

# **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

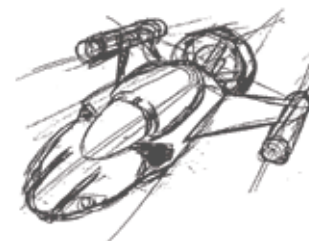
PROTECTION..... 8

ORIENTATION..... 9

SOINS..... 9

TÉLÉPORTATION..... 9

TRANSPORT ..... 10



	Emplacement	Note explicative	Mst.	Destiné à
<b>SCEPTRE</b>	[Palma] Abion	Lutz le possède au départ. <b>Attaque: +3</b>	25	Alisa Tylon Lutz
<b>GLAIVE</b>	-	Alisa le possède au départ. <b>Attaque: +4</b>	-	Alisa Tylon Lutz
<b>HACHE</b>	[Palma] Eppi	Tylon le possède au départ. <b>Attaque: +10</b>	64	Tylon
<b>GRIFFES D'ACIER</b>	[Palma] Grotte lala	Entrez dans ce donjon une fois que Lutz ou Myau maîtrise la magie "Passe Muraille". Des squelettes gardent cette arme. <b>Attaque: +10</b>	-	Myau
<b>SCEPTRE PSYCHO</b>	[Dézoris] Skure	La meilleure arme pour Lutz. <b>Attaque: +10</b>	1200	Alisa Tylon Lutz
<b>ÉPÉE</b>	[Palma] Parolit	Une bonne arme au départ. <b>Attaque: +12</b>	75	Alisa Tylon
<b>PISTOLET À POINTES</b>	[Palma] Eppi	Touche tous les ennemis. <b>Attaque: 5 par ennemi</b>	400	Tylon
<b>ÉPÉE TITANE</b>	[Palma] Parolit	Pas aussi bonne que l'Épée céramique mais moins chère. <b>Attaque: +21</b>	380	Alisa Tylon
<b>CANON PLASMA</b>	[Palma] Lore [Motavia] Uzo	Attaque tous les ennemis. <b>Attaque: 10 par ennemi</b>	1540	Tylon
<b>CROCS MÉTAL</b>	[Palma] Lore	La meilleure arme pour Myau. <b>Attaque: +30</b>	1620	Myau
<b>ÉPÉE CÉRAMIQUE</b>	[Palma] Parolit	Puissante et légère. <b>Attaque: +31</b>	1120	Alisa Tylon
<b>SABRE LASER</b>	[Motavia] Uzo	L'arme la plus puissante que vous puissiez acheter! <b>Attaque: +46</b>	2980	Alisa Tylon
<b>PISTOLET LASER</b>	[Dézoris] Skure	Le meilleur pistolet. Vous pouvez le garder jusqu'à la fin de l'aventure. <b>Attaque: 20 par ennemi</b>	4120	Tylon
<b>ÉPÉE LACONIAN</b>	[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. <b>Attaque: +60</b>	-	Alisa Tylon
<b>HACHE LACONIAN</b>	[Palma] Tour de Médusa	S'obtient après avoir vaincu Médusa, il vous faut néanmoins le Bouclier de Persée pour la vaincre ! <b>Attaque: +80</b>	-	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
<b>TENUE DE CUIR</b>	[Palma] Scion	Alisa la possède au départ.	28	Alisa
<b>CAPE BLANCHE</b>	[Palma] Lore	Lutz la possède au départ.	78	Lutz
<b>PLASTRON</b>	[Palma] Scion	Léger mais puissant. A acheter dès que possible. <b>Défense: +15</b>	290	Alisa
<b>ARMURE D'ACIER</b>	[Palma] Abion	Tylon la possède à son réveil.	84	Tylon
<b>FOURRURE PIQUANTE</b>	[Motavia] Paséo	La seule armure pour Myau. A acheter dès que possible. <b>Défense: +30</b>	630	Myau
<b>ARMURE ZIRCON</b>	[Palma] Scion	Armure de grande qualité. <b>Défense: +30</b>	1000	Alisa Tylon
<b>CAPE DE FRAD</b>	[Palma] Caverne de Maître Tajim	La meilleure protection pour Lutz. Battez le sage Tajim pour l'obtenir. <b>Défense: +40</b>	-	Lutz
<b>ARMURE DIAMANT</b>	[Motavia] Paséo	Comme son nom l'indique c'est l'armure la plus chère ! <b>Défense: +60</b>	15000	Alisa Tylon
<b>ARMURE LACONIAN</b>	[Dézoris] Morgue de Garond	Pour obtenir cette armure ultime, il vous faudra tuer une horde de zombies et prendre garde aux pièges! <b>Défense: +80</b>	-	Tylon



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

## BOUCLERS

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
<b>BOUCLIER DE CUIR</b>	[Palma] Camineet	Toute petite protection. A acheter si vous avez quelques mesetas. <b>Défense: +3</b>	30	Alisa Tylon
<b>BOUCLIER DE BRONZE</b>	[Palma] Eppi	Gardez vos mesetas pour acheter le bouclier d'acier ou celui de céramique. <b>Défense: +8</b>	310	Tylon
<b>BOUCLIER D'ACIER</b>	[Palma] Camineet	Pour Tylon au début de l'aventure. <b>Défense: +15</b>	52	Alisa Tylon
<b>BOUCLIER CÉRAMIQUE</b>	[Palma] Camineet [Motavia] Uzo	Meilleur choix jusqu'à la fin de l'aventure. <b>Défense: +23</b>	1400	Alisa Tylon
<b>BOUCLIER LASER</b>	[Palma] Abion	Le meilleur bouclier que vous puissiez acheter. Léger avec un grand indice de protection. <b>Défense: +30</b>	4800	Alisa Tylon Lutz
<b>GANTS SAUVAGES</b>	[Dézoris] Skure	Myau ne peut pas porter de bouclier. Cette protection est faite pour lui. <b>Défense: +40</b>	3300	Myau
<b>BOUCLIER DE PERSÉE</b>	[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. <b>Défense: +40</b>	-	Tylon
<b>BOUCLIER LACONIAN</b>	[Dézoris] Grotte du bouclier laconian	Cherchez un donjon Dézorien pour ce bouclier légendaire. La meilleure protection pour Alisa. <b>Défense: +80</b>	-	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
<b>CLÉ DES DONJONS</b>	[Palma] Entrepôt de Camineet	Peut seulement être trouvé après avoir parlé au vieil homme d'Eppi. Ne peut pas ouvrir les portes magiques.	-	Tous
<b>CLÉ MAGIQUE</b>	[Palma] Tour de Baya Malay	Permet d'ouvrir les portes dans les donjons, spécialement celles fermées par la magie.	-	Tous

### DIALOGUE

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

### DETECTION

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

## ÉCHANGE

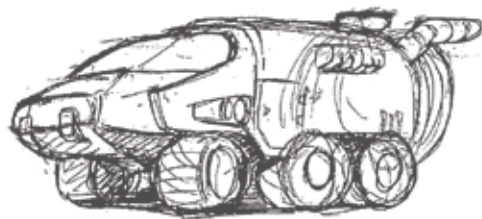
	Emplacement	Note explicative	Mst.	Destiné à
<b>POT LACONIAN</b>	<b>[Palma]</b> Camineet, Abion	Offert par Nékisée, un ami de Néro, au début de votre aventure. Echangez-le pour sauver Myau d'un vendeur sur Paséo (Motavia). Vous récupérerez ce pot quand vous terrasserez le Savant Fou à Abion (Palma)	-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

## IDENTIFICATION

<b>PERMIS</b>	<b>[Palma]</b> 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
<b>PASSEPORT</b>	<b>[Palma]</b> Spatioport <b>[Motavia]</b> 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

<b>MASQUE À GAZ</b>	<b>[Palma]</b> 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
<b>CRISTAL DE DAMOA</b>	<b>[Palma]</b> 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
<b>BOUSSOLE</b>	<b>[Palma]</b> 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
<b>LAMPE TORCHE</b>	<b>[Palma]</b> Camineet, Parolit, Gothic, Abion <b>[Motavia]</b> Paséo, Casba <b>[Dézoris]</b> Scion	Dans certains donjons. Nécessaire pour visiter de nombreux donjons d'Algol. Utilisation unique. Monstre laissant cet objet : Homo nosferatu, Sphinx, Centaure.	20	Tous
<b>PENDENTIF LUMINEUX</b>	<b>[Palma]</b> Parolit, Gothic, Abion	La lampe torche devient inutile avec ce formidable objet. Fonctionne dans tous les donjons.	1400	Tous

