

Record of Lodoss War FAQ/Walkthrough (French)

by ADK

Updated to vFinal on Nov 15, 2004

RECORD OF LODOSS WAR LE GUIDE FRANCOPHONE PAR ADK :

Voici l'un des guides dont mon avis sur la difficulté a été extrêmement controversé. J'ai joué à la version japonaise mais le jeu comportait si peu de texte que je ne pouvais même pas lui reprocher cela. En fin de compte tout était dans les combats et vous savez quoi ? Dans les version américaines et européennes la difficulté a baissé rendant le jeu très jouable et les hordes moins dures à vaincre. De même on peut récolter plus de mithril. Bref, ce guide est tout de même basiquement dédié à la version japonaise et mis à part la difficulté aux autres versions en second lieu.

Site : <http://www.dimensions-sega.fr.st>

E mail : advanced_knight@yahoo.fr

Programme :

- 1 Revue Complète
- 2 Notre ami le forgeron
- 3 Généralités sur le jeu
- 4 Les personnages et boss principaux
- 5 Le guide et la quête secrète
- 6 Crédits

1 Revue Complète :

J'étais très content d'apprendre la venue d'un Lodoss sur dreamcast. J'avais adoré le premier Lodoss sorti sur nec CD puis sur Sega CD et plus tard sur PC (ou peut être avant peu importe). Dans ce premier épisode, le jeu suivait la série et s'arrêtait à la mort du nain, le second volet continuait avec Ashram en méchant. Sur super nintendo le jeu ressemblait à une histoire parallèle qui s'occupait aussi du combat entre les anciens dieux de cet univers. Sur Dreamcast c'est un peu comme sur super nintendo. C'est une histoire parallèle. Beld (l'un des deux rois qui s'entretuent dans le premier jeu) est mort et se fait ranimer par un magicien, Wort, afin de contrer Cardice. Le héros aura à sa disposition une foule d'armes et il sera possible de lui faire atteindre le stade de dieu afin de vaincre Cardice ou des dragons très facilement. Notre ami recroisera les héros de Lodoss (Parn, Deedlit, Pirotess, Ashram, Slayn et Leila) ou des méchants comme Karla. Croyez moi, notre amnésique ne retrouvera pas la mémoire pour autant mais il aura fort à faire pour remettre de l'ordre dans le monde de Lodoss.

La présentation est impressionnante avec des FMV de très bonne qualité. Il y en a durant le jeu et à la fin du jeu. En européen, le jeu se paye le luxe d'être multi langage. En français les voix sont notamment assez convaincantes.

Les graphismes sont très laids. Ils sont sombres la plupart du temps et les effets de lumière sont ternes. La transparence est là quand les lumières brillent un peu. En même temps la zone de jeu est vaste et les décors se renouvellent beaucoup. La palette utilisée gêne parfois l'ensemble, c'est du moins ce qui m'a semblé. C'est difficile aussi de croire que le jeu est en 3D. Cela vient du fait que la dreamcast lisse tout et du coup on a l'impression de jouer en 2D isométrique (2D avec de la diagonale). En effet pas de rotation.

Pourtant le personnage tourne sur lui-même et les monstres font de même. Les objets sont bien en 3D mais à côté de cela, Light Crusader utilise la même vue et presque le même système sur mégadrive et est dix fois plus attrayants et beau que Lodoss. C'est bête à dire mais c'est comme ça.

L'animation est incroyable. Vous aimé les mêlées ? et bien là c'est à des hordes et des hordes gigantesques qu'il va falloir livré combat. Sans rire, on peut presque courir dans toute la carte principale et se faire courser par tout les ennemis existants. C'est très impressionnant surtout quand on décide de les affronter. Bien sûr le jeu va ralentir mais même le plus gros des PC ralentirait si 100 ou 200 sprites courent après le héros. La vitesse du personnage dépend des bottes qu'il revêt ainsi que sa stabilité (en bonne partie), je veux dire sa capacité à encaisser une tarte d'un ogre sans tomber et mettre trois heures à se relever.

Les musiques sont superbes. C'est vrai qu'au premier abord certaines peuvent paraître nulles, mais les thèmes sont longs et d'ambiance. Je regrette tout de même qu'il n'y ait pas de musique dédiée aux boss. Il y a des musiques durant les combats importants mais ça ne vaut pas une bonne musique des boss travaillée pour l'évènement et récurrente à chaque boss. Il y en a tellement dans Lodoss que je peux comprendre qu'il y en ait plusieurs.

Les contrôles sont bons, ils me font penser à ceux de Gauntlet pour la qualité. Cependant en certaines occasions, le game over est inévitable. Je me suis souvent surpris à faire un reset du jeu pour gagner du temps quand une mêlée de méduses m'ont emprisonné dans la pierre ou quand des ogres au début du jeu me tombaient dessus. C'est très agaçant. En fait la difficulté dépendra des aptitudes que vous allez augmenter en premier.

