

Lost Kingdoms FAQ/Walkthrough (French)

by WishingTikal

Updated to v1.0 on Jul 11, 2005



Lost Kingdoms/ Rune/ Les Royaumes Perdus
Pour Nintendo Gamecube

Soluce version 1
Rédigée par Geneviève "WishingTikal" B.
le 25 Mai 2005

Logo courtoisie de MysticWeirdo, crée par osrevad pour MysticWeirdo et zeldafannow. Réutilisé avec permission.

Notez que cette soluce est basée sur la version américaine du jeu, donc les noms des niveaux, cartes, ennemis et autres objets sont en anglais. J'ai fait mon possible pour traduire le nom des niveaux et des objets en respectant la version européenne, mais je ne peux pas traduire le nom des cartes. Si quelqu'un a une correction à apporter à l'un des noms des niveaux ou objets, n'hésitez pas à m'en faire part. J'apprécierais aussi si quelqu'un pouvait me faire une liste des noms des cartes en français! Merci et en espérant que ma soluce vous sera utile.

Table des Matières

1.1 Prologue

1.2 Personnages

2.1 Soluce

2.2 Quêtes Facultatives

2.3 Cartes Légendaires

3. Emplacements des fées

4. Liste des cartes

5. Crédits

1.1 Prologue

La disparition d'une petite forêt fût le premier signe du mal qui approchait.

Un matin, les villageois se réveillèrent et trouvèrent un solide mur de brouillard à l'emplacement où la forêt aurait du se trouver. Les quelques braves qui s'aventurèrent dans la brume noire ne revinrent jamais.

Le jour suivant, le lac fut aspiré par des tourbillons de brume. Il ne fallu pas longtemps avant qu'un impénétrable mur de brouillard noir engloutisse le village dans une noirceur perpétuelle. Et ce n'était pas encore fini...

Par un ancien accord, les Cinq Royaumes avaient interdit toutes les alliances entre les Royaumes. Maintenant, ils étaient forcés d'abandonner leur isolations qui durait depuis des siècles. Les Cinq Rois se rencontrèrent, pour la première fois, dans un conseil de guerre. Mais personne, roi ou paysan, ne pu offrir un plan pour vaincre le brouillard.

De terrifiantes rumeurs se propagèrent dans le pays. Les gens murmuraient des légendes d'un mal sans âge qui se réveillait...

1.2 Personnages

Katia

L'héritière du trône de Alanjeh. Katia est seule dans le château quand le brouillard noir frappe. Armée uniquement de la mystérieuse et brillante Pierre Runique et de quelques cartes, Katia s'apprête à entreprendre un voyage dont le destin du monde dépend.

Le Roi Feobane

Feobane est le roi d'Alanjeh, père de notre héroïne. Son sage et intelligent règne a apporté prospérité au royaume et à son peuple. Accompagné de ses plus fidèles chevaliers, le Roi Feobane a entrepris de découvrir la vérité derrière le brouillard noir.

Gurd

Une vieille femme qui tient un commerce aux abords d'Alanjeh. L'apparence étrange de Gurd et ses manières rudes ont conduits ses voisins à se méfier d'elle, mais elle ne semble pas s'en préoccuper. Son intérêt principal réside dans les cartes éparpillées un peu partout à travers le royaume. Elle a même elle-même traverser le royaume un jour pour résoudre le mystère des cartes. Son intérêt actuel est la Pierre Runique que transporte Katia.

Alexander

Alexander est un jeune intellectuel qui dédie sa vie à l'étude des fées. Fasciné par ces mystérieuses créatures, il est prêt à voyager n'importe où, même dans des endroits dangereux, pour avoir la chance de converser avec les fées. Il a converti sa maison près de Blessoon en un havre pour fées.

Héléna

Une dangereuse beauté aux yeux bleus enivrants qui fait des esclaves de tous ceux qui se perdent dans son regard. Comme Katia, Helena possède son propre jeu de cartes et l'habilité d'appeler des créatures à son aide. Son aspect frissonnant et son approche blasée amènent les gens à croire qu'elle cache quelque terrible malheur.

ramassez-la.

Poursuivez votre route jusqu'à un Deck Point, où vous pouvez vous revitaliser et remplir votre jeu avec vos nouvelles cartes. Allez ensuite tout droit et à gauche pour trouver un coffre avec la carte [Dark Raven]. Allez ensuite tout au bout du chemin, au fond du terrain, pour trouver un coffre contenant une carte [Mandragora].

Retournez ensuite au Deck Point pour mettre ces cartes dans votre jeu. Rendez vous au bout du chemin et cette fois-ci, entrez dans l'enclos à gauche pour confronter le boss. Il n'est pas très difficile à battre, mais lorsqu'il s'enfuit dans le sol, ne restez pas au même endroit.

Cartes: 1 Mummy, 2 Mandragora, 3 Hobgoblin

^^^^-----^^^^
Apothecary/ Apothicaire
^^^^-----^^^^

C'est le commerce de Gurd. Vous pouvez y acheter ou vendre des cartes, et aussi copier et transformer vos cartes. Vous pouvez également soutirer de l'information sur votre quête à Gurd.

^^^^-----^^^^
Blessoon
^^^^-----^^^^

Éléments: Terre/Feu/Bois
Consigne: Atteindre la sortie

Cet endroit est assez grand et il y beaucoup de cartes cachées à trouver. Commencez par suivre le chemin qui longe le mur de droite jusqu'à ce que vous aperceviez les ruines d'une maison avec un coffre à l'intérieur, mais bloqué par des barils. Tournez un peu autour de cette maison jusqu'à ce qu'un ennemi vous attaque. Durant le combat, utilisez une carte d'attaque directe sur les barils pour les briser. Après le combat, ouvrez le coffre pour obtenir la carte [Mummy].

Derrière cette maison, ouvrez également le coffre contenant la carte [Skeleton]. Dans le coin droit en haut complètement, il y a une valve que vous pouvez tourner pour obtenir une carte. Tournez la dans cet ordre: Gauche, Droite, Droite, Droite. Si cela a fonctionné, la carte [Maelstrom] devrait maintenant se trouver dans la fontaine au milieu du village.

Mais pour l'instant, examinez la colonne pour allumer le feu jaune près du coffre qui était dans la maison. Il y en a 3 autres à allumer. Suivez le mur du fond et vous allez trouver deux coffres avec les cartes [Lizardman] et [Skeleton]. Continuez de suivre le mur et examinez le troisième pot contre le mur pour trouver une carte [Ghoul].

Continuez pour trouver la colonne de feu vert et allez jusqu'au bout du mur. Suivez maintenant le mur du côté pour trouver un coffre avec la carte

n'est pas si difficile, mais plutôt long. Tuez d'abord les 2 squelettes, ensuite attaquez-vous au boss, mais ne restez jamais trop près de lui.

Cartes: 1 Necromancer, 2 Wraith, 3 Ghoul

^^^^-----^^^^
Shayel Passage/ Le Passage Shayel
^^^^-----^^^^

Éléments: Eau/Feu/Terre

Consigne: Atteindre la sortie

Avancez tout droit pour trouver une fée et continuez pour trouver une autre fée. Allez ensuite à gauche et examinez le réservoir pour combattre un ennemi. Vous devrez tous les trouver pour compléter le niveau. Après le combat, allez dans le passage tout près et au fond, examinez le réservoir.

Montez ensuite l'escalier pour trouver une fée et un autre réservoir au bout du couloir. Continuez pour trouver trois coffres avec deux cartes [Skeleton] et une carte [Sea Monk]. Allez au bout du couloir pour un autre réservoir et à l'autre bout pour deux coffres contenant les cartes [Ghoul] et [Mummy]. Suivez le chemin jusqu'au prochain réservoir et examinez les débris tout près de là pour dénicher une fée cachée.

Examinez ensuite le réservoir pour entrer en combat et retournez dans le couloir adjacent où vous pouvez voir un point rouge indiqué sur la carte en haut de l'écran. Brisez la boîte qui se trouve dans le coin avec une carte d'attaque directe pour révéler une carte en dessous. Après le combat, ramassez la carte [Running Bird].

Poursuivez votre route jusqu'à trois coffres contenant les cartes [Lizardman], [Venus Spider] et [Skeleton]. Allez ensuite au bout du couloir pour combattre un boss. Après l'avoir vaincu, vous recevrez la clé pour la sortie. Retournez sur vos pas jusqu'à l'endroit où vous pouvez glisser pour retourner dans le chemin du bas. Examinez le pilier blanc ici pour ouvrir la porte à l'autre bout du passage.

Dirigez-vous à l'autre bout du couloir et allez à gauche dans ce nouveau couloir. Ouvrez le coffre sous le pont pour obtenir la carte [Dragonoid]. Juste après le pont, à droite, examinez les débris pour trouver une fée cachée. Allez ensuite dans le couloir de droite pour trouver deux coffres contenant les cartes [Carbuncle] et [Maelstrom].

