

GUIDE

DU VOYAGEUR ALGOLIEN

INVENTAIRE

3

Phantasy Star SOMMAIRE

Bienvenue dans le monde de Phantasy 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 & BOUCLIERS..... 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 & BOUCLIERS

ARMES 4

ARMURES 5

BOUCLIERS 6

OBJETS

CLÉS 7

DIALOGUE 7

DÉTECTION 7

ÉCHANGE 8

IDENTIFICATION 8

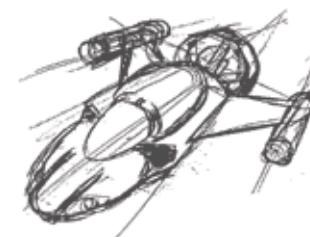
PROTECTION 8

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.

Les dernières paroles de Néro.



ARMURES

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

	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



BOUCLIERS

En association avec une bonne armure, ils sont d'un grand secours au combat. Certains d'entres 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.

CLES

DIALOGUE

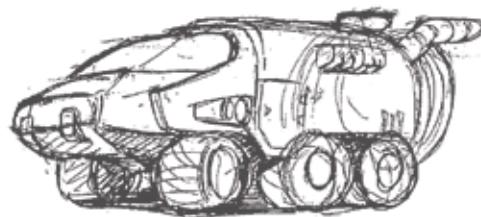
DETECTION

	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
COIFFE MAGIQUE	[Palma] Abion [Dézoris] Skure	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	Pour parler aux dragons par exemple. Identique au sort TÉLÉPATHIE de Lutz.	30	Tous
AÉROPRISME	[Dézoris] Grotte de l'Aéropisme	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 Hapsy dans une des ruines de Bortovo.	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

IDENTIFICATION

PROTECTION



	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
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 Spatiopart.	200	Alisa
PASSEPORT	[Palma] Spatiopart [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
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

SOINS

TELEPORTATION

	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
VITABARRE	[Palma] Camineet, Parolit, Scion, Spatiopart, Abion [Motavia] Uzo [Dézoris] Skure Dans les donjons, laissé par les Barjots ou Paysans Motaviens	Restaure l'énergie d'un membre du groupe	10	Tous
AQUAVITAL	[Palma] Camineet, Parolit, Scion, Spatiopart, Abion [Motavia] Uzo [Dézoris] Skure Dans les donjons	Restaure l'énergie d'un membre du groupe	40	Tous
VOILE DE FUITE	[Palma] Camineet, Parolit [Motavia] Paséo [Dézoris] DuoPolis Dans les donjons	Utile pour fuir un combat qui semble perdu. Similaire à la magie DÉGUERPIR d'Alisa	10	Tous
TAPIS DU CROYANT	[Palma] Camineet, Scion, Gothic [Motavia] Casba [Dézoris] 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
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 fourmilières 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
VASSEAU	[Spatioport] Palma, Motavia	Utiliser pour voyager entre les planètes du système d'Algol.	-	Tous
LUVENO	[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



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)

WAGITES

SANTONIA DONZONIA

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

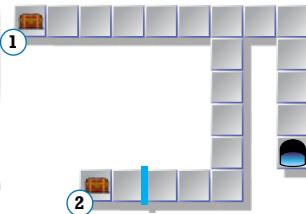
ENTRÉE DE SKURE	32
ENTRÉE DE DUOPOLIS	32
CAVERNES DÉZORIENNES	32
GROTTE DE L'AÉROPRISME	33
MORGUE DE GAROND	34
TOUR CORONA	35
GROTTE DU BOUCLIER LACONIAN	36

LÉGENDE DES DONJONS

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

ENTREPÔT

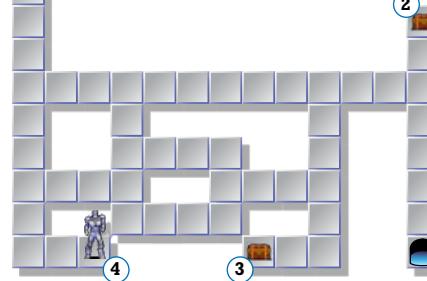
- Clé des Donjons (Vous devez visiter Eppi auparavant)
- 50 Mesetas



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



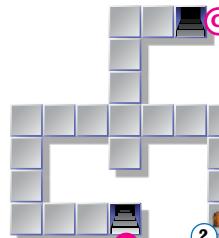
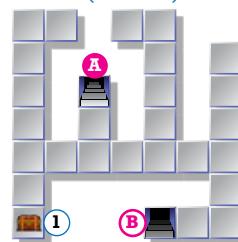
GROTTE NAULA

Nordouest de Palma

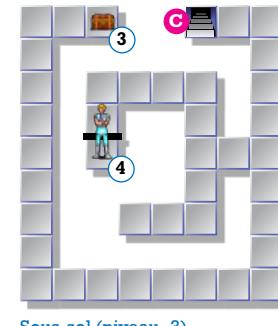
- Glaive
- 10 Mesetas
- Lampe torche
- Magasin (Pâtisserie)



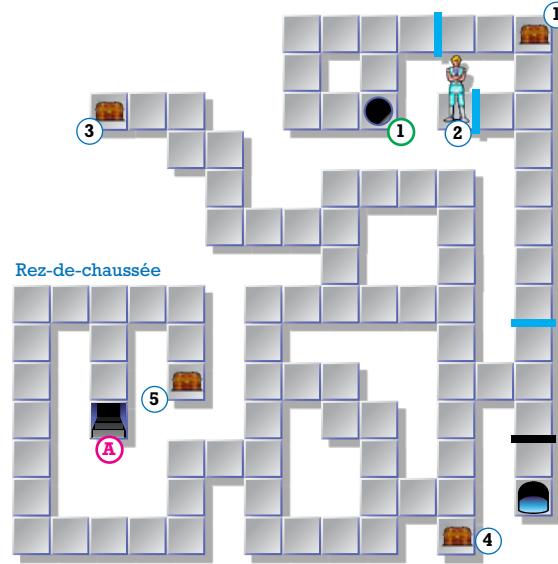
Sous-sol (niveau -1)



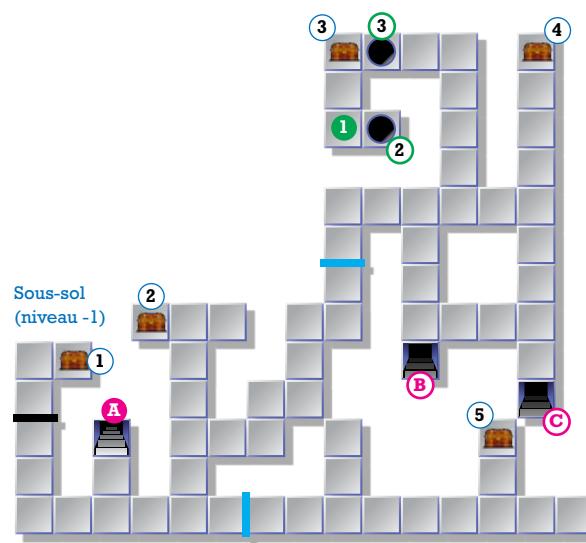
Sous-sol (niveau -2)



