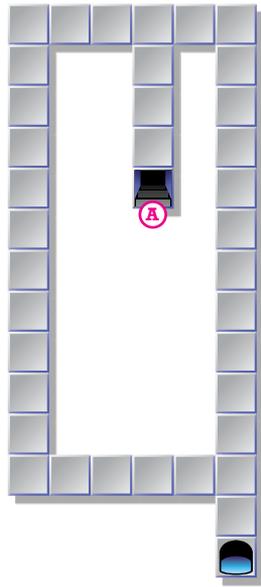
Sous-sol (niveau -1)



Sous-sol (niveau -2)



Rez-de-chaussée



CHÂTEAU AÉRIEN

1. Lassic
2. Ombre de Lassic

Sous-sol (niveau -1)



OMBRE DE LASSIC

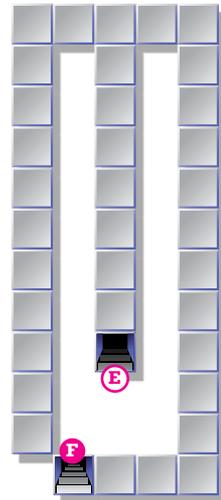
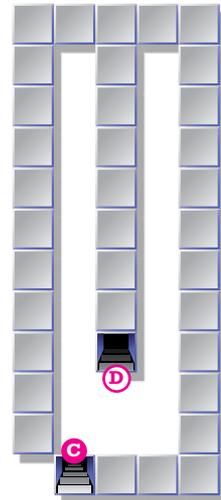
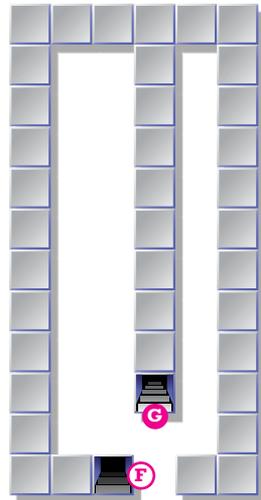
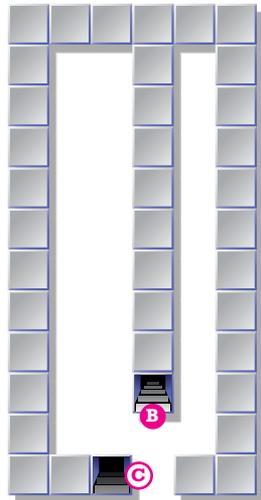
Points de vie..... 165
 Expérience 60
 Mesetas néant
 Objet..... néant
 Spécial Il possède un rayon laser identique à celui du Savant Fou, mais gardez vos points de magie pour le combat contre Lassic !



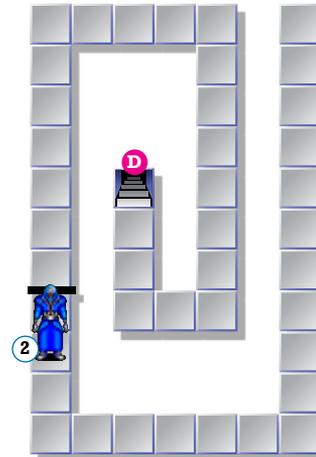
LASSIC

Points de vie..... 238
 Expérience néant
 Mesetas néant
 Objet..... néant
 Spécial Son sceptre envoie un rayon qui touche tous les membres de votre groupe. Vous n'aurez aucune chance face à lui sans le Cristal de Damoa dans votre inventaire.

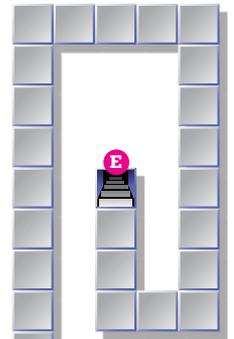
Sous-sol (niveau -2)



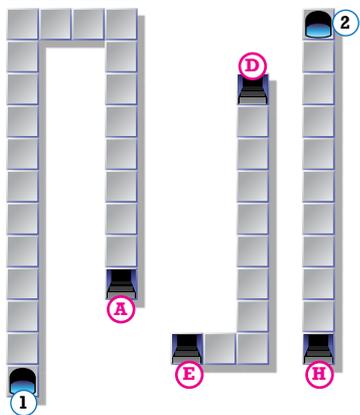
Sous-sol (niveau -3)



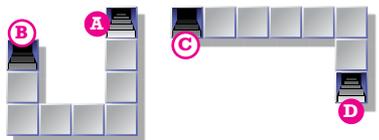
Sous-sol (niveau -4)



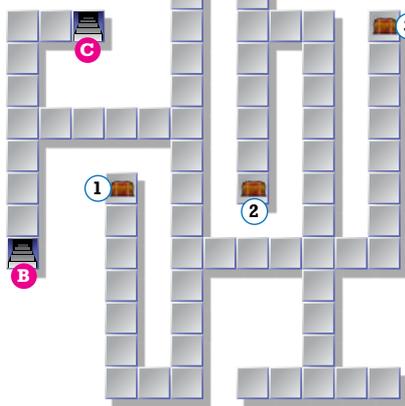
Rez-de-chaussée



Sous-sol (niveau -1)



