

Suikoden



Inspiré d'un roman Chinois du XIVe siècle, Au Bord de l'Eau (Shui Hu Zhuan), qui raconte l'histoire de 108 personnages venant de divers milieux sociaux (bandits, soldats, paysans, marchands...) ayant tous pour but de lutter contre un gouvernement autoritaire et corrompu, la série des Genso Suikoden se fit de prime abord remarquer pour avoir été l'un des premiers jeux de rôle de la Playstation à arriver jusque sur le territoire européen (malgré le fait qu'il n'ait jamais été traduit de l'anglais).



Le Gameplay

Même si au fur et à mesure de l'évolution de la série des changements ont été apportés, la série se définit sur des bases qui ont fait son succès. Que ce soient le système de magie simple et original ou les batailles de grande envergure Konami à su créer un système solide.

La série de jeux reprend au fil des épisodes des traits communs au roman dont elle est tirée, ainsi chaque aventure commencera par l'introduction d'un héros autour duquel 107 autres guerriers se réuniront afin de lutter contre un gouvernement tyrannique. Ces derniers établissant un quartier général situé au bord de l'eau.



Combats

A première vue très classique, le système de combats au tour par tour propose quelques originalités qui donneront une toute autre dimension à la construction du groupe de combattants.

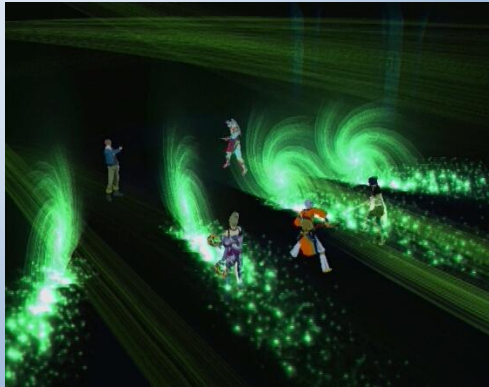
Tout d'abord le placement dans la formation de combat, chaque combattant dispose, selon l'arme dont il est équipé, d'une allonge qui lui est propre. Les personnages à la portée courte (épées, haches) sont limités à la première ligne mais disposeront d'une meilleure défense, ceux à la portée moyenne peuvent se positionner n'importe où sur la formation et les personnages à la portée longue possédant une défense faible se situeront à l'arrière.

Second point important dans la sélection des personnages, les attaques groupées. Malgré le grand nombre de protagonistes présents dans le jeu, l'histoire de chacun d'entre eux fait partie des aspects prédominants du titre ainsi des affinités particulières donneront des combinaisons de combattants avec lesquelles il sera possible de réaliser des attaques spéciales à plusieurs ayant des effets dévastateurs.



Combat aléatoire (Suikoden II)

Enfin, l'aspect qui est le plus important dans les combats, de par son originalité, mais aussi pour la simple et bonne raison qu'une grande partie de l'évolution du scénario en dépend : les runes.



Exemple de magie du vent (Suikoden V)

Source de magie dans l'univers du jeu elles se divisent en 3 catégories.

Les plus communes appelées runes magiques donnent à leur utilisateur la capacité de lancer jusqu'à 4 sorts différents. Elles nécessitent et consomment des MP correspondant au niveau de magie (1 à 4) du sort utilisé. Les magies peuvent être lancées en combat mais aussi parfois sur le terrain. Il est aussi possible pour un effet plus important de combiner certains sorts (à la manière des attaques combinées, il est nécessaire d'avoir 2 personnages avec des runes compatibles.).

Le second type, les runes de commande, attribuent à leur porteur certaines capacités de combat dont l'utilisation ne nécessite pas de points de magie.

Dernière catégorie, les runes d'effet. Elles donnent à leur porteur certains attributs simplement par le fait d'être portées.

Duels

Lors de certains moments clés du scénario, le héros devra faire face à un ennemi lors d'un duel. Ces combats un peu à part fonctionnent sur le système du Janken (pierre-papier-ciseaux), 3 options possédant chacune ses forces et ses faiblesses face aux 2 autres.