Comme vous l'avez constaté, la technique n'est pas le point fort du jeu. L'action en revanche est omniprésente. Il faudra bien choisir les aptitudes à augmenter pour survivre dans le monde de Lodoss. Du coup le jeu peut devenir injouable très rapidement. Bon nombre de joueurs vont zapper ce jeu du fait de sa jouabilité médiocre à certains endroits. Relevé certains défis du jeu paraît miraculeux, mais là encore tout est fonction de votre version et de votre héros. Du coup je pense que Lodoss ne sera joué que par une minorité de joueurs et c'est à mon avis ce qui en fait un jeu moyen. L'histoire n'est pas très profonde non plus ce qui est loin d'en faire LE rpg à posséder. Il faut voir Lodoss comme un défouloir, un jeu d'action où chercher son chemin sans indice est le seul plaisir qu'on éprouvera, et pour certains cela devrait suffir.

PRESENTATION : 18/20

GRAPHISMES : 14/20

ANIMATION : 16/20

SON : 17/20

MANIABILITE : 15/20

INTERET : 18/20

NOTE FINALE : 85%

ADK, épuisé par les batailles dans Lodoss.

2 Notre ami le forgeron :

Au début du jeu vous sauverez le forgeron, Cox. Toute l'originalité de Lodoss va se résumer autour de lui et des équipements que vous obtiendrez grâce à lui. Ce qui est vraiment bien, c'est que vous pouvez conserver la même arme depuis le début du jeu et l'améliorer indéfiniment (ou presque). Le fait est que la plus grande puissance de certaines autres armes vous incitera à en changer.

Il faudra sélectionner une arme ou une pièce d'armure. Puis il faudra choisir

la rune (l'ancien dans le jeu) dans le menu approprié et enfin utiliser la fonction transforme qui permet de forger votre nouvelle arme.

L'option refine vous permet de vendre vos vieilles armes et armures.

Le menu " duplicate " permet de reproduire des passe partout (des clés) ou des pieux pour tailler le mithril.

Bien sûr tout est possible uniquement si vous avez du mithril sur vous. Comme tout bon jeu, il faut payer. Durant le jeu, ne vous équipez pas d'une nouvelle arme, dès que vous aurez le livre des runes, installez la rune sur votre nouvelle arme pour voir si l'effet de progression est positif ou négatif sur votre héros.

Les aptitudes à améliorer en priorité sont (en japonais, désolé)

HP pour les points de vie

Armor pour la défense

STR pour les combattants

DMG pour faire des coups critiques sur les ennemis et les boss

Durability pour ne pas être quand un géant vous colle une baffe

Paring pour ne pas tomber quand un géant vous colle une baffe

INT pour apprendre les sorts les plus puissants, pour faire des combos sur les monstres avec la magie et les magies de groupe et aussi pour que le sort dure plus longtemps.

MP charge speed et MP pour les points de magie et leur vitesse de régénération.

D'autres aptitudes comme régénération ou counterstrike sont sympas également, le but étant de tous les augmenter à la fin du jeu. Le seul vrai problème c'est de trouver toutes les runes du jeu en explorant les cartes à 100%.

Dans la liste il y a des coups particuliers comme le goblin killer qui tue instantanément (ou presque) n'importe quel gobelin.

Les runes en jaune peuvent être " posées " ou installées sur les armes ou armures pour augmenter les capacités du héros.

Quand vous portez une armure, il faudra avoir des bottes de fer pour pouvoir tenir debout si un ogre vous frappe.

Avec une épée à une main, vous pouvez porter n'importe quel type de botte vous ne pourrez pas tomber si votre héros est suffisamment costaud.

Il faudra comme dans tous jeux du genre choisir entre forte attaque (double épée) ou attaque et défense (simple épée). Je vous suggère de garder deux types d'équipements sur vous pour parer à toute éventualité. En tous cas ne transformez pas une arme inutilement, elle sera perdue et il sera difficile de réobtenir la même arme dans le monde de Lodoss.

3 Généralités sur le jeu :

1) Quand un boulet se joint à vous, en le soignant vous le soignez aussi fort heureusement. Veillez quand même à avoir une bonne intelligence pour que ça se passe bien.

2) Stockez des bouteilles de HP dans votre inventaire pour pouvoir durer plus longtemps en combat.

3) Il faut abuser du sort recall pour se soigner instantanément et revenir sur

un lieu de bataille. Ca permet aussi de sauvegarder quand on le souhaite.

4) Le mithril est la chose la plus importante du jeu, aussi utilisez le avec précaution.

5) Quand vous finirez le jeu, sauvegardez pour pouvoir jouer une quête supplémentaire.

6) Le niveau de votre héros peut ne rien représenter. Vous pouvez atteindre le niveau 100 et avoir un héros très faible, gardez ça en tête.

7) Au début du jeu, veillez à nommer le héros en lettre latine (jeu japonais) pour savoir quand on parle de lui, pour ce faire pressez L ou R pour changer d'alphabet. Il faudra vous présenter aux gens que vous rencontrerez sinon ils ne vous parleront pas.

8) Pour les joueurs du jeu japonais, les phrases finissant par " ! " sont à éviter, elles prouvent votre arrogance (manque de respect) pour la personne à qui vous parler. Utilisez les phrases finissant par un " ? ".

