

Demon's Souls

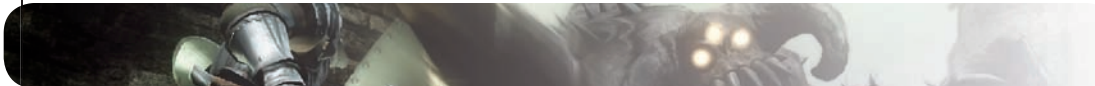


GUIDE NON OFFICIEL - Rédigé par : *_chaos_master_* - Mise en page : *mospaedax*

SOMMAIRE :

Introduction et bases du jeu.

Chapitre I : PNCs.....	p.3
Chapitre II : Magies.	p.4
Chapitre III : Miracles.	p.6
Chapitre IV : Armes et Boucliers.....	p.7
Chapitre V : Online.....	p.9
Chapitre VI : World Tendency & Soul Tendency.....	p.11
Chapitre VII : Primeval Demon & Black Phantom.	p.13
Chapitre VIII : Les 5 ArchStones.	p.15
Chapitre IX : Builds.	p.18
Chapitre X : Farming.	p.19



INTRODUCTION ET BASES DU JEU :

Demon's Souls est un A-RPG (Action-Role Playing Game) développé par From Software, et édité par Atlus, sorti le 5 février 2009 au Japon. Demon's Souls est calé dans un univers «sauce occidentale», et créé par des studios orientaux. Du mélange en est sorti un magnifique A-RPG, un des meilleurs sur PS3.

La version japonaise du jeu est Full Jap (à part les voix anglaises), alors que les versions coréenne et chinoise sont Full Eng (à part la boîte du jeu, et le manuel d'instructions).

Atlus a confirmé que le jeu sortira aux USA le 4ème trimestre 2009.

Le jeu prend place dans un royaume appelé Boletaria. Ce royaume a été envahi par le «Deep Colorless Fog», le Brouillard sans Couleur. Ce brouillard s'est répandu depuis que le Old One, une création de Dieu lui-même (je cite Wannabe Allant: «But God is merciful.

So, he created the Old One») s'est réveillé de son sommeil éternel.

Pour être précis, quelqu'un l'a réveillé, mais ça, c'est au joueur de le découvrir.

Le Old One est maintenant réveillé, et son armée de démons, assoiffés de souls (âmes), devient toujours plus grande et forte.

Votre devoir est donc de «put de Old One back to slumber»: remettre le Old One au dodo.

Les âmes (souls) occupent une place très importante dans le jeu.

Les Souls ont une grande importance dans l'histoire du jeu et dans le gameplay. Chaque être vivant est doté d'une âme, et les démons sont là pour la prendre. Chaque fois qu'un démon rentre en possession d'une âme, il devient plus fort. Sans son âme, un Phantom devient toujours plus faible: perte de mémoire, folie, instabilité mentale, etc...

C'est pour ça que tout le monde veut des souls: ça leur permet de rester sains. Les souls sont aussi la monnaie du jeu: vous devez acheter des objets? Augmenter votre Soul Level? Il vous faut des souls.

En parlant de Phantom, on arrive à un autre point fort du gameplay: la mort. Et oui, dans Demon's Souls on meurt souvent. Mais que se passe-t-il après? Et ben, je l'explique de suite.

Dans Demon's Souls un joueur à 4 «ÉTATS» différents : Human Body, Soul Form, Blue Phantom, Black Phantom.

En Human Body, vous avez le 100% de votre santé, et tout va bien. Si tu meurs, tu passes en Soul Form: tes HP sont réduits de moitié et vous faites moins de bruit en marchant.

Je rappelle aussi que, une fois mort, une tâche de sang apparaît près de l'endroit où vous êtes mort. Si vous arrivez à tou-

cher cette tâche de sang, vous récupérez la totalité de vos précédentes souls, car oui chère madame, chaque fois que vous tombez en bataille, vous perdez le 100% de vos souls.

Revenons à nos moutons. Les deux autres états, Blue Phantom et Black Phantom, ne sont disponibles que si vous jouez online. Je l'expliquerai après, dans le Chapitre V.

Pourquoi on ne meurt pas? Parce que on est lié au Nexus, l'endroit où le Old One est enfermé. Cet endroit nous sert de «quartier général», et vous y trouverez les NPC sauvés pendant vos aventures, les ArchStones, et... et ben c'est tout.

Je vous rappelle que le jeu sauvegarde automatiquement chaque minute, chaque fois que vous utilisez un objet, que vous tuez un monstre, etc, etc...

APRÈS CETTE PETITE INTRODUCTION, JE PASSE AUX BASES DU JEU.

Vous avez donc décidé de cliquer sur New Game. Enfin!

La première chose qui vous est proposée est de créer votre propre personnage. Même si l'éditeur dispo est loin d'être aussi brillant que celui des Sims, on peut faire quelque chose de regardable.

Après, vous allez devoir choisir votre classe. Écoutez-moi bien: ça ne change rien. Les classes sont utiles pendant les premières... 5 heures de jeu? 10? 15? Car une fois la classe choisie, tout dépend de comment vous gérez vos stats.

Parlons un peu du HUD. Le HUD est très simple: conditions, tendances, équipement.

En haut à gauche vous avez vos conditions. La jauge rouge représente les HP: votre vie. Elle diminue à chaque fois que vous recevez un coup. Vous vous soignez principalement avec des herbes.

La jauge bleue représente les MP: les points de magie. Elle diminue à chaque

fois que vous utilisez un sort. Si elle est vide, vous pouvez la restaurer avec des «Spices».

La jauge verte représente la Stamina. Le combat corps-à-corps se base sur ce système de Stamina. La jauge baisse en permanence: quand vous attaquez, quand vous sprintez, quand vous vous défendez, etc, etc. Elle augmente toute seule, à une vitesse qui change en fonction du poids de votre équipement.

En bas à gauche vous trouverez 4 carrés disposés en forme de «+». Ceci représente votre équipement. Le carré en haut indique la magie, ou le miracle, que vous équipez. Si vous avez plusieurs miracles, ou magies, vous pouvez switcher avec la flèche directionnelle «haut».

Le carré à droite indique ce que vous tenez dans votre main droite. Je vous rappelle que chaque main peut avoir deux «slots» d'équipement: vous pouvez tenir, par exemple, une épée et un arc, et switcher entre eux avec la flèche directionnelle «droite».

Le carré qui est en bas représente les objets que vous avez équipés avec les «raccourcis». Appuyez sur [] (carré) pour utiliser l'objet, et sur la flèche directionnelle «bas», si vous voulez changer d'objet.

Le dernier carré, celui à gauche, indique ce que vous tenez dans votre main gauche. Comme pour la main droite, vous aurez droit à deux slots d'équip: un bouclier et une baguette, par exemple.

Les deux «cercles» (celui à gauche des jauges, et celui en haut à droite) représentent les Tendances, dont je vais parler au Chapitre VI.

Avec (triangle) vous changez votre «posture»: vous équipez une arme à une ou deux mains.

Chaque arme peut être tenue à une ou à deux mains.

Le cercle (O) a deux fonctions de mouvement: la roulade, si vous appuyez une fois, et le sprint, si vous tenez appuyé sur la touche.

R3 lock un ennemi, L3 centre la caméra au dos du perso.

Si vous appuyez sur Select, vous allez lire «Write Message»: je vais parler de ceci au Chapitre V.

Appuyez sur Start, et bienvenus au menu. Je vous rappelle que le jeu ne se met jamais en pause, donc choisissez bien l'endroit où vous vous arrêtez.

Une fois au menu, vous verrez 5 icônes s'afficher: Inventory, Equipment, Status, World Tendency, et System.

Inventory: affiche les objets, les pierres, les clés, les armes, armures, anneaux, 'bref, tout ce que vous avez.

Equipment : vous changez d'équipement. En haut à gauche, vous avez 2 slots pour la main gauche et la main droite. En bas à gauche vous pouvez vous équiper d'un helmet, d'une armor, d'une paire de gants, et d'une paire de leggings. En haut à droite vous trouvez les raccourcis des objets, et en bas à droite vous trouvez les flèches et carreaux équipés, et deux slots pour les anneaux.

Status : vous montre le status du perso. Nom, Sexe, Classe, Stats, Soul Level, HP, MP, Stamina, Equip, Load, Anneaux, Magies et Miracles équipés, dégats: tout y est.

De «World Tendency» je vais parler au Chapitre V.

Dans System vous trouverez «Options», «Load Game» et «Quit Game». Ça devrait suffire à vous orienter dans le menu.

Juste une chose: vous devez avoir bien en tête la différence entre LOAD et EQUIP. Load c'est tout ce que vous pouvez porter avec vous. Equip c'est tout ce que vous pouvez équiper. Je vous rappelle aussi que avec votre Equip <50% votre perso est rapide, entre 50% et 100% il est lent, et avec 100% ou plus il peut seulement marcher.

UN CLOSER-LOOK SUR LES STATS :

VITALITY : Augmente vos HP, et votre capacité de Load.

WILL : Augmente vos MP, et votre Magic Memory.

ENDURANCE : Augmente votre Stamina, votre défense au Feu, Poison et Bleeding et votre Equip.

STRENGTH : Augmente votre Attack Power.

DEXTERITY : Augmente les dégâts avec certaines armes, et augmente aussi Experience.

MAGIC : Augmente le Magic Power.

FAITH : Augmente votre Miracle Power.

LUCK : Augmente la Item Occurance (ou Item Drop Rate) et la Plague Resistance.



CHAPITRE I : NPCs :

Les NPCs présents dans le Nexus sont :

- The Maiden in Black.
- The Monumental.
- Stockpile Thomas.
- Blacksmith Boldwin.
- Prince Allona Allant, alias Ostrava.
- Patches, the Hyena.
- Biorr of the Twin Fangs.
- Sage Freke et son «Follower».
- Saint Urbain et ses «Followers».
- Yuria, the Witch.
- Yurt, the Silent Chief.
- Mephistopheles.

Les NPCs «inutiles» sont :

- Satsuki.
- Lord Rydyell.
- Miralda, the Executioner.
- Old King Doran.
- Scirvir, the Wanderer.
- Selen Vinland.

Les vendeurs, ceux du Nexus à part :

- Filthy Man (2-1 et 2-2)
- Dregling (1-1, 1-2, 1-3)
- Blacksmith Ed (2-1).
- Once Royal Mistress (3-1)
- Graverobber Blige (4-1, 4-2).
- Dirty Woman (5-1, 5-2)

COMMENT DÉBLOQUER TOUS LES PERSOS :

- The Maiden in Black : tuer le boss du 1-1, «Phalanx».
- The Monumental: tuer le boss du 1-1, «Phalanx», et parler à la Maiden.
- Stockpile Thomas: est là depuis le debut.
- Blacksmith Boldwin: est là depuis le debut.
- Ostrava: l'aider avec les dreglings au 1-1.
- Patches, the Hyena: le rencontrer au 2-2 ou au 4-2.
- Biorr: tuez les Fat Minister du 1-3, ils vous drop une «Iron Key». Retournez (à pieds) à la fin du 1-2, ou il y a les deux Blue-Eyes Knight. Allez dans la porte à droite, sous l'arche, qui s'ouvre grace aux clés. Il est dans une cellule.

- Sage Freke: dans une cellule au 3-1. A coté de l'adorateur de Fool's Idol se trouvent les clés de sa cellule.

- Sage Freke's Follower: tuer le boss du 1-1, «Phalanx».

- Saint Urbain: tomber dans le trou du 4-2 (celui ou Patches vous jette), vous le trouverez là.

- Saint Urbain's Follower: tuer le boss du 1-1, «Phalanx».

- Yuria, the Witch: après avoir libéré Biorr, tuez le Fat Minister qui se trouve à côté de sa cellule, et prenez la «Bloody Key». Ca ouvrira la porte au début du 1-3, derrière le char avec les chiens. Continuez votre chemin, et vous arriverez en haut d'une tour. Equipez vous du «Fat Minister's Hat», et continuez votre route.

- Yurt, the Silent Chief: au 3-2, après avoir libéré la première chaîne, continuez votre chemin, et, au lieu de rentrer dans la cage devant vous, allez à droite. Tombez, et dans la cage devant vous se trouve Yurt.

!!!SPOILER!!!

-Yurt tuera des gens au Nexus. Si vous ne le tuez pas de suite, il finira par tuer des NCPs importants—

!!!SPOILER!!!

- Mephistopheles: elle se trouve au deuxième étage du Nexus. Il faut avoir une Pure Black Soul Tendency.

- Satsuki: 4-1. Faut avoir Shrine of Storms en Pure White World Tendency.

- Lord Rydyell: au 3-1. Pour trouver la clé de la cellule, il faut avoir Tower of Latria en Pure White. Au 3-2, sur la première tour, montez après la chaîne. Un pont se sera «matérialisé».

- Miralda, the Executioner: au 1-1, Pure White World Tendency. Au début du niveau, sur la gauche, avant les escaliers.

- Old King Doran: au 1-1, Mausolée gardé par un Red-Eyed Knight. La clé du Mausolée vous la donne Ostrava, au 1-4.

- Scirvir, the Wanderer: dans le 2-2. Allez à droite, et arrivez là ou vous devez sauter de passerelle en passerelle. A mi-chemin il y aura une grotte avec deux Crystal Geko. En Pure White World Tendency, Scirvir sera là.

- Selen Vinland: 5-2, Pure White World Tendency. Après le premier fog, continuez sur le pont en bois, et regardez constamment à droite. Elle est sur une petite ile.

OK, MAIS...

ILS SERVENT À QUOI?

- The Maiden in Black: augmente votre niveau. Il vous faut des Souls.

- The Monumental: il vous explique pas mal de choses. Si votre Soul Tendency est Pure White, il vous donnera le Friend's Ring.

- Stockpile Thomas: un des NPC les plus utiles du jeu. Il stockera vos affaires. 100% sûr.

- Blacksmith Boldwin: il vous vend des objets, répare et forge des armes.

- Prince Allona Allant, alias Ostrava: rien d'important. Il vous donne la clé du Mausolée si vous le sauvez au 1-4.

- Patches, the Hyena: il vous vend des objets, mais c'est assez cher.

- Biorr of the Twin Fangs: vous aide contre le Blue Dragon du 1-4.

- Sage Freke et son «Follower»: ils vous apprennent de la magie.

- Saint Urbain et ses «Followers»: ils vous apprennent des miracles. La fille vous donnera une Pure Faithstone si votre stat Faith > 20.

- Yuria, the Witch : elle vous apprend des sorts.

- Yurt, the Silent Chief:

- Mephistopheles: vous donne la quête que j'ai nommé «Raid du Nexus»

- Satsuki: vous donne la quête que j'ai nommé «Magic Sword Makoto».

- Lord Rydyell: vous donne le Dull's Cat Ring quand vous le libérez.

- Miralda, the Executioner: vous drop un bon set pour fille, et le «Master's Ring».

- Old King Doran: il drop un très bon set, le «Eternal Warrior's Ring» et vous donne Demonbrandt quand ses HP tombent à 75%

- Scirvir, the Wanderer: montrez lui la Keel Smasher que vous trouvez au 2-3 (Pure White World Tendency), il vous récompensera avec une Pure Graystone.

- Selen Vinland: vous donne une quête: vous devez chercher son frère. Retournez dans l'antre du boss du 5-3 après l'avoir tué, vous trouverez le Black Phantom de Garl, qui drop la «Vinland's Crest». Montrez-là à sa soeur pour un Ring of Devout Prayer.

CHAPITRE II : MAGIES

Les magies, appelées «Soul Art» dans le jeu, prennent leur pouvoir des Souls des Démons. Plus forte est l'âme, plus forte sera la magie.

Pour utiliser des magies, il vous faut :

- Plus de 10 en Magic et en Will.

- Un Catalyst. L'ordre de puissance est: Silver Catalyst, Wooden Catalyst, Talisman of Beasts, Insanity Catalyst. Le Silver Catalyst augmente de 20% vos MP, le Wooden est normal, le Talisman of Beasts permet d'utiliser les magies et les miracles en même temps, et le Insanity réduit vos MP de moitié.