Scène de duel (Suikoden)

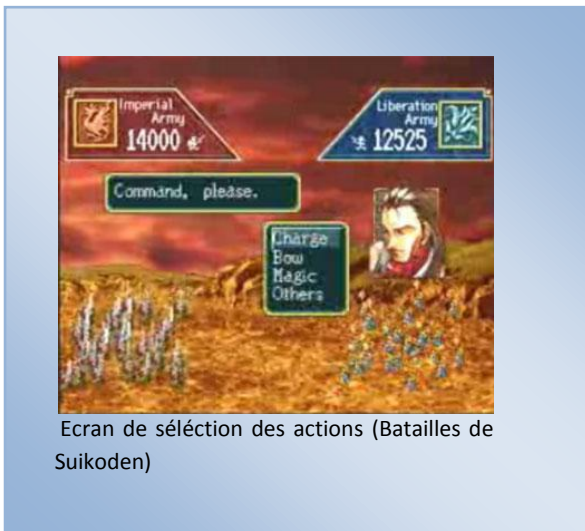
L'attaque perce la défense, l'attaque désespérée passera en force face à l'attaque normale et la défense provoquera une contre-attaque meurtrière face aux attaques désespérées. A savoir qu'un duel qui ne concerne pas le héros ne provoquera pas un game over en cas de défaite mais entraînera la mort définitive du personnage concerné.

Batailles

Opposant votre armée à celle de l'empire, tous les personnages recrutés, y compris les PNJ, se voient attribuer un rôle. Une fois de plus les unités sont séparées en plusieurs catégories possédant forces et faiblesses face aux autres types d'unités. Chaque action entraîne une petite cinématique ou l'on verra le bataillon sélectionné faire face à l'armée ennemie, une fois l'animation terminée le jeu

fait le décompte des unités perdues dans les deux camps.

Les choix sont d'autant plus décisifs que dans le cas d'un échec total de l'assaut, il est possible que l'un des chefs de bataillon trouve la mort définitivement.



Ces combats prennent fin une fois les effectifs de l'adversaire sont réduits à néant, ou si un évènement du scénario y met un terme.



Quêtes Secondaires

En parallèle de l'histoire principale la série Suikoden c'est aussi un grand nombre de petits à-côtés qui permettent d'en apprendre un peu plus sur l'histoire des nombreux personnages, d'améliorer son armée, la décoration du quartier général ou tout simplement de s'essayer à de nombreux mini jeux.

La plus importante des quêtes secondaires, et la plus longue, sera d'arriver à enrôler les 108 étoiles du destin. Malgré le fait que le scénario du jeu semble l'imposer au joueur il est impossible en suivant juste le déroulement de l'histoire d'enrôler tous les personnages.

Au fur et à mesure que le nombre de personnage vient enrichir l'armée de nouvelles quêtes feront leur apparition.



Les Mini Jeux

Parmi les nombreux PNJ qui peuplent le château certain vous proposeront, moyennant finances, de jouer à des jeux de hasard.

Au fur et à mesure que la licence évoluera le nombre de jeux proposés évoluera.

Voici la liste des jeux disponibles, leurs règles et les titres dans lequel ils apparaissent.

- Blind man's bluff. Jeu de cartes dans lequel les joueurs voient le jeu de leur opposant mais pas le leur. Il faudra essayer de deviner la valeur de sa carte grâce aux expressions de son adversaire. Le gagnant étant celui qui a la carte la plus forte. (Suikoden V)

- Dames. Se jouant sur un tableau de 6 cases par 6, le but du jeu est de capturer les 6 pions de l'adversaire en faisant sauter les siens par-dessus. A chaque nouveau jeu les pièces du PNJ peuvent représenter différents personnages, si le joueur gagne la partie il ajoutera cette nouvelle figurine à sa collection. (Suikoden V)

- Chinchirorin. Les 2 joueurs lancent à tour de rôle 3 dés dans un bol, si un ou plusieurs dés sortent du bol le lanceur perd. Le but du jeu est que 2 des 3 dés tombent sur le même chiffre, la valeur du 3^e dé donnant le score du joueur. Celui qui atteint le plus haut score remporte la partie. De plus si le lanceur à 3 dés de la même valeur il gagne automatiquement et remporte 3 fois la mise, si il sort 3 fois le 1 il perd 2 fois la mise, la combinaison 1, 2, 3 signifie la défaite immédiate et à l'inverse la combinaison 4, 5, 6 donne la victoire immédiate. (Suikoden I, II, IV)

- Coin toss. Inspiré de pile ou face, chacun des 2 joueurs possède 3 pièces qu'il lance, celui que à le plus de pièces tombées sur face l'emporte. Cependant la combinaison 3 fois

pile l'emporte si l'adversaire à au moins un pile dans son jeu. (Suikoden IV)

