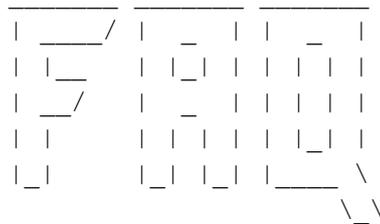
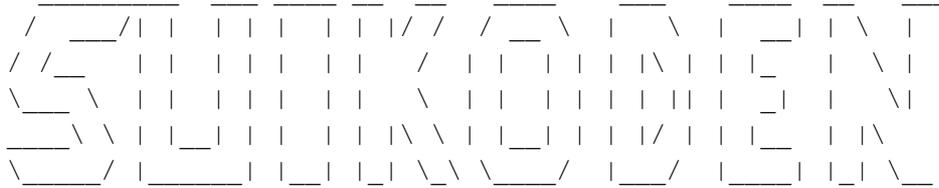


Suikoden FAQ/Walkthrough (French)

by Novaslash

Updated to v1.0 on Oct 25, 2007



Genso Suikoden I

v1.0

Author: Novaslash
Date de création: 09 Octobre 2007
Copyright 2007 Novaslash

SOMMAIRE

1.	Solution-----	[000]
	-> 1.1 L'Age d'or-----	[001]
	-> 1.2 La Rune maudite-----	[002]
	-> 1.3 Les opposants de l'empereur-----	[003]
	-> 1.4 L'Armée de la Libération-----	[004]
	-> 1.5 Renforcer l'armée-----	[005]
	-> 1.6 La guerre des Elfes-----	[006]
	-> 1.7 La fleur empoisonnée-----	[007]
	-> 1.8 L'honneur d'un père-----	[008]
	-> 1.9 Neclord le vampire-----	[009]
	-> 1.10 A la rescousse des dragons-----	[010]
	-> 1.11 Les prisonniers de Moravia-----	[011]
	-> 1.12 Le dernier général-----	[012]
	-> 1.13 La chute d'un empire-----	[013]
2.	Les 108 Etoiles-----	[014]
3.	Recrutement chronologique-----	[015]
4.	Liste des unions-----	[016]
5.	Liste des livres anciens-----	[017]
6.	Les ensembles de fenêtres-----	[018]
7.	Les ensembles de sons-----	[019]
8.	Les pièces de Runes-----	[020]

9. Les astuces-----[021]

10. Infos auteur & Crédits-----[022]

1. Solution [000]

+-----+
| 1.1 L'Age d'or [001] |
+-----+

Tout commence au palais de Gregminster en compagnie de votre père Téo McDohl. Alors que vous discutez un peu avec lui, il est appelé à se présenter face à l'empereur. Celui-ci à besoin de son aide pour régler un conflit au nord avec l'Etat de Jowston. Répondez ensuite l'une ou l'autre option pour discuter avec Barbarossa. Après ceci, votre père vous demandera de parlez à Kraze que vous trouvez au rez-de-chaussée du palais, dans un petit bureau. Téo vous escortera ensuite vers votre maison. Après une nouvelle discussion, vous êtes libre de faire un tour en ville.

Montez à l'étage de votre maison, Ted vous rejoindra avant que Gremio ne vous appelle pour le dîner. Durant votre sommeil, vous assisterez au départ de Téo. Le lendemain, allez consulter Kraze qui vous donnera la mission d'aller sur Magician Island. Sortez et dirigez-vous à la droite du palais pour rejoindre l'écurie dans le but de parler à Futch. Grâce à lui et son dragon, vous pourrez rejoindre votre destination. Avancez sur le sentier jusqu'à rencontrer Luc qui créera un ennemi qui fera office de boss. Après le combat, suivez Luc dans le palais et grimper les marches. Tout au bout, vous ferez la connaissance de Leknaat qui demandera à Teel de le suivre. Après la discussion, sortez de la salle rejoindre vos compagnons et Luc vous téléportera à l'entrée. Retournez à Gregminster toujours grâce à Futch et faire un rapport à Kraze.

Il vous donnera une seconde mission et pour celle-ci, Kanaan se joindra à vous. Dirigez-vous à présent à Rockland et entrez dans la maison en haut. Un homme vous expliquera des brigands ont volés de l'argent. Votre but est donc de les retrouver. Allez au Mont Seifu, à l'est de la ville. Suivez le chemin jusqu'à atteindre la grotte (entre temps, Kanaan vous parlera). Après la traversée de cette grotte, vous serez face à un boss bien trop coriace pour vous (il vous est impossible de le vaincre) et après quelques tours, le combat s'arrête. Ted demande alors à tester quelque chose et subitement, il fait appel à une magie qui détruit l'ennemi. Une discussion avec lui s'en suivra. Ensuite, continuez votre chemin pour atteindre la cachette des voleurs. Sur place, Varkas et Sydonia vous combattrons et paèrs votre victoire, vous les faites prisonniers. Il ne vous reste plus qu'à revenir à Rockland remettre les deux bandits à l'homme et d'ensuite revenir à Gregminster.

+==-----+
| 1.2 La Rune maudite [002] |
+==-----+

A votre retour, Kanaan emmène Ted au palais. Dirigez-vous vers votre maison et Gremio se posera la question de savoir pourquoi Ted met autant de temps à revenir. Allez à l'entrée de la maison et vous verrez Ted blessé, étendu sur le sol. Vous l'amenez dans son lit et ensuite parlez à Pahn qui ira chercher une médecine. Pendant ce temps, votre ami se réveille et vous explique la situation et vous parlera de la Vraie Rune Soul Eater.

Pour éviter que cette Rune tombe entre de mauvaises mains, Ted vous la transfère. Puis des soldats interviendront conduit par Pahn qui est devenu un traître. Après le dialogue, Ted accepte de se rendre pour que vous ayez le temps de vous échapper avec la Soul Eater. Dirigez-vous à l'auberge, Marie vous préparera une chambre. Des gardes entreront, ils seront soupçonneux et Viktor viendra vous aidez. Allez ensuite au nord-ouest de la ville pour le retrouver et il acceptera de vous aidez à vous échapper si vous acceptez de rencontrer quelqu'un. Après cela, il se joindra à vous.

+==-----+
| 1.3 Les opposants de l'empereur [003] |
+==-----+

Dirigez-vous à présent au sud, dans la ville de Lenankamp. Allez à l'auberge pour vous reposer. Pendant que vous attendez votre ami Viktor, des soldats de l'empereur débarque dans l'auberge. Ensuite, une voix semblant venir de l'horloge se fait entendre. Pressez la touche d'action sur l'horloge pour libérer un passage secret. Vous y ferez la rencontre d'Odessa, Flik, Sanchez et Humphrey, tandis que Viktor est présent également. Ils vous demanderont de rejoindre leur cause malgré le manque de confiance de Flik.