9) Dans ce guide j'ai indiqué ce que je pense être des bonnes réponses, exemple : " répondez 2 puis 3 " signifie utilisez la réponse 2 puis la réponse 3 dans le choix de réponses proposé par le jeu.

10) Quand je précise de se présenter, ça veut dire utiliser la phrase finissant par un " ? ".

11) Au niveau B6 de Conquara, vous trouverez une épée de mithril très utile pour vaincre les golems.

12) Si vous trouvez la rune de mithril infini dans le niveau B6 de conquara, Wort ne la donnera pas dans la quête secrète.

13) Plus vous faites mal à un ennemi équipé de la rune de mithril infini plus le morceau de mithril obtenu à la mort de l'ennemi sera gros.

14) Prévoyez un équipement d'anneau et d'armure qui augmente les MP et l'INT pour éviter d'être changer en pierre et d'être vaincu instantanément.

4 Les personnages et boss principaux :

HERO/BELD : Nommez le comme bon vous semble, Beld est son ancien nom. Wort s'est servi de son corps pour créer le héros actuel.

WORT : Le magicien qui a crée le héros sauveur de Lodoss.

PARN : Le premier de vos amis.

DEEDLIT : La petite amie de Parn.

PIROTESS : La contrepartie (un peu froide) de Deedlit.

SLAYN : Un magicien qui vit avec Narse.

LEILA : La compagne de Slayn.

FINGERPOST : La mère de Russev que vous sauvez dans la pyramide.

NARSE : Il souhaite que vous deveniez le chevalier du dragon.

ASHRAM : Le méchant de Lodoss 2 sur Nec et PC.

PRINCIPAUX BOSS :

RUSSEV : Il brûle tout et il est dur à vaincre.

SERAPHY : Elle est vraiment très rapide.

SHORDEL : Le maître de séraphy. Il change les gens en statues de pierre.

VAGNARD : Le sorcier qui a ranimé Cardice.

KARLA : La sorcière du monde astrale qui a pris possession du corps de leila dans Lodoss 1. Dans ce jeu vous pourrez la tuer au contraire du dessin animé.

CARDICE : C'est un efreet. Personne ne sait si il est bon ou mauvais mais il peut être utilisé pour faire le mal.

NARSE : Il faudra bien l'affronter un jour ou l'autre. Bon courage.

Il y a bien sûr des tonnes de boss dans ce jeu mais il faudra les découvrir par vous même tout au long du jeu ou en lisant le guide qui suit.

5 Le guide et la quête secrète :

Le jeu commence après une FMV. Karla conseille à Wort de laisser tomber le combat contre le mal mais Wort décide de continuer en ranimant un héros disparu lors de la première bataille.

MINI TUTORIAL :

Gardez bien en mémoire ce que vous apprendrez ici, ça vous ressortira dans tous le jeu. Cherchez dans la salle de votre renaissance des bottes dans un coffre. Sortez. Vous apprendrez à utiliser des objets (Y + haut ou bas), utiliser des leviers ou des boutons et comment se servir d'un parchemin magique pour ouvrir une porte. A la fin du tutorial vous trouverez un bouclier, une potion, une épée, une armure et un casque. Vous pouvez briser certains coffres avec votre épée. Pour ouvrir les coffres fermés à clé vous utiliserez un passe partout. Enfin vous apprendrez à remplir une bouteille à la fontaine pour avoir des potions de réserve supplémentaires. Wort se joindra à vous pour un combat difficile (pour vous apprendre à gérer la présence d'un NPC) à l'issu duquel il vous sera possible d'émerger dans la prochaine zone de jeu.

LE CIMETIERE DE MARMO :

Il faudra tuer un maximum de zombie. Trouvez une maison avec un goblin vert dedans. Ne le tuez pas. Si vous le préservez, les gobelins seront vos amis et vous donneront plein d'astuces et de bonus par la suite. Même si le goblin vert vous fait gagner des niveaux, retenez vous. Parlez lui et demandez lui d'ouvrir la porte fermée dans le cimetière. Il vous donnera un parchemin.

Cherchez ensuite une zone avec 5 passes partout au sol. Ramassez les tous. Ouvrez deux coffres fermés à clé avec pour avoir entre autre une double épée. Vous êtes plus fort à présent. Trouvez la porte fermée et ouvrez la avec le parchemin. Vous entrez dans le donjon.

Allez vers la droite puis en haut pour trouver une clé dans un coffre. Ouvrez avec cette clé le coffre à gauche de l'entrée du donjon. Explorez le donjon. Combattez deux gargouilles puis montez à l'étage. Vous arrivez près d'une prison. Sauvez Cox (ou renommez le si vous le voulez) et il vous ouvrira le

chemin vers les étages supérieurs. Vous pouvez apercevoir un golem et un ogre en cage. Montez et émergez dans le fort des gobelins.