Vous trouverez le Wooden Catalyst sur la 2ème tour du 1-2, le Silver de l'autre côté du balcon ou se trouve l'adorateur de Fol's Idol, le Insanity vous l'obtenez que avec Blacksmith Ed (Yellow Demon's Soul + Catalyst au hasard).

- Acheter un sort.

- Avoir assez de Magic Memory.

- Avoir assez de MP.

- Equiper le Catalyst (dans la main gauche, pour pas perdre votre puissance corps-à-corps)

- Appuyer sur L1 ou R1 (en fonction de la main où se trouve le Catalyst).

Qu'est-ce la Magic Memory? Et bien, c'est le nombre de magies que vous pouvez «avoir avec vous», et ça varie de 0 à 6, en fonction de votre «Will».

Will----/----MagicMemory

<10-----0

10-----1

14-----2

18-----3

24-----4

30-----5

40-----6

LA LISTE DES MAGIES :

- Soul Arrow.
- Soul Light.
- Fire Spray
- Firestorm
- Protection
- Death Cloud
- Acid Cloud
- Light Weapon
- Thirst
- Demon Prank
- Hide
- Moving Soul Arrow.
- Flamethrower.
- Fireball.
- Ignite.
- Total Protection.
- Poison Cloud.
- Magic Weapon.
- Cursed Weapon.
- Relief
- Water Veil
- Soulsucker.

Une fois que vous les aurez toutes, vous débloquentez le trophée «Sage's Trophy».

COMMENT LES AVOIR :

- Soul Arrow: vous l'aurez dès le début si vous êtes un Royal. Sinon, vous pouvez l'acheter avec 1000 Souls chez tous les magiciens.

- Moving Soul Arrow: vous devez échanger la Yellow Demon's Soul à Sage Freke.

- Soul Light: vous devez échanger la Doll Demon's Soul à Sage Freke.

- Flamethrower: vous l'aurez dès le début si vous êtes un Magicien. Sinon, vous pouvez l'acheter avec 1000 Souls chez tous les magiciens.

- Fire Spray: vous devez échanger la Hard Demon's Soul à Sage Freke.

- Fireball: vous devez échanger la Dragon Demon's Soul à Sage Freke.

- Firestorm: vous devez échanger la Dragon Demon's Soul à Yuria, the Witch.

- Ignite: vous devez échanger la Hard Demon's Soul à Yuria, the Witch.

- Protection: vous pouvez l'acheter avec 5000 Souls chez tous les magiciens.

- Total Protection: vous devez échanger la Iron Demon's Soul à Sage Freke.

- Death Cloud: vous devez échanger la Pureblood Demon's Soul à Sage Freke.

- Poison Cloud: vous devez échanger la Wriggling Demon's Soul à Yuria, the Witch.

- Acid Cloud: vous devez échanger la Eroded Demon's Soul à Sage Freke.

- Magic Weapon: vous pouvez l'acheter pour 5000 Souls chez tous les magiciens.

- Light Weapon: vous devez échanger la Silver Demon's Soul à Sage Freke.

- Cursed Weapon: vous devez échanger la Silver Demon's Soul à Yuria, the Witch.

- Thirst: vous devez échanger la Yellow Demon's Soul à Yuria, the Witch.

- Relief: vous devez échanger la Pureblood Demon's Soul à Yuria, the Witch.

- Demon Prank: vous pouvez l'acheter à 500 Souls chez tous les magiciens.

- Water Veil: vous pouvez l'acheter à 500 Souls chez tous les magiciens.

- Hide: vous pouvez l'acheter à 500 Souls chez tous les magiciens.

- Soulsucker: vous devez échanger la Maiden in Black Demon's Soul à Yuria, the Witch.

**Il y a des sorts où j'ai marqué «à Sage Freke», mais vous pouvez les acheter aussi à Yuria, the Witch.*

MAINTENANT, UNE DESCRIPTION AVEC DES AVIS PERSONNELS :

- Soul Arrow :

Consume 5MP, occupe 1 Magic Memory. Votre personnage lance un flèche couleur bleue. Très utile pendant une bonne partie du jeu, ce sort permet de faire beaucoup de dégâts à ceux qui sont très bien protégés.

- Moving Soul Arrow :

Consume 40MP, occupe 2 Magic Memory. Une fois ce sort lancé, des «boules» vont se mettre à flotter sur votre tête. Le nombre de «boules» varie en fonction de votre stat Magic. Avec 10/15/19/25/31 en Magic, vous allez créer 1/2/3/4/5 boules. Dès qu'un ennemi est en range, ou dès que vous en lockez un, les boules vont se «lancer» contre l'ennemi. Sachez que si un boule touche un élément de l'environnement, elle disparaît. Ceci est le sort que le Old Monk utilise contre vous. IMHO, je le considère le 3ème sort le plus fort du jeu.

- Soul Light :

Consume 15MP, occupe 1 Magic Memory. Votre personnage lance une flèche bleue, beaucoup plus puissante qu'un Soul Arrow. Le gros avantage de ce sort c'est que il transperce les adversaires: très utile dans des couloirs étroits, comme celui du 2-1, du 1-4, ou du 4-1. Sa puissance m'a quand même beaucoup déçu.

- Flamethrower:

Consume 9MP, occupe 1 Magic Memory. C'est la classique boule de feu. Un sort extrêmement utile, car le rapport MP/dégâts est très haut. Si vous voulez avoir un sort de base à disposition, voilà ce que il vous faut.

- Fire Spray:

Consume 2MP, occupe 1 Magic Memory. Votre personnage tend le bras en avant, et lance en continu de petites boules de feu,

qui tombent après une certaine distance. Ça sert un peu de «mitrailleuse». Les dégâts sont moyens/bas, mais le gros avantage de cette magie est de pouvoir arrêter un ennemi. Par exemple, en PvP (Player vs Player), si votre adversaire part en courant pour macher une herbe, vous n'avez qu'à l'arroser de firepray. Même chose si il vous charge comme une brute.

- Fireball :

Consume 20MP, occupe 2 Magic Memory. C'est un Flamethrower géant. Le rapport MP/dégâts est très haut, en plus, une fois l'adversaire touché, ça «explose», ce qui permet de causer des dégâts aux ennemis qui sont près de votre cible. Un bon sort offensif, je le classe comme 4ème le plus puissant.

- Firestorm :

Consume 100MP, occupe 3 Magic Memory. Votre personnage fait sortir des colonnes de feu en donnant un coup par terre. Ce sort est le plus puissant en terme de dégâts, mais, comme chaque chose dans les jeux vidéos ou pas, a aussi un contre: son range est ridicule. Non seulement ça tape pas loin, mais en plus, entre les colonnes de feu il y a assez d'espace pour y faire passer 2 humains. Mais bon, rares sont les personnes qui ont réussi à faire une telle chose. Le sort le plus puissant du jeu, IMHO.

- Ignite :

Consume 18MP, occupe 2 Magic Memory. Votre perso claque des doigts et une grosse flamme apparaît. Ce sort est presque aussi puissant que Fireball. Dommage qu'il soit assez lent à caster, et que en plus son range soit inférieur à celui d'une dague.

- Protection.

Consume 20MP, occupe 1 Magic Memory. Votre personnage est entouré d'une faible lumière bleue. Ce sort réduit légèrement les dégâts. Hyper utile, surtout pour les classes avec une faible défense.

- Total Protection:

Consume 50MP, occupe 2 Magic Memory. Votre personnage est entouré d'une forte lumière céleste. Les dégâts sont fortement réduits. C'est LE sort que tout le monde utilise, au niveau 10 comme au niveau 200.

- Death Cloud:

Consume 30MP, occupe 1 Magic Memory. Votre personnage crée un brouillard noir/violet. Qui qu'on rentre dans le brouillard se prend Plague (la peste). Ce sort dure pendant 10min ou pendant 3600 dégâts.

- Poison Cloud:

Consume 15MP, occupe 1 Magic Memory. Votre personnage crée un brouillard violet. Ceux qui sont touchés par le brouillard se prennent «Poison» pendant 5min.

- Acid Cloud:

Consume 30MP, occupe 1 Magic Memory. Votre personnage crée un brouillard jaunâtre, qui endommage l'équipement des adversaires. Très utile en PvP pour ceux qui ont des équipements avec une faible durabilité (ex: Rune Shield, Rune Sword...). Combiné avec la Scraping Spear, ça donne un adversaire complètement nu.

- Magic Weapon:

Consume 20MP, occupe 1 Magic Memory. Votre arme est enchantée grâce à la magie, et s'enflamme. Les dégâts sont légèrement augmentés. Très utile pour les Knights comme pour les Mages. La magie ne se lance pas si votre arme a déjà des dégâts magiques ou de feu.

- Light Weapon:

Consume 50MP, occupe 2 Magic Memory. Votre arme est enchantée par la magie, et devient blanche. Les dégâts sont augmentés. La magie ne se lance pas si votre arme a déjà des dégâts magiques ou de feu.

- Cursed Weapon:

Consume 100MP, occupe 3 Magic Memory. Votre épée devient violette. L'arme aura le 50% des dégâts physiques en dégâts magiques. Vous perdrez des HP chaque seconde. Sort extrêmement utile, dommage pour les 3 Magic Memory qui nous font passer notre chemin,

- Thirst:

Consume 200MP, occupe 3 Magic Memory. Votre personnage obtient, pendant 30 secondes, plus de Souls en tuant des ennemis. Peut être utilisé avec Ring of Avarice et Silver Bracelet pour augmenter les effets.

- Relief:

Consume 10MP, occupe 1 Magic Memory. Si votre personnage touche un allié, que ce soit online ou pas, il lui redonne la totalité des HP et des MP.

- Demon Prank:

Consume 4MP, occupe 1 Magic Memory. Ce sort crée un bruit et une lumière bleue à distance. Les ennemis vont se retourner et attaquer cette lumière. Très utile pour prendre en Sweet Spot les ennemis.

- Water Veil:

Consume 20MP, occupe 1 Magic Memory. Votre personnage devient une cascade humaine. Ce sort réduit les dégâts de feu que vous encaissez. Utile contre les dragons et les Fat Ministers.

- Hide:

Consume 10MP, occupe 1 Magic Memory. Ce sort réduit votre aggro, vous permettant de faire moins de bruit. Sort presque inutile, car le Thief Ring a des effets meilleurs (tested by me). Je ne sais pas si c'est stackable, mais bon, ça reste utile si on a pas de slot pour anneaux.

- Soulsucker:

Consume 100MP, occupe 3 Magic Memory. Votre perso donnera un «coup de poing chargé en énergie», qui tuera en 1 coup les ennemis, en vous donnant le double des Souls. Ce sort ne marche pas contre les boss. Si vous touchez un ennemi online, il aura 1 Soul Level en moins. C'est la technique que Mephistopheles utilise contre vous.



CHAPITRE III : MIRACLES

Les miracles sont des magies qui ne viennent pas des Souls, mais de la foi qu'une personne a en Dieu. Comme nous le dit l'apprenti, les miracles et les magies se ressemblent, mais une est clairement bonne, et l'autre clairement mauvaise... mais bon, c'est un apprenti.

Pour pouvoir utiliser un Miracle, il vous faut :

- Plus de 10 en Faith.
- Un Talisman. Vous trouverez le Talisman of God au 4-1, à droite, avant la première arche, et le Talisman of Beasts au 2-2, en Pure Black World Tendency, sur le Black Phantom de Scrivir. Vous pouvez aussi l'avoir en tuant Ostrava pendant la quête de Mephistopheles.
- Avoir au moins 1 en Miracle Memory.
- Acheter un miracle.
- Equiper le Talisman.
- Appuyer sur R1 ou L1 en fonction de la main où le Talisman se trouve.

La Miracle Memory, comme la Magic Memory, représente le nombre de Miracles que vous pouvez avoir sur vous. Ce numéro varie entre 0 et 4.

Faith----/----MiracleMemory

<10-----0

10-----1

16-----2

24-----3

36-----4

Voici la liste de tous les miracles du jeu :

- Heal.
- Recovery.
- Resurrection.
- Cure.
- Subdue Soul.
- Anti-Magic Field.
- Slow Recovery.
- One-Time Revival.
- Antidote.
- Evacuate.
- Banish.
- Rage of God.

Les avoir vous rapportera le «Saint's Trophy».

COMMENT LES AVOIR :

- Heal: vous pouvez l'acheter avec 5000 Souls (vous l'aurez dès le début en étant Temple Knight).
- Slow Recovery: vous devez donner la Swol-

len Demon's Soul à Saint Urbain.

- Recovery: vous devez donner trois Colorless Demon's Soul à Saint Urbain, et il faut avoir tué au moins un Primeval Demon.

- One-Time Revival: vous devez donner la Old Hero Demon's Soul à Saint Urbain.

- Resurrection: vous devez donner la Pure-blood Demon's Soul à Saint Urbain.

- Antidote: vous pouvez l'acheter avec 3000 Souls.

- Cure: vous devez donner la Wriggling Demon's Soul à Saint Urbain.

- Evacuate: vous pouvez l'acheter avec 20.000 Souls.

- Subdue Soul: vous pouvez l'acheter avec 3000 Souls.

- Banish: vous devez donner la Yellow Demon's Soul à Saint Urbain.

- Anti-Magic Field: vous devez donner la Storm Demon's Soul à Saint Urbain.

- Rage of God: vous devez donner la Dragon Demon's Soul à Saint Urbain.

Et maintenant, leur effets, avec des petits plus personnels :

- Heal:

Consume 30MP, occupe 1 Miracle Memory. Le personnage, après une bonne seconde d'«accumulation d'énergie», se soigne. Se sort est assez utile au début, vu que ça soigne assez grande partie de votre vie. La grande quantité de MP utilisée et le grand temps de «chargement» font de ce sort un sort difficile à utiliser.

- Slow Recovery:

Consume 40MP, occupe 1 Miracle Memory. Le personnage commence à récupérer quelques HP/s. Rien à dire la dessus.

- Recovery:

Consume 60MP, occupe 2 Miracle Memory. Le personnage commence à récupérer une énorme quantité de HP/s. Sort utile... si vous avez beaucoup de MP, et des Miracles Memory en plus.

- One-Time Revival:

Consume 100MP, occupe 2 Miracle Memory. L'un des sorts les plus utiles du jeu. Une fois casté, votre personnage aura une boule verte sous la jauge d'énergie, et il aura une sorte de «lumière intérieure». Quand vos HP toucheront le 0, votre personnage se soignera immédiatement, avec le 50% des HP. Ce qui veut dire que, si on arrive à le caster vite, et beaucoup de fois, on est semi-immortels. :))) Que dire? Ce sort m'a beaucoup aidé, plusieurs fois.

- Resurrection:

Consume 50MP, occupe 1 Miracle Memory. Une fois se sort lancé, une sorte de champ de magie se crée, et tous les Blues Phantoms dans le range de se champ sont automatiquement ressuscités. Utile si vous voulez avoir une Pure White Soul Tendency.

- Antidote:

Consume 20MP, occupe 1 Miracle Memory. Simple: ce sort vous soigne de Poison.

- Cure:

Consume 30MP, occupe 1 Miracle Memory. Assez utile: ce sort vous permet de vous soigner des altérations d'état (qui sont, au passage, Bleeding, Plague et Poison).

- Evacuate:

Consume 40MP, occupe 1 Miracle Memory. Mesdames, messieurs, je vous présente LE SORT LE PLUS UTILE DU JEU. Oh que oui. Ce sort rock. Ça vous permet de retourner au Nexus en gardant avec vous toutes vos Souls, en quelques instants! Inutile de dire que ça permet de se refaire un niveau si on se sent pas de battre le boss... :)))

- Subdue Soul:

Consume 30MP, occupe 1 Miracle Memory. Ce sort vous rend moins visible aux yeux des Black Phantoms. Comment ça marche en l'unissant avec le Thief's Ring ou le Graverobber's Ring... mystère. Il semblerait que ça ait le même effet si vous l'utilisez en tant que Black Phantom... need confirmation. Je sais seulement que en utilisant ce sort et

le Graverobber's Ring, j'ai pu passer à côté de plusieurs Black Phantom et leur faire un Sweet Spot sans qu'ils n'aient pu s'en rendre compte.

