

NAVITUNE

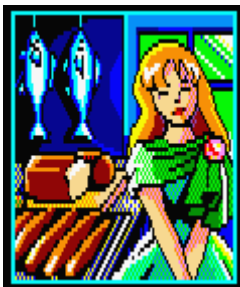
La croisière du dragon

Vous êtes ACTY et vous devez combattre le monstre GRUAMOS aidé de votre faucon PERSES et de votre dragon.

Dirigez-vous vers la plage du sud pour chercher l'œuf de Dragon en contournant le village par l'ouest, puis revenez à la maison. Votre père vous donne Perses le faucon (HAWK), la carte des îles ainsi que 1000 gold. Allez à la ville au nord où se trouvent les magasins. Lorsque vous achetez des armes à l'armurerie, vous en êtes équipé automatiquement contrairement aux autres RPG où vous devez les sélectionner.

Et quand vous en achèterez de nouvelles, il faudra tout d'abord vendre les anciennes.

Détails des magasins :



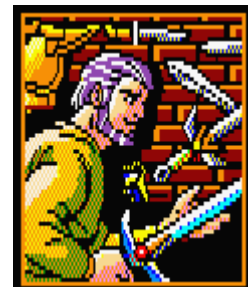
Acheter du pain
Vendre le poisson
Vendre crocs de bêtes



Acheter :
Canne à pêche
Lanterne
Voiles

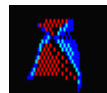


Auberge
Pour récupérer
ses forces.



Acheter des armes
Vendre ses armes

Puis sortez par la porte nord pour obtenir le manteau (Cloak)
120 gold chez le diseur de bonne aventure.



La sauvegarde unique (F4) se fait sur le USER DISC à des
endroits précis dans le jeu :

Entre 3 colonnes sur les îles de Dusail, Amen, Teto, Nun, Rara et Hapita..



Lorsque vous aurez 500 gold et fait votre entraînement aux arts martiaux au Dojo, vous pourrez alors acheter un bateau pour quitter l'île de Dusail. Achetez d'abord une voile (SAIL), une canne à pêche (ROD) et la lanterne au magasin.



A chaque combat victorieux, vous obtenez des points d'expérience et les crocs de la bête (FANG) que vous pourrez négocier ensuite au magasin ainsi que les poissons. Pour pêcher sur le bateau, il faut avoir la canne à pêche (ROD), puis plus tard un filet (NET). En mer *touche ESC* pour jeter l'ancre. Il sera important d'attraper un homard (LOBSTER) à l'ouest de Teto et un coelacanthe (COLEAC) aux abords de l'île de Playmen. Notez que vous perdez de l'énergie en pêchant.

En débarquant sur les îles, vous avez le choix de laisser ou prendre vos poissons, mais il faut savoir que l'on ne peut garder les poissons que 4 jours sur l'île. (Parce qu'ils pourrissent)

ROD (S) = short rod (petite canne à pêche)
ROD (L) = long rod (grande canne à pêche)
NET (N) = normal net (filet ordinaire)
NET SUP = superior net (filet amélioré)
SAIL (N) = normal sail (voiles ordinaires)
SAIL SUP = superior sail (voiles améliorées)

1) Île de Mume (à l'est de DUSAIL)

Dans la bibliothèque au nord de la ville, trouvez un passage secret derrière un mur à gauche où sont cachées les "Archives".



Allez à la maison de Doki au sud-ouest de l'île et rencontrez sa femme.

2) Île de Amen (au nord de Mume)

Donner le manteau (Cloak) au temple pour obtenir le symbole de la Sainte Protection « Holy Protection ». C'est le 1^{er} Miracle obtenu.



Pour récupérer vos points de Miracle (MP), il vous faudra offrir de l'argent. Achetez les nouvelles armes au magasin.

Il y a aussi un charpentier qui vous propose d'augmenter les performances de votre bateau.