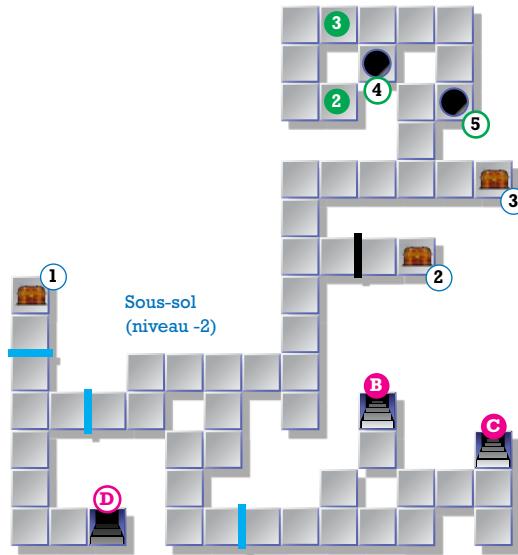
Sous-sol (niveau -3)



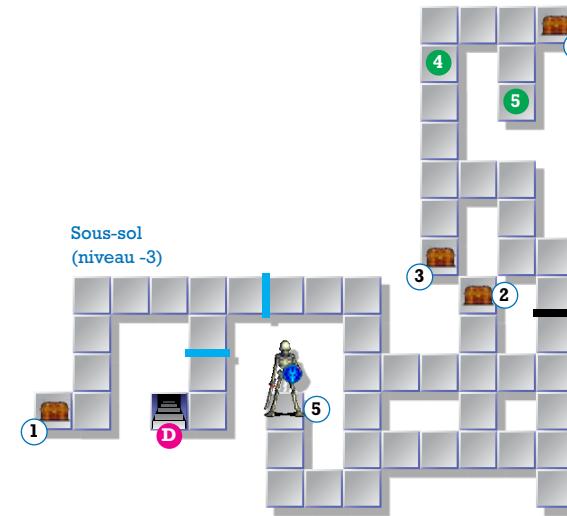
Rez-de-chaussée



Sous-sol (niveau -1)



Sous-sol (niveau -2)



Sous-sol (niveau -3)

GROTTÉ 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 -3)

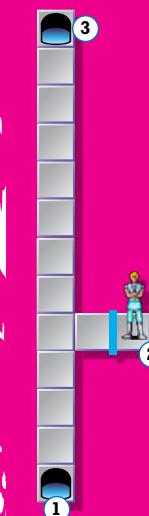
- 1. Aquavital
- 2. Lampe torche
- 3. Coffre vide
- 3. Coffre vide
- 4. Vitabarre
- 5. Squelettes.
Il détiennent les Griffes d'acier.
Utilisez la flute apaisante ou la magie Passe-muraille pour sortir de la grotte.
- 5. Lampe torche

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 Camineet.

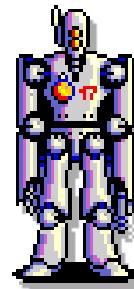
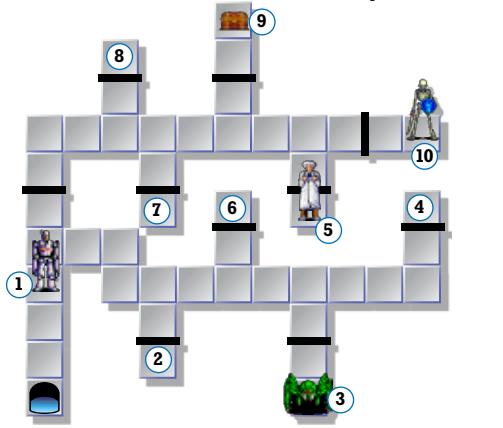
Vous ne pourrez le traverser qu'une fois Lutz intégré à votre équipe.



PRISON DE TRIADA

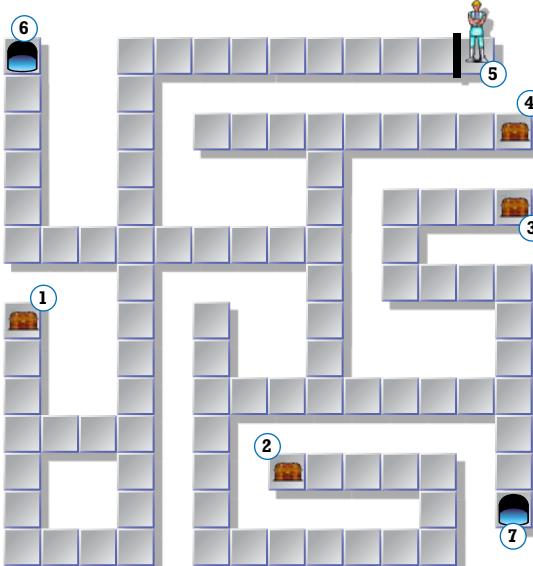
Sud de Gothic

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



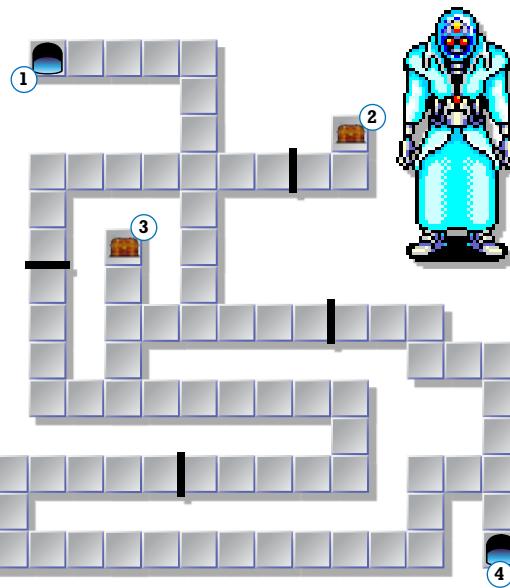
CYBER GARDE

- Points de vie** 110
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.