1^{er} niveau



**PASSAGE
VERS LE PALAIS**

Rez-de-chaussée

1. Vers le Palais du Gouverneur
2. Gardien du Palais
3. Vers Motavia



GROTTE DE CASBA

Rez-de-chaussée

1. Vers le désert Motavien
2. Vers Casba

2^{ème} niveau

1. 100 mesetas
2. Coffre vide
3. 100 mesetas
4. Dragon de Casba



DRAGON DE CASBA

Points de vie 210

Expérience 88

Mesetas 178

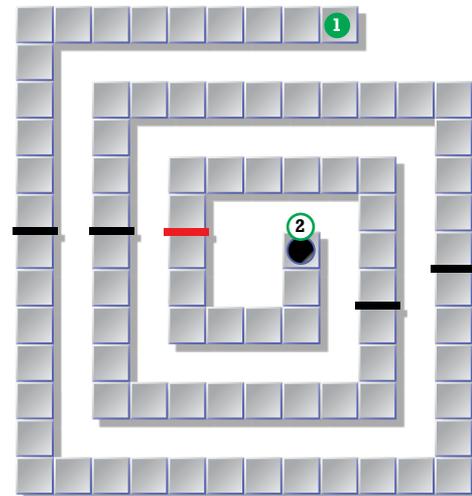
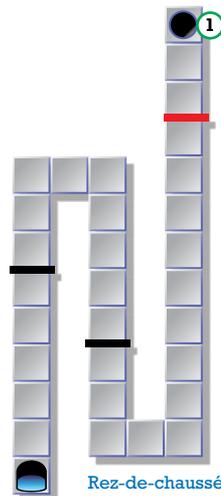
Objet Oeil de Carboucle

Spécial Possède un souffle enflammé semblable aux autres dragons. Vous aurez besoin de l'Oeil de Carboucle afin d'obtenir l'Aéropisme, seul objet permettant de connaître l'emplacement du Château Aérien.

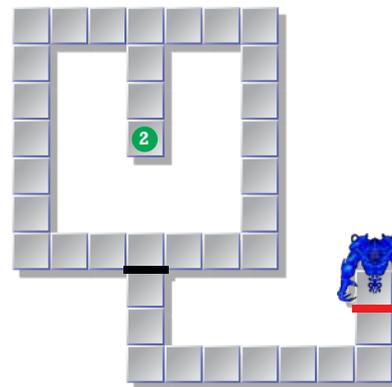
PALAIS DU GOUVERNEUR

Passage sous le palais

Sous-sol (niveau -1)



Sous-sol (niveau -2)



FORCE OBSCURE

Points de vie 400

Expérience néant

Mesetas néant

Objet néant

Spécial Il faudra trouver par vous même ! Il est le véritable ennemi d'Algol, celui qui a tout orchestré !

GROTTE MAHAL

Rez-de-chaussée

- 1. Vitabarre
- 2. 20 mesetas

Sous-sol (niveau -2)

- 1. 2000 mesetas
- 2. Dragon Rouge

Sous-sol (niveau -1)

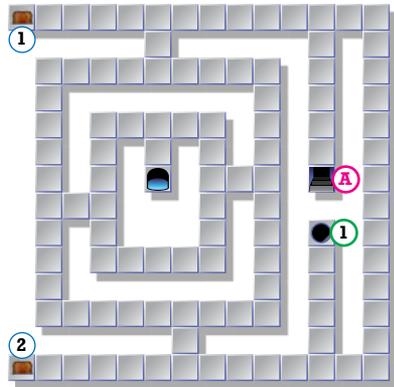
- 1. Lampe torche
- 2. Lampe torche
- 3. 50 mesetas
- 4. Lutz
- 5. Passage secret
- 6. Aquavital
- 7. Aquavital



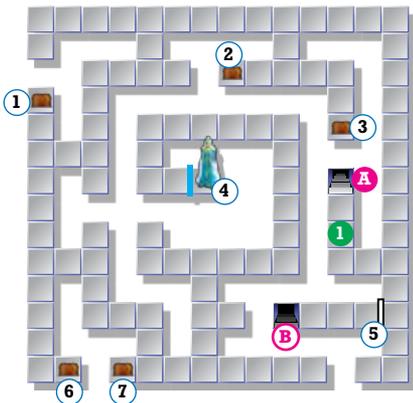
DRAGON ROUGE

Points de vie..... 175
Expérience 65
Mesetas 163
Objet néant
Spécial Lutz peut communiquer avec lui grâce à sa magie Télépathie.