LE FORT DES GOBELINS :

Il y a beaucoup d'ennemis à tuer ici. Entrez dans la maison et trouvez le seigneur des gobelins (le boss). Tuez le et Wort va apparaître. Prenez le livre et utilisez le pour gagner entre 100 et 150 points de vie (aléatoire).

FMV : Wort vous montre les 4 héros à sauver (Slayn, Parn, Leyla et Deedlit).

Wort vous apprendra le sort Recall qui vous ramène ici (sauf en cas de combat contre un boss). Il faudra d'abord réaliser une séquence de boutons pour gagner le sort. En général vous serez en plus régénéré automatiquement et complètement. Sauvegardez. Cox a laissé des coffres pour vous (vous découvrirez qu'il est le forgeron aussi) dans les prisons. Allez les ouvrir. Equipez vous et parlez aux gobelins pour connaître des tas d'astuces. Equipez vous du couteau et parlez à Cox. Votre mission est d'augmenter votre équipement en ajoutant des points ou des coups spéciaux sur vos armures. Vous pouvez aussi vendre vos vieilles armes inutilisées chez Cox. Transformez le couteau en double épée (HP et DMG à augmenter) et il sera plus puissant que la double épée que vous avez trouvée. Redescendez aux prisons et testez vos inventions sur l'ogre et le golem. Il faudra demander au goblin d'ouvrir les portes (réponses 3 puis 2 et avoir le niveau 4 ou 5 au minimum).

Enfin retournez voir le goblin vert du cimetière. Parlez lui et posez lui toutes les questions pour avoir un second parchemin. Avec, ouvrez la deuxième porte scellée du donjon du cimetière. Vous atteindrez une nouvelle partie du cimetière.

MINI QUÊTE 1 : ZOMBIES

Entrez dans la cave et massacrez les zombies. Tuez le rouge en premier qui est le chef et le plus fort. Vous obtenez une médaille et vous recevez une nouvelle rune (les anciens dans le jeu).

RETOUR AU FORT :

De retour au fort, parlez à Cox. Améliorez à nouveau votre héros puis parlez à Cox. Parlez à Wort et trouvez des runes dans le fort. La grande porte s'ouvre sur le monde de Lodoss et le véritable jeu commence maintenant.

LA FORET DES ELFES NOIRS :

1) EN ROUTE :

Trouvez des runes en allant sur la droite. N'oubliez pas de tuer un maximum de monstres pour gagner des EXP. Allez au nord. Vous arrivez dans une zone avec un sol gris. Trouvez la cave des cyclopes parce qu'à côté se trouve un téléporteur qui ne fonctionne pas encore et des runes. Continuez plus au nord et vous arriverez dans un village de lézards. Tuez le lézard rouge et trouvez un parchemin. Gardez à l'esprit le lieu de la cave, vous n'êtes pas prêt pour le moment. Continuez au nord et passez un pont en bois pour atteindre le village des elfes noirs.

2) LE VILLAGE DES ELFES NOIRS :

En arrivant vous verrez Pirotess parler à un shaman. Entrez et sauvegardez. Allez à droite et présentez vous (réponse 1) ou vous le regretterez. Visitez les maisons et la ville entière. Vous trouverez des runes et aussi la maison de Pirotess. Parlez lui et acceptez de l'aider (réponse 1 et 1). Elle va vouloir vous tester. Il faut sauver Fingerpost, l'ancienne du village.

3) LA PYRAMIDE :

Visitez le premier étage. Ramassez tout. Votre test s'arrêtera quand vous aurez tué le démon bleu. Sortez. Parlez à Pirotess et elle vous ouvrira le deuxième étage. Visitez le et trouvez l'ancienne. Parlez lui et ce sera finit. Tout le monde vous conseille de visiter le troisième étage et de vaincre le boss. Allez y. Tuez le monstre vert et ses amis. Ramassez les objets et utilisez une clé pour ouvrir le coffre. Retournez au premier étage et utilisez la seule sortie que vous n'avez pas utilisée jusqu'à présent. Vous ressortez dans une autre partie de la ville et près de la forêt. Utilisez le sort Recall et Wort vous remettra un objet spécial de la part de Cox : le livre des runes. Ce livre vous autorise à retirer une rune sur une arme ou une armure pour la poser sur une autre arme ou armure.

4) PARN :

A présent il va falloir trouver Parn au cœur de la forêt des elfes noirs. Depuis l'endroit où vous avez atterri après la pyramide suivez le chemin vers la forêt. Utilisez L+R+START pour avoir une carte de la région. Vous devrez trouver un tunnel dans une maison qui mène sous terre pour aller explorer la petite île. Vous trouverez un parchemin. Près de cette maison, suivez le chemin vers un levier. Une nouvelle zone sera accessible. Rendez vous à cette zone en passant à côté de la maison.

Vous trouverez une maison scellée magiquement. Ouvrez la. Vous trouvez des objets. Entrez dans une cave pour arriver dans la zone finale de la forêt. Equipez vous avec le sort de tornade. Entrez dans le temple et tuez le chevalier noir. Votre héros devra le vaincre personnellement pour avoir des objets bonus. Vous trouverez un bouclier et des potions. Parlez à Parn (réponse 1, 1, 1, 2). Parn va rire et se joint à vous. Il faut l'aider à sauver Deedlit. Il vaudrait mieux que Parn se joigne à vous.