3) Île de Fangue (à l'est de Amen)

Allez combattre les voleurs dans leur repère (porte gauche) pour obtenir « Revival drug » (REMEDY) de l'alchimiste, ce qui permet de ressusciter un compagnon, et Pearl of ocean volée au musée de l'île de Mume.



4) Île de Playmen

Une île au nord de Amen. Donnez les Archives à Doki. (F2 ITEM)

Ci-dessous l'entrée secrète de la Pyramide où vous devrez présenter la perle (PEARL) (F2 ITEM) pour obtenir l'anneau de flamme. (FIRE RING).



Acty peut utiliser cet anneau en combat pour effectuer une attaque de flamme. En d'autres termes, il est possible d'apprendre les flammes au dragon.



5) Île de Teto au nord-ouest en passant à travers les coraux.

Obtenez les graines sacrées (Holy Seed) chez le fleuriste.
Achetez la canne à pêche longue ROD (L), le filet ordinaire (NET Norm)
et les nouvelles armes. Faites réparer votre bateau par le charpentier.



6) Revenez à la source sacrée (Holy Spring) de l'île de Fangue, en passant
par le repère des bandits, pour faire pousser les graines sacrées et obtenir la
fleur sacrée (Holy Flower).

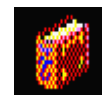


7) Repartez au temple de Teto pour échanger Holy Flower contre le symbole
sacré de guérison. Miracle «CURE».



8) Île de Huree

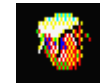
Achetez les armes. Allez au bar pour obtenir des renseignements en offrant un verre.
Donnez une langouste (F2 ITEM) à la personne à l'entrée d'une
maison au sud ouest de l'île pour obtenir le dictionnaire.
Avec ce dernier vous pourrez entrer dans la ville des Rubits au nord.



Traversez cette ville et montez sur le bateau pirate où vous trouverez deux
coffres. Vous obtiendrez alors de l'or et le miroir de renaissance (MIRROR).



Revenez en ville pour obtenir Taiko le tambour sacré (DRUM)



9) Île de Guilman au nord.

Achetez BALL (Milos Bubble) dans le magasin à gauche pour 1000G.
Ce qui permet de sortir des labyrinthes. Allez à la Guilde pour vous faire
embaucher. Entrez dans la maison à l'ouest. Passez par la porte en bas visible dans la glace.
Un homme vous demande d'aller au guichet 6 de l'office public
Sortez alors de la ville et allez au centre administratif à l'est pour faire les formalités.
Allez directement au 3^{ème} étage parler 5 fois à l'homme en bleu.
Là pour 50 gold de commission, vous obtenez « TRADE PERMIT ».
Retournez ensuite au siège de la guilde (Headquarters) pour obtenir
la fourrure de la bête (BEAST FUR).



10) Île de NUN.

Achetez de nouvelles armes (GREAT).
Faites l'entraînement aux arts martiaux au dojo.

Offrez le miroir au temple pour obtenir le symbole sacré de la
Résurrection. Miracle «REVIVAL».

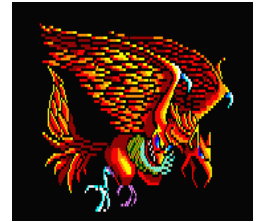


Puis achetez un nouveau bateau plus performant au sud pour 600 gold. (Vous pouvez faire
varier sa vitesse avec flèche haut et bas)

Mais ce nouveau bateau n'a pas de voiles, donc il faudra aller en acheter au magasin de la
prochaine île.

Insérez le disque 2...

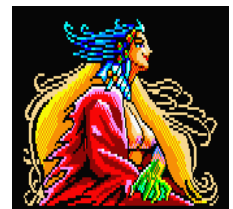
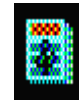
11) Île de CASINO où vous pouvez jouer à la roulette au casino. Longez le bâtiment pour descendre des escaliers. Vous arrivez au temple. Donnez 200gold. Le monstre Melusin apparaît. Tuez le pour obtenir le drapeau du Mal (FLAG). A la Guilde, montrez le Trade Permit avant de livrer Beast Fur..