- Banish:

Consume 50MP, occupe 2 Miracle Memory. Ce sort marche à peu près comme le miracle «Resurrection», sauf que le champ d'énergie renvoie un Black Phantom dans les parages chez lui. Très utile si vous voulez vous faire un niveau sans être interrompu.

- Anti-Magic Field:

Consume 10MP, occupe 2 Miracle Memory. Ce sort crée un champs d'anti-magie: ceux qui se trouvent entre le range (qui, au passage, est énorme) sont encerclés par une sorte de charge statique, qui les empêche de se servir de la magie ou d'un miracle. Sort super utile contres les mages.

- Rage of God:

Consume 100MP, occupe 2 Miracle Memory. Voici le deuxième sort le plus puissant du jeu. Sachez qu'avec une grande quantité de Faith, ça OS même les combattants les plus expérimentés. Certes, il enlève moins que Firestorm, mais ça touche plus loin, et surtout, mieux. Au revoir les colonnes, bienvenus dégâts uniformes et sphériques. :bave:

Sachez aussi que ce sort est efficace à travers les murs :content: .

SAVOIR «LIRE»

LA FICHE D'UNE ARME

Déjà, il faut savoir que pour afficher la fiche d'une arme, il faut choisir une arme, puis appuyer sur [] .

Tout en haut vous avez le nom de l'arme et son type. Par exemple «Dagger» puis «Type: Dagger»

Juste en bas du nom vous pouvez voir 4 petits carrés. Certains sont allumés, d'autres sont noirs. Ces carrés indiquent le type de dégâts que l'arme fait. De gauche à droite: physiques, contondants (qui enfoncent), tranchants, perforants. (Pure Physical, Blunt, Slashing, Piercing.)

Enfin, ici arrive la partie importante. Vous voyez 3 choses écrites: «PhysATK»; «MagATK»; «FireATK», et, à droite, 2 colonnes.

PhysATK veut dire Attaque Physique, c'est-à-dire : les dégâts «corporels» que l'arme fait.

MagATK veut dire Attaque Magique, c'est-à-dire : les dégâts magiques que l'arme fait.

FireATK veut dire Attaque de Feu, c'est-à-dire : les dégâts brûlant l'ennemi.

Ces trois types de dégâts sont indiqués sur la colonne la plus à gauche. Mais alors, que représente la colonne de droite?

Regardez en bas de «FireATK», vous verrez écrit «AddedParams» (les bonus liés à vos stats qui augmenteront la puissance de votre arme), et à droite 4 carrés avec une lettre de côté. Et ben, mes amis, ceci sont les bonus. :oui:

Le 4 carrés représentent 4 stats (de gauche à droite): Strengh (Force), Dexterity (Dexterité), Magic (Magie) et Faith (Foi).

Les lettres représentent la «grandeur du bonus». En ordre croissant, les lettres sont: E, D, C, B, A, S. Ce qui veut dire que S est la plus forte, et E la plus faible. Vous y êtes? Bien. Continuons.

Prenons par exemple la Dagger. Il y a écrit «E» à côté du premier carré, et «D» à côté du deuxième. Ceci veut donc dire que la Dagger a un bonus E en Strengh et D en Dexterity. Ce qui veut dire que plus ces deux paramètres là sont élevés, plus l'arme fera mal.

Bref, si vous voyez une arme qui enlève peu mais qui a des bonus de fou, ne la jetez pas, mais gardez là pour plus tard dans le jeu. Si vous augmentez les bonnes stats, cette arme là pourra devenir la perle de votre arsenal.

SpecEffect représente les altérations d'état: en ordre: Bleeding (hémorragie), Poison (empoisonnement), Plague (peste), et Critical Chance (chances de réliser un coup critique). Le numéro représente les dégâts en 1 minute.

Bon, continuons.

DamageCut%% indique la défense de l'arme. Les numéros représentent défense physique et défense magique. Qu'est-ce que ça veut dire?

Prenons toujours la Dagger en exemple. Elle a un DamageCut% de 40/10. Ça veut dire que, si vous la tenez à deux mains et que vous vous défendez, vous ne subirez que 60% des dégâts physiques infligés par l'attaque de l'ennemi, ainsi qu'une réduction de 10% des dégâts magiques. Ceci s'applique aussi aux boucliers. :)))

En dessous de DamageCut%, il y a «HitRes». Ce paramètre indique combien de Stamina vous perdrez à chaque coup que vous bloquerez. Plus grand est ce chiffre, moins de Stamina vous perdrez. Sachez que, généralement, moins de 40, c'est très bas, 50 c'est moyen, et plus de 60 c'est haut.

ReqXP est le paramètre qui indique ce que il vous faut pour porter l'arme en question. Comme pour les AddedParams, les carrés indiquent Strengh, Dexterity, Magic et Faith. La Dagger a besoin de 6 en Strengh pour pouvoir être tenue à une main, par exemple.

Duration représente la durabilité de l'arme. Plus vous attaquez, plus votre arme s'use et moins elle fait de dégâts. Quand la Duration touche le 0, l'arme est cassée. :)))

Weight indique le poids de l'arme. Rien à ajouter sur ce point.

Pour les boucliers, vous devez regarder seulement trois choses: DamageCut%%, HitRes, et Weight.

Ok, maintenant vous savez quand une arme est pourrie, et quand elle ne l'est pas. Il reste toujours un problème... où trouver des bonnes armes? Vu que je ne peux pas vous donner la liste complète des armes, je vous donne la liste des armes appelées «Valuables», c'est à dire rares, uniques. Je vous rappelle que si vous les prenez toutes, vous débloquentez le trophée «Soldier's Trophy».

Il y a 20 armes uniques, que vous obtenez dans votre aventure...

- Baby's Nail.
- Runesword.
- Geri's Stiletto.
- Gripless.
- Magic Sword «Makoto».
- Large Sword of Moonlight.
- Demonbrandt.
- Keel Smasher.
- Brand.
- Talisman of Beasts.
- Blind.
- Kris Knife.
- Penetrating Sword.
- Epée Rapier.
- White Bow.
- Soulbrandt.
- Phosphorescent Pole.
- Istaratelle Spear.
- Stormruler.
- Hand of God.

.. 4 boucliers...

- Dark Silver Shield.
- Tower Shield.
- Large Brushwood Shield.
- Adjudicator's Shield.

... et 10 armes que vous ne pouvez avoir que grâce aux upgrades :

- Blueblood Sword.
- Morion Blade.
- Needle of Eternal Agony.
- Large Sword of Searching.
- North Regalia.
- Dozer Axe.
- Meat Cleaver.
- Scraping Spear.
- Lava Bow.
- Insanity Catalyst.

COMMENT LES AVOIR :

- Baby's Nail:

Dans le lieu où vous tuez Fool's Idol. Au fond de la salle. Pour l'avoir il faut raser le mur à droite. Sage Freke le drop si tué. Cette Dagger inflige de très grands dégâts de Plague (Baby's Nail+5 = 7 dégâts/s)

- Kris Knife:

Au 2-1, avant de prendre l'ascenseur qui mène au Boss, retournez-vous, et regardez en haut. Cette arme est une épée longue avec de très grands dégâts magiques.

- Rune Sword:

Dans le 1-4, sur le Black Phantom d'Ostrava. Assez bonne défense magique.

.....

- Penetrating Sword:

Dans le 1-4, sur les Black Phantoms au début du niveau. Bon bonus en Dexterité, les attaques avec R2 sont beaucoup plus puissantes. En plus, elle est stylée. :bave:

- Geri's Stiletto:

Sage Freke vous le donne quand vous le libérez. Rien de spécial.

- Épée Rapier:

Tuez Mephistopheles, ou prenez-la au 3-2. Cette épée a un bonus E- en Strength, C en Dexterity et S en Magic, en +5.

- Griplless:

Tuez le Black Phantom de Satsuki, tuez Satsuki, ou trouvez-la dans le «Slug Nest» du 4-2. Cette épée est très puissante, bonus S en Dexterity en +3, mais vous enlève le 3% de votre vie à chaque coup.

- Magic Sword «Makoto»:

Vous voyez le trou dans lequel Patches vous envoie? Vous voyez le trésor sur la roche que vous ne pouvez pas prendre? Voilà. Si vous retournez avec la World Tendency en Pure White, le trésor sera par terre. Cette épée est puissante, avec des dégâts de Bleeding de fou. Malheureusement, il n'y a pas de Bonus.

- Large Sword of Moonlight:

Dans le 5-2, il faut détruire le «groupe» de limaces, attachées en haut.

- Demonbrandt:

Il faut enlever le 25% de la vie à Old King Doran, et il vous laisse la prendre. Cette épée a des bonus négatifs si votre Soul Tendency est Black, et positifs si elle est White.

- Soulbrandt:

Wannabe Allant vous la «laisse». Cette épée a des bonus négatifs si votre Soul Tendency est White, et positifs si elle est Black.

- Keel Smasher:

Il faut avoir Stonefang Tunnel en Pure White, puis aller au 2-3. Prenez le chemin sur la gauche: les débris ne seront plus là, et vous pouvez prendre la Keel Smasher.

- Phosphorescent Pole:

Il faut avoir Tower of Latria en Pure Black, et aller dans la cellule de Lord Rydyell. Son Black Phantom vous attendra là devant, tuez-le.

- Brand:

Il faut avoir Valley of Defilment en Pure White, et avoir déjà tué le Boss. Le Black Phantom de Garl Vinland sera là, et il vous laissera son arme. Des rumeurs disent que le Black Phantom de Garl Vinland sera là la deuxième fois que vous retournerez dans la zone du boss, et qu'il n'y aurait donc pas besoin d'avoir le monde en Pure White.

- Istaratelle Spear:

Il faut avoir Valley of Defilment en Pure White. Une échelle se matérialisera dans la zone à droite de la salle où il y a les rats.

- White Bow:

Sur le Black Phantom dans le 1-4. Vous le trouverez aussi dans le 4-2.

- Talisman of Beasts:

Il faut avoir Stonefang Mine en Pure Black. Vous le trouverez dans le 2-2, dans la grotte à mi-chemin entre le niveau du début et la zone du boss. Pour vous donner une idée de l'endroit où se situe la grotte... vous y trouverez deux Crystal Geko. Dans cette grotte vous trouverez Scrivir, the Wanderer, en Black Phantom. Tuez-le, et le Talisman sera à vous. Je voudrais vous dire que c'est l'un des objets les plus utiles du jeu: vous pourrez utiliser les magies et les miracles en même temps.

- Stormruler:

Dans le 4-3, allez au fond, tournez à gauche. C'est à côté des deux Crystal Geko. Cette épée débloque une attaque spéciale dans le 4-3, très utile contre les mantas et pour farmer.

- Blind:

Il faut avoir Valley of Defilment en Pure Black. Dans le 5-2, après le premier fog (brouillard), marchez un peu sur le pont en bois, et regardez sur la gauche. Vous verrez la silhouette du Black Phantom de Selen. Tuez-la, et le Blind est à vous. Petite astuce: si vous voulez la tuer, prenez un arc et beaucoup de flèches. Rappelez-vous qu'elle lance toujours «Anti-Magic Field», et, quand ses HP sont <30%, elle cast «Heal». Alors, un conseil, laissez-la caster «Anti-Magic Field», comme ça elle pourra pas utiliser «Heal», et tuez-la avec l'arc.

- Hand of God:

Dans le 2-2, une fois que vous êtes en face de la zone du boss, retournez-vous, et allez du côté opposé. Continuez à avancer, et à la fin du tunnel, vous en trouverez 2 (visez la tête des vers). Sinon, vous pouvez aussi en prendre une si vous tuez Blacksmith Boldwin.

- Dark Silver Shield:

Dans le 5-3: il faut tuer Garl Vinland. Ceci est le meilleur bouclier «léger», car il a une défense de 100/100/0, et est assez léger. Le seul hic c'est que son HitRes est certes énorme pour un bouclier léger, mais toujours pas assez pour vous défendre.

- Tower Shield:

Dans le 1-4, un Black Phantom vous le drop. Ceci est, si je ne m'abuse, le meilleur bouclier en terme de défense (100/60/90), et a une HitRes énorme: 85 en +5. Certes, il est très, voire trop lourd (30kg), mais reste néanmoins le meilleur bouclier evah.

- Large Brushwood Shield:

Vous le trouverez sur le corps de Biorr, ou dans le 1-1, dans la zone tout en bas d'où se trouve Miralda (noraj' de ma rime!) Ce bouclier est de peu moins bon que le Tower Shield, et il pèse même moins de la moitié! Excellente affaire.

- Adjudicator's Shield:

Vous le trouvez dans le 4-1, là où il y a le Double-wielding Skeleton, celui en noir avec les deux Katanas. Ce bouclier est vraiment pas terrible, mais a le gros avantage de vous redonner des HP/s. En +5 il redonne la beauté de 8HP/s.

- Blueblood Sword:

Blueblood Demon's Soul + Broken Sword. Utilisez le bonus de votre stat «Luck».

- Morion Blade:

Storm Demon's Soul + Short Sword+8 / LongSword+8 / Knight Sword+8 / Claymore+8 / Great Sword+8. Les dégâts augmentent de 1.6 quand vos HP sont au dessous de 30%. L'effet est «stackable», c'est-à-dire que les dégâts augmentent encore plus si vous utilisez le Clever Rat's Ring.

- Needle of Eternal Agony:

Rapière+7 ou Dagger+7 + Mixed Demon's Soul. Cette arme vous donne 20 souls à chaque coup.

- Large Sword of Searching:

N'importe quelle Curved Sword+8 + Hero Demon's Soul. Cette épée double le Item Drop Rate, c'est-à-dire la chance que les ennemis vous laissent quelque chose en les tuant.

- North Regalia:

Demonbrandt + Soulbrandt + False King Demon's Soul. Ahhh, ma North Regalia.

Quelle arme! Quelle classe! Quel background! Bon ok, conneries à part, cette arme est assez bonne, et a un excellent ratio vitesse/dégâts, contrairement à d'autres qui font très mal, mais sont lentes et trop facilement prévedibles.

- Dozer Axe:

Une Axe+6 + Grey Demon's Soul. Cette arme a des dégâts de fou, mais malheureusement, n'a pas de bonus.

- Meat Cleaver:

Club / Great Club / War Pick+6 / Mace+6 / Pickaxe+6 / Morning Star+6 / Iron Knuckles+6 / Mirdain Hammer+6 + Swollen Demon's Soul. Arme avec des dégâts assez moyen, heureusement que les bonus (S/S/-/A) sont là pour sauver la situation. Comme toutes les armes qui enlèvent beaucoup, elle est lente.

- Scraping Spear:

N'importe quelle Spear+7 + Lead Demon's Soul. Cette arme est terrible en PvP, car en quelques coup elle détruit l'équipement adverse, et je sais de quoi je parle, je l'ai testée sur ma propre peau. A avoir si vous voulez être un vrai connard.

- Lava Bow:

N'importe quel Bow+7 + Hard Demon's Soul. Cet arc à la capacité d'enflammer les flèches, chose qui est impossible à faire normalement. (oui jeune pomme, après le patch 1.0.3 l'astuce de la Black Turpentine ne marche plus)

- Insanity Catalyst:

Un Catalyst + Yellow Demon's Soul. C'est le Catalyst le plus puissant. Il réduit de moitié vos MP.

Je rappelle également que les Valuable Weapons peuvent être upgradés que avec la Colorless Demon's Soul, voir ne pas être upgradés du tout (Lava Bow, Insanity Catalyst...).

Les armes «normales» peuvent être upgradés avec les Sharpstones ou Hardstones. En plus, elles peuvent avoir des «ramifications» différentes: une arme peut, par exemple, avoir un majeur bonus en force en dépit du bonus de dextérité.