## SOINS

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

## TÉLÉPORTATION

<b>VOILE DE FUITE</b>	<b>[Palma]</b> Camineet, Parolit <b>[Motavia]</b> Paséo <b>[Dézoris]</b> DuoPolis Dans les donjons	Utile pour fuir un combat qui semble perdu. Similaire à la magie DÉGUERPIR d'Alisa	10	Tous
<b>TAPIS DU CROYANT</b>	<b>[Palma]</b> Camineet, Scion, Gothic <b>[Motavia]</b> Casba <b>[Dézoris]</b> DuoPolis Dans les donjons	Utile pour retourner à la dernière église visitée ou la maison d'Alisa. Agit comme la magie TÉLÉPORTER d'Alisa	48	Tous
<b>FLûTE APAISANTE</b>	<b>[Palma]</b> 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
<b>HAPSBY</b>	[Palma] Bortevo	Obligatoire pour piloter le Luveno. Utilisez le Polymatériau (vendu à Abion) pour trouver Hapsby sous les ordures de Bortevo.	-	Tous
<b>GÉOMASTER</b>	[Motavia] Casba	Nécessaire pour traverser les fourmillions sur Motavia. Non obligatoire pour terminer votre quête.	5200	Tous
<b>AQUANAUTE</b>	[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
<b>FORAGLACE</b>	[Dézoris] Skure	Nécessaire pour trouver les passages secrets sur Dézoris. Transperce presque tous les murs de glace.	12000	Tous
<b>VAISSEAU</b>	[Spatioport] Palma, Motavia	Utiliser pour voyager entre les planètes du système d'Algol.	-	Tous
<b>LUVENO</b>	[Spatioport] Palma, Motavia	Pour trouver ce vaisseau : 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.

### ATTAQUE

	Pm	Note	Destiné à (niveau)
<b>FLAMMES</b>	4	Envoie 2 boules de feu sur un ennemi.	Alisa (12) Lutz (1)
<b>FOUDRE</b>	16	Décharges électriques sur tous les ennemis.	Lutz (18)
<b>LIGOTER</b>	4	Ligote un ennemi, l'empêchant de vous attaquer.	Alisa (14)
<b>TERRIFIER</b>	4	Terrifie les monstres, baissant ainsi leur force d'attaque.	Myau (9)
<b>TORNADES</b>	12	Envoie 3 tornades sur un ennemi.	Lutz (12)

### DÉFENSE

<b>BARRIÈRE</b>	10	Fait apparaître une barrière magique bloquant les attaques physiques.	Myau (12)
<b>BARRIÈRE MAGIQUE</b>	10	Fait apparaître une barrière magique.	Lutz (14)
<b>DÉGUERPIR</b>	2	S'enfuir d'un combat.	Alisa (5)
<b>TÉLÉPATHIE</b>	4	Parler à plus d'ennemis.	Lutz (8)
<b>TONIFIER</b>	10	Augmente la force d'un allié.	Myau (20)
<b>TRADUCTEUR</b>	2	Parler à quelques ennemis.	Alisa (6)

### SOIN

<b>SOIN</b>	2	Redonne 20 Pv à un allié.	Alisa (4)
<b>RENAÎTRE</b>	12	Faire revivre un compagnon.	Lutz (20)
<b>SUPER SOIN</b>	6	Redonne 80 Pv à un allié.	Myau (6) Lutz (1)

### SPÉCIAL

<b>DÉMINER</b>	2	Enlève les pièges (sol et coffres).	Myau (15)
<b>DESCELLER</b>	4	Débloque les portes scellées par la magie.	Lutz (17)
<b>PASSE-MURAILLE</b>	4	Permet de sortir d'un donjon.	Myau (17) Lutz (6)
<b>TÉLÉPORTER</b>	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

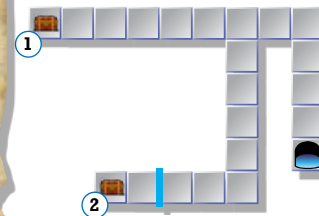
ENTRÉE DE SKURE .....	32
ENTRÉE DE DUOPOLIS .....	32
CAVERNES DEZORIENNES.....	32
GROTTE DE L'AÉROPRISME.....	33
MORGUE DE GAROND .....	34
TOUR CORONA .....	35
GROTTE DU BOUCLIER LACONIAN ...	36

## LÉGENDE DES DONJONS

- Case normale.
- Escalier montant.
- Escalier descendant.
- Coffre au trésor.
- Porte. S'ouvre simplement.
- Porte scellée par la magie. S'ouvre avec la magie.
- 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

1. Clé des Donjons (Vous devez visiter Eppli auparavant)
2. 50 Mesetas



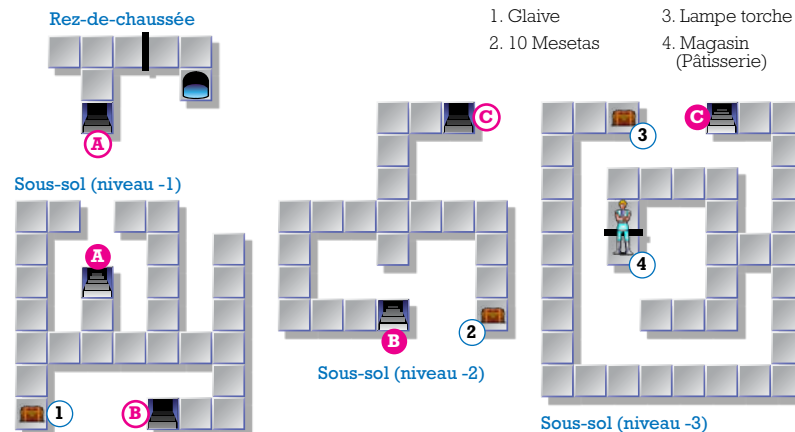
### GROTTE DE MÉDUSA Sud de Camineet

1. Boussole. Sauver Tylon pour que le coffre apparaisse
2. 20 Mesetas
3. 10 Mesetas
4. Tylon. Utiliser l'Alsuline pour le délivrer

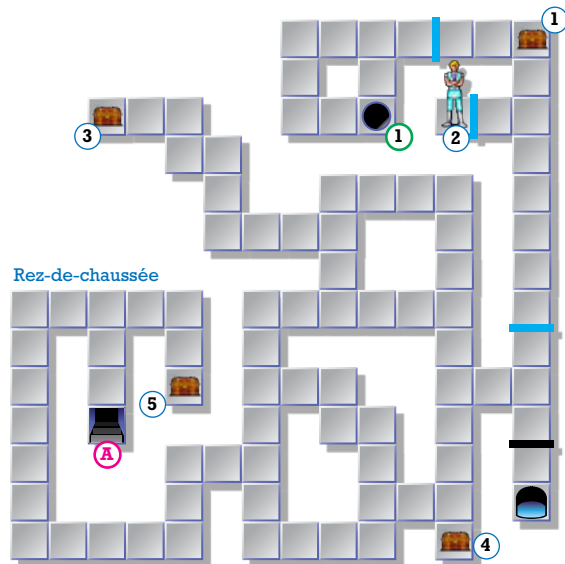


### GROTTE NAULA Nordouest de Palma

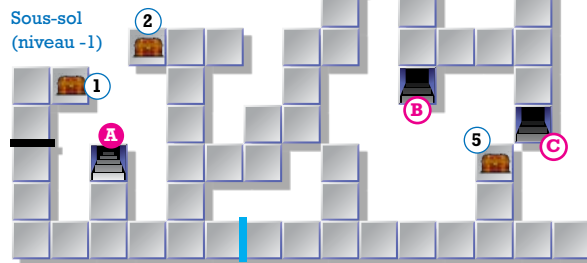
1. Glaive
2. 10 Mesetas
3. Lampe torche
4. Magasin (Pâtisserie)



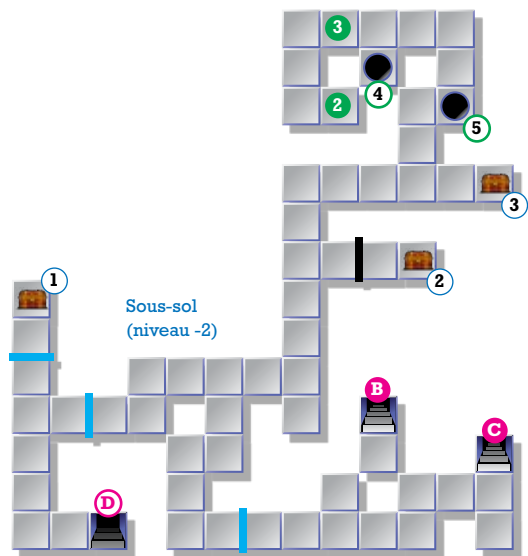
## Rez-de-chaussée



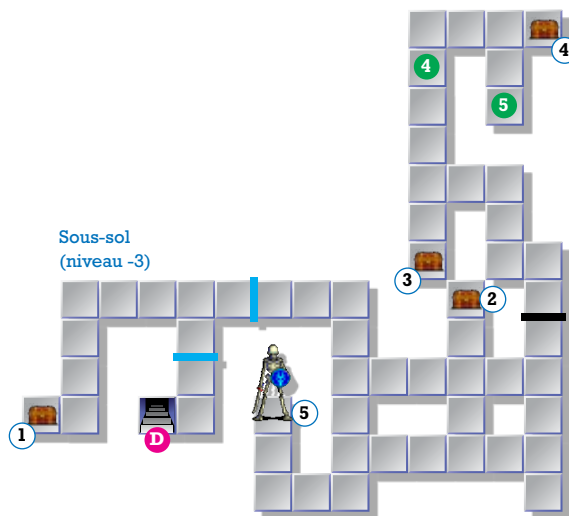
## Sous-sol (niveau -1)