Allez ensuite vers la sortie et ouvrez la porte avec la clé que vous avez obtenu du boss.

Cartes: 1 Mind Flayer, 2 Giant Crab, 3 Dragonoid

^^^^-----^^^^
The Castle Grayl/ Le Château Grayl
^^^^-----^^^^

[Siren]. Avancez ensuite vers la sortie.

Cartes: 2 Siren, 2 Gold Butterfly, 2 Evil Eye

^^^^-----^^^^
Kendarie Castle/ Le Château Kendarie
^^^^-----^^^^

Suivez l'histoire.

^^^^-----^^^^
The Yyprek Mines/ Les Mines Yyprek
^^^^-----^^^^

Éléments: Feu/Terre/Bois

Consigne: Reprendre possession de la Pierre Runique

Examinez le chariot près de l'entrée de la mine pour trouver une fée cachée. Allez ensuite à droite et entrez en combat près du gros bloc de glace. Durant le combat, utilisez une de vos cartes d'attaque pour briser ce bloc de glace. Après le combat, ramassez la carte [Golden Goose] qui se trouvait sous la glace. Près de là se trouve également un coffre, ouvrez-le pour obtenir la carte [Carbuncle].

Retournez ensuite à l'entrée et allez dans l'autre direction pour trouver une fée. Continuez sur ce chemin jusqu'à ce que vous rencontriez un chevalier. Allez dans le passage à droite de là pour trouver un coffre contenant la carte [Stone Head]. Allez ensuite à gauche pour un autre coffre contenant une carte [Caterpoker].

Continuez de suivre le chemin pour trouver une fée. Allez ensuite à gauche en suivant le chevalier pour trouver un coffre contenant la carte [Caterpoker]. Poursuivez ensuite votre chemin et ramassez la fée au passage. Allez dans le passage de droite près de la fée et au bout examinez les boites pour trouver une fée cachée à l'intérieur. Ouvrez aussi le coffre pour obtenir une carte [Carbuncle].

Retournez au chemin et allez dans le coin à gauche pour trouver un coffre contenant la carte [Will o' Wisp]. Continuez et montez l'escalier. Allez tout droit et descendez la pente. Dirigez-vous tout au bout à droite pour trouver un coffre avec la carte [Jack-O-Lantern]. Remontez ensuite la pente et ouvrez les trois coffres près du Deck Point pour obtenir deux cartes [Caterpoker] et une carte [Rheebus]. Descendez ensuite vers le boss. Après le combat, ouvrez le coffre pour compléter le niveau.

Cartes: 1 Puppet Master, 2 Juggernaut, 3 Catoblepas

^^^^-----^^^^
Bernden Field/ Le Champ Bernden
^^^^-----^^^^

Éléments: Eau/Bois/Terre
Consigne: Atteindre la sortie

Allez tout droit pour trouver une fée. Passez par la porte et allez dans le coin droit du champ pour trouver deux coffres avec les cartes [Wizard] et [Dragon Knight]. Il y a également une fée tout près. Dirigez-vous ensuite vers le prochain champ et dans le coin gauche, ouvrez le coffre pour obtenir la carte [Rheebus]. Si vous faites le tour du champ, vous allez également trouver une fée et dans un recoin trois coffres avec les cartes [Stone Head], [Crystal Rose] et [Jack-O-Lantern] et deux fées (l'une derrière le monument).

Allez ensuite au milieu du champ pour combattre le Dragon Zombie. Restez derrière lui pour éviter ses attaques, mais ne restez pas en place trop longtemps pour éviter les attaques du Lich. Après le combat, ramassez la carte [Zombie Dragon] sur le sol là où le dragon se trouvait.

Dirigez-vous ensuite vers la porte qui est maintenant ouverte et ouvrez les deux coffres près du Deck Point pour obtenir les cartes [Dragon Knight] et [Archer Tree]. Suivez le chemin jusqu'à trois autres coffres avec les cartes [Archer Tree], [Sea Monk] et [Dragon Knight]. Continuez ensuite jusqu'au boss.

Cartes: 1 Belzebulb, 1 Lich, 4 Archer Tree

^^^^-----^^^^
Castle of Wyht/ Le Château de Wyht
^^^^-----^^^^

Éléments: Bois/Feu/Normal
Consigne: Atteindre le trône

Allez à droite et parlez au chevalier au seuil de la porte pour recevoir la carte [Flying Ray]. Entrez ensuite dans la pièce et pressez le levier. Sortez et allez à droite. Examinez le corps sur le sol ici pour obtenir une carte [Lycanthrope]. Allez ensuite sur l'ascenseur pour monter jusqu'à deux coffres contenant les cartes [Ghost Armor] et [Cockatrice].

Retournez ensuite à l'entrée et cette fois, allez à gauche pour trouver une fée et parlez au chevalier pour recevoir la carte [Running Bird]. Entrez ensuite dans la pièce et pressez le levier. Sortez ensuite et allez à gauche. Allez sur l'ascenseur de gauche pour trouver deux coffres contenant les cartes [Ghost Armor] et [Mind Flayer].

Allez ensuite sur l'ascenseur de droite pour monter à l'étage du haut. Allez dans la pièce à gauche et offrez le coffre pour obtenir la carte [Jack-O-Lantern]. Examinez aussi le chevalier mourant pour obtenir la carte [Ghoul] et l'autre chevalier pour obtenir la clé du château de Wyht. Sortez ensuite de cette pièce et allez tout droit pour trouver une fée. Continuez jusqu'à la pièce de droite et ouvrez la porte avec la clé. Pressez le levier dans cette pièce et parlez au chevalier dans le coin pour obtenir la carte [Sea Monk].

Sortez de la pièce et dirigez-vous vers l'ascenseur du milieu. Montez à l'étage plus haut et combattez les chevaliers ici. Examinez ensuite la troisième statue de gauche pour ouvrir la porte. Allez tout droit pour entrer

dans la salle du trône, mais ne parlez pas au chevalier tout de suite.

Allez à gauche dans la petite salle avec un passage secret bloqué par une barrière. Faites en sorte d'entrer en combat à cet endroit et durant le combat, brisez la barrière à l'aide d'une carte d'attaque directe. Une fois le combat terminé, allez dans le passage secret jusqu'à une petite chambre avec deux coffres contenant une fée et une carte [Fenril].

Retournez ensuite près du trône et parlez au chevalier pour compléter le niveau.

Cartes: 1 Chaos Knight, 2 Ghost Armor, 3 Tiger Mage

^^^^-----^^^^
Groenfoel Church/ L'Église Groenfel
^^^^-----^^^^

Éléments: Feu/Normal

Consigne: Trouver la Pierre Runique

Dirigez-vous à droite et ouvrez le coffre pour obtenir la carte [Wizard]. Avancez entre les bancs et allez à gauche pour trouver une fée. Entrez en combat ici et brisez le premier banc avec une carte d'attaque directe pour trouver une carte [Larval Fly] sur le sol en dessous. Ouvrez ensuite le coffre à gauche pour obtenir le Cierge Rouge.

Allez vers le haut et ouvrez le second coffre pour obtenir le Cierge Jaune. Allez ensuite à droite et brisez les bancs de la deuxième rangée du haut dans un combat pour trouver la carte [Great Demon] sur le sol en dessous. Ouvrez ensuite les deux coffres restant pour obtenir le Cierge Vert et le Cierge Bleu.

Avancez ensuite vers l'avant de l'église et allez à droite pour apercevoir un coffre derrière une barrière. Entrez en combat et brisez cette barrière. Ouvrez ensuite le coffre pour obtenir une Vieille Partition de Musique. Il y a aussi une fée tout près.

Allez maintenant vers la gauche pour trouver une autre fée et un coffre contenant la carte [Treant]. Placez la partition sur l'orgue qui se trouve ici pour ouvrir un passage secret. Allez à l'intérieur pour trouver deux fées et ouvrez le cercueil pour obtenir la carte [Lich].

Retournez à l'avant de l'église et placez les cierges pour ouvrir le passage de droite. Descendez jusqu'en bas et ouvrez le coffre qui se trouve ici pour affronter le boss.

Cartes: 1 Vampire, 2 Great Demon, 3 Night Mare

^^^^-----^^^^
Coliseum/ Le Colisé
^^^^-----^^^^

Consigne: Vaincre Helena

Helena n'est pas trop dure à battre, mais attention car vers la fin elle utilise souvent une carte pour retrouver ses points de vie. Elle est assez dure à frapper car elle bouge vite, mais avec de bonnes cartes en votre possession, vous ne devriez pas avoir trop de mal.