Voici la liste des différentes ramifications des armes :

- Quality (augmente de peu les bonus en Strength et Dexterity)
- Crushing (augmente le bonus en Strength, enlève le bonus en Dexterity)
- Sharp (Augmente le bonus en Dexterity, baisse le bonus en Strength)
- Dragon (Augmente les dégats de feu, enlève les bonus)
- Tearing (Augmente les dégats «Bleeding», augmente le bonus en Dexterity, baisse le bonus Strength)
- Mercury (Augmente les dégats «Poison»).
- Fatal (Augmente les dégats critiques, baisse le dégats de base).
- Moon (Augmente les dégats magiques, baisse les bonus Strength et Dexterity)
- Crescent (Augmente les dégats magiques, active le MP Regen)

- Blessed (Augmente les dégats magiques avec le bonus Faith, baisse les bonus Strength et Dexterity)

- Viscous (Bow Only) (Augmente le bonus Dexterity, le range, baisse le bonus Strength)

- Dark (Shields Only) (Augmente le Magic DamageCut%, la HitRes se reset)



CHAPITRE V : ONLINE

Dans Demon's Soul, le online n'est pas du simple PvP (Player vs Player) comme beaucoup d'entre vous le pensent.

Quand on est connecté, le jeu «fond» notre monde avec ceux des autres. Le résultat? Passionnant.

Quels sont les exemples d'online, PvP à part?

Premièrement, les messages. Les marques rouges que vous voyez sur le sol ont été laissées par d'autres joueurs, et vous aussi pouvez en créer, en appuyant sur la touche «Select», puis en cliquant sur «Write Message». Comme vous pouvez le voir, il est impossible de créer un message «personnel», car le jeu n'autorise qu'une liste de mots, qui peuvent être combinés.

Les messages peuvent être simples et clairs, comme «Attack!», qui incite le joueur à attaquer une personne à première vue inoffensive, ou un élément du décor qui pourrait révéler un passage secret. Il y a aussi des messages un peu plus complexes, comme «You'll be able to get past if...» à unir par exemple avec «... your World Tendency is...» et ensuite «... Pure Black ahead.» (Vous pourrez passer si la tendance de votre monde est «Pure Black», devant).

Une fonction très importante des messages est le «Rate Message», la deuxième option du menu «Select». Si vous lisez un message,

et vous le trouvez drôle, utile (ex : «Be wary of the trap ahead» ou «Projectile works against the next enemy...»), hors du commun (ex: «Great View !»), ou autre, vous pouvez le voter. En le votant, le joueur qui l'a posté recevra un peu de HP, utile si il est en train de battre un Boss. En plus, plus un message est voté, plus de temps il restera sur le serveur.

Donc, écrivez des messages vous aussi!

Deuxièmement, parfois vous pouvez voir des tâches de sang par terre. Si vous y marchez dessus, la commande «Touch the Bloodstain» apparaît. Kskesséssa? :(

Paniquez pas. Exactement comme vous, d'autres joueurs meurent, et laissent une tâche de sang derrière eux. Sauf que, alors que la votre sert seulement à récupérer vos Souls, celles des autres joueurs servent à voir le «Replay» de leur mort.

Même si cela sonne comme une chose banale et bête, cela ne l'est pas mesdames. C'est fort utile. :oui:

Par exemple, vous êtes dans le 1-1, là où il y a les tonneaux «explosifs» (ils contiennent une substance inflammable) devant un garde, au fond, qui vous attend. Alors que vous étiez en train de penser à l'attaquer en mode bourrin, vous voyez une tache de sang, un mètre plus loin. Vous la touchez, et vous voyez qu'un autre joueur s'est tapé un sprint de la mort, et que une fois arrivé devant les tonneaux,

il meurt brûlé. Théoriquement, votre cerveau devrait faire ce calcul: «garde au fond + tonneaux explosif + gars qui meurt brûlé dès qu'il arrive aux tonneaux = le garde au fond lance une Firebomb dès que j'arrive». Bingo, vous n'êtes pas mort cette fois-ci. :bravo:

Troisièmement, vous est-il déjà arrivé de croiser un White Phantom? Un Fantôme Blanc, qui disparaît peu de temps après?

Et ben ceux là, ce sont des joueurs qui sont dans le même serveur que vous, mais dans leur partie. Je vous rappelle que ceux des tutoriels sont des faux, ils sont là à chaque partie. :)))

Utilité? Presque aucune, c'est limite marrant, et ça sert à éviter des possibles pièges. Mais comme je l'ai dit plus haut, la fonction de «voir le futur» est aux Bloodstains.

Et maintenant, inévitablement, il faut parler du PvP, et de la co-op, ou coop.

Alors...

Dejà, faut savoir que pour rejoindre le monde d'un autre joueur, il faut utiliser les Stones.

Les Stones sont des pierres de 4 couleurs différentes, et, une fois dans votre inventaire, elles ne disparaissent pas, même en NG+.

Les Stones sont:

Blue Eye Stone :

Après avoir tué Phalanx, vous devez parler à Maiden in Black, puis au Monumental, et retourner la voir (Maiden), elle vous donnera la Blue Eye Stone. Cette pierre ne peut être utilisée que en Soul Form. Quand vous l'utilisez, vous laissez votre Soul Sign par terre. Si un humain passe par là, il peut voir votre Soul Sign, et vous invoquer en tant que Blue Phantom. Un Blue Phantom est donc un simple fantôme aidant un Humain, et vous devez aider l'humain à tuer le Boss. Si vous y arrivez, vous passez de Soul Form à Human Body.

Red Eye Stone :

Il faut choisir le mauvais final. Cette pierre marche exactement comme la Blue Eye Stone, sauf que le Soul Sign est rouge, et non bleue. En plus, l'humain vous évoque en tant que Black Phantom, un fantôme méchant qui veut tout simplement la mort de l'humain. En vous évoquant, il vous accepte en tant qu'adversaire. Sinon, vous pouvez voir le paragraphe «Good Black Phantoms» plus en bas. Vous pouvez l'utiliser en Human Body (jusqu'au patch 1.03, car cette caractéristique sera supprimée dans la 1.04) et en Soul Form. Si vous tuez l'humain, vous regagnerez votre corps. Attention, si «l'environnement» vous tue, vous perdrez un Soul Level, et vous pouvez aussi voir toutes les Tendency tomber à neutre. Théoriquement, le duel est «clean».

Black Eye Stone :

Cette pierre s'obtient en tuant votre premier Black Phantom, qu'il soit NPC ou pas.

Cette pierre ne pose pas de Soul Sign: vous entrez dans le monde d'un humain sans toucher à la porte (elle cherche un monde disponible, puis vous permet de casser la barrière qui sépare votre monde du monde trouvé, autrement dit, vous pénétrez de force dans le monde de l'hôte). Vous commencerez au tout début du niveau. En tant que Black Phantom, votre but est toujours de tuer l'humain, pour vous approprier son corps, ce après quoi, vous retourneriez dans votre monde. A l'instar de la Red Eye Stone, le duel n'est pas «fair»: le Black Phantom doit utiliser tout son sens stratégique pour piéger, attaquer, et achever l'Humain. Si vous tuez un Blue Phantom, vous prenez ses Souls. Si vous avez du mal à utiliser votre Black Phantom, consultez le paragraphe «Techniques de Black Phantom».

White Eye Stone :

Maiden in Black vous donne cette pierre en même temps que la Blue Eye Stone. Cette pierre permet à un Humain de renvoyer un Blue Phantom chez lui, avec les «thanks» (en lui laissant les souls qu'il a pris dans le niveau) ou pas.

Si vous l'utilisez en tant que Blue Phantom, vous retourneriez dans votre monde.

Good Black Phantoms :

Vous êtes au début d'un niveau, et, pendant que vous attendez qu'un Blue Phantom vous rejoigne, un Black Phantom rentre dans votre niveau. Vous vous retournez, et vous levez votre bouclier. Par contre lui il vous salue, puis se tape un sprint, et fini par disparaître de votre écran. Le Blue Phantom arrive, vous vous saluez, et vous avancez au fond du niveau. Sauf que, après peu, vous voyez des cadavres par terre, et le Black Phantom qui attaque tout et n'importe qui. Il vous voit, il vous salue à nouveau, puis avance tranquillement. Il se retourne, et vous attendez près du fog, sans vous attaquer.

Ceci est un exemple de Good Black Phantom: un gars qui rentre dans un niveau, n'attaque pas le Humain, et, au contraire, l'aide à tuer les démons.

Ce genre de Black Phantoms sont rares, mais pas introuvables. Pourquoi il vous aide? J'ai été un GBP, plusieurs fois, et la réponse est un simple «chaipô». Altruisme, peut-être.

Normalement vous recevrez aussi des messages de la part des joueurs que vous aidez, et c'est toujours gratifiant.

Fuckin' Bastard Black Phantom :

Celle ci est la catégorie la plus lâche et intelligente. Ça marche exactement comme un GBP, sauf que, dès qu'ils peuvent, ils attaquent l'humain. Un exemple? Je vous parle d'une partie que j'ai vécu:

Dans le 4-2. Même rituel, tu saluez, etc, etc. On était arrivé à un point où un «Reaper» (méchant monstre qui en crée des nouveaux) était caché dans un sorte de couloir. Alors que l'humain et un Blue Phantom pensent à tuer un monstre, un autre Blue Phantom rentre dans le couloir, et tue le Reaper. Juste un moment après, je lui saute dessus, et je le fais tomber.

Ni vu ni connu.

Comment est-ce que ça c'est terminé?

On a avancé, l'Humain s'est isolé, il avait peu de vie, je l'attaque. Sauf qu'il venait de manger une herbe juste avant, et il m'a explosé avec l'autre Blue Phantom. The End.

Techniques de Black Phantom :

Un Black Phantom ne doit pas attaquer sauvagement sa victime comme ça, au corps-à-corps. Il doit être subtil, fin, et rapide.

Une bonne technique, si la proie est au début du niveau, est de le contourner lentement (par exemple avec le bouclier levé), et ensuite se taper un sprint pour aller plus loin dans le niveau.

Pourquoi? Vous pourrez utiliser l'élément surprise à votre avantage. Coins, passages étroits... tout est à votre faveur.

Le but est de surprendre l'humain, et le tuer sans qu'il puisse réagir, ou alors de le forcer à reculer, pour pouvoir le piéger gentilement.

Vous pouvez, par exemple, attendre à une

bonne distance d'un ennemi puissant: alors qu'ils sont en train de le/les tuer, vous surgissez de nul part, et bam.

Mieux encore, vous pouvez utiliser des Souls Remain pour attirer un ennemi puissant là où il ne devrait pas être, derrière une porte, par exemple. L'humain subira des dégâts, et l'élément surprise lui fera faire des erreurs, à vous de l'achever.

Une autre chose: rappelez vous que rare sont les joueurs disposant dans leur inventaire de soins contre Plague, Bleeding, ou Poison.

Le Baby's Nail+5, par exemple, avec plus ou moins 7HP/s de Plague, mettra de la pression à l'ennemi. Si vous y ajoutez les 8HP/s de Bleeding de la Magic Sword «Makoto»+5, vous aurez un total de 15HP/s. Non seulement c'est énorme (900HP en 1 minute), mais en plus vous pouvez être sûr que l'ennemi changera sa façon de combattre: il vous chargera comme un ouf, et dans ce cas là, il vous faut un bon bouclier, beaucoup de Stamina, et des roulades, soit il lève son bouclier, et dans ce cas, cherchez à l'attaquer, et laissez la pression faire son travail.

Sinon, comment tuer un ennemi à coup sûr? Simple, en lui enlevant son équipement. Et oui, la combinaison Acid Cloud / Scraping Spear. Vous lancez Acid Cloud après avoir piégé votre ennemi, et vous le combattez à coup de Scraping Spear. 3 ou 4 coups, et il peut dire adieu à son bouclier, armure, et arme. Non seulement il se prendra plus de dégâts dans la tronche, mais en plus il ne pourra rien vous enlever. Enfin, si, s'il dispose d'une arme dans sa réserve, OK, mais il suffit de casser celle-ci aussi, ou de l'achever avant qu'il puisse attaquer.

Ceci devrait vous avoir mis des idées en tête. A vous de poster vos stratégies, ou d'en créer davantage.

Juste une chose: sachez que le 99% des stratégies «de combat» ne servent à rien, grâce au lag (un retard de synchronisation qui peut vous valoir la mort alors que l'ennemi n'est même pas en face de vous...).

Lag = You Died. :\

Si vous avez encore du mal, pensez à consulter le Chapitre IX : Builds, pour savoir quel type de gars vous avez le plus de chance de rencontrer.



Compris par les joueurs (:noel:) la World Tendency, et la Soul Tendency.

Je vais commencer par la World Tendency, car c'est celle qui vous posera le plus de problèmes.

QU'EST-CE QUE LA WORLD TENDENCY?

C'est la «couleur» du monde. Si vous vous faites tuer, votre âme reviendra aux démons, et ils deviendront plus puissants: le monde tend vers le noir. Si, au contraire, vous purifiez un monde de la présence de démons majeurs, les ennemis seront plus faibles : le monde bascule vers le blanc.

Dans Demon's Soul, la World Tendency peut avoir 5 niveaux:

- Pure White.
- White.
- Neutre.
- Black.
- Pure Black.

En Pure White, les ennemis seront faibles, et ils vous dropperont des objets communs.

En White, Neutre, et Black, la sauce est plus ou moins la même: ennemis normaux, drops normaux.

En Pure Black, c'est autre chose: les ennemis sont les fils de Chuck Norris et Xena, ils vous tuent en 2 coups, si vous êtes chanceux. Par contre, les drops sont excellents: armes, herbes, pierres: tout y est. En plus, en Pure Black World Tendency, les ennemis vous laissent plus de Souls si tués.

Sachez aussi que certains passages ne se débloquent qu'en Pure White, et que certains ennemis n'apparaissent qu'en Pure Black.

Comment changer la World Tendency en Pure White?

La seule méthode qui marche à 100% est de tuer les boss. Théoriquement, tuer un boss en Human Body ou Soul Form rapporte la même quantité de «blanc» dans un monde. Si vous tuez un boss avec des Blue Phantoms, vous aurez un «boost» de blanc.

Sachez qu'utiliser la Blue Eye Stone et aider l'host NE RAPPORTE RIEN en terme de World Tendency. Merci patch 1.02. :) Oui, ironie inside.

Tuer les Black Phantoms qui rentrent dans votre monde vous rapportera du White. Je ne sais pas si le Black Phantom en question doit être évoqué avec la Red Eye Stone ou pas, mais c'est sûr que ça rapporte : dans le 5-1, j'ai moi-même tué deux Black Phantoms, plus un que j'ai évoqué: le monde a shifté en Pure White, et je n'avais pas tué le boss.

Ça marche aussi pour les Black Phantoms NPC, qu'ils soient monstres ou personnages.

Pour faire un résumé: si vous avez tué tous les boss d'un monde, vous êtes bon pour le NG+.

Comment changer la World Tendency en Pure Black?

Là c'est plus facile. Il vous suffit d'avoir avec vous au grand max 5 Stones of Ephemeral Eyes.

Entrez dans un monde en Human Body. Laissez vous tuer par un monstre (NE VOUS SUICIDEZ PAS), et utilisez une Stone of Ephemeral Eyes. Après 4 Stones, retournez au Nexus, et contrôlez la World Tendency du monde en question. Si c'est Pure Black, vous y voilà, si c'est Black, utilisez aussi la 5ème Stone of Ephemeral Eyes.

Vous pouvez shifter la World Tendency vers le Black en tuant les NPCs qui sont en Human Body dans un monde. Par exemple, si vous avez le 1 en Pure White, et vous arrivez à tuer Miralda, Old King Doran, Yuria et Biorr, c'est Pure Black garanti.

Comment savoir quelle est la World Tendency de X monde?