## Sous-sol (niveau -2)



## Sous-sol (niveau -3)

GROTTE IALA  
Sud de Scion

## Rez-de-chaussée

1. Vitabarre
3. Villageois
3. 20 Mesetas
4. Coffre vide
5. Coffre vide

Sous-sol  
(niveau -2)

1. 20 Mesetas
2. 20 Mesetas
3. 50 Mesetas

Sous-sol  
(niveau -1)

1. 20 Mesetas
3. Coffre vide
3. Coffre vide
4. Vitabarre
5. Lampe torche

Sous-sol  
(niveau -3)

1. Aquavital
  2. Lampe torche
  3. Coffre vide
  4. Vitabarre
  5. 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

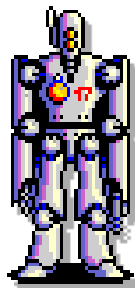
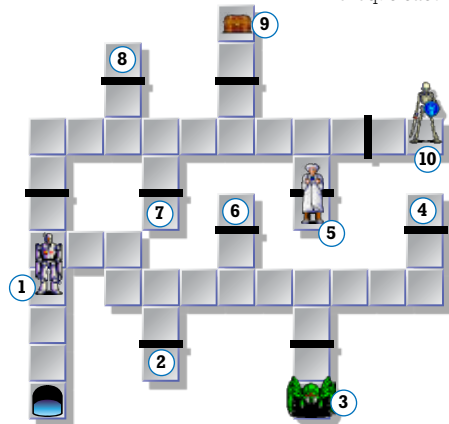




## PRISON DE TRIADA

### 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

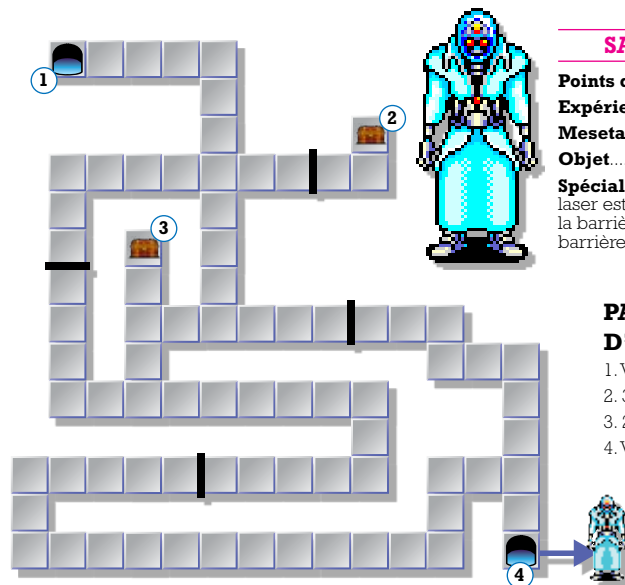
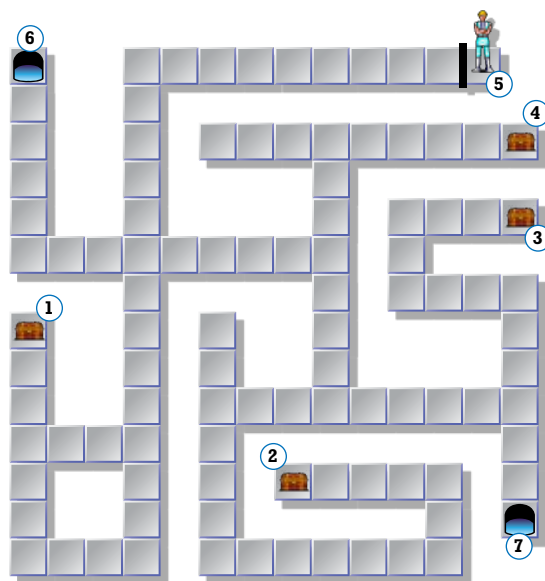


### CYBER GARDE

**Points de vie**.....110  
**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.

### 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.

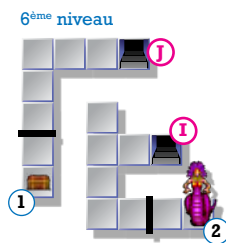
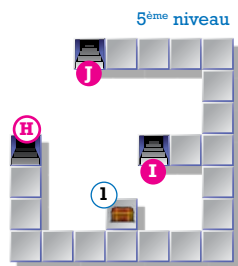
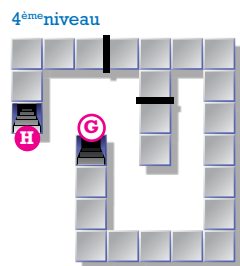
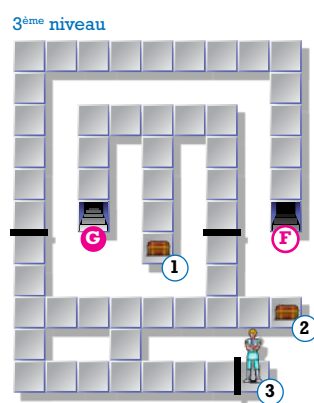
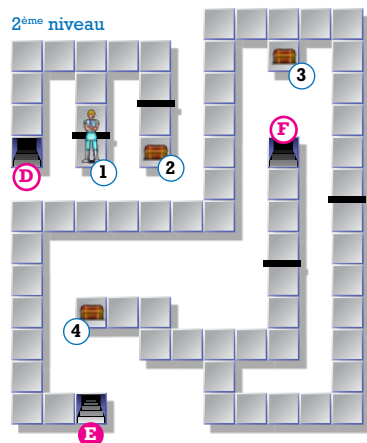
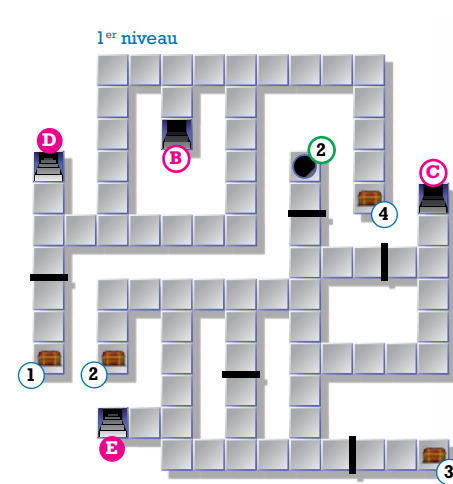
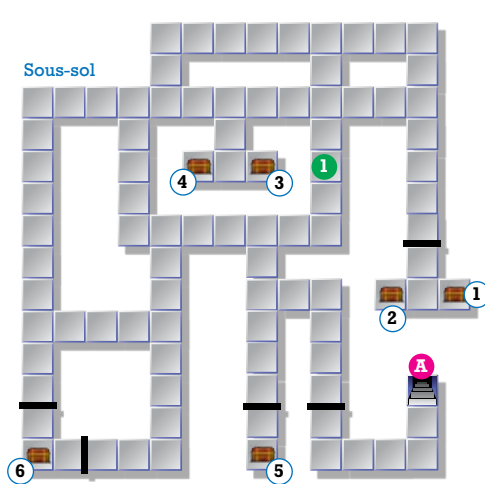
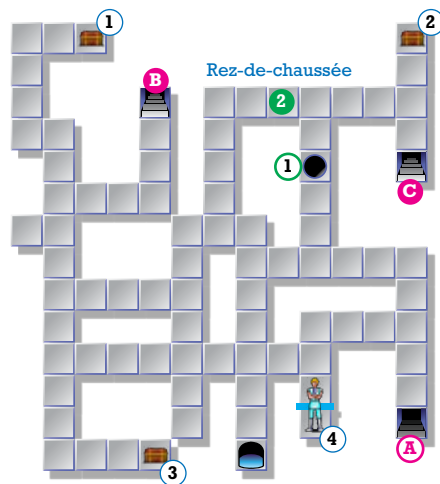
### PASSAGE D'ABION