Cartes: 1 Zombie Dragon, 2 Cockatrice, 3 Sasquatch

^^^^-----^^^^
Mt. Jarndunn/ La montagne Jarndunn
^^^^-----^^^^

Éléments: Terre/Feu

Consigne: Atteindre le temple

À l'intersection du début, allez à droite et passez par le petit passage de gauche pour trouver deux coffres tout au bout avec les cartes [Juggernaut] et [Griffin]. Retournez ensuite à l'entrée et cette fois, allez à gauche là où se trouve une fée. Avancez jusqu'au Deck Point et continuez dans le chemin de gauche pour trouver une fée et un coffre avec la carte [Tiger Mage] un peu plus loin.

Allez ensuite à droite pour trouver un coffre avec la carte [Dragon Knight] et suivez le chemin jusqu'à trois autres coffres contenant trois cartes [Dragon Knight]. Allez ensuite à droite pour trouver une fée et un Deck Point. Descendez ce chemin pour trouver deux coffres avec les cartes [Great Demon] et [Efreet].

De retour au premier Deck Point, allez dans le chemin du haut pour trouver un coffre avec la carte [Dragon Knight]. Retournez ensuite au deuxième Deck Point et allez tout droit pour affronter le boss. Utilisez des cartes de l'attribu eau et le combat devrait être plutôt facile.

Cartes: 1 Red Dragon, 2 Behemoth, 3 Hands of Fire

^^^^-----^^^^
Ruh-Arok Temple/ Le Temple Ruh-Arok
^^^^-----^^^^

Éléments: Normal

Consigne: Parler avec le Dieu du temple

Prenez la fée à l'entrée, allez ensuite à droite pour une autre fée dans le couloir et pressez le levier au bout pour ouvrir une porte. Allez à cette porte et ouvrez le coffre à droite pour obtenir la carte [Steel Skeleton]. Passez ensuite par la porte et dans la pièce ici, examinez le premier vide à gauche dans le plancher et le deuxième dans le coin droit pour trouver deux fées cachées.

Dans la pièce suivante, ouvrez le coffre pour obtenir la carte [Goblin Lord]. Montez ensuite l'escalier et ouvrez le coffre pour obtenir la Pierre Précieuse

Blanche. Allez ensuite dans la pièce suivante pour trouver deux coffres avec les cartes [Water Bird] et [Ghost Armor]. Allez tout droit et pressez le levier au bout du couloir pour ouvrir la porte.

Allez ensuite dans la prochaine pièce pour trouver une fée et montez l'escalier à gauche dans la pièce suivante pour trouver la Pierre Précieuse Noire dans le coffre. Retournez ensuite à l'entrée et placez les pierres dans leur socle pour ouvrir le passage. Allez tout droit et examinez le premier vide à droite et le deuxième de gauche dans le plancher pour trouver deux fées cachées.

Ouvrez ensuite les quatre coffres pour obtenir deux cartes [Ghost Armor] et les cartes [Rheebus] et [Plague Rat]. Montez l'escalier pour trouver deux fées, ensuite allez tout droit pour le boss.

Cartes: 1 Black Dragon, 2 Goblin Lord, 3 Steel Skeleton

```
^^^^-----^^^^
                                Broch Black
^^^^-----^^^^
```

Éléments: Normal

Consigne: Vaincre l'enchanteur

Prenez la fée à l'entrée, allez ensuite à gauche et ouvrez le coffre pour obtenir la carte [Great Demon]. Allez ensuite à droite et descendez l'escalier. Allez au bout du couloir pour trouver une fée et examinez l'œil ailé pour être transporté sur une autre plateforme. À partir de là, allez à droite, bas, gauche pour trouver deux coffres contenant une fée et la Pierre de Noirceur.

Retournez ensuite dans le couloir d'avant et avancez jusqu'à ce que vous entriez en combat. Après le combat, ouvrez les deux coffres à gauche pour obtenir les cartes [Night Mare] et [Elephant]. Retournez à l'entrée et ouvrez la porte avec la pierre. Examinez ensuite l'œil pour être transporté sur une plate-forme une fois de plus. Cette fois-ci, allez à gauche, haut, haut, droite pour trouver trois coffres avec deux cartes [Great Demon] et une carte [Mole Monster].

Retournez ensuite au couloir et retournez à l'entrée pour recommencer du début. Cette fois-ci, allez à gauche, droite, droite, droite, haut pour trouver deux coffres avec les cartes [Great Demon] et [Larval Fly] et un Deck Point. Retournez ensuite à la plate-forme avec 4 œils et à partir de là, allez vers le haut deux fois.

Vous devriez maintenant vous trouver dans un couloir avec une fée. Allez à gauche pour combattre deux Vampires. Après le combat, ouvrez les deux coffres pour obtenir les cartes [Rheebus] et [Steel Skeleton]. Allez ensuite à droite pour combattre deux autres ennemis. Après le combat, ouvrez les deux coffres pour obtenir les cartes [Night Mare] et [Mind Flayer].

Allez ensuite tout droit par la porte maintenant ouverte et ouvrez les trois coffres contenant les cartes [Catoblepas], [Mole Monster] et [Rheebus]. Allez ensuite tout droit pour affronter l'enchanteur. Le combat est assez difficile, vous risquez de devoir recommencer plusieurs fois. Et ce n'est pas tout, puisque le boss final vous attend juste après.

2.2 Quêtes Annexes

Une fois le jeu terminé, il reste encore plusieurs niveaux facultatifs. Allez parler à Gurd dans l'Apothicaire et acceptez d'écouter son histoire. Quittez ensuite et un nouveau lieu devrait être accessible sur la carte. À la fin de chaque quête, retournez parler à Gurd pour débiter la suivante.

^^^^-----^^^^
Dahl-Nok Valley/ La Vallée Dahl-Nok
^^^^-----^^^^

Éléments: Bois/Feu

Consigne: Détruire les ruches d'abeilles

Approchez du pont pour apercevoir un orque couper le pont. Vous devrez donc trouver un autre chemin pour accéder à la sortie. Suivez le chemin à droite et vous trouverez une fée. Ouvrez aussi le coffre pour obtenir la carte [Orc]. Continuez ensuite jusqu'à l'arbre entouré d'abeilles et examinez-le pour entrer en mode de combat. Vainquez l'ennemi. Vous devrez trouver tous les arbres comme celui-ci et vaincre l'abeille ennemie dans chaque arbre.

Dirigez vous ensuite vers le recoin indiqué sur la carte en haut de l'écran et examiner l'arbre ici pour combattre une autre abeille. Continuez vers le fond du recoin et examinez la souche d'arbre pour ramasser la carte [Lycanthrope]. Examinez ensuite l'arbre derrière le tronc pour combattre une autre abeille.

Quittez le recoin et retourner vers le chemin pour trouver un coffre à droite. Ouvrez le pour obtenir la carte [Ghoul]. Allez tout droit vers la droite pour un autre arbre entouré d'abeilles. Vainquez l'ennemi avant de poursuivre votre chemin.

Dirigez vous tout au bout du terrain pour trouver une échelle. Descendez la pour vous retrouver sur une rive. Allez vers les rochers bloquant la rivière et traversez la pour trouver une coffre contenant la carte [Skeleton]. Suivez ensuite le cours de la rivière pour trouver deux coffres avec les cartes [Man-Trap] et [Hobgoblin].

Allez ensuite à la toute fin de la rivière pour trouver une carte [Mummy] sur le sol et une fée de l'autre côté. Retournez ensuite à l'échelle et montez jusqu'en haut pour vous retrouver de l'autre côté. Utilisez le Deck Point pour vous revitaliser et capturez la fée qui se trouve à droite. Brisez également l'œuf qui se trouve ici en l'examinant.

Ne vous occupez pas du coffre derrière l'arbre mort pour l'instant. Grimpez tout en haut de la colline à la gauche du Deck Point et brisez l'œuf qui se trouve au sommet. Redescendez ensuite et combattez les deux abeilles qui se trouvent dans les deux arbres près du Deck Point. Continuez de suivre le chemin et examinez la souche près des deux coffres pour dénicher une fée cachée. Ouvrez ensuite ces deux coffres pour obtenir les cartes [Man-Trap] et [Orc].

Continuez vers le prochain arbre avec une ruche et vainquez l'abeille. Allez vers la sortie, mais avant de combattre la dernière abeille dans l'arbre à la fin, allez tout au bout du chemin, à gauche, et brisez le dernier œuf. Un rocher éclate ensuite à distance. Retournez au Deck Point et commencez l'ascension de la colline jusqu'à mi-chemin. Descendez à droite là où le rocher a éclaté.

Combattez les deux oiseaux ennemis et une fois vaincus, tous les arbres morts devraient avoir disparus. Vous pouvez donc maintenant aller ouvrir le coffre qui se trouvait près du Deck Point. Il contient la carte [Venus Spider]. Retournez également à la fin, à droite, et ouvrez le coffre ici pour obtenir la carte [Cockatrice]. Examinez également la souche à gauche du coffre pour dénicher une fée cachée. Combattez ensuite l'abeille dans le dernier arbre pour compléter le niveau.