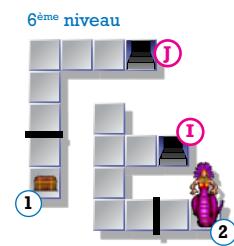
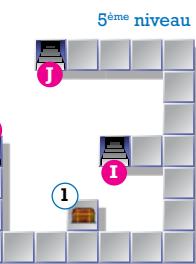
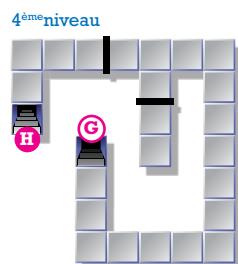
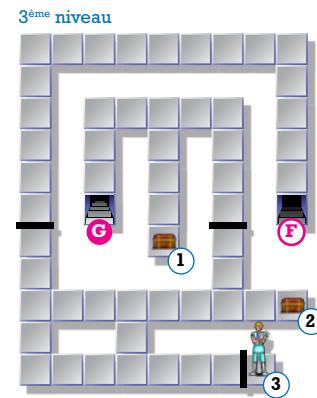
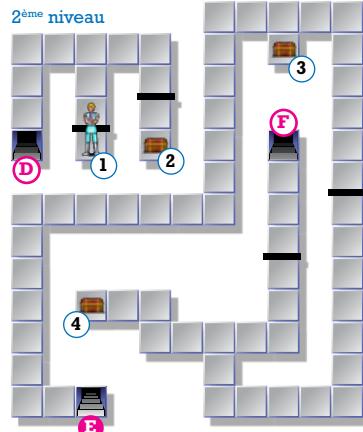
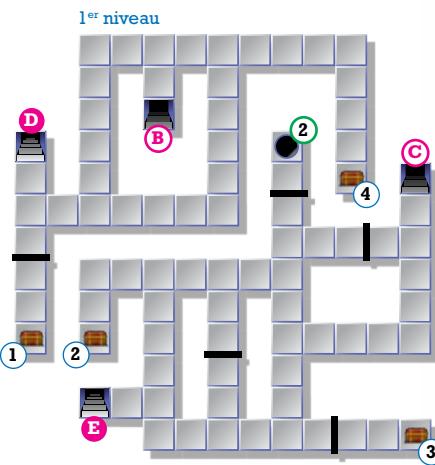
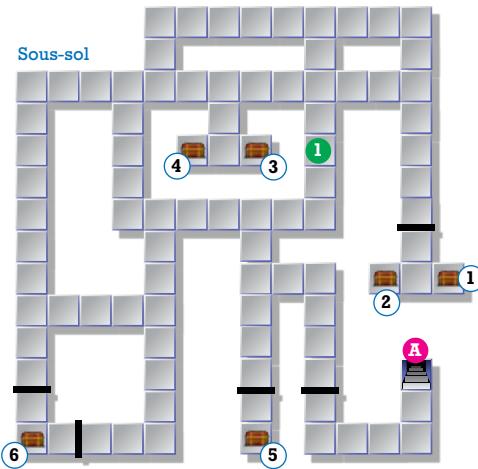
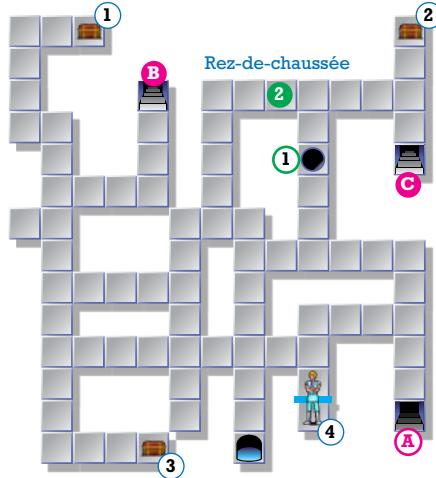
PASSAGE D'ABION

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

- 1. 20 mesetas
- 2. Coffre vide
- 3. Vitabarre
- 4. Villageois

2^{ème} niveau

- 1. Villageois
- 2. 35 mesetas
- 3. 10 mesetas
- 4. Coffre vide

Sous-Sol

- 1. Aquavital
- 2. Coffre vide
- 3. Lampe torche
- 4. Voile de fuite
- 5. Aquavital
- 6. 10 mesetas

3^{ème} niveau

- 1. Aquavital
- 2. Coffre vide
- 3. Villageois

1^{er} niveau

- 1. 5 mesetas
- 2. Coffre vide
- 3. Aquavital
- 4. 10 mesetas

5^{ème} niveau

- 1. Vitabarre

6^{ème} niveau

- 1. Coffre vide
- 2. Médusa



MÉDUSA

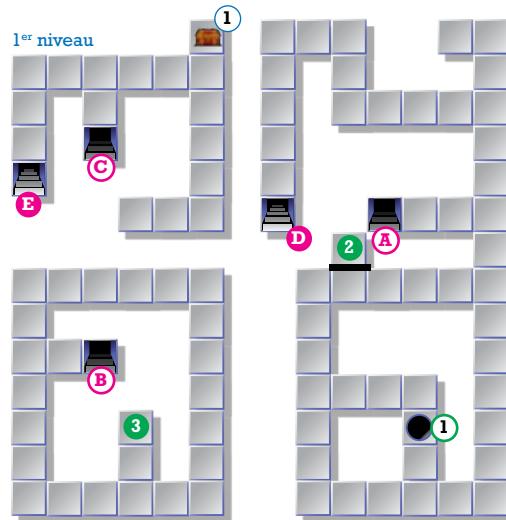
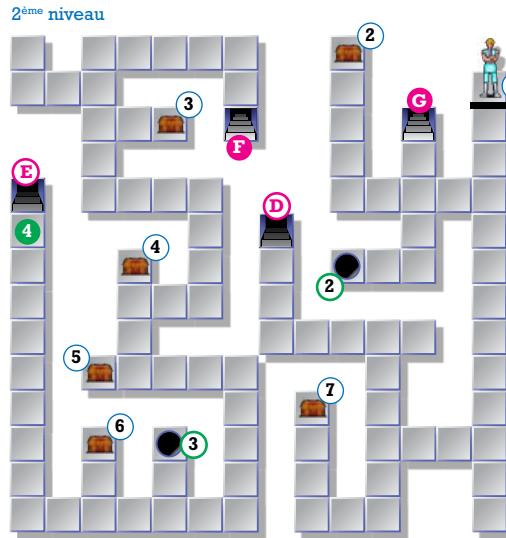
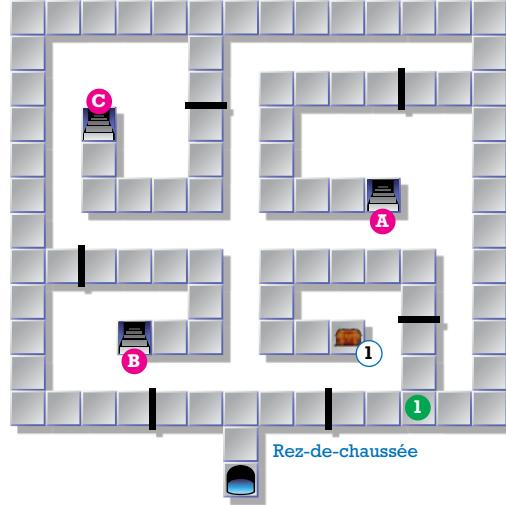
Points de vie 200

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!