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

### CAVERNE DE DRASGOT

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





## 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

### 1er niveau

- 5 mesetas
- Coffre vide
- Aquavital
- 10 mesetas

### 2ème niveau

- Villageois
- 35 mesetas
- 10 mesetas
- Coffre vide

### 3ème niveau

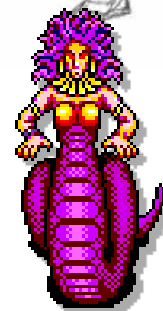
- Aquavital
- Coffre vide
- Villageois

### 5ème niveau

- Vitabarre

### 6ème niveau

- Coffre vide
- Médusa



## MÉDUSA

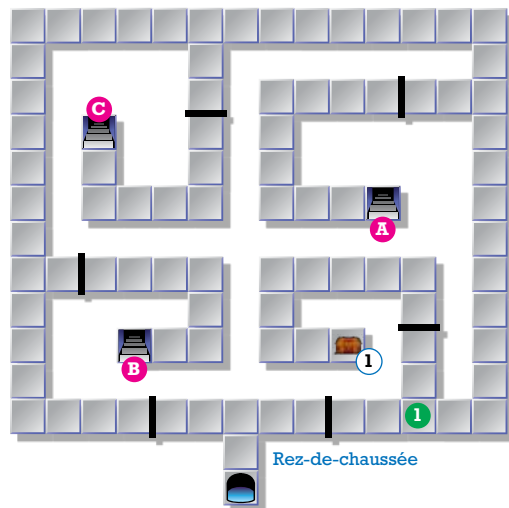
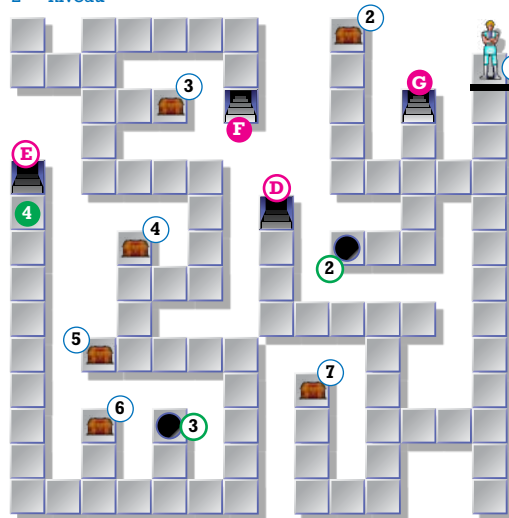
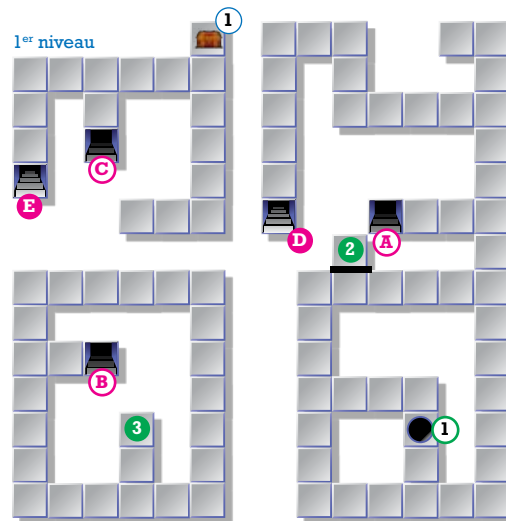
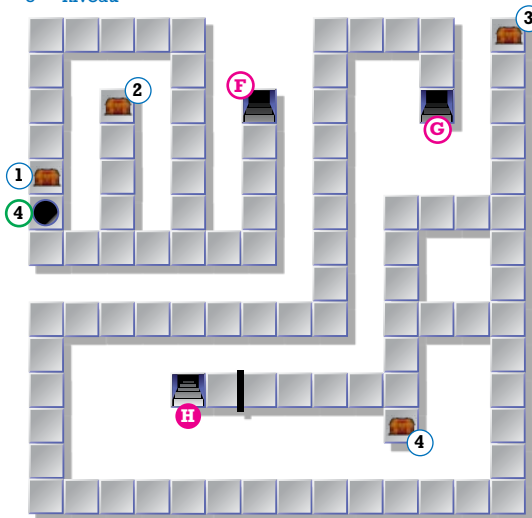
**Points de vie** ..... 200

**Expérience** ..... 15

**Mesetas** ..... 71

**Objet** ..... Hache laconian

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

2<sup>ème</sup> niveau1<sup>er</sup> niveau3<sup>ème</sup> niveau

## TOUR DE L'ÎLE PERDUE

## Rez-de-chaussée

1. 20 mesetas

1<sup>er</sup> niveau

1. Coffre vide

2<sup>ème</sup> niveau

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

3<sup>ème</sup> niveau

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

4<sup>ème</sup> niveau

1. Aquavital
2. Dragon rouge

## DRAGON ROUGE

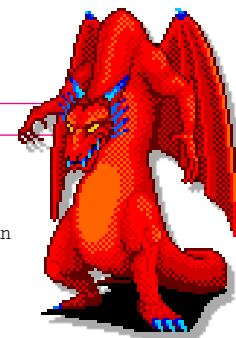
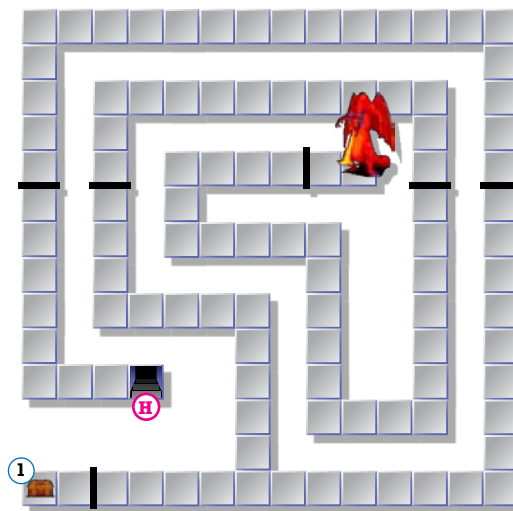
Points de vie..... 175

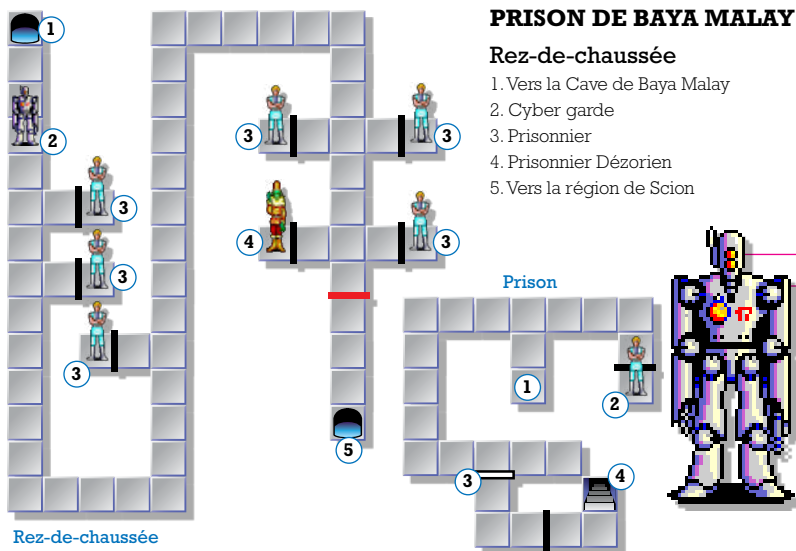
Expérience..... 65

Mesetas..... 163

Objet..... Épée laconian

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

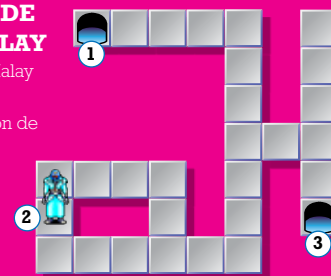
4<sup>ème</sup> niveau



Rez-de-chaussée

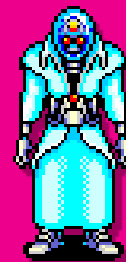
## PASSAGE DE BAYA MALAY

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.