5) DEEDLIT :

Descendez dans la seconde partie de la cave que vous aviez commencé à explorer plus tôt (Parn vous montrera le chemin). Visitez 2 étages de plus avant d'atteindre un village de gobelins. Avancez et tuez les tous jusqu'à voir une FMV. Avancez jusqu'à voir Deedlit ensuite. Tuez le chef du village et sauvez Deedlit. Elle vous parlera de Russev. Ouvrez une porte pour arriver dans une nouvelle zone.

Ici il faudra explorer tous les chemins et visitez toutes les sous caves pour avoir un maximum de bonus. Vous pourrez détruire le mithril plus tard. Equipez vous avec vos meilleures armes et armures. Quand vous serez près de la sortie, vous verrez des escaliers magiques près de la porte qui vous diront de suivre la lumière et de tuer le titan pour ouvrir la porte. Suivez donc la lumière et... tuez le titan. Retournez à la porte et passez la. Il faudra remonter de deux niveaux vers la surface pour arriver dans la zone de Russev.

6) LA ZONE DE RUSSEV :

Pour finir cette partie du jeu il faudra visiter cette zone à 100%. En premier visitez la première partie et ramassez les runes et les objets. Allez ensuite dans la cave pour atteindre la courte seconde partie. Visitez une autre cave et ressortez dans la dernière partie. Soignez vous et faites un recall si nécessaire avant le boss. Tuez Russev (après une FMV). Deedlit et Parn vous laisseront tout seul. Ouvrez le coffre ici et utilisez un parchemin pour visitez la petite zone près de vous. Ensuite allez voir Wort pour lui demander où se trouvent Leyla et Slayn. Ils sont avec le dragon Narse.

MINI QUETE 2 ET 3 : LEZARDS ET CYCLOPES :

Visitez la cave des lézards puis celles des cyclopes que vous avez déjà croisées pour avoir 2 médailles de plus. Stockez les pour le moment.

MINI QUETE 4 à 7 :

Retournez au village des elfes noirs en utilisant le téléporteur du fort des gobelins (cliquez sur le crâne pour l'ouvrir). Parlez à Fingerpost l'ancienne du village. Après un long dialogue elle déblocquera une série de téléporteur menant à une île. Ils seront tous indiqués sur votre carte générale. Vous allez enfin y voir plus clair dans le monde de Lodoss en vous repérant grâce à ces minis caves. Utilisez le téléporteur et tuez le roi des lézards. Vous obtenez un livre qui vous permet d'ouvrir les portes scellées par magie automatiquement et sans parchemin. Rapportez vos médailles à Fingerpost qui les changera contre un objet utile. Visitez le titan zombie, le roi squelette et le roi des gobelins qui sont faciles et sur la première carte.

MINI QUETE 8 à 11 :

Quand vous sortez par le chemin normal du village des elfes vous pourrez compléter les caves Vieux chevalier, Shaman des ténèbres et Gargouille (désolé pour la traduction mais bon). Si vous sortez par la gauche de cette carte vous arriverez dans une contrée où il pleut constamment. Suivez le long chemin au sud (nord puis ouest puis sud) pour atteindre la zone des vers de terre géant. Retournez ensuite au fort, sauvegardez et améliorez votre héros.

L'ANTRE DE NARSE :

1) EN ROUTE :

Retournez au fort. Sortez sur la carte générale et suivez le chemin jusqu'à la fourche. C'est plutôt long. Allez à gauche une fois à la fourche pour arriver près de l'antre de Narse.

MINI QUETE 12 : Le golem de fer

Entrez dans la cave et tuez les golems. Attaquez ensuite le géant de fer en détruisant les piliers. Il sera paralysé et vous pourrez le frapper pendant ce temps. Sortez et continuez votre route vers Narse. Entrez dans la cave de Narse.

2) DANS L'ANTRE :

1F :

Vous découvrez le troisième téléporteur. Suivez tous les chemins possibles. C'est assez simple. A la fin du premier étage se trouve un lézard géant en or qu'il faudra vaincre. Détruisez la caisse pour avoir un anneau et ouvrez le coffre pour un lovre. Allez au deuxième étage.

2F :

Parlez à Slayn et Leyla (réponses 4, 2, 1, 1). Avancez et cliquez sur l'escalier magique. Un golem de mithril va apparaître et vous donnera un pieux pour tailler le mithril. Continuez et ramassez la rune " durability +3 " au deuxième étage et ensuite redescendez.

1F :

Allez tout droit. Vous arrivez dans une nouvelle zone.

3) LA NOUVELLE ZONE :

Suivez le chemin au nord pour atteindre Faralys.

4) FARALYS :

Vous découvrez le téléporteur 4. Explorez cette zone. Il y a 3 pièges notables :

- 1) en détruisant un bloc de mithril des ennemis vont vous sauter dessus.
- 2) En ouvrant une caisse géante, une horde de golems et d'ogres apparaîtront.
- 3) Ouvrez une porte, brisez le mithril et combattez un ogre pendant que 3 magiciens vous tireront dessus.