Il y a deux moyens pour contrôler votre World Tendency. Si vous êtes dans le monde en question, vous aurez certainement remarqué le cercle en haut à droite de l'écran. Le monde dans lequel vous êtes, et le cercle a des différences de couleur.

La couleur du cercle détermine aussi la World Tendency.

Le cercle peut être:

- Totalement blanc, avec une toute petite tâche noire à droite: Pure White.
- Grosse partie blanche, deux ou trois tâches noires: White.
- Rayures blanches au centre, bords noirs: Neutre.
- Peu de rayures blanches au centre, reste noir: Black.
- Totalement noir, avec un peu de blanc: Pure Black.

Le deuxième moyen :

Appuyez sur Start, et cliquez sur l'icône «World Tendency». Vous aurez une sorte de «map» avec toutes les ArchStones. Regardez l'ArchStone concernée.

Si de l'Archstone émane une forte lumière rose, c'est Pure White.

Si la lumière est faible, c'est White.

Si c'est gris, that's Neutre.

Si l'ArchStone est noire, c'est Black.

Si c'est hyper-noir, c'est Pure Black.

Voici la liste des changements que la couleur du monde rapporte :

1-1 ; Pure White:

1) Au début du niveau, avancez un peu, et tournez à gauche, là où le premier Dredling vous saute dessus. La porte en bas des escaliers est maintenant ouverte.

Vous y trouverez:

- Un Crystal Geko.
- Quelques Dredlings Black Phantoms.
- Miralda, the Executioner, qui drop le Binded Set, le Normal Hood et le Master's Ring.
- Le Brushwood Set.
- Une Colorless Demon's Soul.

2) Les dragons ne seront plus là: vous pouvez tout crafter en sécurité. :oui:

1-1, Pure Black:

1) Au début du niveau, avancez un peu, et tournez à gauche là où le premier Dredling vous saute dessus. La porte en bas des escaliers est maintenant ouverte.

Vous y trouverez:

- Un Crystal Geko.
- Des Dredlings Black Phantoms.
- Le Black Phantom de Miralda, the Executioner, qui drop la Guillotine Axe.
- Le Brushwood Set.
- Une Colorless Demon's Soul.

2) Devant le Mausolée, vous trouverez deux Black Phantoms qui accompagnent le Red Eyed Knight.

1-2, Pure Black:

Avant le dernier fog, vous trouverez un Black Phantom.

1-3, Pure Black:

1) Vous trouverez deux Black Phantoms Fat Ministers en haut du château, là où se trouvent les 3 archers disposés en triangle. Faites attention, les deux Black Phantoms apparaissent en bloquant le passage: vous devez sprinter pour éviter de rester piégé. Faites vraiment gaffe: ils font super mal.

2) Après les deux Black Phantoms, en bas, dans la sorte de place énorme, vous trouverez un Primeval Demon. Ils sont inoffensifs, se tuent en quelques coups, et droppent une Colorless Demon's Soul.

2-1, Pure Black:

1) Un Primeval Demon se trouve en bas du deuxième ascenseur, celui qui vous mène au Fat Minister, et aux deux Lizard-Men qui jettent les pierres. Le Primeval Demon est inoffensif, se tue en quelques coups, et drop une Colorless Demon's Soul.

2) Un Black Phantom se trouve là où les trois Lizard-Men vous attendent avec les épées enflammées.

3) Un Black Phantom se trouve avant la zone du Boss.

4) Un Black Phantom se trouve avec les autres Lizard-Men qui vous jettent les pierres, pas les premiers, les «deuxièmes». Pour vous donner une idée, c'est là où le pont en bois s'écroule et où vous devez rouler pour prendre les trésors.

2-2, Pure White:

Scirvir, the Wanderer, se trouve là, dans la grotte à mi-chemin entre le point le plus haut du niveau, et la zone du boss. Dans la grotte, vous trouverez aussi deux Crystal Gekos. Si vous lui montrez la Keel Smasher, il vous donnera une Pure Greystone.

2-2, Pure Black:

1) Le Black Phantom de Scirvir, the Wanderer, se trouve là, dans la grotte à mi-chemin entre le point le plus haut du niveau, et la zone du boss. Dans la grotte vous trouverez aussi deux Crystal Gekos. Il drop le Talisman of Beast si vous le tuez. Si il tombe, il vous suffit de faire «Load Game»: vous trouverez le Talisman là où il vous attendait.

2) Un Black Phantom Bearbug en face de Filthy Man.

3) Un Black Phantom Bearbug en face de la grotte qui vous mène dans la zone avec la lave.

4) Un Black Phantom Bearbug dans la zone avec la lave.

2-3, Pure White:

Une fois rentré dans la zone du boss, allez à gauche, là où il y a le Crystal Geko. Les débris auront disparu, et vous pourrez prendre la Keel Smasher.

3-1, Pure White:

1) Le chemin à côté de la cellule de Rydyell est ouvert, et vous pourrez prendre:

-Three-Corned Hat

-Venerable Sage's Set.

2) La section 2F east est ouverte, et vous pourrez trouver la clé «2F East Cell Key» dans une cellule. Cette clé débloque une cellule qui contient:

-Paring Dagger.

-Rogue Set.

-Deux Chunks of MercuryStone.

3-1, Pure Black:

1) Black Phantom Mind Flayer devant la machine lance-flèches.

2) Black Phantom Mind Flayer sur le chemin vers la première tour.

3) Black Phantom Mind Flayer devant la première tour.

4) Le Black Phantom de Rydyell se trouve devant sa cellule. Il drop le Phosphorescent Pole si vous le tuez.

3-2, Pure White:

Montez tout en haut de la première tour: un pont se sera matérialisé là où avant il y avait... rien. Vous trouverez la «2F W. Cell Key», la clé qui ouvre la cellule de Rydyell.

3-2, Pure Black:

1) Black Phantom Face Worm dans le marais.

2) Primeval Demon dans le marais. Le Primeval Demon est inoffensif, se tue en quelques coups, et drop une Colorless Demon's Soul.

4-1, Pure White:

Vous trouverez Satsuki en Body Form au début du 4-1.

4-1, Pure Black:

1) Vous trouverez le Black Phantom de Satsuki au début du 4-1. Attention, il est extrêmement difficile à tuer. Drop le Katana «Gripless».

2) Black Phantom Silver Skeleton en haut des premiers escaliers.

3) Black Phantom Silver Skeleton de l'autre côté de la falaise (désolé, je ne l'ai jamais rencontré, je fais confiance à wikidot).

4) Black Phantom Golden Skeleton dans la zone où vous trouvez l'Adjudicator's Shield.

5) Black Phantom Silver Skeleton sur le long de la falaise. (idem, jamais rencontré).

4-2, Pure White:

Dans le trou où Patches vous jette, le trésor sur le rocher qui était avant inaccessible se trouve maintenant par terre. Ce trésor est la Magic Sword «Makoto».

4-2, Pure Black:

1) A gauche tu premier Reaper, sur les escaliers qui mènent au piège avec les flèches, au premier étage, vous trouverez un passage secret, débloquable si vous l'attaquez. Vous arriverez à une falaise. Tuez le Dual Wield Skeleton, et marchez sur le bord de la falaise, et vous rencontrerez un Primeval Demon. Le Primeval Demon est inoffensif, se tue en quelques coups, et drop une Colorless Demon's Soul.

2) Deux Black Phantoms Golden Skeleton vous attendent sur le bord de la falaise, après le deuxième Reaper.

3) Black Phantom Dual Wield Katana sur le bord de la falaise, après le deuxième Reaper et les deux Black Phantoms Golden Skeletons.

5-1, Pure White:

Une échelle se matérialisera sur le pont qui mène au premier Giant Goblin, sur la paroi rocheuse, à gauche. Si vous montez, et que vous continuez à marcher, vous arriverez dans une zone avec 3 Giant Goblin. Après les avoir tués, au fond de cette «salle» se trouve l'Istarelle, une lance sacrée.

5-1, Pure Black:

Vous trouverez plusieurs Black Phantoms Goblins éparpillés dans le niveau. L'un d'eux drop une Stone of Ephemeral Eyes.

5-2, Pure White:

Après le premier fog, marchez un peu sur le pont en bois, et regardez constamment sur la gauche. Vous devriez apercevoir la silhouette de Selen Vinland, sur une petite île au milieu du marais. Si vous lui parlez, elle vous demande de trouver son frère. Plus tard, si vous lui ramenez la Crest of Vinland, elle vous donnera le Ring of Devout Prayer.

5-2, Pure Black:

1) Black Phantom Giant Goblin dans l'île juste avant le premier fog. Il drop une Stone of Ephemeral Eyes.

2) Black Phantom Giant Goblin dans l'île après le Slug Nest. Faites attention, il y a deux autres Giant Goblin et un Shaman Goblin dans le coin. Il drop une Stone of Ephemeral Eyes.

3) Black Phantom Giant Goblin avant la zone du boss, dans les parages du dernier Shaman Goblin. Drop une Stone of Ephemeral Eyes.

4) Après le premier fog, marchez un peu sur le pont en bois, et regardez constamment sur la gauche. Vous devriez apercevoir la silhouette du Black Phantom de Selen Vinland, sur une petite île au milieu du marais. Elle drop Blind.

5-3, Pure White:

Après avoir tué le boss, si vous retournez dans cette zone, vous trouverez le Black Phantom de Garl Vinland. Il drop la Crest of Vinland et Brand. A ce que il paraît, vous pouvez le trouver aussi sans avoir le monde en Pure White.

C'est tout pour la World Tendency. Mais ça se termine pas ici, mes amis.



Qu'est-ce la Soul Tendency ?

La Soul Tendency détermine si votre perso est bon ou mauvais, c'est aussi simple que ça.

Comment shifter la Soul Tendency en Pure White ?

- Utilisez la Blue Eye Stone et aidez un humain à tuer le boss.
- Evoquez deux Blue Phantoms, et ressuscitez-les en tuant le boss.
- Evoquez deux Blue Phantoms, et ressuscitez-les avec le miracle «Resurrection».
- Tuer des Black Phantoms.
- Faire les quêtes des NPCs.

Comment shifter la Soul Tendency en Pure Black ?

- Utilisez la Black Eye Stone, et tuez l'humain.
- Utilisez la Red Eye Stone, et tuez l'humain.
- Tuez des NPCs.

Comment savoir de quelle couleur est la Soul Tendency ?

Comme pour la World Tendency, il y a deux moyens.

Le premier :

En haut, à gauche de votre écran, à côté des trois jauges, se trouve un cercle. La couleur du cercle détermine votre Soul Tendency :

- Totalement blanc, avec une toute petite tâche noire à droite: Pure White.
- Grosse partie blanche, deux ou trois tâches noires: White.
- Rayures blanches au centre, bords noirs: Neutre.
- Peu de rayures blanches au centre, reste noir: Black.
- Totalement noir, avec un peu de blanc: Pure Black.

La deuxième:

Appuyez sur Start, et cliquez sur l'icône «World Tendency».

Au centre de cette «map», vous verrez une sorte de silhouette d'homme. Si la silhouette à une forte lumière bleue au niveau du torse/ventre, c'est Pure White. Si la lumière est plus faible, c'est White. Si il n'y a pas de lumière, c'est Neutre. Si celle-ci est gris foncé/noire, c'est Black.

Si elle est totalement noire, c'est Pure Black.

Ca change quoi la Soul Tendency ?

A ce que je sache, rien, à part les dégâts des trois armes légendaires: Demonbrand, Soulbrand, et North Regalia, le fait que le Monumental vous donne le Friend's Ring, et l'apparition de Mephistopheles au Nexus.

Demonbrand a des dégâts fixes. Le bonus sera très haut en Pure White Soul Tendency, haut en White, négatif en Black, et très négatif en Pure Black Soul Tendency.

Soulbrand a des dégâts fixes. Le bonus sera très haut en Pure Black Soul Tendency, haut en Black, négatif en White, et très négatif en Pure White World Tendency.

North Regalia a des dégâts fixes, et le bonus sera très haut si vous êtes en Pure White ou Pure Black. Plus vous vous approchez du neutre, plus le bonus est proche du zéro.

Si au début de votre jeu vous avez répondu «Yes» à la question du Monumental, avec la Soul Tendency en Pure White vous recevrez le Friend's Ring.

Si votre Soul Tendency est Pure Black, Mephistopheles apparaîtra au premier étage du Nexus.



CHAPITRE VII : PRIMEVAL DEMON & BLACK PHANTOM

Qu'est-ce un Primeval Demon? Simple. Un Primeval Demon est un demon majeur, très important dans l'upgrade des armes, car une fois tué laisse tomber une Colorless Demon's Soul, une ame qui permet de upgrader certaines Valuable Weapons, pour les rendre encore plus mortelles.

Il ne vous attaquera pas. En plus, il peut être tué en quelques coups.

Dans le jeu vous pouvez trouver 5 Primeval Demon par partie: un par ArchStone. Si on compte que dans une partie vous pouvez trouver 10 Colorless Demon's Soul au maximum, on se rend vite compte que le rôle de ces demons est très important.

Le premier Primeval Demon se trouve dans le 1-3. Montez en haut du chateau, et arrivez là où se trouve le chevalier armé d'une épée à deux mains, suivi de 3 archers. Après avoir tué les archers, continuez à courir, puis, un fois avoir passé le «couloir», regardez en bas: le Primeval Demon est là. :))

Le deuxième Primeval Demon se trouve dans le 2-1. Dès le début du niveau, dirigez-vous vers les Lizard Man qui lancent les pierres, mais ne montez pas en haut: descendez en bas, là où vous trouvez une Stone of Ephemeral Eyes. Le Primeval Demon se trouvera là-bas.

Le troisième Primeval Demon se trouve dans le 3-2. Une fois dans le marais, allez dans une des deux extrémités: d'une part vous trouverez le Primeval Demon.

Le quatrième se trouve dans le 4-2. Après avoir tué le premier Reaper, montez les es-

caliers de droite (en regardant vers la sortie... celles qui vous mènent au piège avec les flèches, quoi), et au premier étage, vous devez remarquer une partie du mur qui est «bizzare». Attaquez-la, et vous découvrirez un passage secret. A la fin du couloir, vous trouverez un Dual Wield Skeleton. Tuez-le, puis marchez sur le bord de la falaise, à gauche. A la fin du chemin se trouvera le Primeval Demon.

Le cinquième et dernier Primeval Demon se trouve dans le 5-2, dans le marais. Il se trouve un peu avant la vendeuse, devant le Slug Nest. Il vous suffit de suivre le chemin principal pour le trouver bien en vue devant vous.

Pour info, la 6ème Colorless se trouve après avoir tué Miralda, en bas du «chateau», en équilibre sur l'axe en bois.

La 7ème et la 8ème vous les obtenez dans le 4-1, en laissant tomber une Gold Mask et un Talisman of God au Corbeau Parlant.

La 9ème et 10ème vous la donne Mephistopheles, après avoir tué Biorr of the Twin Fangs et Patches, the Hyena.

Maintenant, c'est le tour des Black Phantoms.

Je vais donc vous donner la liste des Black Phantoms NPC présents dans le jeu, et des astuces pour les combattre:

1-1: Miralda, the Executioner.

Il faut avoir Boletarian Palace en Pure Black World Tendency, et la porte au début du 1-1 sera ouverte. En rentrant dans le chateau,

vous trouverez le Black Phantom. Elle est pas si difficile que ça, mais ne baissez pas la garde, surtout quand elle tient sa Guillotine Axe à deux mains. Utilisez Total Protection, et prenez un bouclier qui a un DamageCut de 100 aux dégâts physiques. Ne l'attaquez pas avec une arme qui soit purement corps-à-corps, mais essayez une arme avec un range plus grand, comme les épées «larges» (North Regalia, Flamberge, etcetc...). Ne vous faites pas choper par derrière: la Guillotine Axe et le Master's Ring font très mal ensemble. Il dropera la fantastique Guillotine Axe.

1-4: Prince Allona Allant, Ostrava.