Après la discussion, faites pour partir et vous verrez un homme blessé par des soldats. Il vous dira que ses maîtres ont été emprisonnés injustement. Dites que c'est de votre faute (les maîtres ne sont autres que Varkas et Sydonia). Voici votre première mission auprès des rebelles : libérer Varkas et Sydonia. Retournez à Rockland dans la même maison. L'homme ne vous laissera pas entrer mais Viktor lancera un incendie. Pendant la panique générale, foncez dans la maison. Après le dédale de pièce, vous vous retrouvez enfin à l'extérieur près de Varkas et Sydonia. Combattez les soldats et une fois vos nouveaux compagnons libérés, retournez à Lenankamp.

Votre prochaine mission est d'apporter les plans pour la construction des Fires Spears à Sarady. Pour cette occasion, Odessa se joindra à votre groupe. Allez au nord-ouest pour trouver un pont et ensuite vers le nord pour tomber sur le mont Tigerwolf, le seul chemin menant à Sarady. Sur votre chemin, vous croiserez une auberge dont Ledon vous invites cordialement. Mais il versera du poison dans le thé. C'est alors que tout le monde est inconscient que surgit Kessler qui reconnaît Odessa et il impose à Ledon de préparer un antidote. Après la discussion, continuez votre chemin. Une fois de retour sur la carte du monde, dirigez-vous vers le nord pour trouver Sarady. Séjournez à l'auberge et durant la nuit, allez discuter avec Odessa et ensuite, un homme du nom de Kage apparaîtra pour prendre les plans. Une fois votre

mission terminée, il ne vous reste plus qu'à rebrousser chemin pour revenir à Lenankamp.

```
+==-----+  
|           1.4   L'Armée de la Libération   [004]   |  
+==-----+
```

De retour à la cachette de rebelles, un garde gît au sol. Odessa se précipite vers le fond du lieu. Continuez votre chemin pour faire face à quelques soldats. Rejoignez Odessa qui sera mortellement blessée. Avant de mourir, elle vous demande une dernière requête : retrouver son frère Mathiu à Seika. Le seul chemin menant à cette ville est en passant par la forteresse de Kwaba. Mais vous êtes considéré comme un rebelle donc il va vous falloir choisir un nom d'emprunt. Prenez n'importe lequel, cela ne change rien. Une fois passé, allez à l'ouest pour trouver Seika. Une fois dans la ville, dirigez-vous vers l'école, au nord. Discutez avec les enfants et ressortez pour voir Mathiu. Discutez et après, il ira dans l'école. Suivez-le et continuez de lui parler. Ensuite partez et des soldats surgiront. Vous allez devoir les combattre pour protéger les enfants. Finalement, Mathiu acceptera de vous suivre et il vous parlera d'une forteresse sur le lac. Partez en direction de Kaku (plus ou moins au sud ouest de Seika).

Dans cette ville, dirigez-vous vers le bar. Parlez à Camille qui se joindra à vous et descendez les escaliers pour faire la connaissance de Tai Ho. Il acceptera de vous prêter son bateau à la condition que vous le battez au jeu de dés. Une fois sorti victorieux, prenez le bateau et allez à la forteresse sur le lac. Arrivez à un certain point, vous arrivez enfin au château mais non loin vous attends un dragon zombie. Après votre victoire, le château est presque votre. L'Armée de la Libération est enfin née. Leknaat apparaîtra et vous fera dont de la tablette des Etoiles, et Luc se joindra à vous.

```
+==-----+  
|           1.5   Renforcer l'armée           [005]   |  
+==-----+
```

Allez voir Mathiu dans sa chambre, il vous parlera de recruter Lepant qui serait un pilier pour l'armée. Dirigez-vous vers Kouan, au sud de Kaku. Lorsque vous voudrez entrer dans le manoir de Lepant, Giovanni vous dira qu'il ne veut pas d'inviter. Allez à l'auberge pour rencontrer Krin qui vous aidera à vous introduire dans le manoir. Sortez et rejoignez Krin. Une fois sur les toits, continuez votre chemin pour vous introduire à l'intérieur. Votre but est de mettre la main sur l'épée familiale de Lepant. Après une série de pièges, vous mettez la main dessus. Sortez de la maison et vous vous retrouverez à l'auberge.

Lepant crie à l'extérieur pour que vous lui rendiez son épée (Krin vous a trahis). Dites à Lepant que Mathiu l'a recommandé. Rendez-lui l'épée mais Giovanni arrive : Eileen, la femme de Lepant a été enlevée par des soldats. Dirigez-vous vers la maison et défaites les divers soldats que vous croisez. Ensuite, vous apercevrez Kraze qui demande à ses soldats de vous attaquer. Après leurs défaites, il demande à Pahn de vous abattre mais il refuse. Kraze s'échappe et ensuite parlez à Pahn, acceptez de lui pardonner. Discutez aussi avec Lepant pour qu'il

accepte de se joindre à vous ainsi que sa femme, Giovanni et Krin.
Maintenant, il ne vous reste plus qu'à revenir à votre QG.

```
+==-----+  
|           1.6   La guerre des Elfes           [006]   |  
+==-----+
```

Lorsque vous joignez le premier étage, vous y verrez Varkas et Sydonia qui se joindront à votre armée avant de participer à une fête. Après ceci, sortez de la salle et vous serez attaqué par un assassin. Ensuite allez dormir. Le lendemain, dirigez-vous vers le dock pour rencontrer Kirkis qui vous demande votre aide : le peuple des Elfes est en grand danger. Acceptez et vous serez envoyé en reconnaissance. La prochaine étape est le village de Great Forest situé au sud-ouest de Kouan. Faites des achats si vous le souhaitez et ensuite, dirigez-vous vers la forêt. En chemin, vous croiserez Viki qui se joindra automatiquement à vous. Continuez et vous vous retrouverez au village des Kobolds. Sortez et allez vers le sud pour trouver un grand arbre qui est en fait le village des Elfes. Entrez dans la grande maison pour que Kirkis s'explique sur votre présence. Mais les Elfes n'apprécient guère les humains alors vous êtes donc jeté en prison. Discutez avec Valeria et ensuite, examinez la porte. Sylvina viendra vous libérer.

Sortez du village et dirigez-vous vers l'est pour trouver le passage Dwarf Trail qui vous permettra de rejoindre le village des Nains. Une fois sorti du passage, allez vers le nord pour trouver le village. Discutez avec el chef des Nains pour qu'il fasse allusion au Burning Mirror mais vous devez remporter quelques épreuves pour qu'il vous en dise plus long. Alors sortez du village et au nord, vous atteindrez Dwarf Vault.