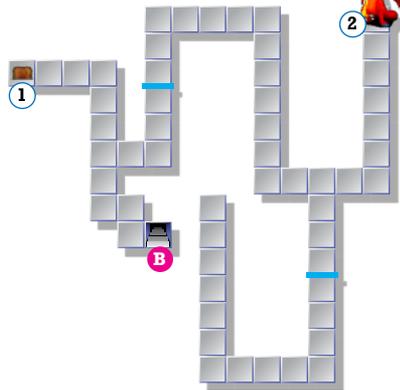
Rez-de-chaussée



Sous-sol (niveau -1)



Sous-sol (niveau -2)



CAVERNE DE MÂTRE TAJIM

Rez-de-chaussée

- 1. Cape blanche
- 2. Sceptre
- 3. 3000 mesetas
- 4. Passage secret
- 4. Vitabarre

Sous-sol (niveau -1)

- 1. Coffre vide & piégé
- 2. Lampe torche
- 3. Aquavital

Sous-sol (niveau -2)

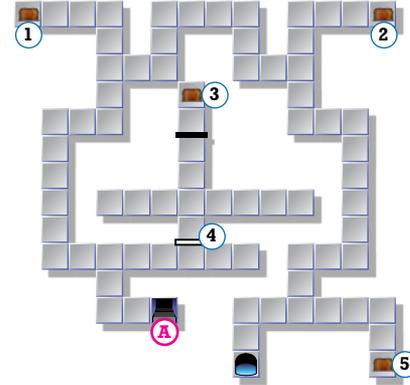
- 1. 500 mesetas
- 2. Cape de Frad
- 3. Coffre vide & piégé
- 4. Coffre vide & piégé
- 5. Passage secret
- 6. 100 mesetas
- 7. Épée titane
- 8. Coffre vide & piégé



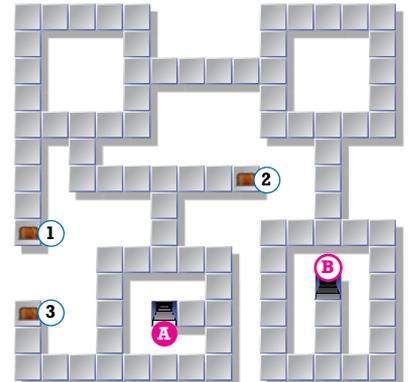
MÂTRE TAJIM

Points de vie..... 125
Expérience néant
Mesetas néant
Objet Cape de Frad
Spécial Maître Tajim n'est pas un réel ennemi et Lutz le combat seul. Maître Tajim utilise une magie similaire à boule de feu d'Alisa. Si Lutz possède assez de points magiques ce combat sera facile.

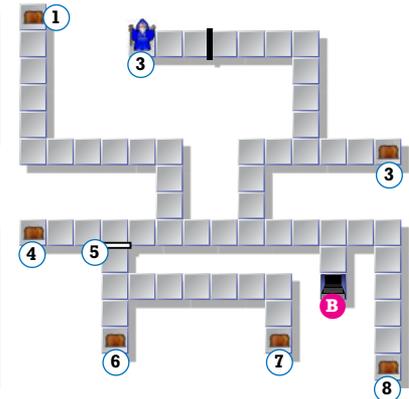
Rez-de-chaussée



Sous-sol (niveau -1)



Sous-sol (niveau -2)

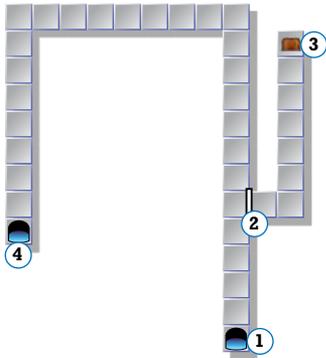


ENTRÉE DE SKURE

Rez-de-chaussée

1. Vers Dézoris
2. Passage secret
3. 500 mesetas
4. Vers Skure

Rez-de-chaussée

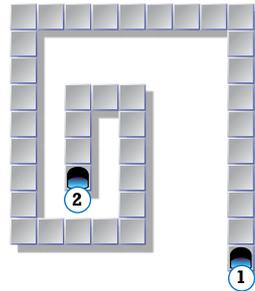


ENTRÉE DE DUOPOLIS

Rez-de-chaussée

1. Vers Dézoris
2. Vers Duopolis

Rez-de-chaussée

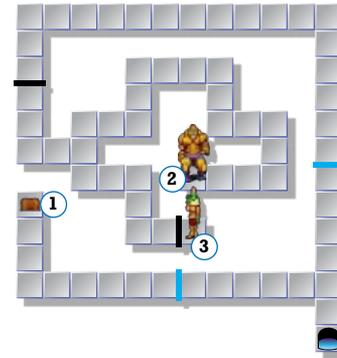


GROTTE DE L'AÉROPRISME

Rez-de-chaussée

1. Chapeau magique
2. Golem(s)
3. Villageois

Rez-de-chaussée



GOLEM

Points de vie 190
Expérience 32
Mesetas 138
Objet Aéropisme
Spécial L'un des ennemis les plus puissants vers la fin de votre quête. Il peut y avoir jusqu'à 2 monstres protégeant l'Aéropisme !