Il y a aussi une porte que vous ne pouvez pas ouvrir maintenant. Entrez dans le

château et détruisez 4 statues de démon géantes. Sauvegardez et retournez au château. Combattez une seconde horde avant d'entrer dans le château. Parlez à Leyla dans le château et elle se joindra à vous. Tout dépend de votre réponse. Slayn peut aussi faire parti de votre équipe. Détruisez 4 autres statues pour ouvrir une autre porte. Détruisez un coffre et tuez les gargouilles. Entrez enfin dans le château.

5) LE CHATEAU :

Notez que les traducteurs ont changé le nom des étages. J'ai les noms japonais.

1F :

Détruisez la statue pour ouvrir de nouvelles portes. Une fois que vous les aurez toutes ouvertes, détruisez la grande statue et tuez la horde. Allez au B1.

B1 :

Explorez le B1 jusqu'à ce que vous rencontriez Shordel. Tuez la horde avec laquelle il vous laisse. Passez la porte et détruisez la statue pour appeler une autre horde. Poussez le levier et revenez au début de l'étage pour ramassez 2 objets dans des coffres. Explorez le nouveau chemin, détruisez une statue et une horde. Continuez à pousser tout les leviers et à détruire des statues jusqu'à arriver au B2.

B2 :

Détruisez une statue et rencontrez Séraphi. Parlez lui et détruisez la chose horrible et ses amis. Utilisez le levier avec la flèche jaune pour détruire une statue géante. Utilisez le levier avec la flèche rouge pour rejoindre la fin de cet étage. Tuez la horde et essayez différents leviers pour atteindre le B3.

B3 :

Visitez l'étage jusqu'à retrouver Séraphi. Tuez la. FMV. Visitez le B3 et utilisez tous les chemins possibles pour nettoyer l'étage. Ouvrez une porte scellée et une fois à côté d'un cercle bleu allez au nord et sortez.

B4 :

C'est l'étage le plus dur. Activez le levier à gauche pour préparer la sortie vers le B5. Pour le reste il faudra explorer cet étage afin de détruire une statue à l'effigie de Shordel. Elle est la garante de son invincibilité. Une fois détruite vous pourrez le découper en morceaux.

B5 :

La chambre de Faralys : Tuez Shordel. Sortez du château. Longez le mur du château pour arriver dans une zone cachée. Visitez la et vous découvrirez un temple. En tuant les lézards vous ouvrirez aussi un nouveau téléporteur vers la porte des orphelins (orphan's gate).

MINI QUETE 13 : LES ADEPTES

Tuez les pauvres magiciens qui hantent cette cave. Vous récupérez une médaille et une épée. Finissez l'exploration de la zone du château pour déverrouiller la porte fermée que j'ai mentionné plus haut. La boucle est bouclée pour cette zone de jeu.

Retournez au fort des gobelins et achetez des pieux. Explorez le premier étage de l'antre de narse pour ramassez du mithril. Retournez améliorer votre héros avec tout ce mithril chez le forgeron. Retournez voir Narse et parlez à Slayn. Donnez lui les deux têtes de shordel et russev. Vous obtenez une clé qui permet d'entrer dans Conquara, le donjon final. Gardez bien ça en mémoire. Slayn vous demande avant de trouver toutes les pièces de l'armure du dragon (4 pièces). Il y aura 4 nouvelles marques sur votre carte générale. Il faudra compléter deux

longues quêtes avant d'aller à Conquara, celle de Fingerpost et de Slayn.

MINI QUETE 14 à 27 :

Finissez les caves abritant le seigneur des gobelins et le zombie géant et mort (gigandeath) en brisant du mithril pour y accéder. Le combat avec Gigandeath sera assez long. Retournez dans la zone pleine de ver de terre. Du côté ouest de cette zone se trouve la cave du démon de feu. Allez au nord pour vaincre le Titan. Allez au sud de cette zone et ensuite au nord de la nouvelle carte pour trouver la cave du fantôme. Ensuite allez au sud et trouvez la cave du maître goblin. Retournez voir Narse et sur le chemin de Faralys allez à l'est au lieu d'aller à l'ouest vers la cave de la salamandre.

Dans la zone pleine de vers entrez dans le temple du ver. Combattez ici jusqu'à atteindre le niveau 60. Pour ce faire, sortez, rentrez et faites des Recall.

A présent retournez sur la carte où vous avez trouvé le fantôme pour chercher la cave de la méduse. Retournez ensuite au temple des vers pour monter jusqu'au niveau 76. Retournez sur la carte de la cave du fantôme. Trouvez cette fois-ci la reine du paddle et la chimère près de la porte des orphelins.

Je vous conseille de suivre attentivement la solution à partir de maintenant puisque la difficulté peut devenir très élevée en fonction de votre personnage et du mithril que vous avez ramassé pour l'améliorer.