Cartes: 1 Giant Bee, 2 Venus Spider, 3 Orc

^^^^-----^^^^
Gromtull Desert/ Le Désert Gromtull
^^^^-----^^^^

Éléments: Terre/Bois

Consigne: Vaincre le Ver des Sables

Commencez par aller tout droit et examiner la pierre près de l'oasis pour l'actionner. Vous devriez en trouver trois autres comme celle-ci. Dirigez vous ensuite vers la gauche et avancez vers le nord jusqu'à un autre oasis. Actionnez la pierre ici aussi. Ouvrez également le coffre tout près pour trouver une fée. Dirigez-vous ensuite vers le nuage de fumée pour entrer en combat avec le Sand Worm. Pour compléter le niveau, vous devrez le combattre à chaque fois que vous le trouvez jusqu'à ce que vous le vainquiez.

Allez ensuite à droite et tout au bout du chemin dans le coin droit se trouvent deux coffres contenant deux cartes [Mummy]. Continuez vers le nord et dans le coin droit tout en haut se trouve un autre coffre contenant la carte [Skeleton]. Avancez vers le prochain oasis et vous remarquerez qu'il y a un cactus juste à côté. Tournez autour de l'oasis jusqu'à ce qu'un ennemi vous attaque pour entrer en mode de combat. Utilisez l'une de vos cartes d'attaques directes sur le cactus pour le briser. Une pierre se cache en dessous. Après le combat, actionnez cette pierre.

Allez ensuite à gauche pour trouver un coffre contenant une carte [Fairy]. Si vous allez dans le sens opposé, vous trouverez également une fée. Dirigez vous ensuite vers le prochain nuage de fumée et regardez sous le rocher en forme d'arche pour trouver une carte [Sand Beetle] sur le sol. Allez ensuite au bout à gauche pour trouver deux coffres dans le coin contenant les cartes [Sand Beetle] et [Mummy]. Notez également l'emplacement de la porte close près

de cet endroit.

Dirigez-vous vers le coin opposé pour trouver une fée près de l'oasis et un autre cactus. Utilisez la même stratégie que précédemment pour briser le cactus et actionner la dernière pierre. La porte dans la paroi de gauche devrait maintenant être ouverte, donc allez réclamer les trois coffres dans la grotte pour obtenir deux cartes [Carbuncle] et une carte [Crystal Rose].

Une fois que c'est fait, allez tout droit en sortant de la grotte et dirigez vous vers la droite jusqu'à un Deck Point et trois coffres avec deux cartes [Scythe Beast] et une carte [Sea Monk]. Allez ensuite dans le coin tout au bout à droite pour trouver un autre coffre avec la carte [Lycanthrope]. Retournez ensuite au nuage de fumée pour combattre le Sand Worm. Cherchez les nuages de fumée jusqu'à ce que vous le vainquiez pour compléter le niveau.

Cartes: 1 Sand Worm, 2 Sand Beetle, 3 Mummy

```
^^^^-----^^^^
                                Rohbach
^^^^-----^^^^
```

Éléments: Eau/Terre

Consigne: Localiser les herbes

Dans ce niveau enneigé, vous devrez trouver trois herbes médicinales pour Gurd. Chacune de ces herbes est cachée dans un sapin. Commencez par aller vers la gauche pour trouver une fée. Suivez le chemin jusqu'à ce que vous trouviez deux coffres contenant deux cartes [Giant Crab]. Approchez le sapin représenté par un point jaune sur la carte pour combattre un ennemi. Examinez ensuite le sapin pour trouver le Fruit de Mandragora, la première herbe. Examinez aussi la traîne sauvage juste après le sapin pour dénicher une fée cachée.

Poursuivez votre chemin et ouvrez le coffre à votre droite pour obtenir la carte [Flying Ray]. Continuez à droite pour apercevoir trois coffres dans un passage plus bas. Approchez du bord pour sauter et ouvrez ces coffres pour obtenir trois cartes [Hobgoblins]. Suivez le chemin jusqu'à ce que votre route soit bloquée par un bloc de glace. Examinez-le et utilisez 7 Pierres Magiques pour le briser. Combattez ensuite l'ennemi et poursuivez votre chemin jusqu'au Deck Point. Ouvrez les deux coffres pour obtenir les cartes [Sand Beetle] et [Elephant].

Continuez vers la gauche et combattez l'ennemi sur le lac gelé. Examinez ensuite le sapin pour trouver le Cri du Treant, la seconde herbe. Examinez également la traîne sauvage sur le lac pour dénicher une fée cachée. Il y a aussi deux coffres sur le lac contenant les cartes [Fairy] et [Land Shark]. Près du Deck Point se trouve encore une autre fée. Retournez ensuite vers l'écriteau de l'autre côté du lac et montez dans le passage juste à côté pour trouver une fée.

Allez tout droit pour trouver trois coffres avec deux cartes [Giant Crab] et une carte [Carbuncle]. Dirigez vous ensuite dans le coin à droite pour combattre l'ennemi et examinez le sapin pour trouver la Feuille du Man Trap, la dernière herbe. Vous avez maintenant les trois herbes et le niveau est complété.

Cartes: 1 Sasquatch, 2 Crystal Rose, 3 Elephant

^^^^-----^^^^
Lumsted
^^^^-----^^^^

Éléments: Bois/Eau/Terre
Consigne: Disperser le brouillard

Allez à gauche pour trouver un coffre avec la carte [Wizard]. Suivez ensuite la route vers la droite et capturez la fée entre les deux maisons. Il y a également un coffre derrière la maison contenant la carte [Treant]. Allez ensuite vers le nord pour trouver un autre coffre contenant une carte [Evil Eye] et montez l'escalier pour trouver le premier puits. Vous devrez trouver tous les puits du village et arrêtez le brouillard. Examinez aussi la souche à gauche près des arbres pour dénicher une fée cachée.

Retournez ensuite vers le village et suivez la route pour trouver un Deck Point et deux coffres devant une maison contenant deux cartes [Dragon Knight]. Il y a aussi un autre coffre devant l'autre maison avec une carte [Golden Butterfly]. Entrez ensuite dans le cimetière pour trouver le second puits. Au fond du cimetière derrière l'arbre se trouve également un coffre contenant une fée.

Quittez le cimetière et regardez derrière la maison près de la clôture et de la montagne pour trouver une autre fée. Allez ensuite à l'autre bout du village et montez l'escalier. Regardez derrière la grande demeure pour trouver deux coffres contenant les cartes [Kitty Trap] et [Hand of Pain]. À gauche se trouve le troisième puits et examinez aussi la souche juste à côté pour dénicher une autre fée cachée.

Vous remarquerez également une maison plus bas avec deux coffres derrière, mais ils sont inaccessibles à cause des boîtes qui bloquent l'accès. Descendez et courez autour de cette maison jusqu'à ce qu'un ennemi vous attaque pour entrer en mode de combat. Utilisez l'une de vos cartes d'attaques directes pour briser les boîtes. Après le combat, allez derrière la maison et ouvrez les deux coffres pour obtenir les cartes [Tiger Mage] et [Catoblepas].

Suivez ensuite la route jusqu'à un coffre contenant la carte [Stone Head] et le dernier puits. N'oubliez pas la fée derrière. Examinez le dernier puits pour compléter le niveau. Vous recevrez également la carte [Basilisk].

Cartes: 2 Sea Monk, 2 Running Bird, 2 Hand of Pain

^^^^-----^^^^
Lake Bestriel/ Le Lac Bestriel
^^^^-----^^^^

Éléments: Eau/Bois
Consigne: Purifier le lac

Capturez la fée à l'entrée, ensuite suivez le chemin jusqu'à une autre fée.

Allez dans le coin et ouvrez le coffre pour obtenir une carte [Crystal Rose]. Continuez pour trouver deux autres coffres avec les cartes [Running Bird] et [Rheebus]. Dans le coin opposé se trouve un autre coffre contenant la carte [Crystal Rose]. Tout près se trouve également une ruine avec un coffre au sommet. Grimpez l'échelle et ouvrez ce coffre pour obtenir une fée.

Poursuivez votre chemin et tout au bout ouvrez les deux coffres contenant les cartes [Giant Bee] et [Demon Skeleton]. Continuez de suivre le chemin jusqu'à ce que vous aperceviez un chemin en pente à votre droite. Montez et examinez le sol dans les buissons pour trouver une carte [Fenril] cachée.

Retournez en bas et sur le bord du lac, descendez l'escalier pour trouver une carte [Unicorn] sur le sol. Poursuivez ensuite votre chemin jusqu'à ce que vous trouviez trois coffres contenant deux cartes [Dragon Knight] et une carte [Siren]. Allez ensuite tout au bout du chemin pour trouver une fée et un coffre avec la carte [Kraken].

Retournez aux trois coffres et examinez le monument à côté. Offrez 3 Pierres Magiques pour créer un pont. Traversez-le pour trouver une fée et trois autres coffres contenant deux cartes [Siren] et une carte [Dragon Knight]. Offrez ensuite 4 Pierres Magiques à l'autre monument pour créer un autre pont et traversez. Combattez Hydra ici dans un combat plutôt facile.