CAVERNES DÉZORIENNES

Caverne n°1

1. Vers la caverne n°2
2. 100 mesetas
3. Coffre vide & piégé
4. Vers la région de Skure

Caverne n°2

1. Vers la caverne n°3
2. Vers la caverne n°1

Caverne 3

1. Vers le plateau d'Altiplano
2. Coffre vide & piégé
3. Vers la caverne n°2

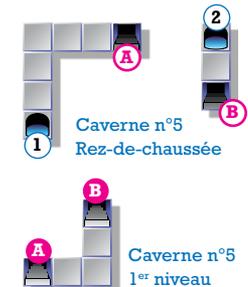
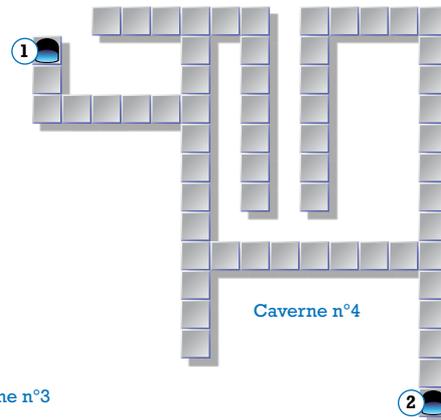
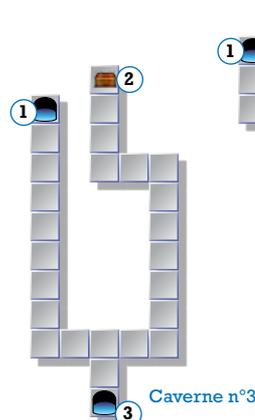
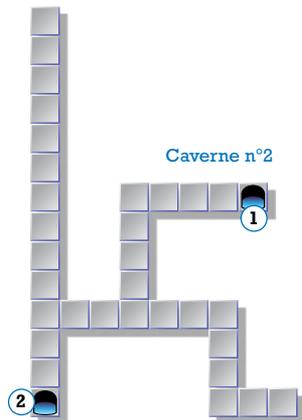
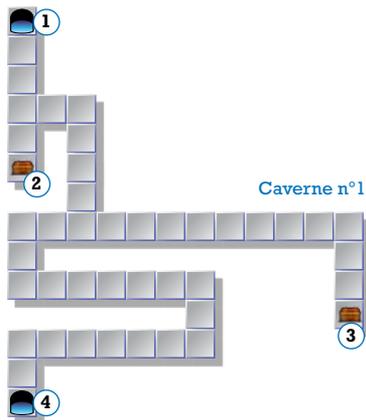
Caverne n°4

1. Vers la région de Duopolis
2. Vers le plateau d'Altiplano

Caverne n°5

Rez-de-chaussée

1. Vers la tour Corona
2. Vers le plateau d'Altiplano



TOUR CORONA

Rez-de-chaussée

1. Villageois
2. Voile de fuite
3. Villageois

1^{er} niveau

1. Coffre vide & piégé
2. 500 mesetas
3. Aquavital

2^{ème} niveau

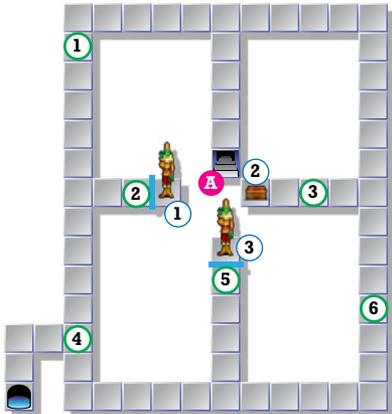
1. 20 mesetas
2. Vitabarre
3. Coffre vide & piégé
4. Lampe torche
5. 20 mesetas