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^{ème} niveau

1. Aquavital

2. Dragon rouge



DRAGON ROUGE

Points de vie 175

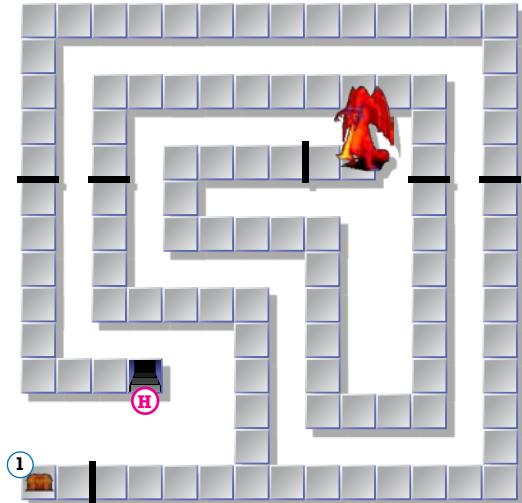
Expérience 65

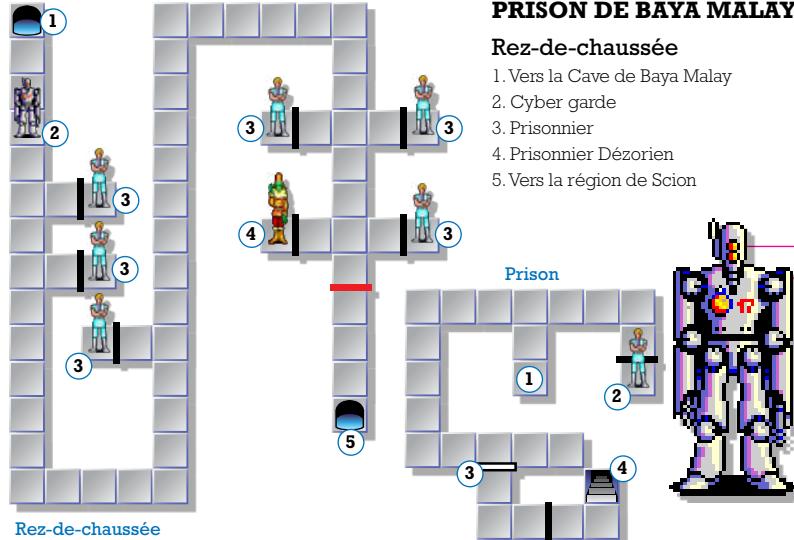
Mesetas 163

Objet Épée laconian

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

4^{ème} niveau





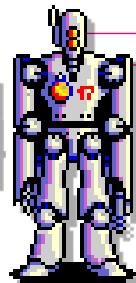
Rez-de-chaussée

PRISON DE BAYA MALAY**Rez-de-chaussée**

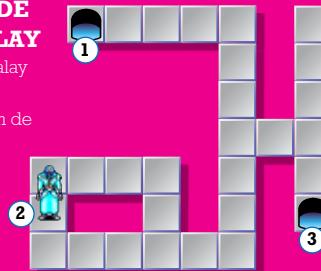
1. Vers la Cave de Baya Malay
2. Cyber garde
3. Prisonnier
4. Prisonnier Désorien
5. Vers la région de Scion

Prison

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

**CYBER GUARDE****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**

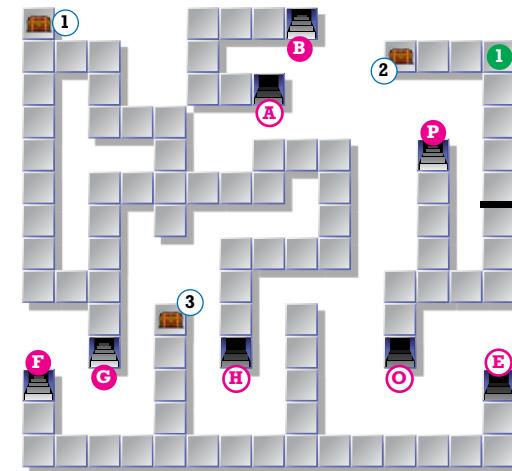
1. Vers Baya Malay
2. Savant Fou
3. Vers la Prison de Baya Malay

**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**

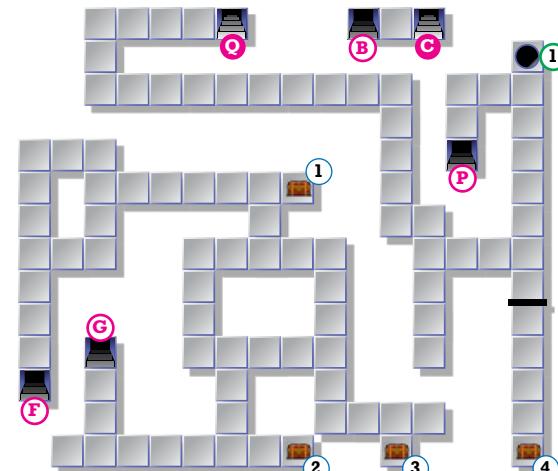
1. Glaive
2. Epée
3. Aquavital
4. Sabre laser

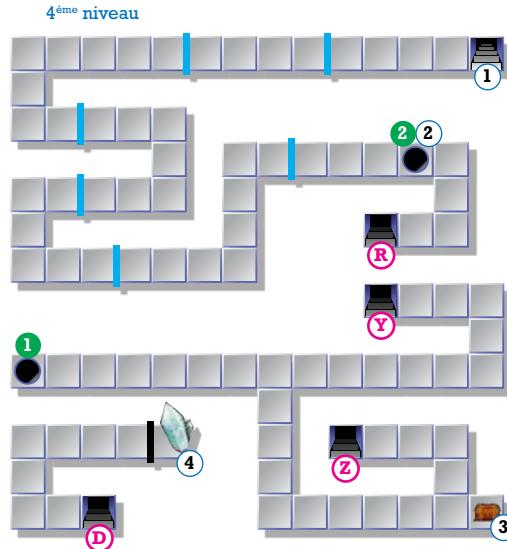
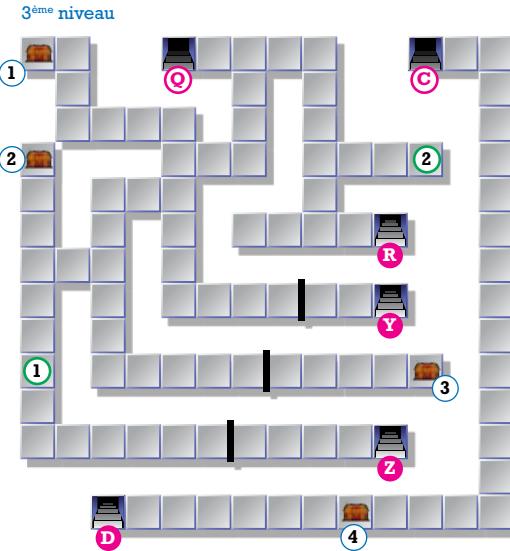
Rez-de-chaussée**1^{er} niveau**