Allez ensuite à gauche et offrez 5 Pierres Magiques au monument pour créer un pont. Traversez pour trouver un coffre contenant la Pierre de Purification. Allez ensuite à l'autre monument et offrez 6 Pierres Magiques pour traverser. Faites de même avec les deux prochains monuments et vous devriez maintenant être de retour près de l'entrée. Examinez la statue tout près et utilisez la Pierre de Pureté pour compléter le niveau.

Cartes: 1 Hydra, 2 Demon Skeleton, 3 Maelstrom

2.3 Cartes Légendaires

Quand vous en aurez terminé avec les quêtes facultatives, il vous reste encore à obtenir les quatre cartes légendaires dans les temples respectifs. Pour ce faire, rendez-vous au Temple Ruh-Arok et assurez-vous de posséder 20 cartes de chaque élément (eau, feu, bois, terre). Après avoir déposé la Pierre Noire et la Pierre Blanche sur leurs socles, allez tout droit et ensuite soit à gauche ou à droite pour accéder aux portes élémentaires. Chacune de ces pièces vous mènera dans le temple de l'élément de la porte. Vous devez posséder 20 cartes de l'élément en question.

^^^-----^^^

Terjon Temple/ Le Temple Terjon

^^^^-----^^^^

Éléments: Eau

Consigne: Acquérir l'aide du Dragon Bleu

Dirigez-vous tout droit pour obtenir une fée. Allez ensuite à droite dans le passage du bas pour trouver une fée et un coffre avec la carte [Vampire Bush]. Au bout du chemin, actionner le pilier. Il y en a 4 à actionner pour ouvrir la porte menant au Dragon. Retournez à l'entrée et dirigez vous dans le chemin de droite pour trouver trois coffres contenant les cartes [Maelstrom], [Siren] et [Hand of Pain]. Au bout du chemin, actionnez le pilier et capturer la fée.

Retournez à l'entrée et prenez le chemin de gauche. Allez jusqu'au bout pour trouver deux coffres avec les cartes [Hydra] et [Mind Flayer] et à la fin une fée et le troisième pilier. Retournez à l'entrée et allez dans le passage du bas à gauche. Ouvrez le coffre pour obtenir la carte [Water Bird] et au bout du chemin, actionnez le dernier pilier.

Retournez à l'entrée et approchez de la porte pour qu'elle s'ouvre. Ouvrez les trois coffres derrière pour obtenir les cartes [Ice Golem], [Demon Skeleton] et [Sasquatch]. Parlez ensuite au Dragon Bleu pour vous battre contre Kraken. Restez derrière lui pour éviter ses attaques et attaquez-le avec des cartes d'attribut bois. Une fois vaincu, vous recevrez la carte [Blue Dragon] et le niveau est complété.

Cartes: 1 Kraken, 2 Wraith, 3 Vampire Bush

^^^^-----^^^^

Hupon-Jen

^^^^-----^^^^

Éléments: Bois

Consigne: Acquérir l'aide du Tigre Blanc

Capturez la fée à l'entrée. Suivez le chemin et vous entrerez en combat. Allez ensuite à droite et ouvrez le coffre pour obtenir la carte [Mandragera]. Examinez aussi le champignon à gauche pour dénicher une fée cachée. Continuez jusqu'au Deck Point pour un autre combat. Allez ensuite tout droit pour trouver un coffre contenant la carte [Demon Hound]. Suivez le chemin et jusqu'au prochain coffre avec la carte [Giant Bee].

Après le prochain combat, allez à gauche pour trouver un coffre contenant la carte [Rheebus]. Un autre combat, ensuite allez à droite et encore à droite après le prochain combat. Ouvrez le coffre ici pour obtenir la carte [Mandragera]. Continuez tout droit et à droite pour trouver trois coffres avec les cartes [Cockatrice], [Caterpoker] et [Ghost Armor].

Examinez ensuite le totem pour ouvrir toutes les portes du niveau. Examinez aussi le champignon tout près pour dénicher une fée cachée. Retournez ensuite là d'où vous venez et allez dans le chemin de gauche pour trouver une fée. Dirigez-vous ensuite dans le chemin à droite pour trouver trois coffres avec les cartes [Unicorn], [Fenril] et [Treant]. Retournez ensuite sur vos pas jusqu'au milieu de la forêt là où se trouve un Deck Point.

Allez dans le chemin tout droit pour trouver une fée. Vous allez ensuite combattre le Tigre Blanc. Utilisez des cartes de l'attribut feu contre lui. Après le combat, le niveau est complété et vous recevez la carte [White Tiger].

Cartes: 1 Unicorn, 2 Fenril, 3 Trickster

```
^^^^-----^^^^
                        Yalwog
^^^^-----^^^^
```

Éléments: Feu

Consigne: Acquérir l'aide du Phénix Doré

Suivez le chemin et capturez la fée près des escaliers. Elle est difficile à distinguer, ne la manquez pas. Montez l'escalier et contournez le socle où le Phénix se tient. Descendez l'escalier de droite. Dirigez-vous vers la droite pour trouver deux coffres contenant les cartes [Dark Raven] et [Efreet].

Poursuivez votre chemin en passant par le passage du fond pour trouver un coffre avec la carte [Wizard]. Continuez de suivre le chemin et passer par le passage qui fait une boucle pour trouver un autre coffre avec la carte [Blood Bush]. Continuez jusqu'au Deck Point et ne manquez pas la fée tout près d'ici. Il y a également un coffre contenant la carte [Great Demon] dans le coin à l'autre bout et un autre coffre avec la carte [Hand of Fire] dans le coin opposé.

Poursuivez votre route jusqu'au prochain Deck Point et capturez la fée juste à côté. Il y a également trois coffres contenant les cartes [Kitty Trap], [Chimera] et [Berserker] dans le passage qui fait une boucle à gauche. Avancez ensuite pour combattre le Renard Démon. Utilisez des cartes de l'attribut eau contre lui. Une fois le combat terminé, continuez et allez à droite pour trouver une fée. Allez ensuite à l'escalier, mais avant de le monter, allez à gauche pour trouver un coffre avec la carte [Orc] dans le recoin de gauche.

Montez ensuite l'escalier et parlez au Phénix pour compléter le niveau et recevoir la carte [Golden Phoenix].

Cartes: 1 Demon Fox, 2 Fire Gargoyle, 3 Efreet

```
^^^^-----^^^^
                        Temple of Amentankh/ Le Temple de Amentankh
^^^^-----^^^^
```

Éléments: Terre

Consigne: Acquérir l'aide de la Grande Tortue

Capturez la fée à l'entrée, ensuite allez tout droit dans la pièce pour trouver un coffre contenant la carte [Griffin] à gauche. Allez dans la pièce suivante pour trouver une autre fée et continuez dans le couloir jusqu'à la prochaine pièce. Ouvrez le coffre ici pour obtenir la carte [Sphinx]. Retournez dans la pièce précédente et montez l'escalier.

Allez à droite pour trouver une fée et un coffre contenant la carte [Behemoth]. Retournez dans la pièce précédente et allez dans le passage vis-à-vis l'escalier que vous avez monter pour trouver un coffre contenant le Collier du Pharaon. Retournez dans la pièce précédente et montez l'escalier pour trouver un coffre avec la carte [Zombie Dragon].

Dans la pièce suivante, capturez la fée et utilisez le Collier du Pharaon sur le mur pour ouvrir la porte. Allez tout droit et ouvrez le cercueil pour trouver la carte [Mummy]. Maintenant retournez à l'entrée du temple pour combattre le boss. Étant donné qu'il y a trois ennemies, utilisez la carte du God of Destruction suivi d'une carte de vie et de quelques petites cartes d'attaque pour les achever. Vous recevrez ensuite la carte [Great Turtle].