Le Black Phantom de Ostrava vous attend juste avant l'ascenseur qui mène à son père. Il est équipé d'un Fluted Set, avec Rune Shield et Rune Sword, ce qui implique une excellente défense magique, et un grand attaque magique.

En plus, rappelez vous que vous combattez dans un endroit très étroit, et ça, c'est une lame à double tranchant. Faites gaffe. :))

Je vous conseille d'avoir une bonne défense à la magie, et une arme qui fasse beaucoup de dégâts physiques. Si vous voulez être vraiment un enfoiré, faites le tomber avec R1 + Joystick en même temps, puis rechargez la partie pour trouver son loot là où il était.

Faites attention à ses attaques: il est assez rapide, et votre Stamina tombe assez rapidement. En plus, c'est difficile de lui faire un Sweet Spot de front, donc cherchez plutôt un combat corps-à-corps.

2-2: Scirvir, the Wanderer.

Dans le 2-2, au début du niveau, tournez à gauche, et commencez à descendre normalement, sauf que vous devez vous arrêter à la grotte qui se trouve à mi-chemin. En Pure Black World Tendency, Scirvir est là.

Alors, le bougre vous attaquera avec Fireball si vous etiez éloignés, et avec sa dague si vous etiez près. Total Protection est inutile à sa magie, car ce sort ne protège pas contre les dégats de feu, mais peut être utile aux dégats de sa dague. A' vous de voir.

Contrairement à Miralda, il vaut mieux avoir une arme rapide et short-range, comme un katana.

Esquivez ses Fireballs, enchaînez quelques

Vous pouvez aussi bloquer ses coups pour ensuite lui glisser derrière, et lui faire un Sweet Spot, mais c'est beaucoup plus risqué.

Faites HYPER ATTENTION quand il prends son arme à deux mains: il «rébondira» PAS quand vous vous protégez, et il casse votre garde en deux coups bien placés.

Il drop la Phosphorescent Pole, THE ARME pour les mages: en +5 elle vous redonne 1MP/s, et a un un bonus C/E/S/-, ce qui est excellent si vous avez beaucoup en «Magic».

4-1: Satsuki.

Shrine of Storm en Pure Black.

Deuxième ennemi le plus fort du jeu? Probablement. Satsuki vous fera bien chier, avec sa

5-2: Selen Vinland.

Valley of Defilment en Pure Black World Tendency,

Vous voulez y aller au corps-à-corps? Voici ce que vous obtenez:

Elle est très résistante à la magie, elle peut rouler et courir dans le marais, sans compter que son arme passe les boucliers, et qu'elle lance Anti-Magic Field après X coups reçus.

Le bon moyen de l'avoir reste le suivant: après avoir passé le premier fog, continuez à marcher jusqu'à ce que vous voyez sa silhouette. Prenez votre meilleur arc et environ 400 flèches, et tirez. Elle commencera à courir, puis retournera là où elle était. Retirez. Si elle utilise Anti-Magic Field, ne l'interrompez



coups, et roulez en arrière pour récupérer votre Stamina. Je vous déconseille d'utiliser les magies, il se défend bien, le bougre.

Astuce un peu «cheat»: tournez autour de lui jusqu'à ce que il se trouve avec le dos en direction de la falaise. Avancez lentement, il devra reculer en vous lançant Fireball. Si il arrête de reculer, attaquez-le, il continuera à reculer. Une fois au bord, poussez-le (European Sword + Joystick en sa direction + R1 en même temps): il tombera dans le vide. Faites «Load Game», et prenez son Talisman of Beasts là où il spawnait.

Ah oui, il peut utiliser «Heal», si ses HP tombent en dessous de 30%

3-1: Rydyell.

Probablement l'ennemi le plus difficile du jeu. Vous le trouverez dans le 3-1, devant sa cellule, mais votre World Tendency doit être Pure Black. Il vous attaquera avec sa Phosphorescent Pole, et il fait mal, très, très, très, très mal.

Total Protection ou One-Time Revival sont vitaux dans ce combat: il peut tranquillement vous OS. Prenez un bouclier avec un Damage Cut 100% aux dégats physiques, et une épée. Dès qu'il vous attaque, protégez-vous avec le bouclier, puis poussez-le (R1+joystick en même temps): il sera vulnérable à deux, voir trois attaques. Faites super gaffe à ne pas vous faire toucher. Si vous voulez vous soigner, ou caster une magie, attendez qu'il attaque pour bloquer, rouler en arrière, et faire ce que vous devez faire: il bougera pas... pas avant que vous avez terminé.

rapidé, sa force, sa vie, et sa régénération à 100% en quelques instants, sans compter que il vous attaque après 3 secondes que vous arrivez dans le niveau.

Sa katana vous OS même avec les attaques les plus simples, faites extrêmement gaffe. Il est assez sensible à la magie, mais il fait une roulade dès que vous en lancez une. Soit vous avez de la chance, soit vous utilisez «Moving Soul Arrow», qu'il prendra droit dans la gueule.

Je vous conseille One-Time Revival ici, et pas Total Protection, vu que il enchaîne très vite, et si il vous touche deux fois c'est le KO à coup sur.

Ici, il vous faudra avoir soit une arme très très rapide, et attaque au bon moment, soit avoir une arme avec un gros bon range (épées extra-large), mais n'essayez pas de le pousser trop souvent, car si il vous attaque en même temps, c'est fichu. Si vraiment vous voulez risquer, attendez que vous bloquiez son attaque, pour pouvoir ensuite le pousser, et l'enchaîner avec deux ou trois coups. N'EN DONNEZ JAMAIS UN DE PLUS: il a une la capacité de rouler même pendant vos assauts, et la plupart du temps, il fait une roulade en arrière, suivi directement d'une roulade en avant et d'un attaque, tout ça alors que vous etiez en train d'attaquer... :mort:

M'enfin, une fois mort, il drop Gripless, une très bonne Katana qui vous enlève un peu de vie à chaque coups que vous donnez. Excellente épée à avoir en +5. :oui:

pas: si vous le faites, elle utilisera Heal dès que ses HP iront au-dessous de 30%, ce qui ne fait jamais du bien. Sinon, vous pouvez utiliser la technique ninja: Thief Ring + Master's Ring, vous la prenez par derrière et vous commencez à courir. Après un peu elle se retournera, et retournera dans sa position normale. Répétez l'opération jusqu'à ce que elle soit morte.

5-3: Garl Vinland.

Notre chère ami Garl vous attendra en Pure White World Tendency, là où il était lors de votre premier combat contre lui.

Utilisez la même technique.

Si vous l'avez jamais tué, voici ce que il faut faire: ne le locké pas, et sprintez à côté de lui. Quand il lance son attaque, faites demi-tour, et vu sa lenteur, vous devriez pouvoir lui passer derrière et lui faire un bon petit Sweet Spot.

Inutile de lui lancer des flèches, ou des magies: grâce à son bouclier toujours levé, il a une protection au dégats physiques et magiques au 100%. Oui, physiques et magiques, mais pas au feu...

Vous rencontrerez d'autres Black Phantoms dans le jeu, mais il vous poseront pas un grand problème. Si c'est le cas, dites-le moi, et je vous donnerai une tactique pour les tuer.

Dans le début du jeu, vous faites vite la connaissance des Archstones, qui sont en fait le «pont» entre le Nexus et le monde. Les 5 Archstones vous portent donc dans 5 places différentes:

- Boletarian Palace, le palace royal, où le Roi lui-même vous attends. Plusieurs endroits à couper le souffle, les dragons, la garde du roi... :cœur:

- Stonefang Tunnel, une mine obscure, habités par des êtres mi-humains et mi-lézards, qui ont perdu leur raison propre. Au fond des minières se trouve un lieu où les dragons reposent... :mort:

- Tower of Latria, la tour d'ivoire qui a été construite par la reine, maintenant en ruine, peuplé de monstres fruit de la magie noire...

- Shrine of Storm, un niveau très médiéval, avec des squelettes, des mantas volantes, et autres démons en toute sorte. L'ambiance est toujours électrique, allez savoir pourquoi... :sarcastic:

- Valley of Defilment, le lieu où toute sorte de créature ne voudrait jamais aller. Habité par les goblins, vous devrez constamment combattre contre les maladies qui regnent sur place... pour ne pas parler d'une certaine «sorcière» qui s'est installée au fin fond de cet enfer.

Ceci sera une sorte de «guide» contre les boss et les ennemis des différentes ArchStones.

Commençons par le première Archstone :

Boletarian Palace.

- Dregling:

Les monstres-mascottes du jeu, un peu comme les Slimes de Dragon Quest. Ce sont les ennemis les plus faibles, même au début du jeu il sont assez simples à tuer. Attention, au début du jeu ils vous tuent vite fait...

Le moyen le plus sûr pour les battre est d'attendre qu'ils vous sautent dessus, et soit vous esquivez et vous les prenez par derrière, soit vous bloquez et vous répostez.

- Boletaria Soldier:

Ce sont des humains en chair et os, et ils peuvent être beaucoup plus forts des dreglings. Vous rencontrerez des archers, des guerriers et des soldats. Ils sont plus forts, rapides et résistants des dreglings. Il faut faire attention à eux quand vous commencez votre partie. N'oubliez pas qu'ils peuvent aussi vous jeter des Firebombs, mais c'est rare, et ça arrive surtout au 1-1.

- Phalangeal / Mini-Phalanx:

Comme son nom l'indique, le Mini-Phalanx est en fait un... Mini-Phalanx. :oui:

Ils sont très résistants par devant, et leur point faible est le derrière, ou le feu. :)))

Ils vous lancent des lances, et croyez-moi,

vaut mieux les éviter. Ouvrez grand vos yeux quand vous les combattez.

- Blue-Eyed Knight:

Ah, quel ennemi stylé. Ce chevalier possédé en armure lourde vous fera bien chier au début de l'aventure.

Vous pouvez en rencontrer deux types: celui avec épée et bouclier, et celui avec une épée à deux mains.

Le premier est assez simple à battre: il suffit de bloquer le coup qu'il vous donne, et réposter. Attention, son coup de bouclier vous enlèvera la garde: roulez le plus vite possible vers l'arrière.

Le deuxième est vraiment plus chiant: avec sa grosse épée il tapera plus lentement, mais plus fort, et avec un range beaucoup plus large. La solution est soit de le tuer avec un arbalète, soit de l'attaquer entre un de ses attaques.

- Red-Eyed Knight:

Pour le dire en deux mots, c'est un Blue-Eyed avec des yeux rouges, et il est beaucoup plus fort. Si vous êtes au 1-1 et vous êtes au début du jeu, vous pouvez le tuer en le faisant tomber dans les escaliers en bois, pour la beauté d'environ 3000 Souls. Sinon, laissez tomber, même si vous êtes balèzes il faut être environ au Soul Level 20 pour le tuer.

Pour les Red-Eyed à deux mains, utilisez la technique des Blue-Eyed.

Pour ceux qui tiennent une lance, va falloir faire gaffe: il peuvent vous charger avec la lance levée, et c'est pas vraiment drôle, car avec un combo ils vous tuent. Le mieux pour les tuer, vu qu'ils sont assez lents, c'est de ne pas les lockés, et de leur prendre par derrière.

- Dogs:

Aie. Je faisais des cauchemars sur ces clébs. Ils sont rapides, et ils enlèvent beaucoup. Hereusement, ils sont assez faibles. Ne le chargez pas: ils vous touchent toujours avant. La magie est conseillé, car ça vous permet de garder les distances. Sinon, avec un beau bouclier, il suffit de bloquer l'attaque «en saut», et riposter tout de suite après.

- Fat Minister:

Les Fat Minister sont des gros mages au service du Roi. Leur magie Flamethrower vous fera très mal, mais elle est prévisible, et assez lente. Par contre, si vous avez le malheur de recevoir un Ignite dans la gueule, estimez-vous heureux d'être encore en vie... si vous l'êtes, of course.

Faites attention: ils sont lents, oui, mais peuvent tranquillement vous tuer en un coup, surtout avec leur attaque de Crescent Axe. Dans Stonefang Tunnel ils utiliseront surtout leur «fouet», alors que dans Boletarian Palace ils auront des grosses axes. Pas plus de 2 ou 3 coups de suite si vous êtes low-level.

Leur défense est assez élevée, donc vous devez être sûr d'avoir le temps, la patience et

l'espace pour les tuer.

- Imperial Spy:

Malgré leur apparence de danseurs, ils font très mal. Si ils sont éloignés de vous, ou cachés, ils utiliseront leur «Secret Throwing Dagger» pour vous blesser à distance. Si ils sont rapprochés, ils vous donneront des coups de pieds pour briser votre garde, et vous stabberont rapidement. Cherchez de faire le premier attaque, pour pouvoir enchaîner les 2 coups qui servent pour les tuer.

- Red Dragon:

Ce dragon peut être tué seulement dans le 1-2: dans le 1-1 il fuira avant que ses HP tombent à 0. Montez dans la première tour du 1-2, tuez les gardes, et sortez votre meilleur arc, et toutes les flèches nécessaires. Avoir un gros bon stock (500) de flèches sera vital. Chaque fois qu'il passe sur le pont, lancez une flèche. Après une 15aine de minutes, il meurt.

- Blue Dragon:

Ce dragon peut être tué dans le 1-4. Prenez votre meilleur arc, et plus de 500 flèches. Dans la première «phase» (quand il lance les flammes sur le pont), il suffit d'entrer en «Snipe Mode» avec L1, pour pouvoir ensuite lui lancer des flèches. Sachez que vous infligerez plus de dégâts en lui touchant les ailes. Après lui avoir enlevé assez de vie, il en aura marre et reculera sur l'arche, et il commence à lancer des flammes sur les escaliers. Il suffit d'arriver jusqu'à l'arche, pour pouvoir ensuite le locker avec l'arc, et le tuer.

Stonefang Tunnel :

- Lizardman:

Vous en trouverez de plusieurs espèces. Ce sont les mascottes de ce monde.

Premièrement, si vous les attaquez pas, ils ne vous feront rien, exceptions à part (qui sont assez nombreuses). Ceux à mains nues sont les plus faibles, et ils vous donnent des pierres assez rares. Ceux avec les sacs sont aussi faibles que ceux à main nue.

Après, on a ceux avec les Pickaxes, qui peuvent vous faire très mal, mais sont très lents.

Ceux avec les marteaux vont vous faire mal, beaucoup même, et ils sont aussi plus rapides que les Pickaxeurs.

Ensuite, vous en trouverez avec des épées enflammées. Ils sont le plus dangereux, car ils vous font très mal. Cherchez de faire du Sweet Spot, ou des les attirer. En groupe ils peuvent être mortels.

Ils sont assez résistants, mais même en groupe ils ne sont en aucun cas un danger.

- Fat Minister:

Les Fat Minister sont des gros mages au service du Roi. Leur magie Flamethrower vous fera très mal, mais elle est prévisible, et assez lente. Par contre, si vous avez le malheur de recevoir un Ignite dans la gueule, estimez-vous heureux d'être encore en vie... si vous l'êtes, of course.

Faites attention: ils sont lents, oui, mais peuvent tranquillement vous tuer en un coup, surtout avec leur attaque de Crescent Axe. Dans Stonefang Tunnel ils utiliseront surtout leur «fouet», alors que dans Boletarian Palace ils auront des grosses axes. Pas plus de 2 ou 3 coups de suite si vous etez low-level. :)))

Leur défense est assez élevé, donc vous devez être sûr d'avoir le temps, la patience et l'espace pour les tuer.

- Bearbugs:

Vous les trouverez dans le centre du monde dans le 2-2. Ce sont des gros tas de roches et de lave, ils ont deux attaques, les deux très lentes mais assez douloureuses.

très faibles à la magie, et très protégés aux attaques. Ils font boom quand ils crèvent, alors rappelez-vous de courir très fort quand vous en tuez un.

- Worm:

Ce sont les sortes de verres de terre qui sortent du terrain quand vous vous approchez. Ils sont vraiment faciles à tuer, à n'importe quel niveau, et pour n'importe quel type de joueur. Si vous etez un guerrier, approchez-vous, et attaquez-les. Quelques coups, et ils sont morts.