3^{ème} niveau

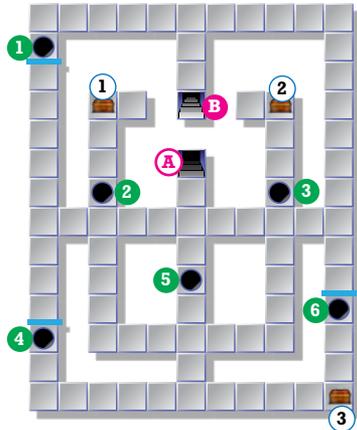
1. Torche d'éclipse



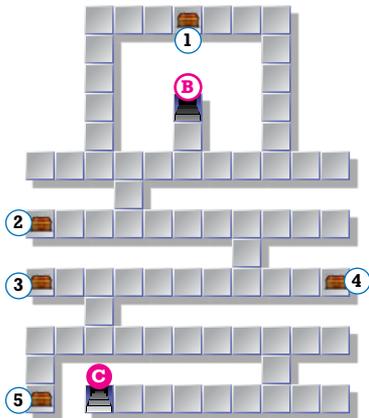
Rez-de-chaussée



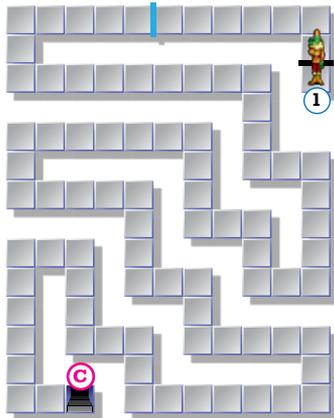
1^{er} niveau



2^{ème} niveau



3^{ème} niveau

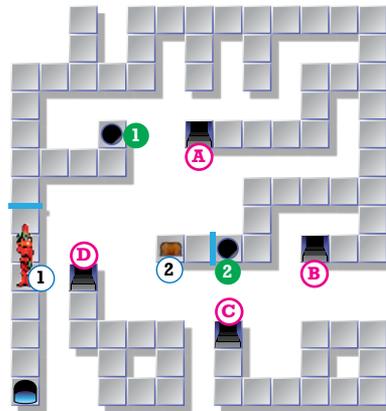


MORGUE DE GAROND

Rez-de-chaussée

1. Message
2. Armure laconian

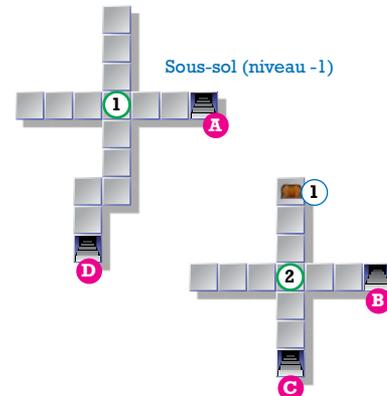
Rez-de-chaussée



Sous-sol (niveau -1)

1. Aquavital

Sous-sol (niveau -1)



GROTTE DU BOUCLIER LACONIAN

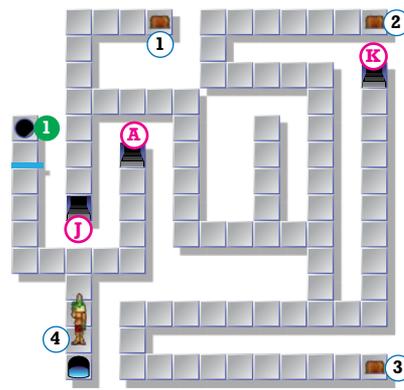
Rez-de-chaussée

1. 50 mesetas
2. Chapeau magique
3. Bouclier céramique
4. Message

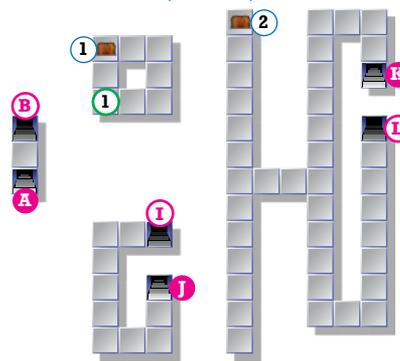
Sous-sol (niveau -1)

1. Coffre vide & piégé
2. Coffre vide & piégé

Rez-de-chaussée



Sous-sol (niveau -1)

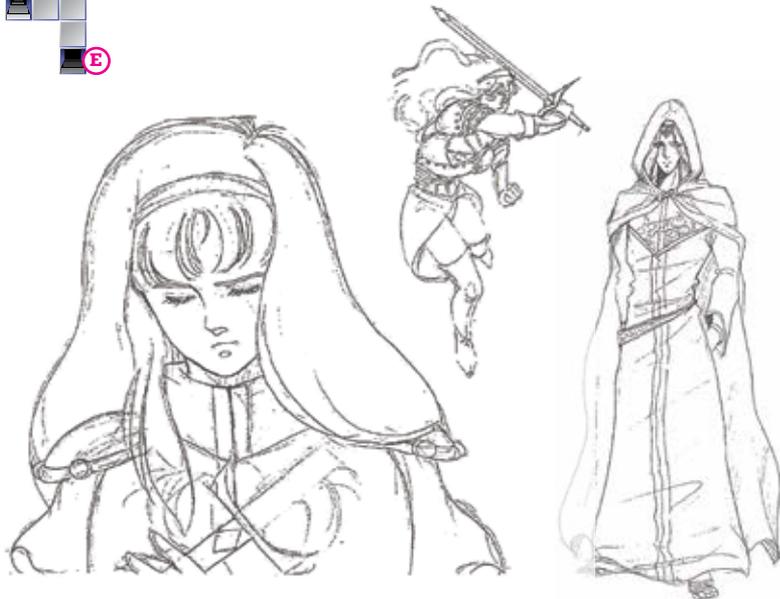
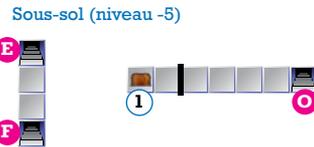
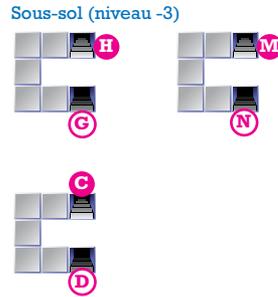
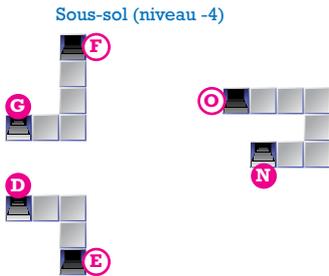
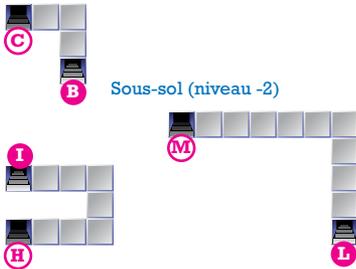