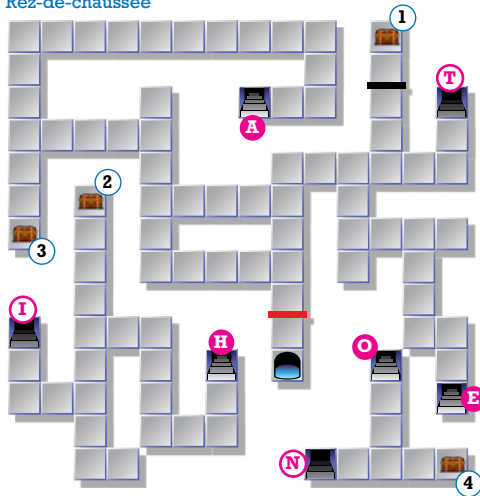
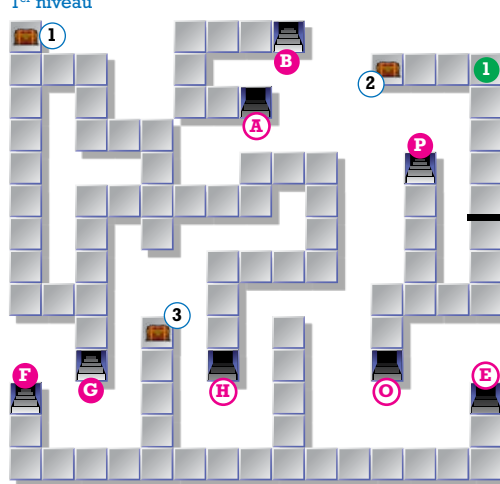


## TOUR DE BAYA MALAY

### Rez-de-chaussée

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

Rez-de-chaussée

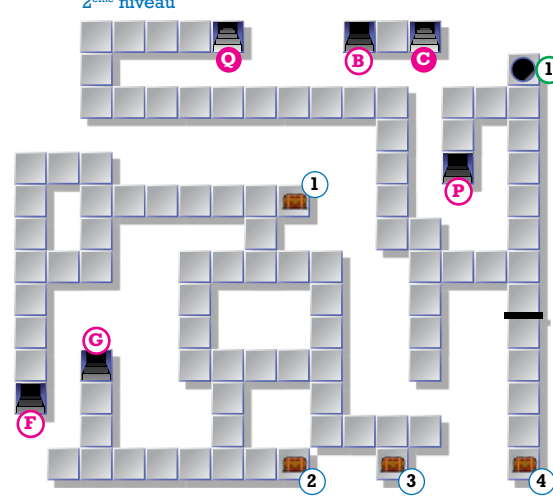
1<sup>er</sup> niveau

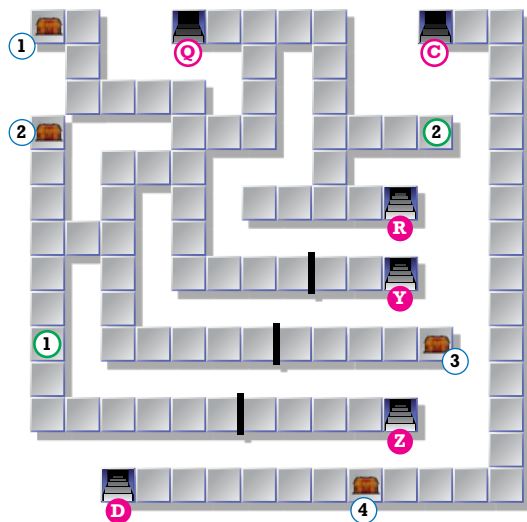
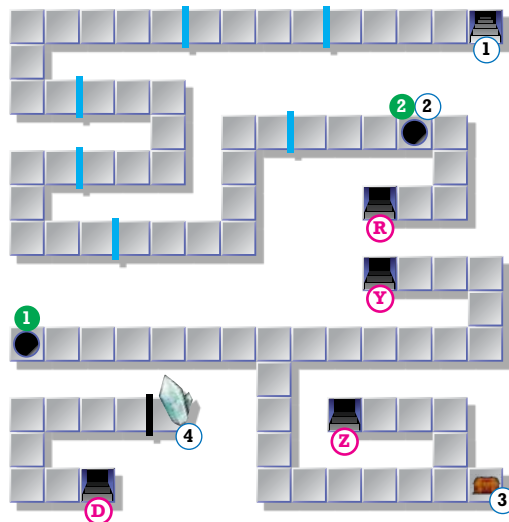
### 1<sup>er</sup> niveau

1. Clé Magique
2. Hache
3. Coffre vide

### 2<sup>ème</sup> niveau

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

2<sup>ème</sup> niveau

3<sup>ème</sup> niveau4<sup>ème</sup> niveau

## TOUR DE BAYA MALAY (suite)

3<sup>ème</sup> niveau

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

4<sup>ème</sup> 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)

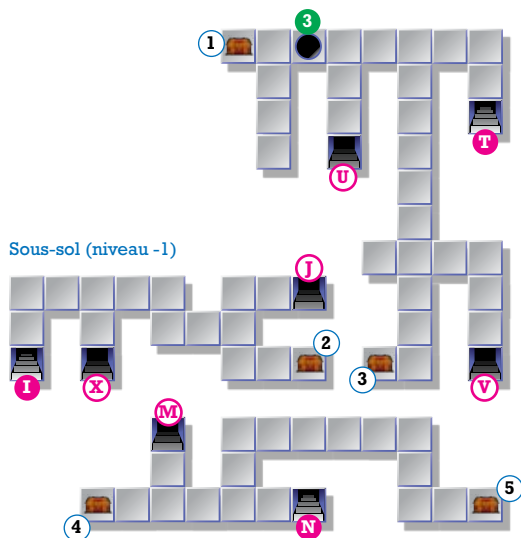
1. Pendentif lumineux
2. Aquavital

## Sous-sol (niveau -3)

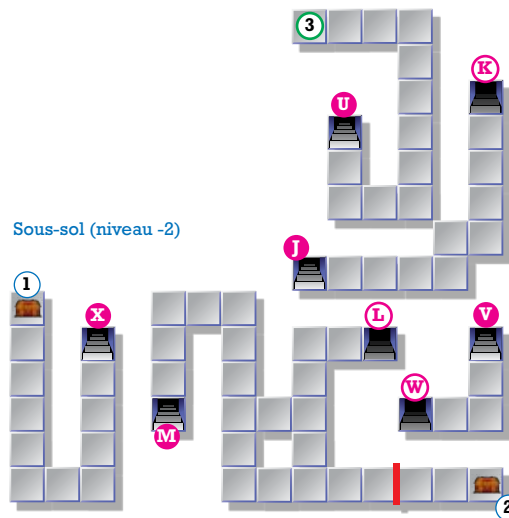
1. Villageois
2. Aquavital
3. 50 mesetas
4. Coffre vide



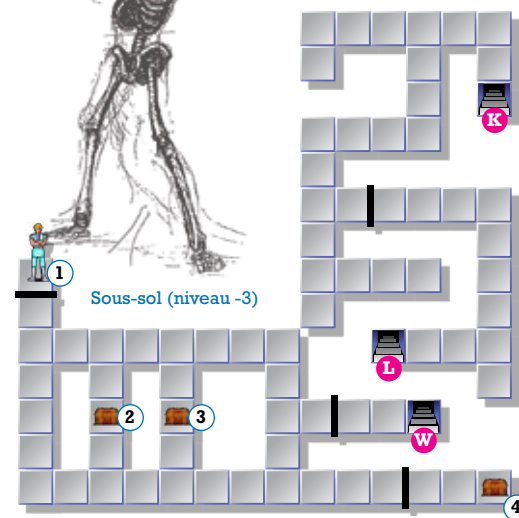
## Sous-sol (niveau -1)



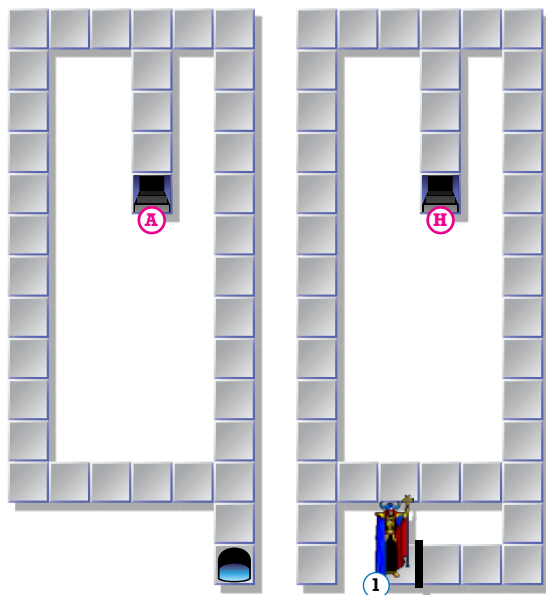
## Sous-sol (niveau -2)



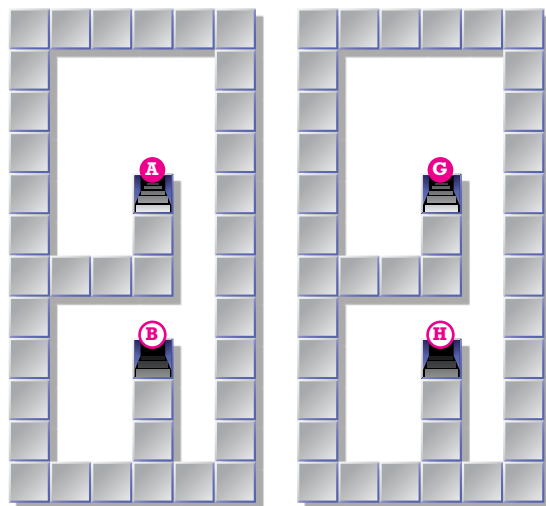
## Sous-sol (niveau -3)



Rez-de-chaussée



Sous-sol (niveau -1)