- Concours de cuisine. De temps à autres, en visitant le restaurant du château, un cuisinier itinérant viendra défier le chef de l'armée. 4 personnages parmi les recrues du quartier général feront partie du jury. Le but est de choisir une entrée, un plat et un dessert, ainsi que leurs assaisonnements et de les présenter au jury. Le chef qui à obtenu la meilleure note globale remporte le tournoi et se voit donner la meilleure recette de son opposant. (Suikoden II)



- Bonneteau. Au début du jeu le PNJ place une pièce sur la table puis la met sous un des 3 gobelets qui sont alignés, ensuite il déplace ces gobelets, une fois qu'il a terminé vous devez retrouver sous lequel se trouve la pièce. (Suikoden I)

- Danse. Un mini jeu où il faudra appuyer sur les bons boutons en rythme afin de reproduire les pas de la danseuse. (Suikoden II)

- Down to one. Proposé comme une alternative au Chinchirorin, ce jeu se joue avec le même matériel, chaque joueur lance un seul dé à tour de rôle, le premier à sortir un 1 gagne. A chaque fois qu'un autre nombre sort les joueurs mettent le double de la somme dans la cagnotte. Tout comme pour le

Chinchirorin si le dé sort du bol cela entraîne la défaite du lanceur.

- Dragon Horse race. Vous devez prendre part à une course de dragons en tant que cavalier. Plusieurs circuits plus ou moins longs et semés d'obstacles sont proposés. Il est aussi possible de ne pas participer à la course, mais de parier sur le vainqueur. (Suikoden V)

- Feitas. Des jetons représentant des dessins sont disposés sur une table, le but étant de retirer ces jetons par paires afin de marquer des points. 3 types de jetons sont présents, les normaux représentent les portraits de personnages recrutables valent 20 points, les spéciaux ornés des portraits des personnages importants du jeu donnent 100 points et enfin ceux qui représentent les runes ne valent aucun point mais permettent de faire des chaînes, si des paires sont présentes dans la zone d'action de la rune elles seront automatiquement retirées et vaudront 1,5 fois leur valeur. (Suikoden V)

- le 51. Chaque joueur dispose d'une main de 5 cartes et doit poser lorsque son tour arrive l'une de ses cartes et en piocher une nouvelle afin d'avoir tout le temps une main de 5 cartes. Les valeurs des cartes posées s'additionnent et le jeu s'arrête une fois que la valeur atteint 51 ou plus. Le joueur ayant le plus haut score remporte la partie.

Normalement la valeur de la carte posée est ajoutée au score de celui qui la possédait cependant si la somme des cartes est un multiple de 10, celui qui a atteint cette valeur gagne 10 points bonus. Si lorsque la dernière carte est posée la somme est de 51 le joueur gagne 20 points bonus, mais si la somme dépasse 51 tous les points dépassant la somme sont multipliés par 10 et sont soustraits aux points du joueur qui a posé la dernière carte. (Suikoden IV)

- Pêche. Vous devrez ramener des poissons en faisant attention aux mouvements de votre prise ainsi que la tension sur la ligne. (Suikoden II, IV, V)

- Goppu. Jeu de cartes, chaque joueur choisit une couleur qui deviendra sa main. Ensuite la couleur carreau est mélangée et placée face contre table, ceci forme le sabot. Divisée en 13 tours de jeu, la partie consiste à placer une carte plus forte que celle de l'adversaire afin de remporter la carte du sabot qui à été posée sur la table. Chaque carte vaut un certain nombre de points (de 1 à 13), le vainqueur est le premier à atteindre 46 points. (Suikoden III)

- Pile ou face. Vous devez deviner de quel côté la pièce lancée par votre adversaire est tombée. Vous gagnerez des objets pour chaque pari réussi, sachant que plus vous arrivez à deviner plus les objets seront intéressants. (Suikoden IV)

- Course de chevaux. Vous participez en tant que cavalier à une course sur 3 circuits plus ou moins difficiles, le but étant de faire le meilleur temps possible. (Suikoden III)

- Kabu. Jeu de cartes inspiré du Black Jack. Le but est d'arriver ou de se rapprocher un maximum d'un total de 9 points avec un jeu de cartes standard dont on à enlevé les figures (valet, dame, roi). A l'inverse du Black Jack il est possible de dépasser le score à atteindre 10 ayant alors pour valeur 0. (Suikoden III)