Cartes: 1 Zombie Dragon, 2 Sphinx, 3 Catoblepas

3. Emplacements des fées

Blessoon

- o Vous recevez une fée lorsque Alexander vous aborde
- o Tout près du campement d'Alexander
- o Dans une boîte derrière la tente d'Alexander
- o Dans le passage de gauche après le campement
- o Au bout du passage mentionné, dans les ruines d'une maison
- o Examinez le lit dans une des 'maisons' près de la fée précédente

Burial Grounds/ Le cimetière

- o Examinez la pierre tombale à côté de vous au début
- o Dans le chemin du début
- o Examinez le puits un peu plus loin
- o Au bout du chemin clôturé
- o Au bout du chemin clôturé aussi
- o Dans un coffre un peu plus loin

Shayel Passage/ Le Passage Shayel

- o Sous le pont à l'entrée
- o À la première intersection
- o Près du levier blanc à gauche
- o Après le premier escalier, dans le passage
- o Examinez les débris après le premier Deck Point
- o Examinez les débris après le dernier pont avant la sortie

The Castle Grayl/ Le Château Grayl

- o Dans la deuxième pièce
- o Examinez les décombres dans la salle du trône
- o Examinez les décombres dans la salle du trône aussi

Bridge of Sarvan/ Le Pont de Sarvan

- o À côté de la première statue
- o À gauche des ponts
- o À droite des ponts
- o Au bout de l'îlot après avoir descendu les escaliers de gauche

The Yyprek Mines/ Les Mines Yyprek

- o À l'entrée, examinez le chariot
- o Dans un passage à gauche plus loin
- o Sur le chemin en suivant le chevalier
- o Sur le chemin en suivant le chevalier aussi
- o Dans une impasse avec un coffre à droite plus loin, examinez les boîtes

Bernden Field/ Le Champ Bernden

- o Près de l'entrée
- o Dans le premier champ
- o Dans le deuxième champ
- o Dans le deuxième champ, dans le petit recoin
- o Derrière le monument dans ce même recoin

Castle of Wyht/ Le Château de Wyht

- o Près de l'entrée
- o Sur le second étage
- o Dans un coffre dans la petite pièce secrète à la fin (consultez la soluce pour plus de détails)

Groenfoel Church/ L'Église Groenfel

- o À gauche près de l'entrée
- o Près de l'orgue
- o Près du coffre bloqué par des barrières
- o Dans la tombe secrète (faire jouer l'orgue pour y accéder)
- o Dans la tombe secrète aussi

Mt. Jarndunn/ La montagne Jarndunn

- o Dans le chemin près de l'entrée

- o Dans le chemin de gauche après le premier Deck Point
- o Près du second Deck Point

Ruh-Arok Temple/ Le Temple Ruh-Arok

- o À l'entrée
- o Dans le couloir de droite
- o Après la première porte, examinez le premier trou du plancher à gauche
- o Après la première porte, examinez le deuxième trou du plancher à droite
- o Dans le couloir avant la deuxième pièce avec un escalier
- o Dans la dernière pièce, examinez le premier trou du plancher à droite
- o Dans la dernière pièce, examinez le deuxième trou du plancher à gauche
- o En haut de l'escalier à la fin
- o En haut de l'escalier à la fin aussi

Broch Black

- o Près de l'entrée
- o Dans le passage de droite
- o Dans le coffre à côté de celui de la Pierre de Noirceur
- o Dans le dernier passage avant le boss

Dahl-Nok Valley/ La Vallée Dahl-Nok

- o Dans le chemin près de l'entrée
- o À la fin de la rivière
- o En haut de l'échelle
- o Examinez la souche d'arbre près des trois coffres après le Deck Point
- o Examinez la souche à la fin à droite

Gromtull Desert/ Le Désert Gromtull

- o Dans le coffres entre les deux arches au fond à gauche après l'entrée
- o Près du dernier oasis
- o Un peu plus loin après le Deck Point

Rohbach

- o Dans le chemin à gauche de l'entrée
- o Examinez la traîne sauvage après le premier arbre d'herbes médicinales
- o Sur le lac gelé
- o Examinez la traîne sauvage sur le lac gelé
- o Près du dernier arbre d'herbes médicinales

Lumsted

- o À côté d'une maison près de l'entrée
- o Examinez la souche d'arbre à côté du premier puits
- o Près d'une maison à côté de l'entrée du cimetière

- o Dans le coffre dans le cimetière
- o Examinez la souche à côté du troisième puits
- o Près du dernier puits, dans le coin

Lake Bestriél/ Le Lac Bestriél

- o À l'entrée
- o Dans le chemin après la statue
- o Dans le coffre sur la ruine (montez l'échelle)
- o Tout au bout du chemin principal
- o Sur le premier îlot

Terjon Temple/ Le Temple Terjon

- o Tout droit après l'entrée
- o À droite, passage du bas
- o À droite, passage du haut
- o À gauche, passage du haut

Hupon-Jen

- o Près de l'entrée
- o Examinez le champignon à gauche des coffres avant le Deck Point
- o Examinez le champignon à côté du totem
- o Dans le chemin de gauche après avoir examiné le totem et ouvert les portes
- o Dans le chemin avant le boss

Yalwog

- o Près des escaliers un peu après l'entrée
- o Près du premier Deck Point
- o À côté du deuxième Deck Point
- o Après le combat contre le Demon Renard, continuez et allez à droite

Temple of Amentankh/ Le Temple de Amentankh

- o Dans la première pièce
- o Dans la troisième pièce
- o Dans la pièce de droite
- o Dans l'avant dernière pièce

001 - Skeleton (*)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 1

Type: Indépendant

Attribut: Terre

Transformation: 3000 exp. -> Demon Skeleton (093)

4000 exp. -> Berserker (035)

5000 exp. -> Steel Skeleton (100)

=====

002 - Ghost Armor (**)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 5

Type: Arme

Attribut: Bois

Transformation: 2000 exp. -> Chaos Knight (101)

=====

003 - Red Dragon (****)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 14

Type: Invocation

Attribut: Feu

Transformation: 1000 exp. -> Zombie Dragon (029)

=====

004 - Lizardman (*)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 1

Type: Arme

Attribut: Terre

Transformation: 1000 exp. -> Scythe Beast (078)

3000 exp. -> Venom Lizard (071)

6000 exp. -> Red Dragon (003)

=====

005 - Mandragora (*)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 1

Type: Piège, Independent

Attribut: Bois

Transformation: 1000 exp. -> Archer Tree (059)

2000 exp. -> Kitty Trap (079)

5000 exp. -> MegaMandragora (050)

=====

006 - Elephant (**)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 4

Type: Invocation

Attribut: Terre

Transformation: 2000 exp. -> Griffin (070)
2000 exp. -> Elephant King (103)

=====

007 - Red Lizard (*)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 1

Type: Arme

Attribut: Feu

Transformation: 2000 exp. -> Dragon Knight (063)
3000 exp. -> Basilisk (039)
6000 exp. -> Red Dragon (003)

=====

008 - Unicorn (***)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 6

Type: Invocation

Attribut: Bois

Transformation: 700 exp. -> Night Mare (080)

=====

009 - Hobgoblin (*)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 3

Type: Indépendant

Attribut: Feu

Transformation: 3000 exp. -> Trickster (092)
3000 exp. -> Goblin Lord (077)
4000 exp. -> Berserker (035)

=====

010 - Sand Golem (**)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 5

Type: Indépendant

Attribut: Terre

Transformation: 700 exp. -> Fire Golem (030)
1400 exp. -> Behemoth (038)
2100 exp. -> Decoy Pillar (102)

=====
011 - Jack-O-Lantern (**)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 11

Type: Invocation

Attribut: Feu

Transformation: 1000 exp. -> Will o' Wisp (058)
1000 exp. -> Sand Worm (013)

=====
012 - Man Trap (*)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 3

Type: Indépendant

Attribut: Bois

Transformation: 1000 exp. -> Caterpoker (094)
2000 exp. -> Crystal Rose (052)
3000 exp. -> Catoblepas (021)

=====
013 - Sand Worm (**)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 7

Type: Invocation

Attribut: Terre

Transformation: 1000 exp. -> Kraken (022)

=====
014 - Mummy (*)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 1

Type: Arme

Attribut: Terre

Transformation: 1000 exp. -> Ghoul (047)
4000 exp. -> Sphinx (086)

=====
015 - Cockatrice (**)
Nombre de Pierres Magiques requises: x 4
Type: Arme
Attribut: Bois

Transformation: 1000 exp. -> Griffin (070)

=====
016 - Sasquatch (**)
Nombre de Pierres Magiques requises: x 6
Type: Invocation
Attribut: Eau

Transformation: 2000 exp. -> Behemoth (038)

=====
017 - Wraith (*)
Nombre de Pierres Magiques requises: x 4
Type: Invocation
Attribut: Eau

Transformation: 1000 exp. -> Giant Crab (032)
1000 exp. -> Banshee (033)
4000 exp. -> Puppet Master (088)

=====
018 - Orc (*)
Nombre de Pierres Magiques requises: x 2
Type: Arme
Attribut: Feu

Transformation: 1000 exp. -> Hobgoblin (009)
3000 exp. -> Great Demon (067)
4000 exp. -> Berserker (035)

=====
019 - Fairy (*)
Nombre de Pierres Magiques requises: x 3
Type: Invocation
Attribut: Eau

Transformation: 700 exp. -> Sea Monk (049)
1400 exp. -> Siren (074)
2800 exp. -> Water Bird (087)

=====

020 - Vampire Bush (**)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 3

Type: Indépendant

Attribut: Eau

Transformation: 700 exp. -> Blood Bush (061)
700 exp. -> Basilisk (039)
700 exp. -> Hand of Pain (090)