Une fois le lieu atteint, parlez au Nain pour qu'il vous laisse passer. Ensuite vous aurez à faire à quelques petites épreuves sans grande difficulté. Après une série de passage, vous ferez face à un boss. Faites attentions car il est immunisé contre la magie. Dès que vous avez fini, ressortez pour reparler au chef des Nains. Maintenant, il en dit un peu plus sur le fameux Burning Mirror et en prime, il concevra une arme pour le détruire. Reprenez le passage Dwarf Trail mais en chemin, vous vous apercevrez que le village des Elfes est entrain de brûler. Une fois sur place, vous constatez qu'effectivement, le village n'est plus qu'un tas de cendre. Pour le moment, il ne vous reste plus qu'à retourner à votre QG.

Revenez alors au village des Kobolds mais vous serez stoppé par des troupes de Kwanda. Valeria accepte d'être faite prisonnière pour vous permettre de rester libre mais ils vous attaqueront malgré tout et Mathiu arrive de justesse avec votre armée. Voici une bataille qui commence. Après celle-ci, vous devrez investir le château de Pannu Yakuta et retrouver Kwanda.

Après la traversée de ce lieu, vous ferez face à un boss. Après sa défaiten vous trouvez Kwanda sur la tour et vous devez le combattre en duel. Sortez vainqueur et épargnez-le car il a été manipulé par Windy. Ainsi, il se joint à vous.

Voici que le chapitre des Elfes est clôturé.

+==-----+
| 1.7 La fleur empoisonnée [007] |
+==-----+

De retour dans votre château, Mathiu explique à Flik la mort d'Odessa. Attristé par la nouvelle, il s'enfuit à Kaku. Allez-y pour discuter avec lui et le convaincre de se joindre à votre cause et venger ainsi sa bien aimée. Retournez dans votre QG et vous serez incité à lancer une nouvelle bataille contre l'armée de Milich mais elle est perdue d'avance car votre ennemi utilisera du poison pour sortir victorieux. Vous n'avez pas d'autres choix que de fuir. Une seule personne peut contrer ce poison et pour le trouver, vous devez d'abord vous diriger à l'ouest de Kouan, au pont de Garan. Ensuite, allez vers le sud pour rallier Rikon. Prenez le bateau et suivez le cours d'eau mais vous serez bloqué par un rapide. Revenez dans la ville et ensuite, allez au nord pour rejoindre Teien.

Parlez à Gen pour qu'il vous aide à traverser le rapide mais il vous enverra chercher Kamandol qui se trouve dans la même ville. Après une série de discussion, vous comprenez que cet homme a créé un moteur pour bateau. Revenez à Rikon, Gen et Kamandol seront entrain de placer le moteur. En attendant, allez vous reposer à l'auberge. Le lendemain, vous pouvez enfin prendre le bateau. Traversez le rapide pour rejoindre la cabane du docteur Liukan mais Milich interviendra pour l'enlever. Retournez dans votre QG parler à Mathiu qui vous dira de retrouver Tesla et Kimberley à Antei. Téléportez-vous à Rikon et ensuite partez à l'ouest pour rejoindre la ville d'Antei.

Vous devez d'abord recruter Kimberley qui se trouve dans la petite maison au dessus de l'auberge. Après la scène du dîner de Flik, allez à la maison juste au dessus pour trouver Tesla. Retournez voir Mathiu, il vous remettra de faux papier grâce à l'aide de vos deux nouveaux compagnons pour entrer dans la prison de Soniere qui se trouve au sud d'Antei.

Entrez dans la prison et descendez pour atteindre les cachots, c'est là qu'est enfermé Liukan. Libérez-le et ressortez. Quand vous serez revenu au rez-de-chaussée de la prison, Milich vous attendra. Il lancera un flacon rempli de spore empoisonné. Pour vous permettre de vivre, Gremio se sacrifie. Un peu plus tard, Mathiu vient vous libérez et vous êtes de retour automatiquement au château. Allez voir Mathiu pour lancer l'ordre d'attaquer l'armée de Milich. A présent, grâce au docteur Liukan, le poison de votre ennemi n'agit plus. Après votre victoire, vous devez entrer dans le château de Scarleticia pour retrouver Milich. Après une série de passage, vous le débusquez sur le balcon. Tout comme Kwanda, il a été lui aussi manipulé par Windy. Pardonnez-lui et il se joindra à vous.

+==-----+
| 1.8 L'honneur d'un père [008] |
+==-----+

Vous voici de retour chez vous. Dirigez-vous vers la salle de guerre, Kasumi se joindra à vous et vous saurez que votre prochaine bataille sera contre votre père, Teo McDohl. Ses hommes étant bien trop armés, vous n'avez aucune chance de remporter la bataille. Pour vous permettre de fuir, Pahn s'interpose et est prêt à se battre contre son ancien

maître en duel. Si Pahn ne sort pas victorieux, il mourra et vous perdrez donc une Etoile alors renforcez-le pour qu'il puisse tenir tête à Teo. Au château, reposez-vous et durant votre sommeil, Leknaat apparaîtra pour vous parler.

Le lendemain, à la salle de guerre, Flik vous dit que la seule chance de battre Teo est d'obtenir les Fires Spears. Allez aux docks pour discuter avec Gen et Kamandol qui vous diront qu'ils ont amélioré le moteur. Alors, prenez le bateau et dirigez-vous vers le nord-ouest pour rejoindre Kirov. Sortez par le nord pour rejoindre le village abandonné de Kalekka. Et sortez à nouveau par le nord pour trouver l'usine secrète ou sont fabriqué les Fires Spears. Vous y verrez Kessler et Ledon ainsi que Ronnie Bell qui vous bloque le chemin. Répondez que vous connaissez Klessler. Parlez à Mose pour obtenir les fameuses lances. Repartez pour Kirov et entrez dans la grande maison pour parlez avec Kun To qui vous fournira des bateaux pour transporter les lances. Retournez au QG et vous serez automatiquement amenez à votre lit.

A présent, vous avez la force pour faire face à l'armée de votre père. Parlez à Mathiu pour lancer la bataille. Après la bataille, Teo vous défie en duel. Sortez vainqueur et avant de mourir, Teo dira qu'il est fier de son fils et demandera à Alen et Grenseal de rejoindre votre armée.