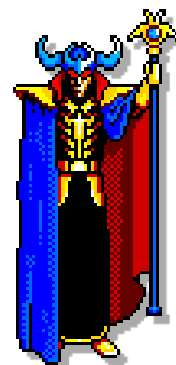
## CHÂTEAU AÉRIEN

1. Lassic
2. Ombre de Lassic



## OMBRE DE LASSIC

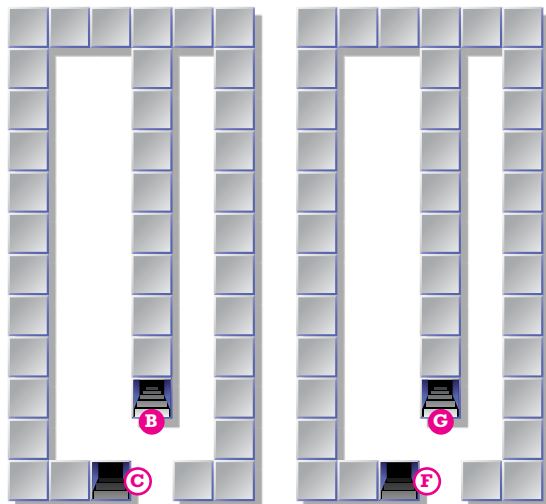
**Points de vie** ..... 165  
**Expérience** ..... 60  
**Mesetas** ..... néant  
**Objet** ..... néant  
**Spécial** ..... Il possède un rayon laser identique à celui du Savant Fou, mais gardez vos points de magie pour le combat contre Lassic !



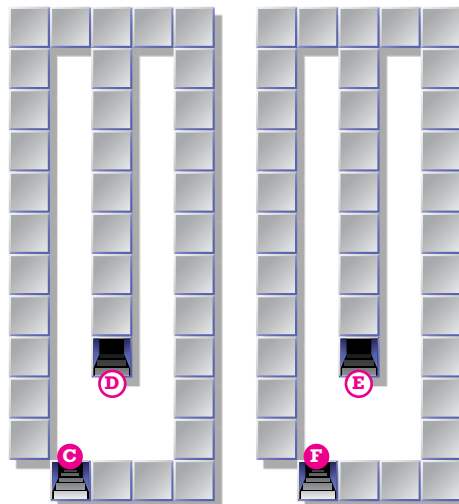
## LASSIC

**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.

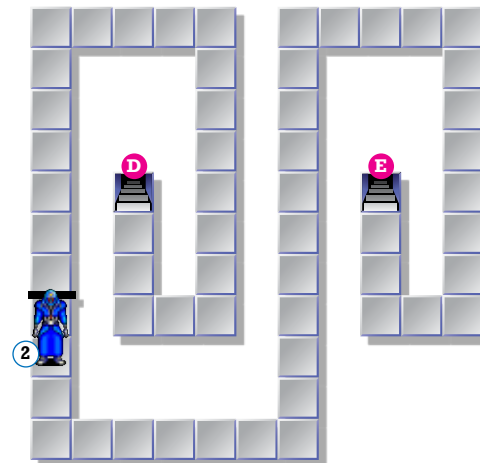
Sous-sol (niveau -2)



Sous-sol (niveau -3)

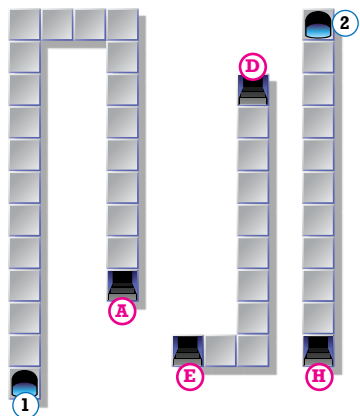


Sous-sol (niveau -4)

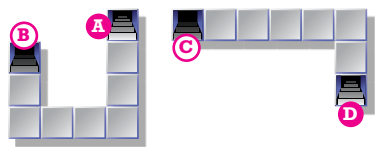
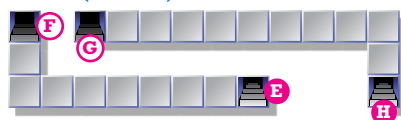
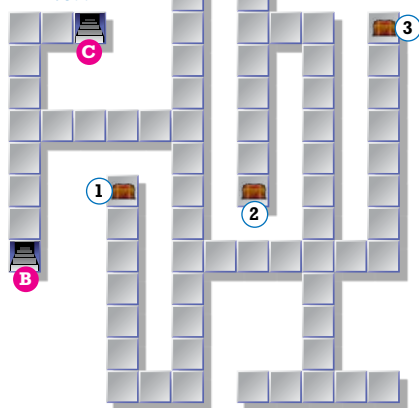




## Rez-de-chaussée

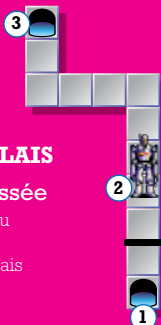


## Sous-sol (niveau -1)

1<sup>er</sup> niveauPASSAGE  
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<sup>ème</sup> 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

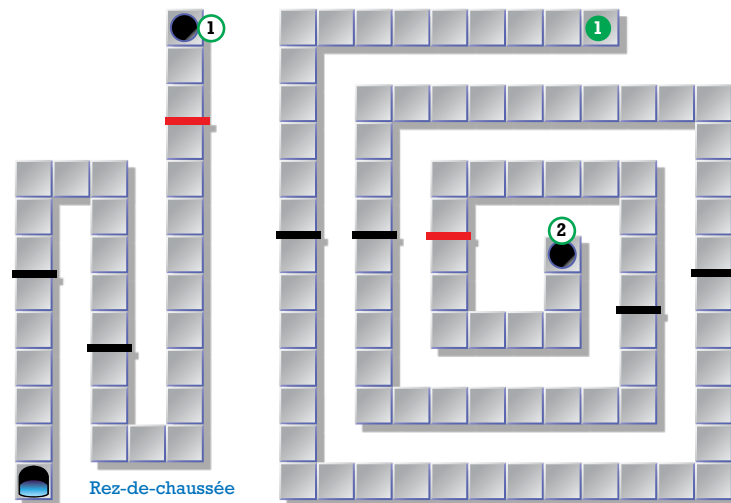
Objet ..... Oeil de Carboucle

**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

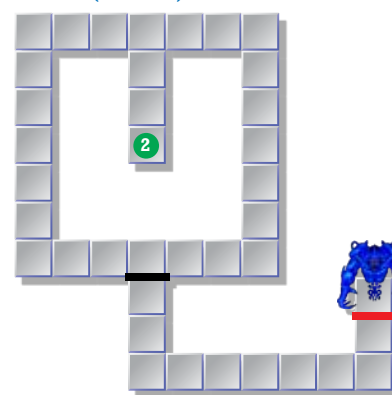
## Passage sous le palais

## Sous-sol (niveau -1)



## Rez-de-chaussée

## 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

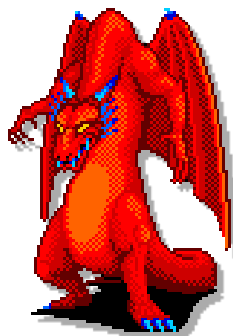
1. Vitabarre
2. 20 mesetas

## Sous-sol (niveau -2)

1. 2000 mesetas
2. Dragon Rouge

## Sous-sol (niveau -1)

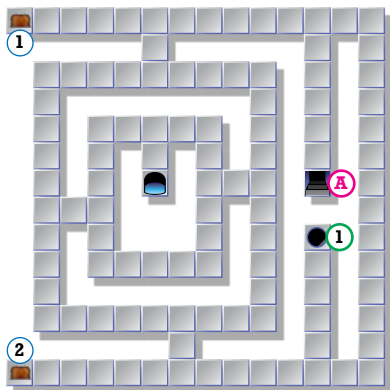
1. Lampe torche
2. Lampe torche
3. 50 mesetas
4. Lutz
5. Passage secret
6. Aquavital
7. Aquavital



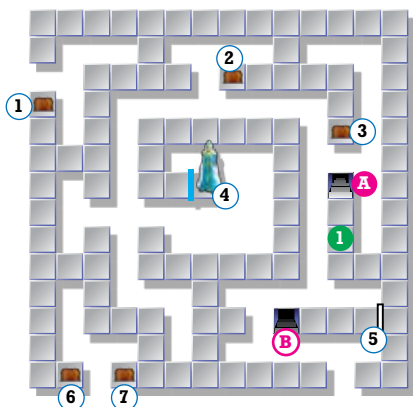
## DRAGON ROUGE

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

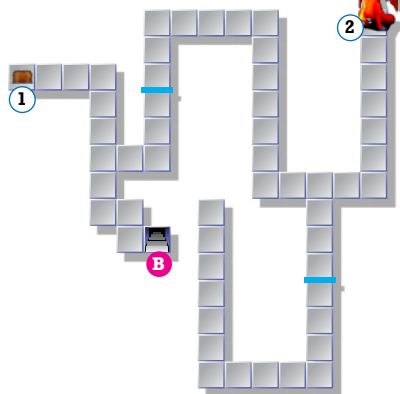
## Rez-de-chaussée



## Sous-sol (niveau -1)



## Sous-sol (niveau -2)



## CAVERNE DE MAÎTRE 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)

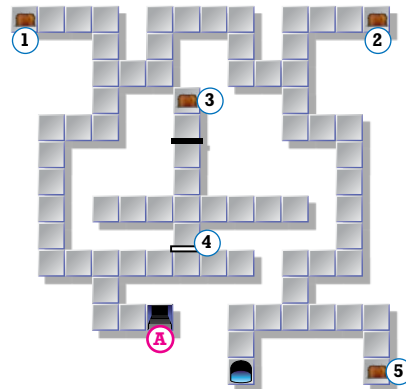
1. 500 mesetas
2. Cape de Frad
3. Coffre vide & piégé
4. Coffre vide & piégé
5. Passage secret
6. 100 mesetas
7. Épée titane
8. Coffre vide & piégé