Retournez au fort et cherchez des anneaux ou des pièces d'armures qui accroissent vos points de défense (l'armure). Il faudra vous balader avec un équipement complet dans votre inventaire pour pouvoir en changer en fonction des combats. Parlez à Cox et équipez votre épée avec la première rune en jaune qui triple vos points de vie. La même rune peut être greffée sur votre armure. Cherchez aussi la rune qui augmente la durabilité et un casque qui recevra une rune qui double les MP.

Allez dans la cave du grand démon près de la porte des orphelins (détruisez la statue de démon pour pouvoir atteindre les téléporteurs que vous avez activés depuis la cave des adeptes). Visitez la cave de Gigandeath. Tuez la horde d'ogre et restez caché si nécessaire derrière la porte et lancez le sort firewall à répétition. Il faudra que ce soit un duel car Gigandeath est très puissant. Vous récupérerez une épée lente mais puissante. Augmentez le coup spécial " fast attack " chez le forgeron. Maintenant vous devriez être capable de vaincre n'importe qui. Tuez le seigneur des démons. Il vous faut ensuite un bouclier puissant, augmenter " armor paring " et " dmg " chez le forgeron. Rendez visite au Leather demon qui est comme son nom l'indique assez faible.

LA QUETE DES ARMES DU DRAGON :

Le casque se trouve près d'une oasis dans la zone des vers. Avec les ferral boots que Fingerpost vous a remis vous devriez pouvoir circuler ici sans tomber. L'épée est près de la cave du leather démon et le bouclier est sur la même carte que celle du maître goblin et de la reine paddle.

MINI QUETE 28 : LE SEIGNEUR DES ENFERS :

Équipez vous avec l'épée du dragon et le mana qui triple vos points de vie. Tuez le démon. Il reste encore à affronter les deux golems de mithril. Augmentez le " golem buster " sur l'épée du dragon. Le combat sera facile.

L'ARMURE DU DRAGON :

Allez près de la cave du seigneur des enfers parce que pas très loin se trouve l'armure du dragon. Tuez le golem qui la garde.

MINI QUETE 29 :

Rendez visite au golem de mithril dans sa cave à présent. Vous obtiendrez une épée aussi grosse que celle du héros de Berserk. C'est pratiquement la meilleure arme du jeu. Augmentez le resist cold, resist hell et quelques autres. Allez voir Fingerpost et ramenez lui le dernier médaillon. Elle vous donnera une épée verte très rapide.

Gardez sur vous l'équipement pour faire très mal et l'équipement pour bien résister et alternez en fonction des combats. En tous cas ne vendez pas vos armes du dragon à Cox, jamais.

MINI QUETE 30 : LE TEMPLE DU VER

Atteignez le niveau 100 et tuez la mère des vers. Tuez les enfants qui vous gêneront avant.

CONQUARA :

Enfin vous allez pouvoir finir le jeu. Conservez vos 30 médailles pour le moment et n'allez pas les montrer à Fingerpost, vous auriez une mauvaise surprise. En vous voyant en chevalier dragon Narse vous donnera la rune " dragon buster ". Répondez 2 et vous devriez éviter le combat avec Narse, vous y reviendrez plus tard. Là encore retournez chez le forgeron et choisissez les runes qui vont augmenter au maximum vos point de vie quitte à sacrifier quelques autres caractéristiques. Veillez aussi au MP et aux points d'intelligence pour résister au sort de pierre des méduses.

L'entrée de Conquara se trouve sur la même carte que Giganddeath et au nord de cette cave. Mettez l'objet que Narse vous a donné dans le pilier pour ouvrir la porte et affronter une première horde. Détruisez le pilier et entrez.

B1 :

Explorez l'étage et tuez tout le monde. Pirotess se joindra à vous (réponse 4). Ramassez le mithril. Retournez au 1F et répondez 1 à Pirotess. Utilisez le téléporteur pour evenir au fort des gobelins. Retournez à Conquara. AU 1F vous sauverez Ashram. Répondez 1 constamment et Ashram se joindra à vous remplaçant Pirotess qui ne l'aime pas (ouais mais bon il est un peu plus fort). Continuez jusqu'à la rencontre avec le roi squelette. Repartez au B1 par la nouvelle sortie que gardait le squelette. Trouvez le gardien de l'étage B1 et tuez le quand vous en aurez fini avec les secrets du niveau B1.

B2 :

C'est un duel avec Vagnard.

B3 :

Si Ashram est toujours en vie, répondez 4 et il vous laissera continuer seul. Détruisez les statues géantes pour combattre le gardien de l'étage.

B4 :

Attention au piège suivant : Un adepte va vous enfermer dans une salle avec des monstres qui repoussent à l'infini. En fait il faudra le tuer avec le sort firewall pour ressortir. Attention aussi du golem qui traîne à cet étage. Il y a deux leveirs à activer pour le faire bouger. Le premier est visible mais le second est caché par le golem lui-même.

B5 :

C'est un duel contre Zombie Vagnard.

B6 :

Enfin un téléporteur permanent vers le fort des gobelins. Tuez la reine paddle pour avoir accès au B8.