La mort de l'un des plus grands généraux de l'empereur Barbarossa est arrivée.

```
+==-----+  
|           1.9  Neclord le vampire           [009] |  
+==-----+
```

Dans votre QG, parlez à Lepant dans la salle de guerre. Vous serez envoyé à Lorimar. Traversé ce lieu détruit pour rallier le village des guerriers au sud. Entrez-y et vous y verrez Tengaar et Hix entrain de discuter. Ensuite, le père de Tengaar, Zorak qui est le chef du village viendra participer à la discussion et mentionnera le nom de Neclord ce qui fera réagir Viktor. Zorak vous invite dans sa maison, acceptez. Discutez avec lui au sujet de Neclord. Ensuite, allez dormir. Cleo viendra vous réveiller. Sortez de la maison et Neclord sera présent. Vous allez devoir le combattre mais vous n'avez aucune chance de le toucher, c'est perdu d'avance. Après cet évènement, parlez avec Zorak qui vous indiquera la direction du temple e Qlon qui se trouve donc à l'ouest. Une fois dans le temple, discutez avec Fukien qui vous indiquera que dans la grotte juste au nord, vous trouverez une arme capable d'abattre Neclord.

Entrez dans la grotte et après un périple, vous atteignez l'endroit où siège cette fameuse arme qui est en fait une épée du nom de Star Dragon qui se dit être la réincarnation de l'une des 27 Vraies Runes, la Rune Nuit. Après la discussion, Star Dragon vous envois dans le passé. Vous apercevrez un enfant, poursuivez-le jusqu'à ce qu'il s'arrête et ensuite, parlez-lui. Vous remarquerez qu'il ressemble étrangement à l'une de vos connaissances. Ensuite parlez au chef du village et suivez le à l'intérieur de la maison. Après la discussion, sortez et un certain Yuber aura mit le village en feu. Prenez le petit passage sur la droite pour le rejoindre. Avant qu'il ne tente de vous tuer, Neclord apparaît pour le stopper. Puis, ce sera au tour de Windy d'entrer dans la danse. Elle veut obtenir la Soul Eater qui est détenue par le chef

du village. Par mesure de précaution, il transmettra sa Rune son petit fils Ted. Hé oui, c'est bien lui mais 300 ans en arrière. Après ceci, son grand père vous demande de le protéger. Il vous suivra jusqu'à la lumière (votre point d'arrivée) mais une fois revenu dans le présent, Ted ne sera plus avec vous. A votre retour dans la grotte de Qlon, Epée Star Dragon sera votre pour combattre Neclord. Sortez de cet endroit et rejoignez le village des guerriers.

Discutez avec Zorak et vous apprendrez que Tengaar a été enlevée. Il n'a plus à hésiter, rejoignez le château du vampire au sud du temple de Qlon. Arrivée à l'entrée, Hix se joindra à vous. A présent, introduisez-vous dans ce palais. Après avoir grimpé les divers étages, vous serez en face à Neclord. Grâce à l'Epée Star Dragon, vous allez pouvoir enfin toucher votre ennemi. Après le combat, Viktor tuera le vampire tandis que Tengaar remercie Hix d'être venu à son secours. Sortez du château, Viktor partira du groupe prétextant qu'il a quelque chose à faire. Pendant ce temps, Zorak vous remercie d'avoir sauver sa fille et libéré le village des griffes de Neclord.

```
+==-----+  
|           1.10 A la rescousse des dragons   [010]   |  
+==-----+
```

Retournez au QG, Humphrey vous dira qu'il est ami avec un dénommé Joshua, chef des Chevaliers Dragons. L'entrée menant à Dragon Castle se trouve environ à l'ouest d'Antei mais des gardes vous empêcheront de passer. Allez donc à Antei pour apercevoir Vincent de Boule. Il s'échappera sans payer sa facture et manque de chance, c'est à vous de le faire comme vous étiez en plein passage. Retourner au repaire des dragons et vous retrouverez Vincent qui veut entrer mais les gardes refusent. Alors il vous montrera un passage secret. Entrez dans la caverne et après un moment, vous verrez des dragons apparemment malades. Milia vous interrogera et futch apparaîtra. Sortez et dirigez-vous vers le nord pour trouver Dragon Castle.

Entrez-y et allez tout en haut pour parler avec Joshua. Demandez-lui de l'aide et il vous expliquera que ses dragons sont malades et que seul le docteur Liukan est capable de les guérir. Retournez à votre QG et prenez avec vous Liukan, et retournez voir Joshua. Le docteur consultera les dragons et il vous dira qu'il lui faut deux ingrédients pour préparer son médicament. Le premier se trouve à Seek Valley. Pour cette occasion, Millia viendra avec vous et son dragon vous portera jusque dans la vallée. Arrivé à un certain point, vous serez confronté à un boss. Ensuite, juste derrière se trouve la plante tant désirée mais Windy apparaît voulant s'approprier la Rune Soul Eater. Pour l'aider, elle fait intervenir Ted. Il vous demandera de donner la Rune, refuser. Ensuite, il implorera la Rune de prendre son âme. Windy s'enfuit alors. Après avoir obtenu la plante, repartez de Seek Valley.

Allez parler à Joshua pour savoir que Futch a décidé de partir seul rechercher le deuxième ingrédient qui se trouve. Maintenant, vous prenez les commandes de ce personnage. Dirigez-vous vers le bas et au moment où vous allez prendre la fleur, Barbarossa intervient. Hé oui, cette fleur se trouve au jardin volant de Gregminster. L'empereur lui dit qu'il peut prendre la fleur mais avant de partir, Windy apparaît et attaque Futch alors en plein vol.

De retour au Dragon Castle, Futch se réveille de sa chute tandis que

Liukan informe que les dragons sont guérit. Mais il fallait un troisième ingrédient. Futch pose la question et la réponse n'est autre que le foie d'un autre dragon, celui de Futch en l'occurrence. Millia ajoutera que Black était déjà mort avant qu'ils ne prélèvent le foie. Retournez parlez à Joshua, il se joindra à vous et il vous demande également d'accepter Futch dans l'armée. Millia vous attend à l'entrée du château pour vous ramenez à votre QG.

```
+==-----+
|           1.11  Les prisonniers de Moravia  [011]  |
+==-----+
```

A votre retour, vous verrez Kasumi et Krin discuter. Allez voir Mathiu ensuite qui vous fera rencontrer Taggart. Celui-ci vous expliquera que son maître Warren ainsi que Viktor sont prisonniers dans le château de Moravia. Mathiu suggère alors de préparer les troupes. Acceptez et ensuite, allez dans votre chambre. Mathiu viendra vous parler d'une chose qui le tracasse. Il vous indique qu'il est sur qu'un espion sévit au sein de l'armée et qu'il va surveiller cela de plus près. Le lendemain, demandez à Mathiu dans sa chambre de lancer l'attaque. Après la bataille, Griffith, le commandant de l'armée adverse, se joint à vous. Passez Northern Checkpoint et dirigez-vous vers le nord pour trouver le château de Moravia.