GROTTE DU BOUCLIER LACONIAN (suite)

Sous-sol (niveau -5)

1. Bouclier laconian.

Attention, le coffre est aléatoirement piégé !



| | Nom | Pv | Emplacement | Note |
|--|---|----|--|--|
|  | MOUCHE GÉANTE 2 exp / 3 mst | 8 | Palma | ~ Néant ~ |
|  | MOUCHE PIQUANTE 7 exp / 32 mst | 25 | Palma, donjons de Motavia et Dézoris | Peut envoyer des boules de feu causant 8 points de dégats. |
|  | SCORPION 4 exp / 13 mst | 12 | Palma, Motavia | ~ Néant ~ |
|  | NAIADE GÉANTE 12 exp / 63 mst | 20 | Palma, Motavia. Jamais dans les donjons | Coffre souvent piégé (flèche). |
|  | HÉLIX 11 exp / 5 mst | 22 | Palma, Motavia et Dézoris. Présents dans les donjons | Peut utiliser un équivalent à la magie LIGOTER d'Alisa. |
|  | GLUANT VERT 4 exp / 8 mst | 18 | Donjons de Palma | ~ Néant ~ |
|  | GLUANT ROUGE 11 exp / 31 mst | 29 | Donjons de Motavia | Peut utiliser un équivalent à la magie LIGOTER d'Alisa. |
|  | GLUANT BLEU 5 exp / 19 mst | 40 | Dézoris | Peut se soigner quand il est blessé. |
|  | OCULUM AILÉ 2 exp / 6 mst | 11 | Palma | Très persistant. Vous ne pouvez pas fuir facilement. |
|  | OCULUM VAMPIRE 5 exp / 12 mst | 18 | Forêts et donjons de Palma, donjons de Motavia | Très persistant. Vous ne pouvez pas fuir facilement. |
|  | OCULUM DORÉ 9 exp / 24 mst | 28 | Dans les donjons des 3 planètes | Très persistant. Vous ne pouvez pas fuir facilement. |
|  | DÉVOREUR 3 exp / 12 mst | 16 | Palma (près de Scion) | ~ Néant ~ |
|  | PLANTE CARNIVORE 4 exp / 21 mst | 23 | Plaines et forêts de Palma | Coffre souvent piégé (bombe). |

| | Nom | Pv | Emplacement | Note |
|---|--|----|---|--|
|  | HOMO CHIROPTER 11 exp / 63 mst | 50 | Palma et certains donjons Dézorien | Peut augmenter sa force pour la prochaine attaque. |
|  | HOMO NOSFERATU 15 exp / 71 mst Lampe torche | 67 | Palma, Dézoris | ~ Néant ~ |
|  | HOMO SQUALUS 11 exp / 42 mst | 42 | Plage de Palma. Utile pour l'or et l'expérience en début de quête | Coffre souvent piégé (flèche). |
|  | HOMO PALUSTRIS 14 exp / 43 mst | 58 | Champ de lave de Palma à l'est de Bortevo | ~ Néant ~ |
|  | TARENTULE 10 exp / 51 mst | 50 | Palma et Motavia. Habite également dans les donjons, grottes... | Utilise un équivalent à la magie LIGOTER d'Alisa. Utilisez la magie TRADUCTEUR d'Alisa pour lui parler. Coffre souvent piégé (flèche). |
|  | FOURMILION 8 exp / 7 mst | 66 | Motavia. Uniquement visible si vous marchez dessus ! | Peut ligoter votre équipe avec sa toile. |
|  | PAYSAN MOTAVIEN 5 exp / 8 mst Vitabarre | 38 | Motavia dans les donjons et les plaines | Utilisez la magie TRADUCTEUR d'Alisa pour lui parler. |
|  | CHINEUR MOTAVIEN 9 exp / 30 mst | 42 | Motavia | Utilisez la magie TRADUCTEUR d'Alisa ou TÉLÉPATHIE de Lutz pour lui parler. |
|  | BARJOT MOTAVIEN 10 exp / 89 mst Vitabarre | 54 | Motavia. Jamais dans les donjons | Utilisez la magie TRADUCTEUR d'Alisa ou TÉLÉPATHIE de Lutz pour lui parler. |
|  | AMMONITE 16 exp / 46 mst | 62 | Palma et près du lac sur Motavia | ~ Néant ~ |
|  | NAUTILUS 19 exp / 71 mst | 90 | Présent sur toutes les planètes | ~ Néant ~ |