=====

021 - Catoblepas (**)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 6

Type: Indépendant

Attribut: Terre

Transformation: 1000 exp. -> Rheebus (082)
1000 exp. -> Hydra (073)

=====

022 - Kraken (***)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 6

Type: Arme

Attribut: Eau

Transformation: 1000 exp. -> Mind Flayer (096)

=====

023 - Water Hopper (**)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 1

Type: Arme

Attribut: Eau

Transformation: 1000 exp. -> Giant Crab (032)
1000 exp. -> Flying Ray (036)
4000 exp. -> Kraken (022)

=====
024 - Fenril (***)
Nombre de Pierres Magiques requises: x 9
Type: Invocation
Attribut: Bois

Transformation: 1000 exp. -> Unicorn (008)

=====
025 - Lich (***)
Nombre de Pierres Magiques requises: x 5
Type: Arme
Attribut: Terre

Transformation: 1000 exp. -> Vampire (085)

=====
026 - Carbuncle (*)
Nombre de Pierres Magiques requises: x 1
Type: Spin Card, Independent
Attribut: Terre

Transformation: 1000 exp. -> Plague Rat (089)
1000 exp. -> Juggernaut (065)
2000 exp. -> Whip Worm (091)

=====
027 - Flayer Spawn (*)
Nombre de Pierres Magiques requises: x 1
Type: Invocation
Attribut: Feu

Transformation: 1000 exp. -> Fairy (019)
1000 exp. -> Blood Bush (061)
1000 exp. -> Maelstrom (041)

=====
028 - Golden Goose (***)
Nombre de Pierres Magiques requises: x 8
Type: Indépendant
Attribut: Neutre

Transformation: 2000 exp. -> Decoy Pillar (102)

=====

029 - Zombie Dragon (***)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 8

Type: Invocation

Attribut: Terre

Transformation: 5000 exp. -> Black Dragon (099)

=====

030 - Fire Golem (**)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 5

Type: Invocation

Attribut: Feu

Transformation: 1000 exp. -> Wraith (017)

1000 exp. -> Efreet (062)

2000 exp. -> Ice Golem (097)

=====

031 - Running Bird (*)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 5

Type: Indépendant

Attribut: Terre

Transformation: 700 exp. -> Gold Butterfly (046)

2100 exp. -> Water Bird (087)

=====

032 - Giant Crab (*)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 5

Type: Invocation

Attribut: Eau

Transformation: 1000 exp. -> Lizardman (004)

1000 exp. -> Water Hopper (023)

4000 exp. -> Ice Golem (097)

=====

033 - Banshee (**)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 2

Type: Arme
Attribut: Bois

Transformation: 1000 exp. -> Red Lizard (007)
1000 exp. -> Wraith (017)
3000 exp. -> Mind Flayer (096)

=====
034 - Land Shark (*)
Nombre de Pierres Magiques requises: x 6
Type: Indépendant
Attribut: Eau

Transformation: 1000 exp. -> Demon Hound (037)
1000 exp. -> Demon Skeleton (093)

=====
035 - Berserker (***)
Nombre de Pierres Magiques requises: x 7
Type: Indépendant
Attribut: Feu

Transformation: 1000 exp. -> Great Demon (067)
1000 exp. -> Goblin Lord (077)

=====
036 - Flying Ray (*)
Nombre de Pierres Magiques requises: x 1
Type: Arme
Attribut: Eau

Transformation: 1000 exp. -> Water Hopper (023)
2000 exp. -> Land Shark (034)
3000 exp. -> Hydra (073)

=====
037 - Demon Hound (*)
Nombre de Pierres Magiques requises: x 6
Type: Indépendant
Attribut: Bois

Transformation: 1000 exp. -> Land Shark (034)
1000 exp. -> Chimera (076)

=====
038 - Behemoth (***)
Nombre de Pierres Magiques requises: x 9
Type: Invocation
Attribut: Terre

Transformation: 1000 exp. -> Sphinx (086)

=====
039 - Basilisk (**)
Nombre de Pierres Magiques requises: x 3
Type: Arme
Attribut: Eau

Transformation: 1000 exp. -> Dragonoid (055)
1000 exp. -> Vampire Bush (020)
3000 exp. -> Black Dragon (099)

=====
040 - Mole Monster (***)
Nombre de Pierres Magiques requises: x 6
Type: Indépendant
Attribut: Neutre

Transformation: 1000 exp. -> Beelzabub (095)

=====
041 - Maelstrom (**)
Nombre de Pierres Magiques requises: x 1
Type: Piège, Independent
Attribut: Eau

Transformation: 1000 exp. -> Flayer Spawn (027)
1000 exp. -> Kitty Trap (079)

=====
042 - Lycanthrope (*)
Nombre de Pierres Magiques requises: x 5
Type: Invocation
Attribut: Bois

Transformation: 1000 exp. -> Birdman (057)
2000 exp. -> Chimera (076)
5000 exp. -> Fenril (024)

=====
043 - Sand Beetle (*)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 6

Type: Indépendant

Attribut: Terre

Transformation: 1000 exp. -> Venus Spider (084)
1000 exp. -> Trickster (092)
1000 exp. -> Land Shark (034)

=====
044 - Necromancer (***)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 6

Type: Invocation

Attribut: Neutre

Transformation: 1000 exp. -> Lich (025)

=====
045 - Great Turtle (****)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 20

Type: Indépendant

Attribut: Terre

Transformation: 9999 exp. -> Doppelganger (105)

=====
046 - Gold Butterfly (*)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 5

Type: Indépendant

Attribut: Terre

Transformation: 700 exp. -> Running Bird (031)
700 exp. -> Caterpoker (094)

=====

047 - Ghoul (*)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 1

Type: Arme

Attribut: Bois

Transformation: 1000 exp. -> Mummy (014)
2000 exp. -> Venom Lizard (071)
4000 exp. -> Necromancer (044)

=====
048 - Treant (*)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 5

Type: Indépendant

Attribut: Bois

Transformation: 2800 exp. -> MegaMandragora (050)

=====
049 - Sea Monk (*)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 8

Type: Invocation

Attribut: Eau

Transformation: 1000 exp. -> Wizard (054)
1000 exp. -> Evil Eye (068)
1000 exp. -> Rheeбус (082)

=====
050 - MegaMandragora (***)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 4

Type: Piège, Indépendant

Attribut: Bois

Transformation: 1000 exp. -> Treant (048)

=====
051 - Larval Fly (***)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 5

Type: Indépendant

Attribut: Eau

Transformation: 700 exp. -> Wizard (054)

=====

052 - Crystal Rose (*)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 4

Type: Arme

Attribut: Eau

Transformation: 1000 exp. -> Man Trap (012)
1000 exp. -> Treant (048)
3000 exp. -> Ice Golem (097)

=====

053 - Dark Raven (*)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 1

Type: Arme

Attribut: Feu

Transformation: 1000 exp. -> Birdman (057)
2000 exp. -> Chimera (076)
3000 exp. -> Cockatrice (015)

=====

054 - Wizard (*)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 5

Type: Indépendant

Attribut: Feu

Transformation: 700 exp. -> Larval Fly (051)
2800 exp. -> Mind Flayer (096)

=====

055 - Dragonoid (*)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 4

Type: Arme

Attribut: Terre

Transformation: 3000 exp. -> Zombie Dragon (029)
4000 exp. -> Red Dragon (003)
4000 pexp. -> Black Dragon (099)

=====

056 - Giant Bee (**)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 5

Type: Indépendant

Attribut: Bois

Transformation: 700 exp. -> Whip Worm (091)
2100 exp. -> Puppet Master (088)

=====
057 - Birdman (*)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 3

Type: Invocation

Attribut: Bois

Transformation: 1000 exp. -> Lycanthrope (042)
2000 exp. -> Siren (074)
2000 exp. -> Griffin (070)

=====
058 - Will o' Wisp (*)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 3

Type: Piège

Attribut: Feu

Transformation: 2000 exp. -> Stone Head (060)
2000 exp. -> Jack-O-Lantern (011)
4000 exp. -> MegaMandradora (050)

=====
059 - Archer Tree (*)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 4

Type: Invocation

Attribut: Bois

Transformation: 1000 exp. -> Mandragora (005)
1000 exp. -> Venus Spider (084)
1000 exp. -> Treant (048)

=====
060 - Stone Head (**)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 5

Type: Piège

Attribut: Feu

Transformation: 1000 exp. -> Sand Golem (010)
1000 exp. -> Will o' Wisp (058)
1000 exp. -> Juggernaut (065)

=====
061 - Blood Bush (**)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 4

Type: Invocation

Attribut: Feu

Transformation: 1000 exp. -> Flayer Spawn (027)
1000 exp. -> Vampire Bush (020)
1000 exp. -> Hand of Fire (075)

=====
062 - Efreet (**)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 6

Type: Arme

Attribut: Feu

Transformation: 1000 exp. -> Great Demon (067)

=====
063 - Dragon Knight (**)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 3