Si vous etez un magicien ou un archer, viser leur tête. Un, voir deux coups, et ils sont morts. Faites attention, si vous etez trop près, il peut venir faire une attaque tournoyante.

Si ils sont en face de vous, soit il vous lance un jet de flamme, soit il vous prennent par la bouche et vous envoient valser quelques mètres plus loin. Mais bon, faut être totalement cons pour vous faire tuer par ces monstres.

Tower of Latria :

- Mind Flayer:

Ce sont les gardes avec les sortes de poulpes sur leur tête. Ils sont très lent, ce qui les rends faciles à tuer dans un grand espace, mais ça les rends des ennemis mortels si ils sont dans des couloirs étroits. Si vous vous faites spotted de loin, ils vous lancent des Soul Arrow. Si vous etez très près, ils vous lancent une sorte d'onde de choc magique. Sinon, ils vous lancent une boule verte qui vous paralyse pendant une 10aine de secondes.

Si vous etez paralysées, ils s'approchent de vous et vous font une attaque dégoutante qui vous OS tranquillement. :oui:

Faites gaffe. Si vous voulez les tuer, je vous conseille de les charger avant qu'ils puissent faire quoi que se soit. :oui:

- Dregling:

Ce sont les Dreglins que tout le monde connaît. Ils ne vous attaquent pas, sauf ceux qui se cachent dans le niveau.

- Face Bug:

Ce sont les sortes de araignées longs et gris. Il y en a plusieurs, et ils varient seulement de taille et de puissance. Ils sont vraiment nuls, il se tuent en quelques coups. Faites gaffes aux grands, car leur attaque peut vous enlever le 70% de leur vie. :oui:

- Gargoyle:

Ce sont les classiques Gargoyles de pierre, que tout bon roliste connaît. Ils peuvent voler, donc cherchez de ne pas les charger sans cerveau: vous tomberez à coup sûr. Si vous

voulez les attaquer, cherchez de calibrer chaque coup, et utilisez la magie pour être plus sûr de rester en équilibre sur les ponts. :oui:

- Legion:

Il est présent dans le 3-1 et 3-2, et vous pouvez éviter de le tuer les deux fois.

C'est une boule énorme, qui de loin vous lance une Soul Arrow chargé, et de près il bouge les «pattes» comme un fou. Tuez-le de loin, arc, magie, ou autre.

Shrine of Storm :

- Silver Skeleton:

Ce sont les ennemis de base du niveau. Si ils ont une épée, ils vous roulent dessus et vous attaquent: bloquez l'attaque et repostez, tout simplement. Ils peuvent aussi avoir un arc: dans ce cas, ils sont vraiment nuls à tuer: les flèches sont lentes et ils ne peuvent pas vous attaquer au corp-à-corp.

- Golden Skeleton:

Faites gaffe avec ceux-là. Ils ne sont pas rapides, mais sont extrêmement puissants, sans compter le fait que ils peuvent vous attaquer avec un range assez grand. Je vous conseille de sprinter sans les locker pour pouvoir leur faire du Sweet Spot. Si l'espace ne vous permet pas de faire celà, soit vous prenez une arme rapide, et vous les attaquez en premier, soit vous prenez une arme grande, et vous attaquez après avoir esquiver ou bloquer l'attaque. Vous pouvez toujours les attaquer avec la magie, of course.

- Dual Katana Wielding Black Skeleton:

Ce sont les ennemis les plus puissants du niveau: leur attaque «en saut» vous tue tranquillement en un coup. Théoriquement, il suffit d'esquiver celle-là, et de leur faire du Sweet Spot, et de l'achever en enchainant un peu. Il est très lent, mais très puissant aussi. Faites gaffe.

- Flying Mantas:

Ce sont les ennemis bizarroïdes volants, qui vous lancent une aiguille géante de pierre. Rien de difficile, esquivez vos attaquez, et tuez-les avec de la magie, avec un arc, ou avec la Stormruler.

- Reapers:

Ce sont les ennemis qui ressemblent à la mort: de noir velus, une faux dans la main, bruits bizarres. :hap:

Si ils vous voyent de loin, ils vous lancent une Soul Arrow, sinon, ils vous donnent un coup de faux. Par contre, ils sont assez faibles: 2 ou 3 coups et ils sont KO.

Il font respawnner les gros ennemis semi-invisibles.

- Shadowlurkers:

Ce sont les monstres hauts, et qui font des bruits bizarres. Si vous en tuez un, ils se font respawnner par un Reaper. Tuez ce dernier, et tous les Shadowlurkers de la zone disparaissent. Ils vous donnent des coups de points, qui sont difficilement visibles grâce à leur semi-invisibilité, par contre il font un bruit qui ressemble à un «meuh» une seconde, voir deux, avant de lancer leur attaque.

- Stalkers (ils étaient pas sur wikidot, j'ai inventé ce nom moi-meme):

Ce sont les ennemis invisibles, qui apparaissent deux ou trois fois dans le niveau. Vous les entendrez grâce au petit «uh-uh-uh»

qu'ils vous lancent avec une voix de femme. Ils deviennent semi-invisibles avant de lancer leur attaque. Leur but c'est de vous faire un Sweet Spot, donc tournez en rond jusqu'à ce que vous les verrez.

- Phosphorescent Slug:

C'est la limace rose-fluo très féscionne kikoo. :hap: Ils ne vous toucheront presque pas, ils sont lents et chiants. Au moins ils droppent des bons objets.

Valley of Defilment:

- Goblin:

L'ennemi de base. Ils ressemblent beaucoup aux Dreglins. Ils peuvent vous rusher dessus, casser votre garde, vous attaquer à deux mains, ou vous faire un combo de trois coups. Si ils sont plusieurs vau mieux savoir gérer la situation, avec une arme qui tape à 360°, ou un sort à zone.

- Giant Goblin:

Ce sont des Goblins de 3 mètres.

Ils peuvent vous faire très mal avec leur masse. L'astuce pour les tuer est la suivante: il faut courir (ET PAS SPRINTER) autour d'eux, jusqu'à ce que ils se baissent: ils vont lancer une attaque dans le vide, et vous allez pouvoir leur donner deux ou trois coups. Répétez cette opération, et hop, dans la poche.

- Giant Mosquitoes:

Ce sont les mouches rouges qui vous attaquent quelques fois dans ce monde. Une flèche suffit largement pour les tuer. Si vous vous approchez, ils vous lancent un jet de sang qui fait du mal à vos armes, et peuvent aussi vous sucer le sang: ils deviennent ainsi plus grands et dangereux.

- Slugs:

Ce sont les limaces du niveau 4-2. Ils sont très faciles à tuer, mais en groupe ils peuvent être assez chiants. Si vous faites tomber leur nest, vous trouverez la Large Sword of Moonlight.

- Rats:

Ils sont présent seulement dans le 4-1, avant le premier Giant Goblin. En trois coups ils vous donnent «Plague». Ils ont très peu de HP, mais leur taille les rends difficiles à tuer. Ils peuvent dropper une Splinter of Keystone.

- Poison Bug:

Ce sont les grosses tomates qui deviennent des sortes d'insectes quand vous les touchez. Leur «explosion» vous enlève des HP et vous donne «Poison» si vous etez trop près.

- Poison Jelly:

Ce sont les méduses marrons et grises qui sont dans le Poison Swamp. Si vous etez près d'eux, ils vous attaquent avec une attaque à 360%

- Plague Baby:

Ce sont les enfants malades de peste dans le 5-3. Ils me rappellent toujours Drakengard.

Sinon, ils peuvent vous dropper une Stone of Ephemeral Eyes, et ils sont assez gore à regarder. Ils ne vous feront pas très mal. Une fois avec la tête sous l'eau, ils sont intouchables.

Chaque ArchStone possède un démon majeur, que la tradition appelle «Boss»...

Voici la liste des boss et comment les battre.

1-1: Phalanx:

Cette grosse boule noire est un ensemble de Mini-Phalanx. Commencez pas courir au fond de la salle, et tuer des Mini-Phalanx. Puis laissez le gros Phalanx s'approcher, courez de l'autre coté de la salle, tout en tuant des Mini-Phalanx. Je vous rappelle que ils sont très faibles au feu, donc utilisez la Turpentine et les Firebombs.

Une fois que vous serez en tête-à-tête avec Phalanx, vous pouvez finalement chanter victoire: il a pas d'attaques, il sait seulement reculer. :)))

1-2: Tower Knight:

Ce boss est plus coriace que le premier.

Alors, première chose, il faut sprinter dès que vous entrez dans le brouillard. Sprintez vers la gauche, et montez sur les escaliers, pour pouvoir tuer tous les archers. Quand vous serez en haut, le Tower Knight vous lancera des Soul Arrow version géantes: il suffit d'être à l'abri. Une fois les archers achevés, vous devez vraiment combattre le p'tit monstre.

Sachez que il a plusieurs attaques:

- Un coup de lance perforant.
- Un coup de lance «horizontal».
- Un coup de pied
- Un dash à l'arrière.
- Un coup de bouclier par terre.
- Un coup chargé de bouclier.

L'astuce c'est de ne pas locker le Tower Knight, et de attaquer ses chevilles, tout en regardant son corps: oh oui, le Tower est très expressif, vous pouvez prévoir ses attaques.

Quand les deux chevilles auront trois jet verts, il tombera à l'arrière, laissant sa tête libre à vos instincts homicides.

Normalment, la première fois vous arriverez pas à le tuer, il va falloir le faire tomber 3, voir 4 fois.

1-3: Penetrator.

Le Penetrator, quelle classe! Ne vous fiez pas aux apparences: malgré l'énorme armure, il est très rapide. Son épée a un très grand range, et vous fera mal si vous êtes touchés.

Si vous avez sauvé Biorr, il vous aidera dans ce combat.

Le Penetrator peut vous sprinter dessus et vous attaquer, faire une attaque circulaire et, la plus dangereuses de toutes, il peut vous faire une attaque «perçante», qui vous OS presque à coup sur. Hereusment, elle est facile à exquiver.

La bonne astuce contre le Penetrator consiste dans le charger comme une brute: exquivez son attaque circulaire, et chargez-le avec 4 ou 5 coups.

Un duel malheureusment facile. :oui:

Sachez aussi qu'il est assez faible à la magie, et beaucoup au feu.

1-4: Old King Allant:

Vous voici confrontés au Roi de Boletaria, le père de Ostrava en personne.

Ce boss, malgré sa puissance, peut être tué en no-damage sans problèmes, car ses attaques sont très faciles à deviner, ou bloquer.

In Primis, sachez que, dès que vous entrez dans le fog, vous pouvez vous cacher à droite, avant les escaliers: le roi marchera un peu, et se retournera peu après. Soit vous en profitez pour lui faire des gros dégats en plus, soit vous lui lancez «Death Cloud» et vous le laissez mourir.

Le roi a plusieurs attaques:

- Un énorme sprint suivi d'un coup horizontal.
- Un coup chargé vertical.
- Une série de 3 coups (dangereux, esquivez le premier ou vous êtes fichus).
- Une explosion magique (lente à charger, vous pouvez le bloquer en l'attaquant avant qu'il finisse).
- La technique «Soulsucker» (coup de poing qui vous enlève un Soul Level).

Ses attaques sont donc variés, mais facilement exquivables. La technique est simple: exquivez un coup, chargez-le en bourrinant, reculez. :sleep:

2-1: Armored Spider.

Cette araignée est un peu compliquée à tuer parce que vous ne pouvez pas prévoir ses attaques. Il peut vous:

- Lancer une rocher enflammée. (long-range)
- Lancer 3 séries de 3 roches enflammées (mortel en low-level) (mid-range).
- Lancer une petite boule blanche qui vous rends lents pendant peu (long-range).
- Lancer deux boules blanches qui vous rendent plus lents (mid-range).
- Lancer une boule de flamme (mid-range).
- Lancer une sorte de jet de flamme (facile à exquiver) (long-range).
- Vous attaquer avec les pattes (close-range).

La technique est d'arriver en face de lui et être toujours vivant. Si vous y arrivez, levez votre bouclier, il vous donnera un coup de pattes, puis tombera, laissant son visage sans défense pendant quelques secondes. Bourrinez-le, puis attendez son prochain mouvement. Si il vous attaque à nouveau avec les pattes, restez en face de lui, il retombera. Si il commence à charger le jet de flammes, courez au fond du tunnel. Easy, isn't it?

2-2: Flamelurker.

L'uns des boss les plus durs du jeu. Le Flamelurker est assez agile et fais mal. Il a pas beaucoup d'attaques: deux coups de poing et un dash.

Si vous êtes un magicien, la technique c'est de caster Water Veil ou Total Protection, puis de le bombarder de Soul Arrow.

Si vous êtes plutôt corps-à-corps, faites ceci: attendez qu'il attaque, exquivez, puis mettez vous DEVANT lui (pas derrière, ni sur le coté), et attaquez-le. Après quelques coups il fera un dash en arrière, ce qui évitera de vous faire mal.

2-3: Dragon God.

Le fight contre ce boss est en fait une sorte de partie à cache-cache.

Il suffit d'avancer quand il regarde pas, casser les débris sur la route, et activer le machin qui se trouve à la fin du chemin, puis vous faites la même chose avec le chemin qui viens de se libérer.

Si vous êtes un magicien, il suffit de vous équiper de «Firespray», et, une fois à l'abri d'une des colonnes, caster la magie pour casser les débris.

Après avoir activé la deuxième machine, le dragon tombera, et vous pourrez aller lui casser la tête. Voilà, s'too.

3-1: Fool's Idol.

Avant de commencer à la combattre, il faut tuer son fanatique, qui se trouve dans la deuxième tour. (porte à droite en regardant les escaliers)

Une fois tué, la Fool's Idol ne pourra pas résusciter. Fool's Idol est une magicienne qui aime créer des clones d'elle même et poser des signes au sol.

Comment la tuer? Simple: avancez, attaquez-la, elle disparaît après peu. Tournez vous, trouvez la bonne Fool's Idol, attaquez-la, elle disparaît après peu. Etcetc...

Mais comment savoir laquelle des Fool's Idol est la bonne? Il y a plusieurs moyens:

- La vraie vous lance un Soul Light, les autres des Soul Arrow.
- La vraie n'a pas de barre de vie sur sa tête quand vous la lockez.
- Quand vous attaquez la vraie, la barre de vie en bas de l'écran baissera.

3-2: Maneaters.

Voici un mot qui résume les Maneaters: chiants. L'espace est étroit, ce qui veut dire que vous pouvez tomber n'importe quand. Ils sont forts, rapides, et peuvent voler. Au début, il y en a un seul. Après X temps, ou quand le premier aura très peu de vie, le deuxième apparaît, et là, faut tuer vite fait bien fait le premier.

Sachez aussi que si vous leur arrachez la queue, vous aurez un bonus de degat supplémentaire.

Leur attaques sont:

- Un coup de poing.
- Une charge (peut vous faire tomber!).
- Un cercle magique.
- Une attaque magique (quand ils sont en air).

La plus dangereuse est sans doute la charge: ça enlève beaucoup, ça vous tomber (lire «perdre du temps»), et ils peuvent vous prendre au piège en les enchainant.

Je vous conseille de vous équiper de Total Protection ou One-Time Revival. Ils sont très faibles au feu, et assez faibles à la magie.

3-3: Old Monk.

Si vous êtes online, dans le 90% des chances un Black Phantom rentrera à la place du Old Monk. Si ceci n'arrive pas, vous ne pourrez pas rentrer dans la zone du boss. Si le Black Phantom quitte le jeu, vous devrez affronter le

véritable Old Monk. Il est équipé de Claws, et peut lancer Moving Soul Arrow. Pour le battre, je vous conseille une arme lente et puissante: après qu'il reçoit un coup, voir deux, il roule en arrière.

4-1: Adjudicator.