1. Clé Magique
2. Hache
3. Coffre vide

**2^{ème} niveau**

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

2^{ème} niveau



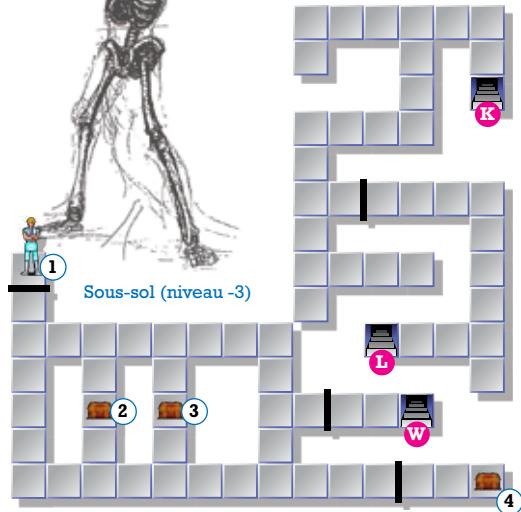
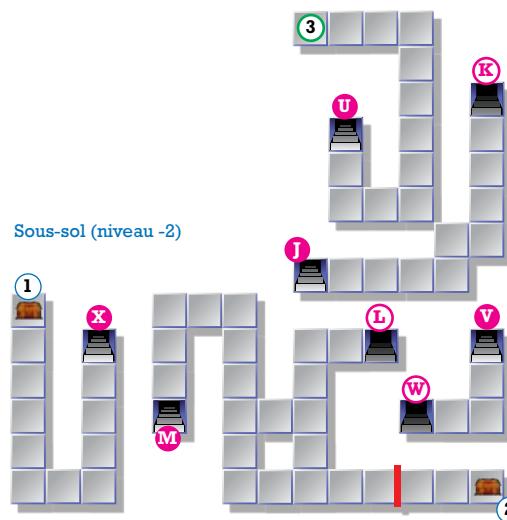
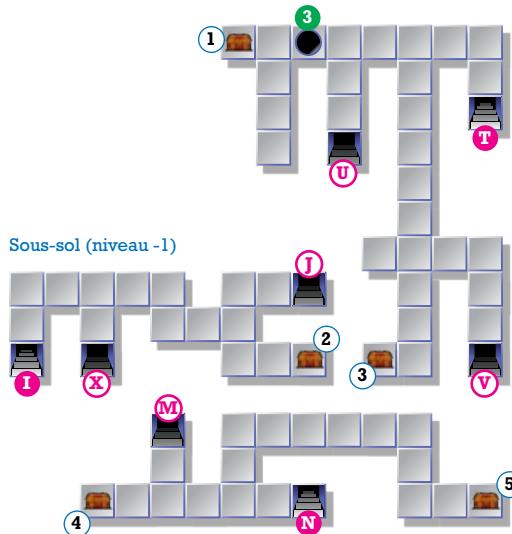
TOUR DE BAYA MALAY (suite)

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 déminier 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

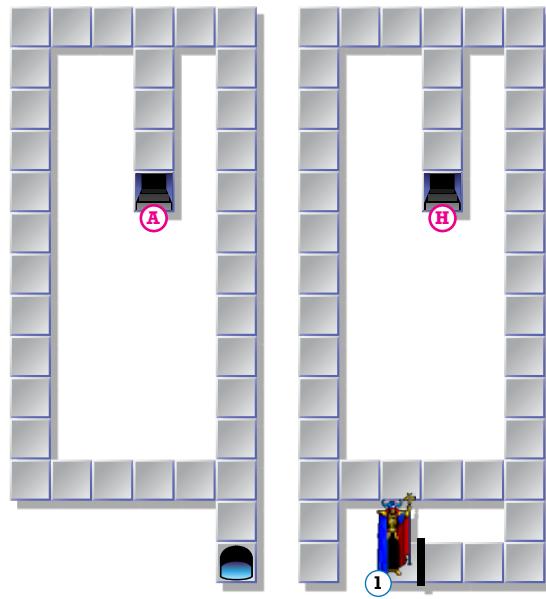
Sous-sol (niveau -2)

1. Pendentif lumineux
2. Aquavital

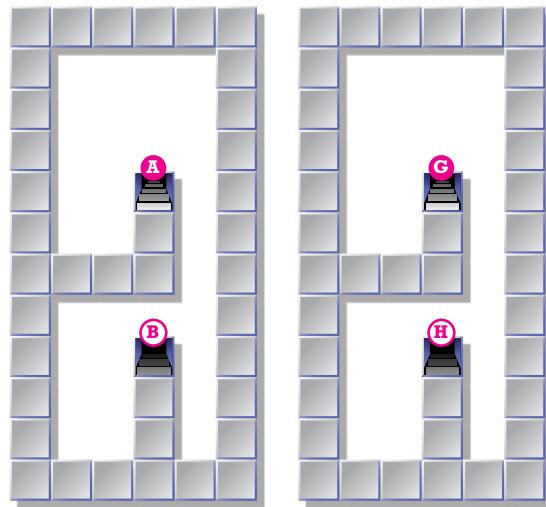
Sous-sol (niveau -3)

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

Rez-de-chaussée

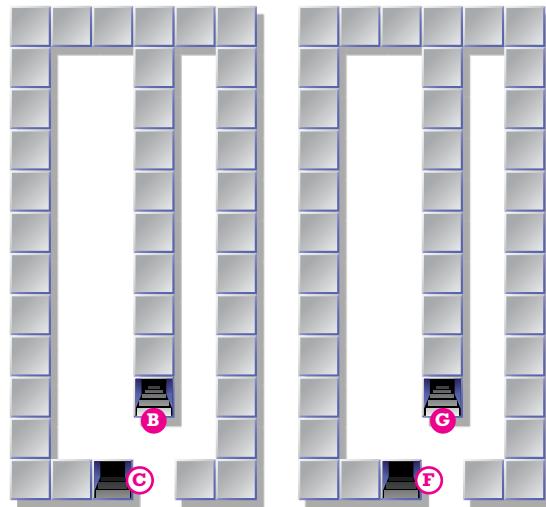


Sous-sol (niveau -1)

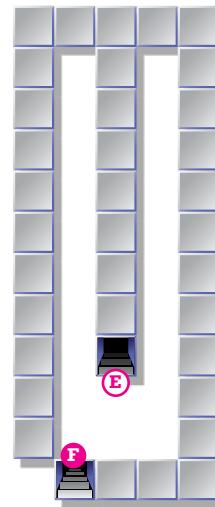
**OMBRE DE LASSIC****Points de vie**..... 165**Expérience** 60**Mesetas** néant**Objet** néant**Spécial** Il possède un rayon laser identique à celui du Savant Fou, mais gardez vos points de magie pour le combat contre Lassic !**LASSIC****Points de vie**..... 238**Expérience** néant**Mesetas** néant**Objet** 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.**CHÂTEAU AÉRIEN**