Type: Arme

Attribut: Eau

Transformation: 1000 exp. -> Ghost Armor (002)
3000 exp. -> Chaos Knight (101)

=====
064 - Demon Fox (***)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 9

Type: Invocation

Attribut: Feu

Transformation: 1000 exp. -> Sphinx (086)
=====
=====

065 - Juggernaut (**)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 5

Type: Spin card

Attribut: Terre

Transformation: 1000 exp. -> Stone Head (060)

1000 exp. -> Whip Worm (091)

=====
066 - Fire Gargoyle (***)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 8

Type: Invocation

Attribut: Feu

Transformation: 1000 exp. -> Hand of Pain (090)

1000 exp. -> Hand of Fire (075)

5000 exp. -> Decoy Pillar (102)

=====
067 - Great Demon (**)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 4

Type: Arme

Attribut: Feu

Transformation: 1000 exp. -> Mole Monster (040)

=====
068 - Evil Eye (*)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 5

Type: Indépendant

Attribut: Bois

Transformation: 700 exp. -> Sea Monk (049)

2100 exp. -> Cyclops (098)

=====
069 - Blue Dragon (****)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 20

Type: Invocation

Attribut: Eau

Transformation: 9999 exp. -> Doppelganger (105)

=====
070 - Griffin (**)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 5

Type: Indépendant

Attribut: Terre

Transformation: 700 exp. -> Elephant (006)

700 exp. -> Cockatrice (015)

=====
071 - Venom Lizard (**)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 2

Type: Arme

Attribut: Bois

Transformation: 1000 exp. -> Ghoul (047)

1000 exp. -> Dragonoid (055)

2000 exp. -> Zombie Dragon (029)

=====
072 - Tiger Mage (**)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 5

Type: Indépendant

Attribut: Feu

Transformation: 2000 exp. -> Sphinx (086)

=====
073 - Hydra (**)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 11

Type: Indépendant

Attribut: Eau

Transformation: 1000 exp. -> Zombie Dragon (029)

=====
074 - Siren (**)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 4

Type: Indépendant

Attribut: Eau

Transformation: 1000 exp. -> Dark Raven (053)
1000 exp. -> Hydra (073)
1000 exp. -> Night Mare (080)

=====
075 - Hand of Fire (**)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 5

Type: Indépendant

Attribut: Feu

Transformation: 700 exp. -> Hand of Pain (090)
2100 exp. -> Mind Flayer (096)

=====
076 - Chimera (**)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 6

Type: Invocation

Attribut: Feu

Transformation: 1000 exp. -> Demon Hound (037)
1000 exp. -> Efreet (062)

=====
077 - Goblin Lord (**)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 7

Type: Indépendant

Attribut: Neutre

Transformation: 1400 exp. -> Steel Skeleton (100)

=====
078 - Scythe Beast (*)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 1

Type: Arme

Attribut: Bois

Transformation: 1000 exp. -> Banshee (033)
1000 exp. -> Kitty Trap (079)
2000 exp. -> Great Demon (067)

=====

079 - Kitty Trap (**)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 2

Type: Piège

Attribut: Feu

Transformation: 1000 exp. -> Scythe Beast (078)

1000 exp. -> Maelstrom (041)

=====
080 - Night Mare (**)

Nombre de Pierres Magiques requises: 7

Type: Indépendant

Attribut: Neutre

Transformation: 3000 exp. -> Chaos Knight (101)

=====
081 - Golden Phoenix (****)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 20

Type: Indépendant

Attribut: Feu

Transformation: 9999 exp. -> Doppelganger (105)

=====
082 - Rheebeus (*)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 3

Type: Invocation

Attribut: Bois

Transformation: 1400 exp. -> Catoblepas (021)

2800 exp. -> Beelzabub (095)

=====
083 - White Tiger (****)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 20

Type: Invocation

Attribut: Bois

Transformation: 9999 exp. -> Doppelganger (105)

=====

084 - Venus Spider (*)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 3

Type: Invocation

Attribut: Terre

Transformation: 1000 exp. -> Sand Beetle (043)
1000 exp. -> Archer Tree (059)
4000 exp. -> Sphinx (086)

=====
085 - Vampire (***)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 8

Type: Invocation

Attribut: Neutre

Transformation: 1000 exp. -> Steel Skeleton (100)

=====
086 - Sphinx (***)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 8

Type: Arme

Attribut: Terre

Transformation: 1000 exp. -> Tiger Mage (072)
1000 exp. -> Elephant King (103)

=====
087 - Water Bird (**)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 7

Type: Invocation

Attribut: Eau

Transformation: 700 exp. -> Running Bird (031)
700 exp. -> Unicorn (008)

=====
088 - Puppet Master (***)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 7

Type: Invocation

Attribut: Neutre

Transformation: 1000 exp. -> Vampire (085)

=====
089 - Plague Rat (*)
Nombre de Pierres Magiques requises: x 4
Type: Indépendant
Attribut: Terre

Trnasformation: 700 exp. -> Carbuncle (026)
700 exp. -> Giant Bee (056)
1400 exp. -> Elephant (006)

=====
090 - Hand of Pain (**)
Nombre de Pierres Magiques requises: x 5
Type: Indépendant
Attribut: Eau

Transformation: 700 exp. -> Hand of Fire (075)
700 exp. -> Sasquatch (016)

=====
091 - Whip Worm (**)
Nombre de Pierres Magiques requises: x 3
Type: Spin card
Attribut: Bois

Transformation: 1000 exp. -> Giant Bee (056)
1000 exp. -> Juggernaut (065)

=====
092 - Trickster (**)
Nombre de Pierres Magiques requises: x 7
Type: Indépendant
Attribut: Bois

Transformation: 1000 exp. -> Orc (018)
1000 exp. -> Demon Hound (037)
1000 exp. -> Sasquatch (016)

=====
093 - Demon Skeleton (**)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 9
Type: Indépendant
Attribut: Eau

Transformation: 1000 exp. -> Dragon Knight (063)

=====
094 - Caterpoker (*)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 6
Type: Indépendant
Attribut: Bois

Transformation: 1000 exp. -> Gold Butterfly (046)
5000 exp. -> Decoy Pillar (102)

=====
095 - Beelzabub (***)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 9
Type: Indépendant
Attribut: Neutre

Transformation: 1000 exp. -> Mole Monster (040)

=====
096 - Mind Flayer (***)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 18
Type: Invocation
Attribut: Eau

Transformation: 1000 exp. -> Kraken (022)

=====
097 - Ice Golem (***)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 9
Type: Invocation
Attribut: Eau

Transformation: 1000 exp. -> Sand Golem (010)
1000 exp. -> Fenril (024)
=====

098 - Cyclops (***)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 5

Type: Indépendant

Attribut: Terre

Transformation: 700 exp. -> Evil Eye (068)

=====

099 - Black Dragon (****)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 16

Type: Indépendant

Attribut: Neutre

Transformation: 1000 exp. -> Vampire (085)

=====

100 - Steel Skeleton (***)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 12

Type: Indépendant

Attribut: Neutre

Transformation: 1000 exp. -> Goblin Lord (077)

=====

101 - Chaos Knight (***)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 7

Type: Arme

Attribut: Neutre

Transformation: 1000 exp. -> Night Mare (080)

=====

102 - Decoy Pillar (****)

Nombre de Pierres Magiques requises: x 3

Type: Indépendant

Attribut: Feu

Transformation: 700 exp. -> Fire Gargoyle (066)

700 exp. -> Lich (025)

=====

103 - Elephant King (***)
Nombre de Pierres Magiques requises: x 8
Type: Invocation
Attribut: Terre

Transformation: 5000 exp. -> Demon Fox (064)

=====

104 - God of Destruction (****)
Nombre de Pierres Magiques requises: x 26
Type: Invocation
Attribut: Neutre

Transformation: 9999 exp. -> Doppelganger (105)

=====

105 - Doppelganger (****)
Nombre de Pierres Magiques requises: x 10
Type: Indépendant
Attribut: Neutre

Transformation: 9999 exp. -> God of Destruction (104)

Pour obtenir le Doppelganger (105), collectez toutes les cartes!

5. Crédits

Merci à MysticWeirdo, zeldafannow et osrevad pour le logo,
From Software pour ce jeu fabuleux
et Nintendo pour le publier sur sa console

Les sites autorisés à publier cette soluce sont les suivants:

-GameFAQs
-Gamespot
-IGN
-Neoseeker
-RPGamecube (<http://www.geocities.com/rpgamecube>)

Écrivez-moi pour obtenir la permission de publier cette soluce sur votre site.

Cette soluce ne peut en aucun cas être reproduite sauf pour usage personnel.
Elle ne peut être distribuée ni vendue sans la permission de l'auteur.

Pour me contacter: wishingtikal@hotmail.com

Cette soluce est (c) 2005 Gen "WishingTikal" B.

This document is copyright WishingTikal and hosted by VGM with permission.