12) Débarquez sur une petite île (non signalée sur la carte) au sud-ouest. Cherchez des escaliers et descendez. Vous vous retrouvez devant Total-SATAN qui protège un coffre avec la Cape de Retour à l'intérieur.



13) Sur l'île des sirènes au sud-est, après avoir traversé plusieurs ponts où le chant des sirènes trouble la bande, au milieu d'un petit lac, combattez Sailene pour obtenir la Partition Musicale d'Orn. (Sheet Music)



14) Île de Rara.

Allez offrir la cape au prêtre qui vous donne le symbole sacré de Retour au Temple permettant de retourner au sanctuaire de Rara à tout moment.



Mais lorsque vous utilisez ce miracle, vous perdez votre bateau. Achetez les nouvelles voiles améliorées SAIL (Sup).

15) Remontez au nord et passez à travers les coraux pour atteindre l'île de Hapita à l'est.

16) Pour atteindre l'île de Ryuken à l'extrémité nord, il faut contourner les énormes tourbillons. Là-bas, contournez la ville par le nord et entrez dans le manoir de Ryuken (carte jointe). Suivez l'itinéraire en jaune. Montez par l'escalier « UP », montez encore puis tombez dans la trappe pour arriver sur le point « X » de la carte. Tuez le monstre vert Guerlain pour libérer la Fée du vent.



Puis un peu plus loin, tuez le monstre Ruyken pour obtenir la Pierre qui retire la malédiction. «Curse stone »



Utilisez la Milos Bubble pour ressortir rapidement.

17) Pour aller au temple d'Hapita, parlez aux 2 personnes sur l'île puis repartez en bateau et débarquez au nord-est de l'île si le dragon a assez de WING power. Donnez la Fée pour obtenir le Signe Sacré du Vent. (HOLY WIND).



18) Naviguez ensuite vers le sud pour trouver l'île de Mail entourée de tourbillons. Allez combattre le Dieu du Mal Gareon pour lui prendre son Diadem.



Pour quitter l'île, utilisez le miracle Retour au Temple.

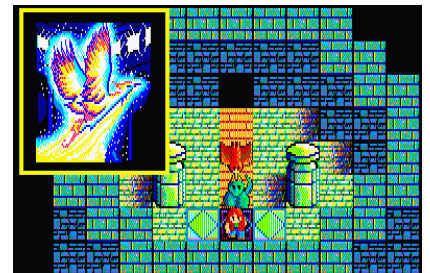
19) Au nord-est de Rara une petite île, l'île du diable. Entrez dans la tour et utilisez le « diadem » au centre du petit lac, ce qui ouvre le mur au sud où vous devez aller pour présenter le « diadem » une seconde fois pour obtenir le « Cristal du Temps ».



20) Retour au temple de l'île de Mail dans le petit tourbillon. Donnez le Cristal du Temps pour obtenir le Signe Sacré du Temps.



Contournez le temple par la droite pour aller à l'académie Gakudo. A cet endroit, Perses évolue.



Repartez au village.

Allez au bar dans la salle en bas pour la séance de spiritisme.

Entrez en contact avec les parents du dragon dans l'au-delà.

Le dragon meurt. Quittez l'île.

Pour échapper au vortex, utilisez le Signe du Vent, entrez dans le tourbillon à l'ouest.

Ressuscitez le dragon avec le Signe Sacré de la Résurrection et obtenez la baguette de Retrait de la Mer « Sea Cane ».



(Vous ne pouvez pas revenir d'ici)

21) La dernière île

Récupérer les points de Miracle (MP) à l'aide de la partition musicale (Orn Sheet music).