1. Lassic
2. Ombre de Lassic

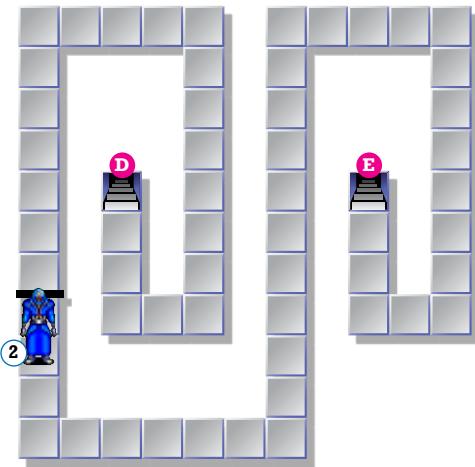
Sous-sol (niveau -2)



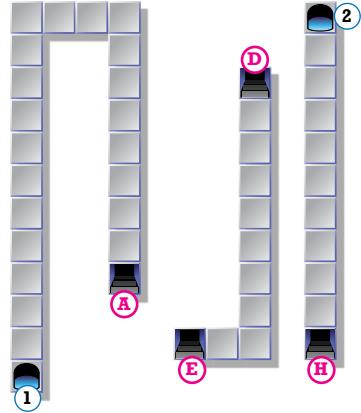
Sous-sol (niveau -3)



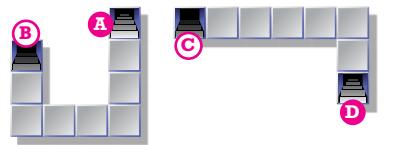
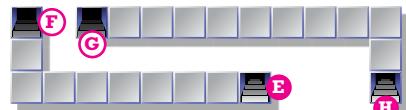
Sous-sol (niveau -4)



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 2^{ème} niveau

- | | |
|----------------------------|--------------------|
| 1. Vers le désert Motavien | 1. 100 mesetas |
| 2. Vers Casba | 2. Coffre vide |
| | 3. 100 mesetas |
| | 4. Dragon de Casba |



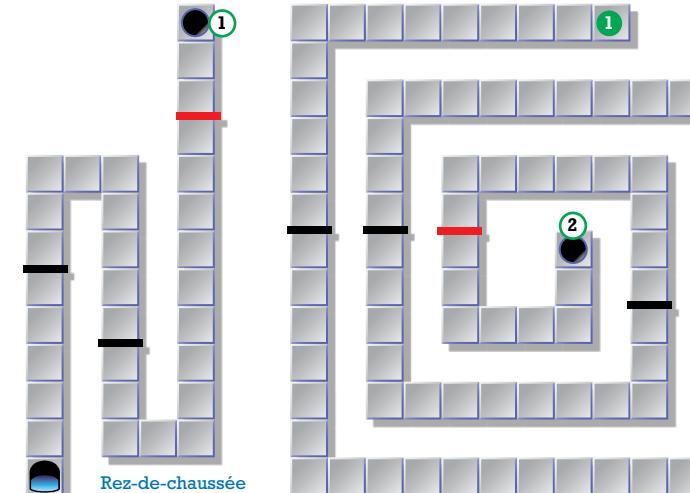
DRAGON DE CASBA

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.

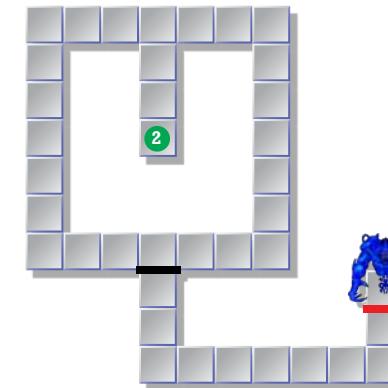
PALAIS DU GOUVERNEUR

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 !

GROTTES MAHAL**Rez-de-chaussée**

1. Vitabarre
2. 20 mesetas

Sous-sol (niveau -2)

1. 2000 mesetas
2. Dragon Rouge

Sous-sol (niveau -1)

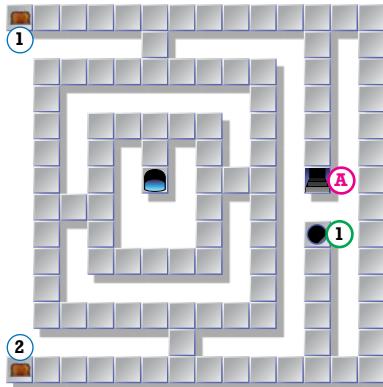
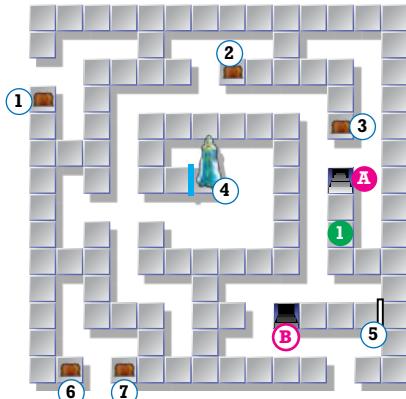
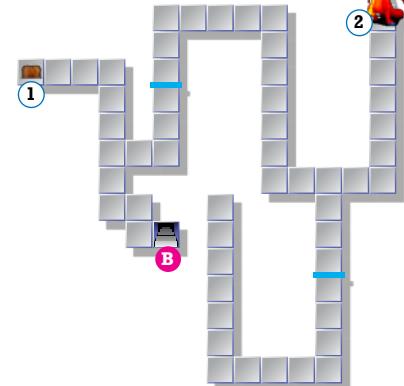
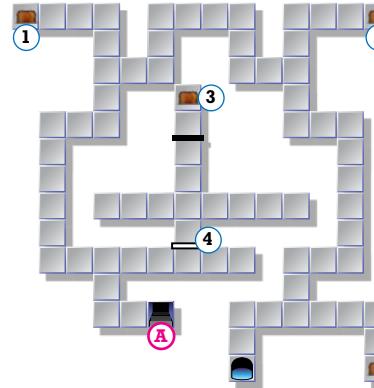
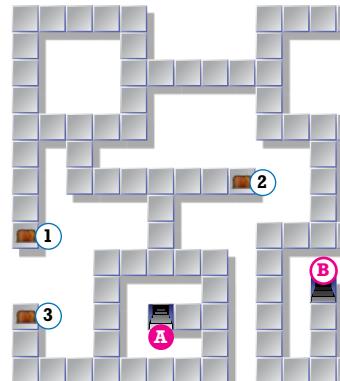
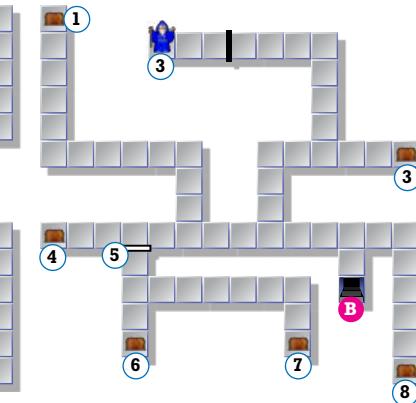
1. Lampe torche
2. Lampe torche
3. 50 mesetas
4. Lutz
5. Passage secret
6. Aquavital
7. Aquavital