B8 :

Allez au B9.

B9 :

Wort parle et vous offre un coup spécial. Tuez Karla. Elle est protégé par les fantômes de Shordel et Russev mais c'est elle la cible pour mettre fin à ce combat. Allez voir Cardice et Wort apparaîtra. Répondez 1, 2, 3, 4. Il ouvrira le téléporteur final. Téléportez vous au fort, soignez vous et sauvegardez.

Il faudra finir les étages B6, B7 et B8 pour les raisons suivantes : Le mithril est pratiquement infini. Vous pourrez découvrir l'armure la plus puissante du jeu. Au B7 tuez le ver pour aller au B6. Au B6 le problème reste les méduses qui vous changent en pierre. Il y a plusieurs méthodes : utilisez le sabre éclair pour les paralyser et courir de l'une à l'autre jusqu'à ce qu'elles meurent ou avoir une grande intelligence ce qui fait qu'on ne reste paralysé que 1 seconde. Autrement il y a aussi 2 statues de démons à détruire protégées par un golem. Vous obtiendrez une rune qui permet de récolter du mithril à chaque ennemi vaincu. Si vous ne pouvez pas l'avoir, vous l'aurez plus tard ayez confiance.

L'ETAGE DE CARDICE :

Quand vous vous sentirez prêt rendez vous à l'étage de Cardice et prenez un élévateur. Tuez les monstres. Vous noterez des piliers explosifs. Allez voir le boss, vous vous en occuperez plus tard. Cardice a deux formes. Il vous attaquera puis ensuite fera appel à une bestiole pour l'aider. Dans tous les cas il ne résistera pas longtemps. Enfin contemplez le film final.

Cardice reçoit un cœur pur et c'était le plan de Wort. En théorie c'est triste de voir le héros mourir mais là c'est pour une bonne cause et surtout il n'y a pas de fin alternative. Par contre le jeu n'est pas fini.

LA QUETE SECRETE :

Sauvegardez le jeu et rechargez le fichier après le générique de fin. Retournez dans la maison de Wort au fort des gobelins. Entrez et utilisez le téléporteur. Vous revenez dans le QG de départ du jeu.

Salle 1 : Combattez l'ogre et le golem noir.

Salle 2 : Un combat horrible contre le golem de mithril noir et des méduses et des démons. Utilisez le sort Wall pour bloquer les méduses et occupez vous des autres avant elles.

Salle 3 : Dark Séraphy et ses amis.

Salle 4 : Karla. Cette fois vous allez pouvoir la tuer.

Wort vous donnera alors le rune de mithril infini. En tuant un ennemi vous recevrez du mithril. Plus l'ennemi est fort, plus le morceau sera gros. Tâchez de faire monter les statistiques au maximum avant de continuer.

LE FINAL DE FINGERPOST :

Donnez les 30 médailles à Fingerpost. Vous affronterez ensuite un dragon vert. Selon votre personnage ce combat sera plus ou moins dur ou long. Il vous faut le dragon buster au maximum en tous cas.

LE DEFI SURPREME DE NARSE :

Parlez à Slayn et vous affronterez les 30 boss que vous avez tués au cours du jeu. Ensuite vous enchaînez avec Narse. La reine du paddle et le démon de cuir sont plus durs à vaincre qu'avant, les autres restent de même acabit. Pour vaincre la reine il faudra augmenter l'élémental buster à 15 au moins et elle perdra au moins 5800 points de vie par attaque.

Vous pouvez affronter Narse directement en allant le frapper. Il se lèvera et le combat commencera. Ensuite il s'arrêtera au milieu de sa barre de vie et vous laissera vous régénérer à la fontaine à côté.

Narse a moins de HP que le dragon vert mais ses boules de feu touchent une plus grande zone ce qui signifie que même si vous vous cachez sur le côté les boules de feu vous atteindront. Elles pourront vous toucher même si vous êtes derrière lui. Slayn et Leyla ne semblaient pas ravis de votre victoire mais comme j'avais le jeu en japonais je ne peux pas vous le garantir. En revanche vous gagnerez des tonnes de mithril.

CARDICE UNE FOIS DE PLUS :

A l'étage de Cardice il y a des piliers explosifs. Détruisez le premier et tuez la horde. Vous obtenez une armure de démon. Détruisez le second et le troisième. Pour le quatrième vous aurez besoin du " thunder wand " pour le détruire. Tuez la horde (très dur). Vous recevez l'efreet wand. Tuez Cardice une fois de plus et sauvegardez encore après le générique pour vendre ou améliorer les dernières armes reçues. Avec cette solution vous aurez découvert 95% des armes du jeu.

Si vous en avez la patience augmentez les runes de votre héros au maximum (et il y en a beaucoup) et regardez à quoi ressemble un dieu. Ca ne changera pas la fin du jeu, c'est long et c'est une affaire que je qualifierai de personnelle.

6 Crédits :

Ce jeu est protégé par des copyrights (2004). Demandez moi la permission de le poster sur votre site.

ADK, épuisé par les batailles dans Lodoss