Mathiu et Griffith partiront de leurs côtés pendant que vous avez reçu la mission de secourir Viktor et Warren. Après un long chemin dans le château, vous arrivez enfin à la prison. Libérez votre compagnon ainsi que son ami qui se joindra à vous par la même occasion. Vous êtes ensuite conduit automatiquement devant Kasim Hazil qui est le dirigeant de Moravia et l'un des généraux de l'empereur. Après la discussion, vous parvenez à convaincre le général de vous suivre dans cette guerre.

```
+==-----+
|           1.12  Le dernier général          [012]  |
+==-----+
```

Dans la salle de guerre, vous discuterez avec divers compagnons. Ensuite, dans votre chambre, Viktor viendra vous donner la hache qui appartenait à Gremio. Le lendemain, allez sur le dock et tout les bateaux pour attaquer Shasarazade sont prêt. La bataille est lancée. Ensuite, introduisez-vous dans la forteresse en compagnie de Viktor. En cours de route, vous rencontrerez un boss et après l'avoir vaincu, Viktor se chargera de fermer le barrage. Juste avant d'arriver à la sortie, Sonya vous arrête et vous affronte. Apèrs votre victoire, elle essaye de se jeter dans le feu mais Viktor parvient à l'arrêter de justesse. Ressortez ensuite et vous découvrirez Mathiu gisant à terre. Flik hurle sur Sanchez qui est en fait l'espion dont le stratège parlait. Flik est sur le point de tuer le traître mais Mathiu l'ordonne de ne pas le faire. Ensuite, vous êtes de retour à votre château.

Allez au sous-sol et demandez à Sonya qu'elle se joigne à votre armée.

Parlez à Mathiu qui vous demandera de marcher sur la capitale c'est-à-dire que le temps est venu de combattre à Gregminster. Juste après, tout le monde est réunis à la salle de guerre et Leknaat apparaîtra. Si Sonya est la 107ème Etoile recrutée, Gremio reviendra à la vie. Reparlez à Mathiu et dites lui que vous lancez l'ordre d'attaquer.

Juste après, Kanaan et Yuber sont en compagnie d'une armée de monstre provoquant un surnombre contre lequel vous ne seriez rien faire. Leknaat vous dire que ce sont des créatures créent par sa sœur Windy et elle les fait disparaître. Mais étant donné qu'elle n'a pas assez de puissance, Joshua interviendra pour les anéantir. A présent, la dernière bataille s'engage.

Après votre victoire, le chef des Nains, Zorak et Hanzo le chef du village caché des Ninjas apparaîtront. Il ne vous reste plus qu'à vous introduire dans le château de Gregminster. Flik et Viktor vous accompagnes. A l'entrée, Ain Gide vous combat. Continuez ensuite dans le château et traversez les différentes pièces jusqu'au moment où vous serez face à l'empereur Barbarossa.

Il fera appel à sa Vraie Rune Sovereign, ce qui fera apparaître le dragon d'or à trois têtes. Après votre victoire, tous les anciens généraux de l'empereur arrivent pour discuter avec Barbarossa. Windy insulte l'empereur et tente de s'emparer de la Rune Soul Eater mais les âmes d'Odessa, de Ted, de Teo et de Gremio l'en empêchent. Barbarossa dit à Windy qu'il l'a réellement aimé et décide de se jeter du haut du balcon avec elle pour en finir à tout jamais avec cette guerre.

Vous devez à présent fuir du château qui menace de s'écrouler à tout instant. Arriver à un certain point, Viktor partira du groupe pour combattre les soldats et ensuite, ce sera le tour de Flik avant que les deux amis ne se rejoignent et combattent ensemble une dernière fois.

Dès que vous êtes sorti du château, tout le monde crie de joie et non loin de là, dans la tente, Mathiu meurt l'esprit tranquille d'avoir aidé à remporté cette guerre au nom de sa sœur assassinée.

Ensuite, un bref épilogue pour chacune des Etoiles qui vous accompagné dans la guerre avant et enfin, le staff du jeu avant de voir Gremio et le Héros fuir de Gregminster.

C'est ainsi que se termine l'histoire de Suikoden premier du nom.

Tenkai Star : Teel McDohl -> Gregminster
C'est vous donc vous commencez directement avec lui.

Tengou Star : Lepant -> Kouan

Lepant se joindra à vous lorsque vous lui rendrez l'épée que vous lui avez dérobée.

Tenki Star : Mathiu Silverburg -> Seika

Il se cache à Seika à l'extérieur de l'école. Entrez dans la salle de classe, parlez aux trois enfants et ressortez voir Mathiu.

Tenkan Star : Luc -> QG

Une fois que vous aurez vaincu le dragon et pris possession de votre QG, Leeknaat demandera à Luc de se joindre à vous.

Tenyu Star : Humphrey -> QG

Il vous attendra dans votre QG après la bataille contre Kwanda, celle qui suit la destruction du village des Elfes.

Tenyu Star : Kasim Hazil -> Moravia

Il se joindra à vous automatiquement après que vous ayez investi le château de Moravia et libéré Viktor.

Tenmou Star : Kwanda Rosman -> Pannu Yakuta

Après la bataille de Pannu Yakuta, vous vous battrez en duel contre Kwanda. Gagnez le combat et épargnez-le.

Teni Star : Pesmerga -> Neclord's Castle

Il se cache tout en haut du château de Neclord. Retournez là-bas après avoir vaincu le vampire.

Tenei Star : Gremio -> Gregminster

Gremio suit le héros dès le début du jeu.

ATTENTION !!! A un certain moment du scénario, il mourra. Si vous n'avez pas recruté 106 Etoiles avant d'envahir Shasarazade (la 107ème Etoiles étant Sonya elle-même), Gremio ne reviendra pas à la vie lors du briefing avant l'attaque sur Gregminster.

Tenki Star : Warren -> Moravia

Il se joindra automatiquement à vous lorsque que vous l'aurez libéré de Moravia.

Tenfu Star : Kun To -> Rikon

Après être allés à l'usine secrète (Secret Factory), retournez à Kirov. Kun To est dans la grande maison à côté du port.

Tenman Star : Cleo -> Gregminster

Elle se joint dès le début au héros.

Tenko Star : Viktor -> Gregminster

Il se joindra automatiquement à vous lorsque vous devez fuir de Gregminster.

Tensho Star : Valeria -> Elven Village

Au village des Elfes, acceptez la requête de Kirkis. Valéria se joindra à vous.

Tenritsu Star : Griffith -> Northern Checkpoint

Épargnez-le après être sorti victorieux de la bataille contre son armée.

Tensho Star : Clive -> Rikon

Il apparaît aléatoirement à l'hôtel de Rikon.

Tenan Star : Flik -> Kaku

Après l'annonce de la mort d'Odessa, il prendra la fuite. Vous le trouverez dans la maison située sur la gauche du village de Kaku.

Tenyu Star : Camille -> Kaku

Vous la trouverez à l'auberge de Kaku. Elle se joindra à vous prétextant que Gremio lui doit de l'argent.