Le boss le plus facile du jeu. Même si son attaque fait très mal, il met plus de 3 secondes à la lancer. :sleep:

C'est simple: arrivez devant lui, et attaquez sa blessure. Il se baisse, et montre l'oiseau sur la tête. Attaquez-le.

Ouais, c'est tout.

4-2: Old Hero.

J'adore ce boss.

Il est, lui aussi, très facile à battre: il est aveugle. Ce qui veut dire que il vaudrait mieux s'équiper du Thief Ring.

Courez derrière lui, donnez lui 2 ou 3 coups, réculez. Avec un ou deux coups, il fait presque rien, avec plus, il attaque une zone au pif, et ça fait mal si il arrive à vous toucher.

Si il planter son épée au sol, courez, car ça vas faire une onde de dégats. Parfois, si vous le touchez par derrière, il vous fera un coup à 360°, très rapide, presque impossible à esquiver.

Si vous êtes un mage, ou un archer, attaquez-le, attendez qu'il se calme, et reataquez-le.

4-3: Storm Beast:

Commencez par courir dans la «place» en bas à gauche, et, une fois avoir passé les Crystal Geko, prenez l'épée plantée dans le sol: la Stormruler. (:coeur:)

Equipez-la, et commencez à tuer les Flying Mantas. Une fois qu'il en reste deux ou trois, le Boss apparaîtra. Chaque fois qu'il vient vers vous, il vous envoie les sortes d'épées rouges: mettez-vous à l'abri, et quand se sera sur, sortez de votre cachette et attaquez-le.

5-1: Leechmoger.

Cette... chose est très facile à battre. Il est risqué de le prendre «long-range», alors allez-y comme une brute. Il suffit de l'attaquer, sa défense est très faible.

Ouais, que ça.

5-2: Dirty Colossus.

Comme pour Leechmoger, il suffit de l'attaquer. Sachez cependant que il est plus dangereux, car ses attaques vous feront plus mal. En plus, si vous lui restez collés, il utilisera une attaque à 360°. Il pourra vous donner aussi des coups de poings, alors faites attention.

5-3: Maiden Astraea.

Il y a 3 moyens pour tuer ce boss.

1) Avancez, tuez Garl Vinland (), puis parlez à la Maiden.

2) Avancez, tuez Garl Vinland (), puis tuez la Maiden.

3) Avancez, tombez de la falaise, et tuez la Maiden.

Garl Vinland est assez simple: esquivez son attaque et prenez-le en Sweet Spot.

La Maiden aussi est simple: elle reste assise, et elle vous lance parfois le sort «Rage of God».

CHAPITRE IX : BUILDS

Dans ce chapitre je parlerais des prototypes de joueurs que vous pouvez rencontrer ou devenir.

- Brute épaisse:

Beaucoup de Strength et Vitality. Endurance est conseillé pour porter plus d'équipement sans être trop lourd, ou pour poursuivre les victimes qui fuient devant vous. Dexterity est recommandé si vous voulez la Meat Cleaver.

Équipement: Dark Silver Set ou Brushwood Set. Protections: Tower Shield, ou autre bouclier énorme. Armes: Keel Smasher, Meat Cleaver, Dozer Axe, ou autres armes qui font 4 fois leur taille.

Ces gars là sont les Tanks: même avec du Sweet Spot, vous leur enlèverez plus ou moins 1/4 de leur vie. Le Tower Shield ou le Brushwood Shield leur offrent une protection quasi-parfaite. Ce sont normalement ceux qui ne saluent jamais, ni l'adversaire, ni les camarades, et qui se barrent en courant... même si il se font doubler 5 mètres après. :hap:

- Pure Mage:

Beaucoup de Magic et Will. Au choix, vous pouvez augmenter aussi Vitality, pour ne pas mourir en deux coups, Dexterity OU Strength pour avoir des petites chances au corp-à-corp. Endurance aussi ne ferait pas du mal.

Équipement: Monk's Head Collar, Ring of Magical Sharpness, équipement léger (Shaman's Clothes, Rogue's Clothes, Leather Set...)

Protéctions: aucune, ou Dark Silver Shield. Peuvent aussi porter des gros Boucliers. (rares sont ceux qui le font, mais ils deviennent 5 fois plus difficiles).

Armes: assez rapides (Katana, Kris Knife, Geri's Stiletto, Epee Rapier...). Ils peuvent aussi utiliser le Phosphorescent Pole (utile en +5, car redonne 1MP/s), la Guillotine Axe, ou des armes lourdes (très très rare et con). Insanity Catalyst ou Talisman of Beasts.

Mais que vois-je? Un cheateur. :hap:

Et oui, voici donc la classe cheaté par excel-

lence. Leur technique est la suivante: ils se cachent -> vous attendent -> Firestorm.

Si vous en rencontrez un loyal, où si vous le spotted, il cherche de vous faire tomber et de lancer Firestorm. Sinon, il vous bourrinent de magie, avec leur 300MP, voir plus.

- Ninja:

Les stats peuvent varier de joueur en joueur. Beaucoup, beaucoup, beaucoup d'Endurance. Assez en Vitality. Quelques notions en magie ou miracles, mais rien d'excellent.

Équipement: Thief's Ring OU Graverobber's Ring. L'armure dépend du joueur. Ils portent aussi le Master's Ring.

Protéction: Dark Silver Shield.

Armes: varient. Généralement ils prennent des armes qui peuvent OS en Sweet Spot, comme les Katans.

Ce sont ceux que vous ne voulez pas rencontrer. La combinaison Thief's Ring/Graverobber's Ring et Hide/Sudbue Soul les rends invisibles à plus de 3 mètres de vous. Leur technique est d'utiliser la ruse, retourner le niveau contre vous, et vous attaquer. Même si avec le premier coup ils ne vous tuent pas, soyez sûr que le deuxième sera mortel. Le 80% de ces gars jouent en Black Phantom, et sont aussi très rusés. Ils vous prennent toujours en Sweet Spot quand ils sont cachés. Si ça marche pas, ils vous bourrinent dessus.

Ils sont très loyaux, et vous laissent toujours le temps de mettre des buffs/saluer/vous équiper. Juste une chose: si vous avez une «lumière interne» (genre celles qui émanent de votre corp après avoir utilisé One-Time Revival, ou quand vous avez le Eternal Warrior's Ring, Fragant Ring, ou autre...) la lumière sera toujours visible, ce qui rend cette classe semi-inutile.

- Pure Saint:

Beaucoup de Faith et Will. Ils ont assez en Vitality, et peuvent avoir aussi beaucoup en Strength, ou Endurance. Équipement: Armure

normale (Fluted, Chain Mail...), Ring of Devout Prayer. Protection: Dark Silver Shield ou un gros bouclier. Armes: des armes lourdes (Meat Cleaver, Morning Star, Blessed Mace...), Large Sword of Moonlight, Talisman of Beasts.

Ils peuvent être soit des «Pure Mage» mais en forme «Miracle», soit des Paladins, qui savent manier au même niveau la lame et les miracles.

Ils vous bourrinent à coups de Rage of God, et vous achevent avec leur armes.

- Le Polyvalent:

Augmentent plus ou moins tout, en ayant toujours des sortes de «préférences». Équipement: varie. Protection: varie. Armes: varient.

C'est le type de gars qui se fait bourriner par tout le monde au début, et qui une fois passé le Soul Level 100 vous bourrinent en moins de deux. Ils utilisent au même niveau la magie, les miracles, les armes, la furtivité et le bourrinage. Ils sont très souples, ce qui les rends des adversaires difficiles à tuer, car il peuvent toujours avoir une dernière attaque que vous ne connaissez pas, ou une idée de la dernière minute.

- La Brute subtile:

Beaucoup de Vitality, Endurance, et Dexterity. Équipement: assez léger, Eternal Warrior's Ring. Protection: aucune.

Armes: très rapides, Katanas de préférences. Ils sont toujours en Dual-Wield.

Ces gars là ont deux armes en chaque main, et se sont presque toujours des Katans.

Ils portent la Magic Sword «Makoto»+5, dans une main (mais ne la sortent que quand le combat commence), et une Gripless+5 dans l'autre. Ils ont aussi un Baby's Nail+5. Leur défense est assez basse, mais ils peuvent encasser sans trop de problèmes. Leur vitesse les rends quasi-impossibles à approcher.

Le "Farming" consiste à se retaper un niveau/ennemi/phase du jeu pour obtenir de la monnaie/expérience/objets.

Voici les points de farming les plus communs dans Demon's Soul.

1-3, x-level.

Dans ce niveau, en Humain Body, vous serez attaquez chaque 5 minutes par des Black Phantoms. Tuez-les, avec un peu de chance ils sont des Soul sur eux.

J'ai gagné environ 300.000 Soul en une demi-heure, au niveau 120, plus ou moins.

1-4; High-level.

Ceci est un excellent endroit pour farmer des Full Moon Grass et des New Moon Grass.

Un soldat peut faire tomber 2 Full Moon, un Red-Eyed Knight entre 4 et 6 Full Moon Grass ou 2 New Moon Grass. Si vous y ajoutez aussi les New Moon Grass des Fat Minister, cela vous donne beaucoup de souls et des herbes. En faisant 3 fois le niveau, qui es, au passage, extrêmement court, vous gagnerez environ une 50aine d'herbes, entre Full Moon, et New Moon, plus assez de souls.

2-1; Low-level.

Si vous venez de débiter, sachez que il y a un moyen d'avoir environ 5.000 Souls et entre 3 et 6 Full Moon Grass.

Il suffit de monter le deuxième ascenseur, tuer le Fat Minister en haut, descendre, aller tuer le deuxième Fat Minister juste après le chiens, monter, et tuer le Fat Minister sur la structure en bois. Cela vous fait donc 3 Fat Minister, qui droppent soit 1, soit 2 Full Moon Grass.

4-1; Low-level.

Le début du 4-1 est rempli de Silver Skeleton: au début du jeu, s'est une minière dor. :oui:

4-2; Mid-level.

Prenez un arc, et des flèches. Au début du niveau, descendez les escaliers, passez Graverobber, et arrivez là où il y a la porte en pierre. Tuez le monstre à droite, sortez votre arc, et cribblez de flèches le Reaper. Il crève en vous donnant vraiment beaucoup de Souls: utilisez le Ring of Avarice pour en avoir encore plus. Le Reaper fera tomber aussi un Splinter ou Chunk of Darkmoonstone. :oui:

4-3; Mid/High-level.

Une fois avoir tué la Storm Beast et avoir pris la Stormruler, cet endroit est bourré de Flying Mantas. Utilisez la Stormruler pour les tuer: ils sont plus ou moins 12, et vous donnent 2000 Souls à tete. :oui: Ils laissent aussi tomber des Splinters et des Chunks of Cloudstone. :ok:

5-2; High-level.

Avec le 5-2 en Pure Black, vous aurez des Stones of Ephemeral Eyes à l'infini. Non, je rigole pas. Juste avant le premier fog il y aura un Black Phantom Giant Goblin, qui fait tomber TOUJOUR 1 Stone of Ephemeral Eyes. Si vous continuez, et vous arrivez à l'endroit

avec 3 Giant Goblin, vous en trouverez 2, et 1 qui est en Black Phantom: il vous en donne une autre. Si vous etez assez rapides, en 10 minutes vous avez 2, voir 3 Stones of Ephemeral Eyes.

Avec 5 vous mettez un monde en Pure Black, donc c'est pas mal du tout. :oui:

5-3; Low-level.

Prenez le set "Gloom", un Ring of Gash Resistance, et quelques Widow's Lotus, ou, mieu encore, le Miracle "Cure".

Allez dans le marais, et tuez les Plague Baby. Avec la "Large Sword of Searching", vous trouverez en total entre 1 et 3 Stones of Ephemeral Eyes. :ok:

Maintenant, je vous dis ou farmer pour avoir les stones:

Splinter of Hardstone :

1-2, MiniPhalanx.

2-1, Lizardman (ceux avec l'épée enflammée)

2-1, Filthy Man, 500 Soul l'une.

Large Splinter of Hardstone:

1-2, MiniPhalanx.

2-1, Lizardman (ceux avec l'épée enflammée).

2-2, Filthy Man, 1500 Soul l'une.

2-2, Crystal Geko.

Chunk of Hardstone:

1-4, Crystal Geko.

2-x, Crystal Geko.

Pure Hardstone:

1-4, Crystal Geko.

2-x, Crystal Geko.

Splinter of Sharpstone:

2-1, Lizardman (ceux avec une Pickaxe).

2-1, Filthy Man, 500 Soul l'une.

Large Splinter of Sharpstone:

2-2, Lizardman (ceux avec une Pickaxe).

2-2, Crystal Geko.

2-2, Filthy Man, 1500 Soul l'une.

Chunk of Sharpstone:

1-x, Crystal Geko.

2-x, Crystals Geko.

Pure Sharpstone:

1-4, Crystal Geko.

2-2, Crystal Geko.

Splinter of Clearstone:

1-3, Royal Spy.

2-2, Filthy Man, 3000 Soul l'une.

2-x, Crystal Geko.

Chunk of Clearstone:

1-3, Royal Spy.

2-x, Crystal Geko.

Pure Clearstone:

2-3, Crystal Geko.

Splinter of Greystone:

2-2, Lizardman (avec un marteau)

2-2, Worms.

Chunk of Greystone:

2-2, Worms.

Pure Greystone:

2-2, Worms.

Splinter of Bladestone:

2-x, Skeletons.

Chunk of Bladestone:

4-2, Black Phantom Skeletons.

Pure Bladestone:

4-2, Black Phantom Skeletons.

4-2, Dual Wield Skeleton.

Splinter of Dragonstone:

2-2, Bearbugs.

2-2, Filthy Man, 3000 Soul l'une.

Chunk of Dragonstone:

2-2, Bearbugs.

2-2, Black Phantoms Barbaras.

Pure Dragonstone:

2-3, Boss.

Splinter of Suckerstone:

4-2, Slugs.

5-2, Slugs.

Chunk of Suckerstone:

4-2, Slugs.

5-2, Slugs.

Pure Suckerstone:

4-2, Slugs.

5-2, Slugs.

Splinter of Mercurystone:

3-1, Prisonniers.

3-2, Worms.

Chunk of Mercurystone:

3-2, Worms.

Pure Mercurystone:

3-2, Worms.

Splinter of Pulpstone:

5-1, Red Balloons Bugs.

5-2, Mosquitoes.

Chunk of Pulpstone:

5-1, Red Balloons Bugs.

5-2, Mosquitoes.

Pure Pulpstone:

5-1, Red Balloons Bugs.

Splinter of Moonlightstone:
3-1, Prisoners.
3-1, Once Royal Mistress, 3000 Soul l'une.

Chunk of Moonlightstone:
3-x, Crystal Geko.
3-1, Black Phantom devant le fog du boss.

Pure Moonlightstone:
3-x, Crystal Geko.

Splinter of Darkmoonstone:
4-1, Graverobber, 3000 Soul l'une.
4-2, Reaper.

Chunk of Darkmoonstone:
4-2, Reaper.
4-2, Black Phantom à coté de St.Urbain.

Pure Darkmoonstone:
4-3, Crystal Geko.

Splinter of Faintstone:
5-2, Shaman Goblin.
5-2, Filthy Woman, 10000 Soul l'une.

Chunk of Faintstone:
5-x, Crystal Geko.
5-2, Shaman Goblin.

Pure Faintstone:
Parler à la fille qui est à coté de St.Urbain
avec plus de 20 en Faith.
5-x, Crystal Geko.

Splinter of Spiderstone:
2-x, Lizardman (ceux aux mains vides)

2-1, Crystal Geko.

Chunk of Spiderstone:
2-1, Crystal Geko.
2-2, Lizardman (ceux aux mains vides)

Pure Spiderstone:
2-1, Boss.

Splinter of Cloudstone:
4-2, Graverobber, 3000 Soul l'une.
4-x, Flying Mantas.

Chunk of Cloudstone:
4-x, Flying Mantas.

Pure Cloudstone:
4-3, Boss.



Demon's
Souls