**CAVERNE DE MAÎTRE TAJIM****Rez-de-chaussée**

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

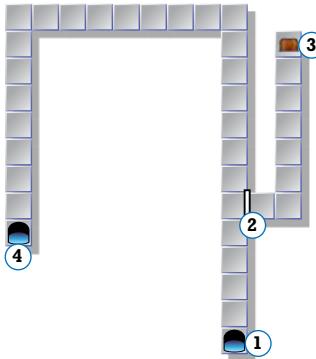
Sous-sol (niveau -1)

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

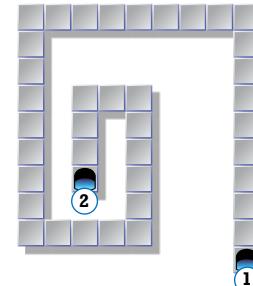
**Rez-de-chaussée****Sous-sol (niveau -1)****Sous-sol (niveau -2)****Rez-de-chaussée****Sous-sol (niveau -1)****Sous-sol (niveau -2)**

ENTRÉE DE SKURE**Rez-de-chaussée**

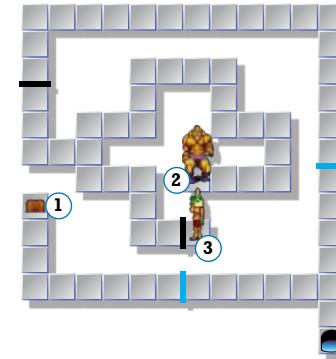
1. Vers Dézoris
2. Passage secret
3. 500 mesetas
4. Vers Skure

Rez-de-chaussée**ENTRÉE DE DUOPOLIS****Rez-de-chaussée**

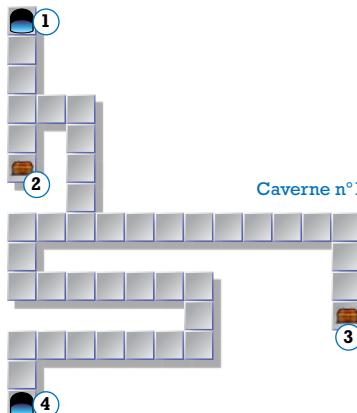
1. Vers Dézoris
2. Vers Duopolis

Rez-de-chaussée**GROTTE DE L'AÉROPRISME****Rez-de-chaussée**

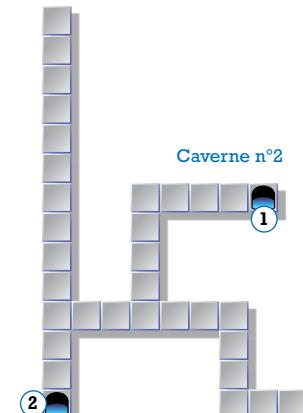
1. Chapeau magique
2. Golem(s)
3. Villageois

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**

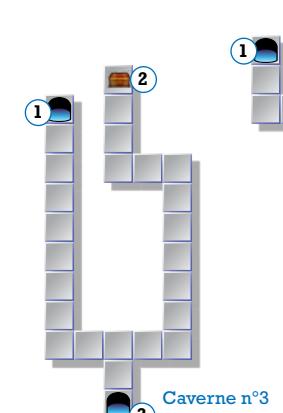
1. Vers la caverne n°2
2. 100 mesetas
3. Coffre vide & piégé
4. Vers la région de Skure

**Caverne n°2**

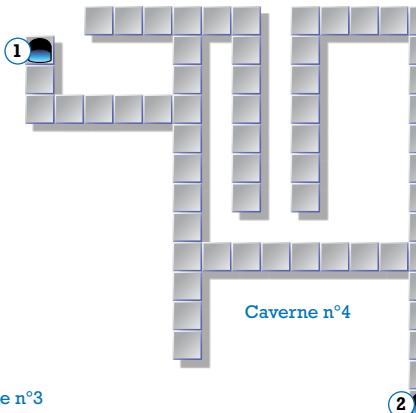
1. Vers la caverne n°3
2. Vers la caverne n°1

**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**

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

**Caverne n°5
Rez-de-chaussée****Caverne n°5
1^{er} niveau**

TOUR CORONA**Rez-de-chaussée**

1. Villageois
2. Voile de fuite
3. Villageois

1^{er} niveau

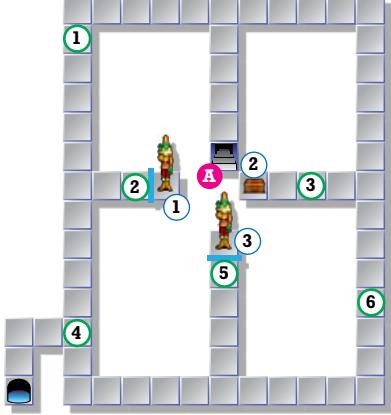
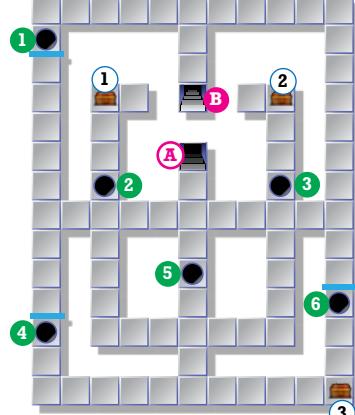
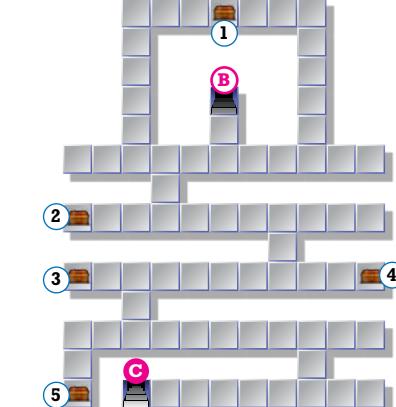
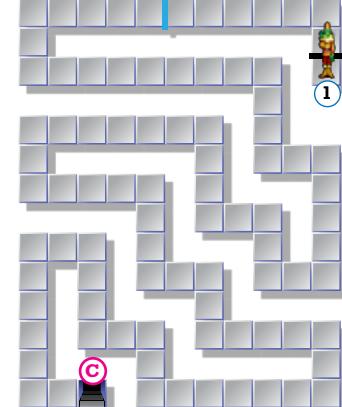
1. Coffre vide & piégé
2. 500 mesetas
3. Aquavital