Tenku Star : Kreutz -> Dragon Castle

Dans la pièce de gauche du Dragon Castle, vous trouverez Kreutz.

Tensoku Star : Stallion -> Elven Village

Il se joindra automatiquement à vous quand vous aurez vaincu Kwanda.

Teni Star : Kage -> Secret Factory

Vous le trouverez dans l'usine secrète mais il ne viendra qu'à la condition que vous lui payez 20.000 Potchs.

Tensatsu Star : Fu Su Lu -> Village des Kobolds

Après la bataille contre Kwanda, retournez au village des Kobolds. Dans l'auberge, payez l'ardoise de Fu Su Lu et il se joindra à vous.

Tenbi Star : Kirkis -> QG

Kirkis sera sur le quai de votre QG et demandera votre aide.

Tenkyu Star : Milich Oppenheimer -> Scarletia

Après votre victoire sur Milich, épargnez-le pour qu'il se joigne à vous.

Tentai Star : Pahn -> Gregminster

Il est présent dès le début mais quittera temporairement votre armée avant d'y revenir définitivement.

Tenju Star : Sonya Shulen -> QG

Lorsque vous l'aurez vaincue à Shazarasade, vous la ferez prisonnière.

Allez dans la prison de votre QG et parlez-lui, et demandez qu'elle joigne votre armée.

Tenken Star : Anji -> Pirate's Fortress

Sortez victorieux du combat contre lui et ses compagnons pour qu'il se joigne à vous.

Tenhei Star : Tai Ho -> Kaku

A Kaku, descendez les escaliers de l'auberge du rivage. Battez-le au jeu de dés pour qu'il se joigne à vous.

Tenzai Star : Kanak -> Pirate's Fortress

Il suivra à Anji.

Tenson Star : Yam Koo -> Kaku

Il suivra à Tai Ho.

Tenhai Star : Leonardo -> Pirate's Fortress

Il suivra à Anji.

Tenrou Star : Hix -> Warrior's Village

Au village des guerriers, il se joindra à vous pour vous aidez à sauver Tengaar des mains de Neclord.

Tensui Star : Tengaar -> Neclord's Castle

Elle se joindra automatiquement à vous lorsque vous aurez vaincu Neclord.

Tenbou Star : Varkas -> QG

Vous le croiserez deux fois avant qu'il ne se joigne à vous après l'épisode de Lepant, quand vous le libérez.

Tenkoku Star : Sydonia -> QG

Il suivra Varkas.

Tenkou Star : Eileen -> Kouan

Elle suivra Lepant.

Chikai Star : Leon Silverburg -> Kalekka

Il suivra Lucretia.

Chisatsu Star : Georges -> Kirov

Il est au premier étage du château de Scarleticia. Parlez-lui après avoir vaincu Milich.

Chiyu Star : Ivanov -> Scarleticia

Parlez-lui tout simplement dans sa boutique d'objet.

Chiketsu Star : Jeane -> Antei

Parlez-lui dans sa boutique à Antei pour qu'elle se joigne à vous.

Chiyu Star : Eikei -> Teien

Il se trouve au bout du quai de Teien. Soyez au niveau 50 minimum et il viendra avec vous.

Chii Star : Maximilian -> Ville de Haud

En retournant à Northern Checkpoint, il se joindra automatiquement à vous.

Chiei Star : Sancho -> Northern Checkpoint

Il suivra Isabel.

Chiki Star : Grenseal -> Après la bataille contre Teo McDohl

Il se joint automatiquement à vous sur demande de Téo McDohl après votre victoire sur lui.

Chimou Star : Alen -> Après la bataille contre Teo McDohl

Il suivra Grenseal.

Chibun Star : Tesla -> Antei

Il suffit de lui parler pour qu'il se joigne à vous.

Chisei Star : Jabba -> Rikon

Obtenez une Nameless Urn et apportez-le lui.

Chikatsu Star : Lorelai -> Kouan

Atteignez au moins le niveau 30 et parlez-lui à l'hôtel de Kouan.

Chitou Star : Blackman -> Kalekka

Marchez sur les plates bandes devant Blackman et engagez la conversation.

Chikyou Star : Joshua -> Dragon Castle

Une fois que vous aurez sauvé ses dragons avec l'aide de Luikan, il se joindra à vous par reconnaissance.

Chian Star : Morgan -> Temple de Qlon

Parlez-lui au temple de Qlon pour qu'il se joigne à vous.

Chijiku Star : Mose -> Kirov

Après avoir recruté Kun To, parlez-lui et il se joindra à vous.

Chikai Star : Esmeralda -> Antei

Elle est au premier étage d'une des maisons de Antei. Obtenez l'opale qu'elle vous réclame. Vous pouvez en trouver en combats aux alentours de la prison de Soniere.

Chisa Star : Melodye -> Kirov

Donnez à Melodye le Sound Settings que vous avez trouvé à Kalekka et elle se joindra à vous.

Chiyu Star : Chapman -> Antei

Parlez-lui dans la boutique d'équipements pour qu'il en ouvre une dans votre QG.

Chirei Star : Liukan -> Prison de Soniere

Libérez-le de la prison de Soniere et il viendrat dans votre armée.

Chijuu Star : Fukien -> Temple de Qlon

Parlez-lui au temple de Qlon et il se joindra dans vos rangs.

Chibi Star : Futch -> Dragon Castle

Après la mort de son dragon, Futch joindra vos rangs à la demande de Joshua.

Chikyu Star : Kasumi -> QG

Elle se joindra à vous automatiquement juste après avoir demandé votre aide.

Chibou Star : Maas -> Great Forest

Parlez-lui tout simplement pour qu'il se joigne à vous.

Chizen Star : Crowley -> Grotte de Qlon

Il se trouve dans la grotte du temple de Qlon bien caché derrière un passage secret. Longez les murs pour trouver la cachette.

Chikou Star : Fuma -> Dragon Castle

Il se cache sur le côté droit du château. Regardez bien, vous verrez une partie de son corps dépasser du mur.

Chikyou Star : Moose -> Warrior's Village

Prenez dans votre équipe les trois forgerons de votre armée (Maas, Mose et Meese) et allez parler à Moose pour qu'il accepte de vous suivre.

Chihi Star : Meese -> Village des Nains

Discutez avec lui et il se joindra à vous.

Chisou Star : Sergei -> Kaku

Parlez-lui à Kaku pour qu'il installe un ascenseur dans votre QG et joigne vos rangs.

Chikou Star : Kimberley -> Antei

Vous la trouverez à l'hôtel de Antei. Parlez-lui tout simplement.

Chimei Star : Sheena -> Seika

C'est le fils de Lepant et il suffit de lui parler à l'auberge de Seika.

Chisin Star : Kessler -> Secret Factory

Vous le trouverez à l'usine secrète et vous n'aurez aucun mal à le recruter.