| | Nom | Pv | Emplacement | Note |
|---|--|-----|--|--|
|  | VERS DES SABLES 9 exp / 30 mst | 40 | Désert de Motavia | Peut augmenter sa force pour la prochaine attaque. |
|  | SANGUE DU DÉSERT 15 exp / 47 mst | 70 | Désert de Motavia | Peut utiliser un équivalent à la magie LIGOTER d'Alisa. |
|  | LÉVIATHAN 20 exp / 129 mst | 82 | Désert de Motavia (sud du lac). Rappelez-vous de cet emplacement : argent, argent, argent... | ~ Néant ~ |
|  | LIMULE 9 exp / 40 mst | 46 | Océan de Palma | ~ Néant ~ |
|  | EXÉCUTEUR 12 exp / 63 mst | 62 | Dézoris | ~ Néant ~ |
|  | PIEUVRE 20 exp / 64 mst | 90 | Océan de Palma | ~ Néant ~ |
|  | KRAKEN 27 exp / 98 mst | 110 | Peut se trouver dans le champ de Lave au nord de la tour Baya Malay | ~ Néant ~ |
|  | ÂME ERRANTE 9 exp / 30 mst | 30 | Plaines et donjons de Palma | ~ Néant ~ |
|  | LICHE 18 exp / 40 mst | 50 | Dézoris | Peut utiliser un équivalent à la magie LIGOTER d'Alisa. |
|  | ROI LICHE 22 exp / 33 mst | 60 | Plaines et donjons de Dézoris | Peut utiliser un équivalent à la magie LIGOTER d'Alisa. |

| | Nom | Pv | Emplacement | Note |
|---|--|-----|--|---|
|  | SERPENT 25 exp / 98 mst | 80 | Forêts et océans de Palma | Tylon est très vulnérable si il ne porte pas de bouclier. |
|  | LÉZARD DE FEU 28 exp / 101 mst | 93 | Palma | ~ Néant ~ |
|  | SEIGNEUR SERPENT 11 exp / 42 mst | 110 | Un de vos ennemis les plus puissant. Apparaîtra n'importe où à la fin de votre quête | Très persistant. |
|  | SQUELETTE 13 exp / 25 mst | 53 | Forêts et donjons de Palma | ~ Néant ~ |
|  | SOLDAT SQUELETTE 18 exp / 37 mst | 57 | Motavia, plaine de Palma autour de la forêt d'Eppi | ~ Néant ~ |
|  | RÔDEUR 22 exp / 87 mst | 79 | Déзорis et dans les gros donjons | ~ Néant ~ |
|  | GOULE 16 exp / 26 mst | 68 | Forêts et donjons de Palma | ~ Néant ~ |
|  | REVENANT 27 exp / 20 mst | 87 | Donjons de Déзорis. Vos seuls ennemis de Fort Garond | Très persistant. |
|  | MORT VIVANT 21 exp / 59 mst | 100 | Donjons de Motavia et Déзорis. Parfois dans les plaines gelées de Déзорis | ~ Néant ~ |
|  | MANTICORE 15 exp / 49 mst | 60 | Palma et Motavia | Peut envoyer 2 boules de feu causant 8 points de dégâts. Parlez-lui avec la magie ou avec un objet, comme la Sphère d'esprit. |
|  | SPHINX 21 exp / 58 mst Lampe torche | 78 | Présent sur toutes les planètes | Parlez-lui avec la magie ou avec un objet, comme la Sphère d'esprit. |

| | Nom | Pv | Emplacement | Note |
|---|---|-----|--|---|
|  | ÉLÉPHANT 17 exp / 38 mst | 86 | Palma, sur l'île où se trouvent Abion et Lore. | ~ Néant ~ |
|  | MAMMOUTH 40 exp / 125 mst | 180 | Déзорis, Château Aérien et sous le Palais du Gouverneur. Un des plus puissant ennemi à la fin de votre quête | ~ Néant ~ |
|  | SORCIER DU CHAOS 26 exp / 120 mst | 110 | Palma près de Sopia ainsi que dans les gros donjons | Peut utiliser la magie BOULE DE FEU comme Alisa, causant jusqu'à 8 points de dégâts. |
|  | CYBER MAGE 32 exp / 187 mst | 138 | Un des plus puissant ennemi à la fin de votre quête | Utilise parfois une magie similaire à FOUDRE de Lutz, causant des dégâts à tout le groupe. |
|  | DÉZORIEN 18 exp / 105 mst | 76 | Déзорis | Parlez-lui avec la magie ou avec un objet, comme la Sphère d'esprit. |
|  | CHEF DÉZORIEN 20 exp / 136 mst | 86 | Déзорis | Parlez-lui avec la magie ou avec un objet, comme la Sphère d'esprit. |
|  | TALOS 30 exp / 119 mst | 120 | Palma et Château Aérien | ~ Néant ~ |
|  | GAIA 24 exp / 150 mst | 140 | Désert Motavien près de la grotte de Maître Tajim | ~ Néant ~ |
|  | GOLEM 32 exp / 138 mst | 190 | Un des plus puissant ennemi à la fin de votre quête. Gardien de l'Aéropisme. | ~ Néant ~ |
|  | CENTAURE 30 exp / 128 mst Lampe torche | 130 | Palma et Motavia | Peut envoyer 2 boules de feu causant 8 points de dégâts. Parlez-lui avec la magie ou avec un objet, comme la Sphère d'esprit. |
|  | ROI DES SABRES 31 exp / 133 mst | 190 | Un des plus puissant ennemi à la fin de votre quête | Peut utiliser la magie LIGOTER sur votre groupe. Parlez-lui avec la magie ou avec un objet, comme la Sphère d'esprit. |