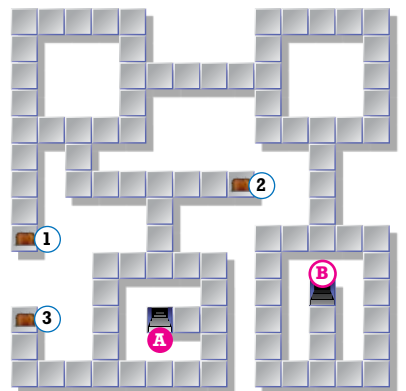
## MAÎTRE TAJIM

**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.

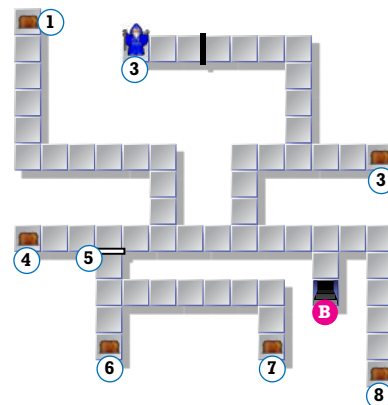
## Rez-de-chaussée



## Sous-sol (niveau -1)

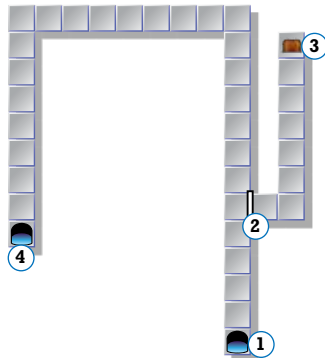


## Sous-sol (niveau -2)

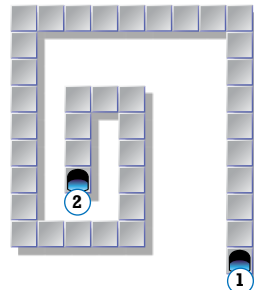


**ENTRÉE DE SKURE****Rez-de-chaussée**

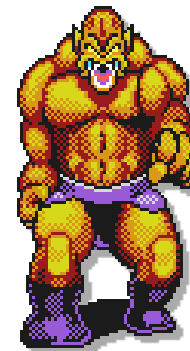
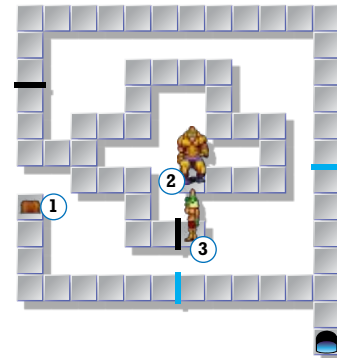
1. Vers Dézoris
2. Passage secret
3. 500 mesetas
4. Vers Skure

**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**

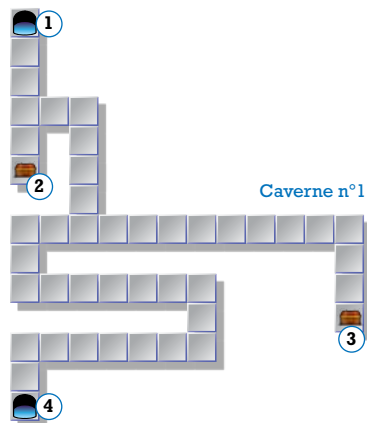
1. Chapeau magique
2. Golem(s)
3. Villageois

**Rez-de-chaussée****GOLEM**

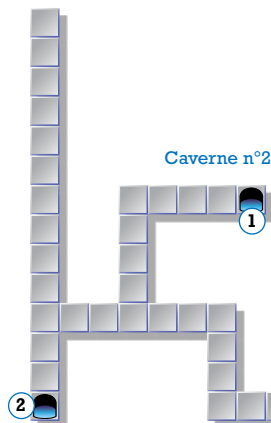
**Points de vie** ..... 190  
**Expérience** ..... 32  
**Mesetas** ..... 138  
**Objet** ..... Aéropisme  
**Spécial** ..... L'un des ennemis les plus puissants vers la fin de votre quête. Il peut y avoir jusqu'à 2 monstres protégeant l'Aéropisme !

**CAVERNES DÉZORIENNES****Caverne n°1**

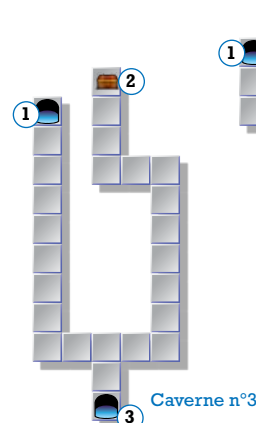
1. Vers la caverne n°2
2. 100 mesetas
3. Coffre vide & piégé
4. Vers la région de Skure

**Caverne n°2**

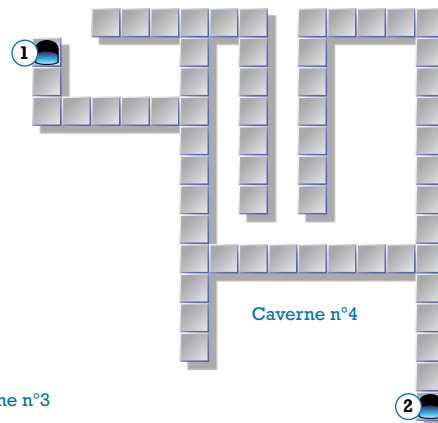
1. Vers la caverne n°3
2. Vers la caverne n°1

**Caverne 3**

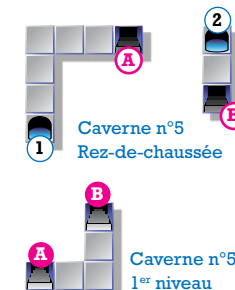
1. Vers le plateau d'Altiplano
2. Coffre vide & piégé
3. Vers la caverne n°2

**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<sup>er</sup> niveau

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

## 2<sup>ème</sup> niveau

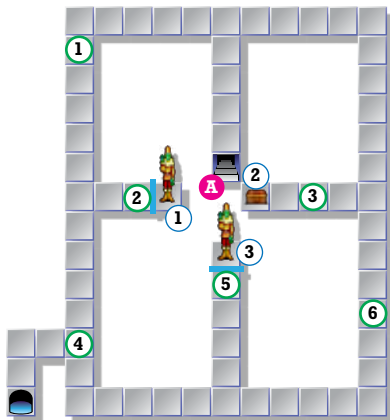
1. 20 mesetas
2. Vitabarre
3. Coffre vide & piégé
4. Lampe torche
5. 20 mesetas