Chitai Star : Marco -> Warrior's Village

Vous la rencontrez pour la première fois à Rockland mais ce n'est qu'au village des guerriers que vous pourrez la recruter.

Chiman Star : Gen -> Teien

Lorsque vous devez trouver une solution pour passer le tourbillon pour rencontrer Liukan, revenez à Teien et parlez à Gen qui placera un moteur sur votre bateau et en prime, il se joindra à vous.

Chisui Star : Hugo -> Temple de Qlon

Trouvez le War Scroll dans la grotte de Qlon et apportez-le à Hugo.

Chishu Star : Hellion -> Antei

Vous la trouverez à l'hôtel de Antei. Elle se joindra à vous si vous lui parlez et en plus, elle vous offrira le Blinking Mirror qui vous permet de revenir à votre QG de presque n'importe où.

Chiin Star : Mina -> Antei

Equipez le héros de Toe Shoes et participez à la danse de Mina.

Chii Star : Millia -> Dragon Castle

Lorsque vous devrez trouver un remède pour soigner les dragons malades, elle se joindra à vous.

Chiri Star : Kamandol -> Teien

Il suivra Gen.

Chishun Star : Juppo -> Kouan

Il suivra Lepant.

Chigaku Star : Kasios -> Scarleticia

Prenez Milich dans votre groupe et revenez à son château pour discuter avec Kasios.

Chibin Star : Viki -> Chemin après Great Forest

Lors de votre traversée de la forêt de Great Forest, vous la rencontrerez sur votre chemin.

Chisoku Star : Rubi -> Village des Kobolds

Prenez les trois autres Elfes dans votre groupe et parlez à Rubi pour qu'il accepte de vous accompagner.

Chichin Star : Vincent de Boule -> Moravia

Après avoir libéré Viktor et Warren de Moravia, retournez y au cachot pour trouver Vincent.

Chikei Star : Meg -> Kaku

C'est la nièce de Juppo donc prenez le dans votre groupe et parlez à Meg.

Chima Star : Taggart -> QG

Il vous attendra dans votre château après les événements au Dragon Castle.

Chiyou Star : Giovanni -> Kouan

Il suivra Lepant.

Chiyu Star : Quincy -> Raftfleet

Elle se joindra à vous à la condition que vous ayez au moins 80 Etoiles dans votre armée.

Chihuku Star : Apple -> Seika

Après avoir recruté Mathiu Silverberg, retournez de temps à temps à Seika pour rencontrer Apple et l'enrôler dans votre armée.

Chihi Star : Kai -> Pont de Garan

Parlez-lui au pont de Garan pour qu'il se joigne à vous.

Chiku Star : Lotte -> Kaku

Parlez-lui pour savoir qu'elle a perdu son chat que vous trouverez à Kaku. Ramenez-le lui et elle viendra dans votre armée.

Chiko Star : Mace -> Seek Valley

C'est le dernier forgeron. Soyez accompagné des quatre autres pour que Mace vienne dans votre armée.

Chizen Star : Onil -> Seika

Elle est à l'intérieur d'une des maisons de Seika. La seule Etoile qui ne sert à rien.

Chitan Star : Kuromimi -> Village des Kobolds

Il prendra la place de Valéria quand celle-ci sera faite prisonnière.

Chikaku Star : Gon -> Village des Kobolds

Après les évènements à Pannu Yakuta, prenez Kuromimi dans votre groupe et parlez à Gan pour qu'il se joigne à vous.

Chishu Star : Antonio -> Seika

Parlez régulièrement à Marie jusqu'à ce qu'elle vous dise qu'elle a besoin d'un nouveau cuisinier. Partez pour Seika afin de recruter Antonio.

Chizou Star : Lester -> Kirov

Après avoir traversé Lorimar, revenez sur vos pas et discutez avec Kirke.

Chihei Star : Kirke -> Lorimar

Parlez-lui jusqu'à ce qu'il vous parle du poisson mythique. Ensuite, vous devez avoir recruté Subala. Une fois ceci fait, participez au jeu de pêche jusqu'à obtenir un poisson étrange. Repartez voir Retso pour lui montrer le poisson.

Chison Star : Rock -> Kouan

Il se trouve dans la maison de Lepant, parlez-lui tout simplement.

Chido Star : Ledon -> Secret Factory

Il se joindra en même temps que Kessler.

Chisatsu Star : Sylvina -> Elven Village

Elle se joindra automatiquement à vous lors de l'épisode concernant les Elfes.

Chiaku Star : Ronnie -> Secret Factory

Elle se joindra à vous lors de votre passage à l'usine secrète.

Chishu Star : Gaspar -> Kaku

Battez-le au jeu de dés pour qu'il se joigne à vous (vous le trouverez au même endroit que Tai Ho).

Chisu Star : Window -> Warrior's Village

Dans le passage secret de la grotte du temple de Qlon se trouve le Window Artefact. Apportez-le à Window au village des guerriers.

Chiin Star : Marie -> Seika

Elle se tient près de l'auberge de Seika. Il suffit de lui parler pour qu'elle se joigne à vous.

Chikei Star : Zen -> Temple de Qlon

Apportez-lui trois variétés de graines différentes pour qu'il accepte de venir avec vous. Vous les trouverez aux magasins de Teien, de Rikon

et du Warrior's Village.

Chisou Star : Sarah -> Kirov

Pour l'obtenir, vous devrez faire du troc avec les habitants de Kirov pour obtenir le morceau de savon qu'elle vous demande.

Chiretsu Star : Sansuke -> Great Forest

Il suffit de lui à l'auberge de Great Forest.

Chiken Star : Qlon -> Antei

Il se tient à l'entrée de la ville d'Antei. Parlez-lui tout simplement.

Chimou Star : Templeton -> Elven village

Vous le trouverez au village des Elfes après sa destruction. Entrez dans le village, sortez et re-rentrez à nouveau pour trouver Templeton. C'est le cartographe de votre armée.

Chizoku Star : Krin -> Kouan

Il suivra Lepant.

Chikou Star : Chandler -> Forteresse de Kwaba

Allez le rechercher à la forteresse de Kwaba. Il vous suivra sans difficulté.

3. Recrutement chronologique

[015]

Ps : les Etoiles automatiques ne sont pas reprises.