| | Nom | Pv | Emplacement | Note |
|---|---|-----|---|---|
|  | MARAUDEUR SOMBRE 30 exp / 173 mst | 135 | Dézoris et dans les plus gros donjons | Utilise parfois une magie similaire à FOUDRE de Lutz, causant des dégâts à tout le groupe, peut être persistant. |
|  | PORTEUR DE MORT 30 exp / 254 mst | 185 | Motavia et dans les gros donjons à la fin de votre quête | Peut augmenter sa force pour la prochaine attaque. |
|  | GÉANT DE FEU 32 exp / 120 mst | 133 | Motavia | ~ Néant ~ |
|  | GÉANT DE GLACE 36 exp / 128 mst | 140 | Dézoris | ~ Néant ~ |
|  | CYBER GARDE 25 exp / 110 mst | 110 | Seulement présent à 2 endroits. La cachette du Dr. Luveno et à Baya Malay | ~ Néant ~ |
|  | GARDE MÉCANIQUE 29 exp / 123 mst | 120 | Dans presque tous les gros donjons à la fin de votre quête | Peut utiliser un équivalent à la magie LIGOTER d'Alisa. |
|  | DRAGON VERT 53 exp / 176 mst | 165 | Présent dans les donjons de toutes les planètes | Parlez-lui avec la magie TÉLÉPATHIE de Lutz ou avec Sphère d'esprit. |
|  | DRAGON ROUGE 65 exp / 193 mst | 175 | Vit dans tous les grands donjons. Il garde l'épée Laonian | Parlez-lui AVEC LA MAGIE Télépathie de Lutz ou avec Sphère d'esprit. |
|  | DRAGON BLANC 75 exp / 234 mst | 200 | Donjons sur Dézoris. Puissant ennemi à la fin de votre quête | Parlez-lui avec la MAGIE TÉLÉPATHIE de Lutz ou avec Sphère d'esprit. |

| | Nom | Pv | Emplacement | Note |
|--|---|-----|---|---|
|  | CAUCHEMAR 10 exp | 255 | Palais du Gouverneur, la nuit | Rayon laser qui tue les membres faibles du groupe. Impossible de fuir. Peut utiliser la magie LIGOTER . |
|  | SAVANT FOU 15 exp / 71 mst | 233 | Abion sur Palma, Passage de Baya Malay | Son rayon peut être bloqué grâce à BARRIÈRE de Myau ou de BARRIÈRE MAGIQUE de Lutz. |
|  | DRAGON CASBA 88 exp / 178 mst | 210 | Comme son nom l'indique, vous le trouverez dans la grotte Casba sur Motavia | Souffle de feu comme les autres dragons. |
|  | MÉDUSA 15 exp / 71 mst | 46 | Tour de Médusa sur Palma | Tylon doit porter le bouclier de Persée, sinon votre groupe sera éliminé très rapidement... |
|  | MAÎTRE TAJIM | 125 | Il n'est pas un réel ennemi. Se trouve sur Motavia | Utilise une magie équivalente à BOULE DE FEU d'Alisa. Combat très simple si Lutz possède assez de points magiques. |
|  | DRAGON DORÉ 100 exp | 170 | Vous attaquera quand vous essaierez d'atteindre le Château Aérien | Se soigne parfois lui-même. |
|  | OMBRE DE LASSIC 60 exp | 165 | Derrière une porte au 4 ^{ème} étage du Château Aérien | Son rayon peut être bloqué grâce à BARRIÈRE de Myau ou de BARRIÈRE MAGIQUE de Lutz. |
|  | LASSIC | 238 | Château Aérien | Les rayons de son sceptre touchent tous les membres du groupe. Vous devez posséder le Cristal de Damoa pour le vaincre ! |
|  | FORCE OBSCURE | 400 | Passage secret, sous le Palais du Gouverneur à Paséo | ~ Néant ~ |

SEGA

Imprimé en France

©2012 Master System France/Ichigo