2^{ème} niveau

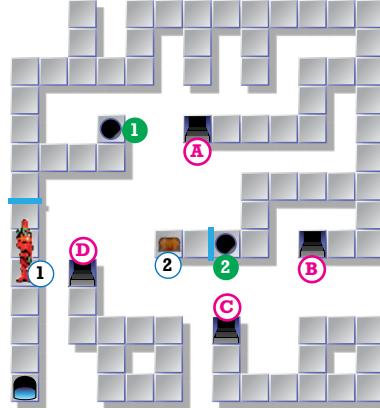
1. 20 mesetas
2. Vitabarre
3. Coffre vide & piégé
4. Lampe torche
5. 20 mesetas

3^{ème} niveau

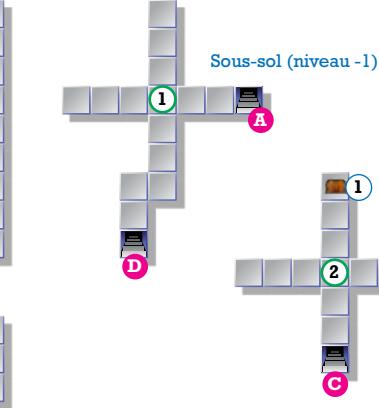
1. Torche d'éclipse

**Rez-de-chaussée****1^{er} niveau****2^{ème} niveau****3^{ème} niveau****MORGUE DE GAROND****Rez-de-chaussée**

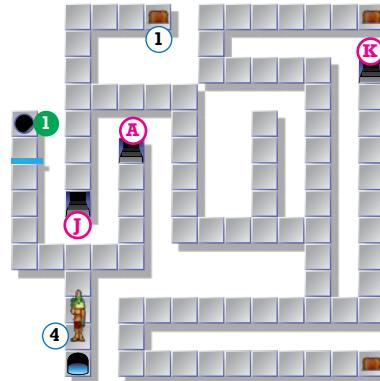
1. Message
2. Armure laconian

Rez-de-chaussée**Sous-sol (niveau -1)**

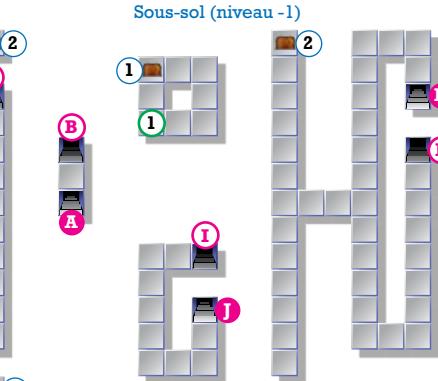
1. Aquavital

**GROTTE DU BOUCLIER LACONIAN****Rez-de-chaussée**

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

Rez-de-chaussée**Sous-sol (niveau -1)**

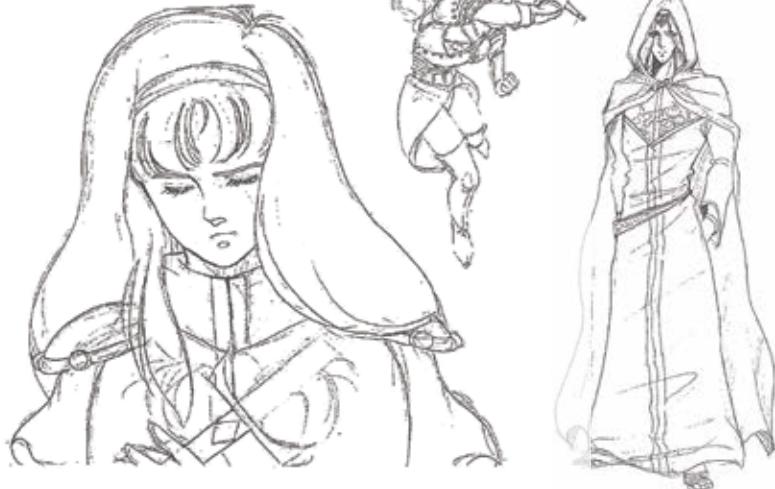
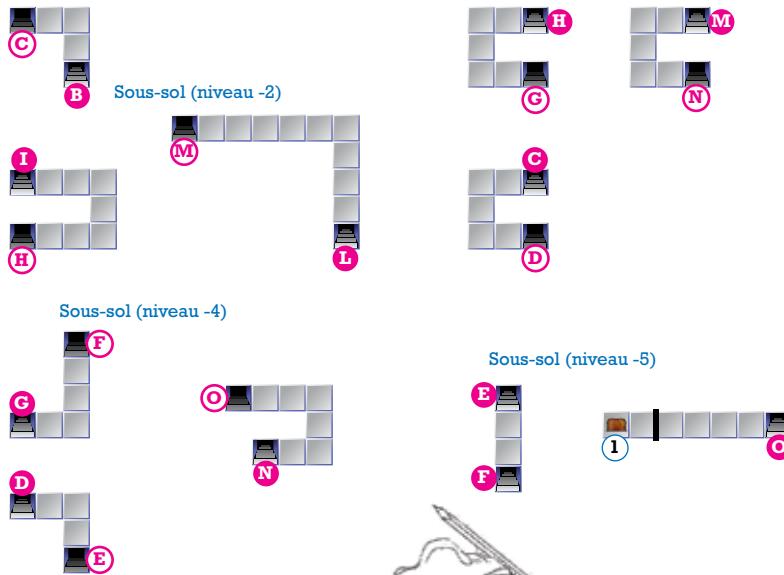
1. Coffre vide & piégé
2. Coffre vide & piégé



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

1. Bouclier laconian.

Attention, le coffre est aléatoirement piégé !



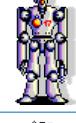
Nom	Pv	Emplacement	Note
MOUCHE GÉANTE 2 exp / 3 mst	8	Palma	~ Néant ~
MOUCHE PIQUANTE 7 exp / 32 mst	25	Palma, donjons de Motavia et Dézoris	Peut envoyer des boules de feu causant 8 points de dégâts.
SCORPION 4 exp / 13 mst	12	Palma, Motavia	~ Néant ~
NAIADE GÉANTE 12 exp / 63 mst	20	Palma, Motavia. 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 Dézoriens	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 Bortovo	~ 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 TELÉPATHIE 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 TELÉPATHIE 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.
	SANGSUE 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 puissants. 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	Dézoris 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 Dézoris. Vos seuls ennemis de Fort Garond	Très persistant.
	MORT VIVANT 21 exp / 59 mst	100	Donjons de Motavia et Dézoris. Parfois dans les plaines gelées de Dézoris	~ 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	Dézoris, 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	Dézoris	Parlez-lui avec la magie ou avec un objet, comme la Sphère d'esprit.
	CHEF DÉZORIEN 20 exp / 136 mst	86	Dézoris	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 ~
	GAÏA 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'Aéropirisme.	~ 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 Laconian	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