1 - Après obtention du QG

Sergei
Marie
Onil
Chandler
Antonio
Kai
Sansuke
Maas
Rock

2 - Après la victoire à Pannu Yakuta

Meg
Gaspar
Sheena
Meese
Templeton
Gon

Fu Su Lu
Lorelai
Apple

3 - Après la bataille perdue contre Millich Oppenheimer

Hellion
Mina
Chapman
Jeane
Jabba
Lotte
Anji
Leonardo
Kanak
Kimberly
Tesla

4 - Après la victoire sur Millich Oppenheimer

Ivanov
Kasios
Qlon
Esmeralda
Georges
Sarah
Lester
Blackman
Kage
Melodye
Kun To
Mose

5 - Après avoir terrassé le vampire Neclord

Kirke
Marco
Moose
Fukien
Morgan
Zen
Hugo
Window
Quincy
Rubi
Eikei

6 - Après les événements au Dragon Castle

Mace
Crowley
Pesmerga
Leon Silverberg
Clive
Kreutz
Fuma

7 - Après l'enrôlement de Kasim Hazil

Vincent de Boule

4. Liste des unions [016]

Combos à deux :

- Le Héros & Kai;
- Gremio & Pahn;
- Tai Ho & Yam Koo;
- Varkas & Sydonia;
- Kuromimi & Gon;
- Kirkis & Sylvina;
- Kirkis & Stallion;
- Kirkis & Rubi;
- Juppo & Meg;
- Gen & Kamandol;
- Eileen & Lepant;
- Gen & Sasuke;
- Futch & Millia;
- Tengaar & Hix;
- Krin & Humphrey.

Combos à trois :

- Anji, Leonardo & Kanak;
- Kuromimi, Gon & Fu Su Lu;
- Alen, Grenseal et Flik;
- Kirkis, Sylvina & Stallion;
- Kasumi, Kage & Fuma;
- Pahn, Eikei & Morgan;
- Eileen, Lepant & Sheena;
- Kai, Liukan & Fukien;
- Sonya, Cleo & Eileen;
- Valeria, Cleo & Eileen;
- Camille, Tengaar & Kasumi.

Combos à quatre :

- Maas, Meese, Moose & Mose;
- Maas, Meese, Moose & Mace;
- Maas, Meese, Mose & Mace;
- Maas, Moose, Mose & Mace;
- Meese, Moose, Mose & Mace.

5. Liste des livres anciens [017]

- N°1 : coffre au château de Pannu Yakuta;
- N°2 : coffre dans la grotte du temple de Qlon;
- N°3 : dans la bibliothèque à gauche de Hugo dans le temple de Qlon;
- N°4 : dans la bibliothèque à droite de Joshua au Dragon Castle;
- N°5 : coffre dans la grotte Dragon's Den;
- N°6 : coffre dans la prison de Soniere;
- N°7 : coffre à Northern Checkpoint;
- N°8 : coffre au village de Kalekka.

6. Les ensembles de fenêtres [018]

- N°1 : coffre à l'usine secrète (Secret Factory);
- N°2 : dans la pièce secrète du château de Scarleticia;
- N°3 : coffre au château des Chevaliers Dragon;
- N°4 : donné par les ennemis Sunshine King à Dragon's Den.

7. Les ensembles de sons [019]

- N°1 : coffre dans l'un des cachots de la prison de Soniere;
- N°2 : coffre au château de Neclord;
- N°3 : coffre à Seek Valley;
- N°4 : donné par les ennemis Siren à Shasarazade.

8. Les pièces de Runes [020]

Power Rune Piece
Augmente la force -> Dans un coffre du château de Toran (futur QG)

Defense Rune Piece
Augmente la défense -> Donné par Giant Snails au Mt. Tigerwolf
-> Donné par Giant Slug au château de Toran
-> Dans un coffre au Dwarves Vault

Magic Rune Piece

Augmente la magie -> Donné par Black Elemental au Dragon's Den
-> Dans un coffre à Scarletica
-> Dans un coffre au château de Neclord

Skill Rune Piece

Augmente la compétence -> Dans un coffre au Dwarves Vault
-> Dans un coffre à Qlon

Speed Rune Piece

Augmente la vitesse -> Donné par Red Elementals dans la cave de Qlon
-> Dans un coffre de la maison de Lepant à Kouan

Fortune Rune Piece

Augmente la chance -> Dans la maison de Lepant à Kouan (roue de la
fortune)
-> Dans un coffre à Great Forest
-> Dans un coffre à Dwarf Trail

Fire Rune Piece

Donne l'attribut Feu à l'arme -> Dans un coffre de la maison de Lepant à
Kouan

Water Rune Piece

Donne l'attribut Eau à l'arme -> Donné par Killer Slimes au Mt.
Tigerwolf
-> Dans un coffre d'une maison à Kouan
-> Dans un coffre de Great Forest

Earth Rune Piece

Donne l'attribut Terre à l'arme -> Donné par Black Wild Boars au Mt.
Seifu
-> Donné par Wild boar aux alentours de
Gregminster
-> Dans un coffre à Kalekka
-> Dans un coffre au château de Neclord

Wind Rune Piece

Donne l'attribut Vent à l'arme -> Dans un coffre au Mt. Tigerwolf

Lightning Rune Piece

Donne l'attribut Tonnerre à l'arme -> Dans un coffre au Dwarves Vault
-> Dans un coffre à Pannu Yakuta
-> Dans un coffre à Shasarazade

Cette astuce ne fonctionne que lorsque l'on rencontre Marco à Rockland.

- Tout d'abord, il vous faut au moins 10.000 Bits soit en combattant, soit en jouant avec Marco en misant 1000 Bits. Cette dernière solution est d'ailleurs la plus rapide;

- Une fois la somme rassemblée, veillez à effectuer une sauvegarde;

- Jouer contre Marco en misant la somme maximale, c'est à dire vos 10.000 Bits. Si vous avez déjà tenté le coup, vous avez remarqué qu'il est quasi impossible de suivre le mouvement tellement c'est rapide mais ce que vous ne savez sans doute pas c'est qu'il y a 90% de chances que la pièce soit sous le gobelet de droite;

- Si vous échouez, rechargez et recommencez l'opération. Si vous touchez le jackpot, ne rejouez pas tout de suite car cette astuce ne fonctionne que lors de votre première tentative. Donc, quittez le jeu de Marco et reparlez-lui pour retentez votre chance. Il est bien sur conseillé de sauvegarder quand vous aurez gagné le gros lot. Avec ce petit truc, il est tout à fait possible d'obtenir 100.000 Potchs en moins de 10min, de quoi couvrir vos frais pendant un long moment.

10. Infos auteur & Crédits [022]

Auteur : Novaslash

E-mail : legacy_of_suikoden@hotmail.fr

Site : <http://novaslash.free.fr/> (Legacy of Suikoden)

FAQs : Genso Suikoden II
Genso Suikoden III
Genso Suikoden IV
Genso Suikoden V
Suikoden Tactics

Merci à : Akuryu & Konami

Si vous avez des commentaires, suggestions, critiques, questions ou des contributions, envoyez moi un e-mail.

Merci d'avoir lu cette FAQ !

Copyright (c) Novaslash 2004-2008