Vaincre GRUAMOS



-----AIDE-----

* Pour apprendre votre Dragon à voler, il faut dans les combats :
Ne pas faire attaquer ACTY mais AVOID puis DEF
Faire voler (FLY) votre faucon Perses (HAWK)

Puis faire apprendre (LEARN) puis WING votre Dragon

Puis dans le même combat :

Ne pas faire attaquer ACTY mais AVOID puis DEF

Faire voler (FLY) votre faucon Perses (HAWK)

Puis faire voler (FLY) votre Dragon.









* Plus tard, Pour lui faire apprendre le feu (FIRE) il faut dans les combats :

ACTY avec ITEM → FIRE RING

Puis le Dragon apprend (LEARN) FIRE

Faites évoluer votre bateau (Performance) en allant voir un charpentier dans certaines villes

Payez un verre dans les bars des villes pour obtenir des indications.

F2 ITEM	Nom	Endroit pour l'obtenir	Usage
	Pan	Dans les magasins de toutes les villes	Pour reprendre un peu de vitalité HP
	Fish	En pêchant en mer	Pour revendre dans les magasins
	Torch	Dusail – Au magasin	Pour éclairer dans les souterrains
	Cloak	Dusail – Maison du Sherman	Pour obtenir le "Signe sacré de Protection" au temple d'Amen. 
	Archives	Mume – Bibliothèque	Donner au Dr Doki sur l'île de Playmen
	Pearl of ocean	Fangue – Repaire des voleurs	Permet d'ouvrir le tombeau du Hero dans la pyramide à Playmen
	Remedy	Fangue – Repaire des voleurs	Potion de résurrection
	Fire ring	Playmen - Pyramide	Utile pour apprendre FIRE au dragon
	Seeds	Teto – fleuriste	Allez la semer à la fontaine de Fangue
	Holy flower	Fangue – Fontaine sacrée	Pour obtenir le "Signe sacré de guérison" au temple de Teto 
	Lobster	En pêchant en mer à l'ouest de Huree	A Huree, donnez-le à l'homme instruit pour obtenir le dictionnaire
	Dictionary	Huree – Chez l'homme instruit	Utile pour entrer dans la ville des Rubits

	Mirror	Huree – bateau pirate en passant par la ville	Pour obtenir le "signe sacré de la résurrection" au temple de NUN 
	Drum	Huree – donné par le maire de la ville	Nécessaire pour aller à l'est de NUN. Pour combattre Sailene
	Milos bubble	Guilman – Au magasin	Pour sortir rapidement des labyrinthes
	Trade permit	Guilman – 3ème étage du centre administratif après avoir été à la Guilde	Permis de commerce pour obtenir la fourrure à la Guilde et la livrer à Casino
	Beast fur	Guilman – Quartier général de la Guilde	Fourrure à livrer à la guilde à Casino en montrant le "Trade Permit"
	Evil Flag	Casino – En tuant le monstre Merusine	Pour utiliser sur le dieu Gareon sur l'île de Mail.
	Return Cape	Une île au sud-ouest de Casino – En tuant le monstre Total Satan	Pour obtenir le "Signe sacré de retour au temple" à Rara 
	ORN Sheet Music	En tuant Sailene dans l'île au sud-est de Casino	Pour récupérer les points de Miracle (MP)
	Fairy	Ile de Ryuken – En tuant le monstre Guerlain	Pour obtenir la "Signe sacré du vent" au temple d'Hapita 
	Curse stone	En tuant le monstre Ruyken dans son île	Pour utiliser sur le dieu Gareon sur l'île de Mail
	Evil Diadem	Mail – En tuant le Dieu du Mal Gareon	Utilisé à 2 endroits dans l'île des Démons pour obtenir le "cristal du temps "
	Crystal of time	L'île des Démons, nord-est de Rara	Pour recevoir le "Signe sacré du temps" au temple de Mail 
	Sea retreat Cane	Au centre du grand tourbillon à l'ouest de Mail	Pour faire apparaître une île en surface.