## 3<sup>ème</sup> niveau

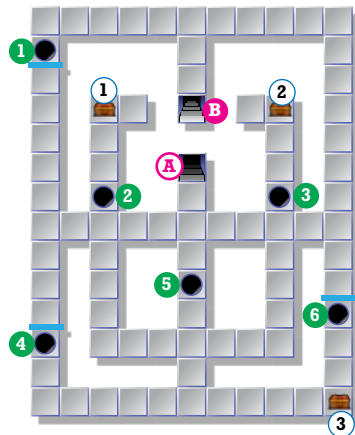
1. Torche d'éclipse



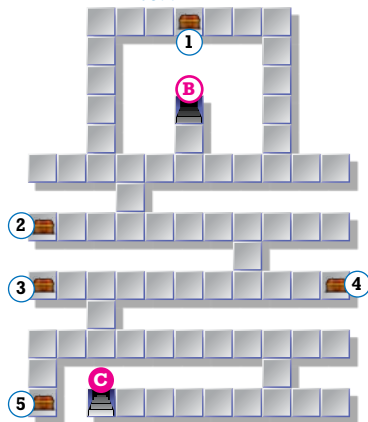
### Rez-de-chaussée



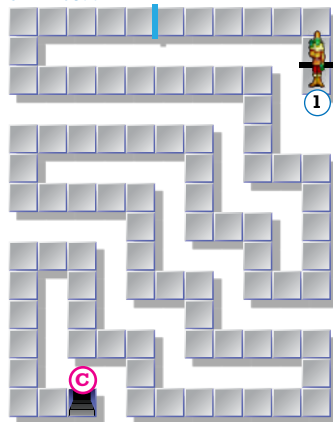
### 1<sup>er</sup> niveau



### 2<sup>ème</sup> niveau



### 3<sup>ème</sup> niveau

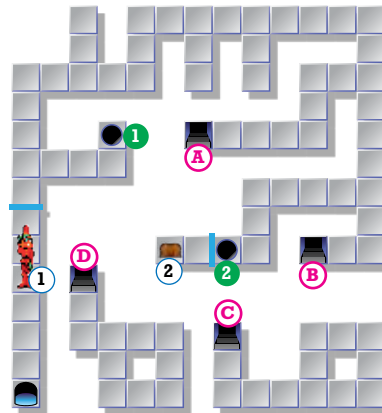


# MORGUE DE GAROND

## Rez-de-chaussée

1. Message
2. Armure laconian

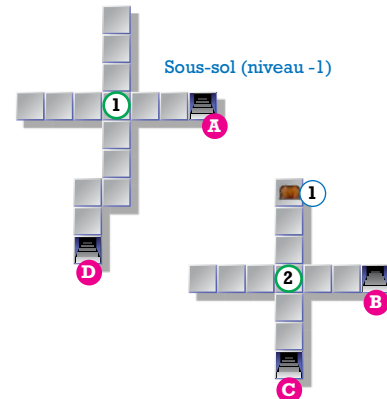
### Rez-de-chaussée



## Sous-sol (niveau -1)

1. Aquavital

### Sous-sol (niveau -1)



# GROTTE DU BOUCLIER LACONIAN

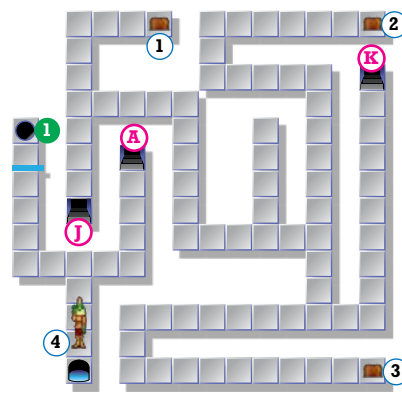
## Rez-de-chaussée

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

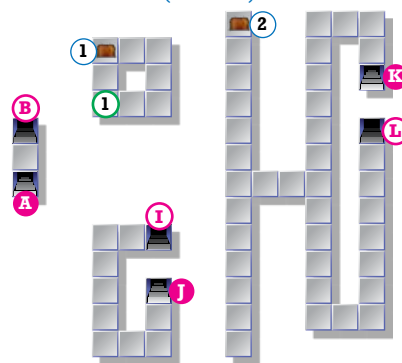
## Sous-sol (niveau -1)

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

### Rez-de-chaussée



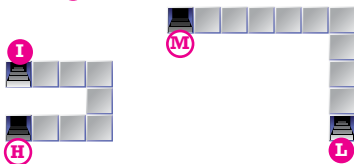
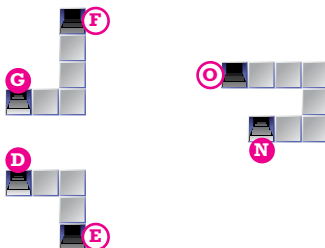
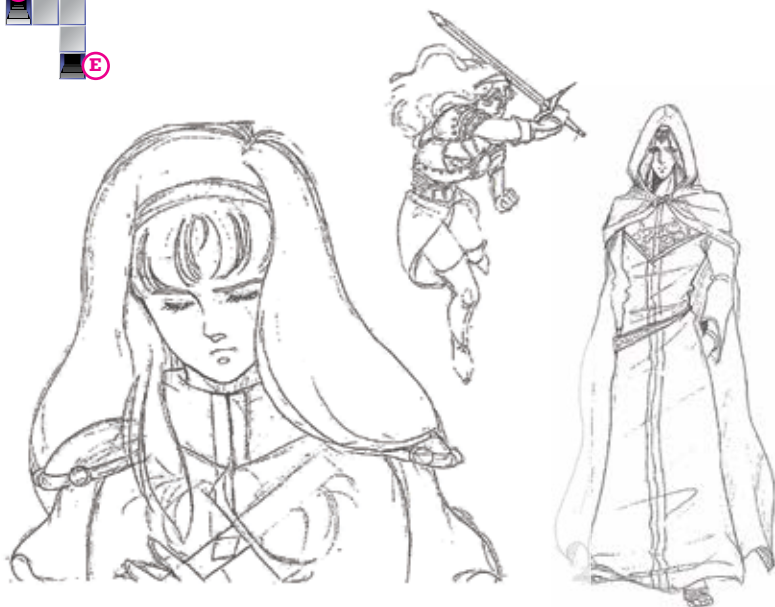
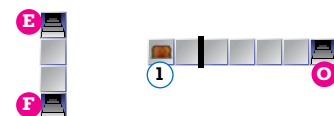
### Sous-sol (niveau -1)























**GROTTE DU BOUCLIER LACONIAN** (suite)**Sous-sol (niveau -5)**











1. Bouclier laconian.

Attention, le coffre est aléatoirement piégé !












**Sous-sol (niveau -2)****Sous-sol (niveau -4)****Sous-sol (niveau -3)****Sous-sol (niveau -5)**







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










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










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



	Nom	Pv	Emplacement	Note
	<b>SERPENT</b> 25 exp / 98 mst	80	Forêts et océans de Palma	Tylon est très vulnérable si il ne porte pas de bouclier.
	<b>LÉZARD DE FEU</b> 28 exp / 101 mst	93	Palma	~ Néant ~
	<b>SEIGNEUR SERPENT</b> 11 exp / 42 mst	110	Un de vos ennemis les plus puissant. Apparaîtra n'importe où à la fin de votre quête	Très persistant.
	<b>SQUELETTE</b> 13 exp / 25 mst	53	Forêts et donjons de Palma	~ Néant ~
	<b>SOLDAT SQUELETTE</b> 18 exp / 37 mst	57	Motavia, plaine de Palma autour de la forêt d'Eppi	~ Néant ~
	<b>RÔDEUR</b> 22 exp / 87 mst	79	Dézoris et dans les gros donjons	~ Néant ~
	<b>GOULE</b> 16 exp / 26 mst	68	Forêts et donjons de Palma	~ Néant ~
	<b>REVENANT</b> 27 exp / 20 mst	87	Donjons de Dézoris. Vos seuls ennemis de Fort Garond	Très persistant.
	<b>MORT VIVANT</b> 21 exp / 59 mst	100	Donjons de Motavia et Dézoris. Parfois dans les plaines gelées de Dézoris	~ Néant ~
	<b>MANTICORE</b> 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.
	<b>SPHINX</b> 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
	<b>ÉLÉPHANT</b> 17 exp / 38 mst	86	Palma, sur l'île où se trouvent Abion et Lore.	~ Néant ~
	<b>MAMMOUTH</b> 40 exp / 125 mst	180	Dézoris, Château Aérien et sous le Palais du Gouverneur. Un des plus puissant ennemi à la fin de votre quête	~ Néant ~
	<b>SORCIER DU CHAOS</b> 26 exp / 120 mst	110	Palma près de Sopia ainsi que dans les gros donjons	Peut utiliser la magie <b>BOULE DE FEU</b> comme Alisa, causant jusqu'à 8 points de dégâts.
	<b>CYBER MAGE</b> 32 exp / 187 mst	138	Un des plus puissant ennemi à la fin de votre quête	Utilise parfois une magie similaire à <b>FOUDRE</b> de Lutz, causant des dégâts à tout le groupe.
	<b>DÉZORIEN</b> 18 exp / 105 mst	76	Dézoris	Parlez-lui avec la magie ou avec un objet, comme la Sphère d'esprit.
	<b>CHEF DÉZORIEN</b> 20 exp / 136 mst	86	Dézoris	Parlez-lui avec la magie ou avec un objet, comme la Sphère d'esprit.
	<b>TALOS</b> 30 exp / 119 mst	120	Palma et Château Aérien	~ Néant ~
	<b>GAIA</b> 24 exp / 150 mst	140	Désert Motavien près de la grotte de Maître Tajim	~ Néant ~
	<b>GOLEM</b> 32 exp / 138 mst	190	Un des plus puissant ennemi à la fin de votre quête. Gardien de l'Aéropisme.	~ Néant ~
	<b>CENTAURE</b> 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.
	<b>ROI DES SABRES</b> 31 exp / 133 mst	190	Un des plus puissant ennemi à la fin de votre quête	Peut utiliser la magie <b>LIGOTER</b> sur votre groupe. Parlez-lui avec la magie ou avec un objet, comme la Sphère d'esprit.

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

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



Imprimé en France

©2012 Master System France/Ichigo