- Loterie. 2 types de loteries sont proposés, le premier consiste à acheter un ticket numéroté, si les chiffres du tirage correspondent et tout ou partie à ceux sur le ticket vous gagnez un prix. Le second consiste à faire tourner une boîte hexagonale dans laquelle de petites billes de couleur sont placées, selon la couleur de la bille que vous faites sortir de la boîte vous gagnez un prix différent. (Suikoden III, IV)

- Memory. Un nombre de cartes plus ou moins conséquent est placé face contre table, le but est de retourner les cartes par paires identiques le plus vite possible. (Suikoden I)

- Chasse aux souris. Dans un entrepôt vous devez capturer toutes les souris et les enfermer dans une cage dans un temps donné. Pour compliquer le jeu les rongeurs en

liberté viendront essayer de libérer ceux qui sont enfermés et une fois un certain nombre de souris dans la cage elles pourront aussi tenter de briser les barreaux à moins que le joueur ne reste proche et ne les effraie. (Suikoden IV)



La chasse aux souris

- Culture de champignons et de menthe. Vous devez sélectionner un type de plante à cultiver puis paramétrer les taux d'humidité, la température, la luminosité, l'aération et le fertilisant au fur et à mesure de la croissance de la plante. Si vous cultivez la même plante 3 fois de suite vous aurez alors à participer à une mini bataille similaire à celles se déroulant dans Suikoden. (Suikoden IV)

- Ritapon. Inspiré du Mah Jong, le jeu se joue avec 4 séries de tuiles de couleurs différentes. Le but est de compléter 3 sets de 3 tuiles. 3 façons différentes de compléter un set existent, soit une suite de la même couleur (1-2-3 bleu), soit 3 valeurs identiques de la même couleur (2-2-2 jaune) ou alors 3 runes. (Suikoden IV)

- Escalade. 3 joueurs sont positionnés au pied d'une falaise sur laquelle des cordes à nœuds sont présentes. Au début de chaque tour 2 possibilités, soit lancer le dé, soit poser un marqueur. Le but est d'arriver le premier en haut de la falaise. Si jamais le joueur tombe sur le 1, son personnage glisse le long de la

corde jusqu'au dernier marqueur qu'il a posé (ou au pied de la falaise si il n'y a pas de marqueur). (Suikoden II)



Jeu de l'escalade.

- Toupies. Les deux joueurs commencent la partie sur une surface plate sur laquelle ils lancent une toupie chacun, tant que la toupie tourne elle est considérée comme « vivante », si elle s'arrête ou tombe de la surface elle est « morte ». Une fois la première toupie lancée vous en préparez une seconde en enroulant la ficelle autour. Le vainqueur est le dernier joueur à avoir une toupie « vivante ». (Suikoden IV)

- Chasse aux trésors.

Après avoir récupéré et fait déchiffrer une carte aux trésors votre but est de retrouver l'emplacement précis de celui-ci à l'aide de bâtons de sourcier. (Suikoden IV)

- Chasse taupes. Le jardinier du château vous demande de chasser les taupes qui infestent les plantations à l'aide d'un maillet. Il vous faudra frapper les taupes dès qu'elles sortent d'un des 6 trous tout en évitant de taper la marmotte. (Suikoden II)



La vie de château

Véritable centre névralgique de la révolte, le quartier général promet au joueur de longues

errances afin de le voir évoluer en une véritable cité forteresse.

Le cœur du conflit qui vous permettra de vérifier votre progression vous est confiée par Lady Leknaat, la gardienne du destin. La tablette des étoiles est une plaque de marbre qui trône la plupart du temps dans une pièce centrale de la forteresse, les noms des différents guerriers que vous aurez recrutés au fur et à mesure de la progression s'inscriront dessus, le but étant d'avoir les 108 noms gravés à leurs emplacements définis.



Lady Leknaat.

En parallèle du recrutement, le château et les services qui y sont proposés évoluent pour vous proposer en plus des mini jeux certains services qui vous éviteront de longs voyages dans les villes avoisinantes.

Vous pourrez donc recruter des gérants de magasins, armureries et un maître des runes dont les échoppes vous proposeront des listes de plus en plus fournies.

Vous aurez aussi accès aux services d'un gardien d'entrepôt qui vous permettra d'alléger votre inventaire, d'un cuisinier, d'un expert en art (analyse des différents tableaux, statues, vases).

Parmi ces services certains vous demanderont d'accomplir une quête afin de profiter de leurs compétences au maximum.

- Les forgerons, le système d'armement unique des personnages quoique déroutant vous permet grâce aux forgerons d'améliorer vos armes. Cependant ces derniers ont

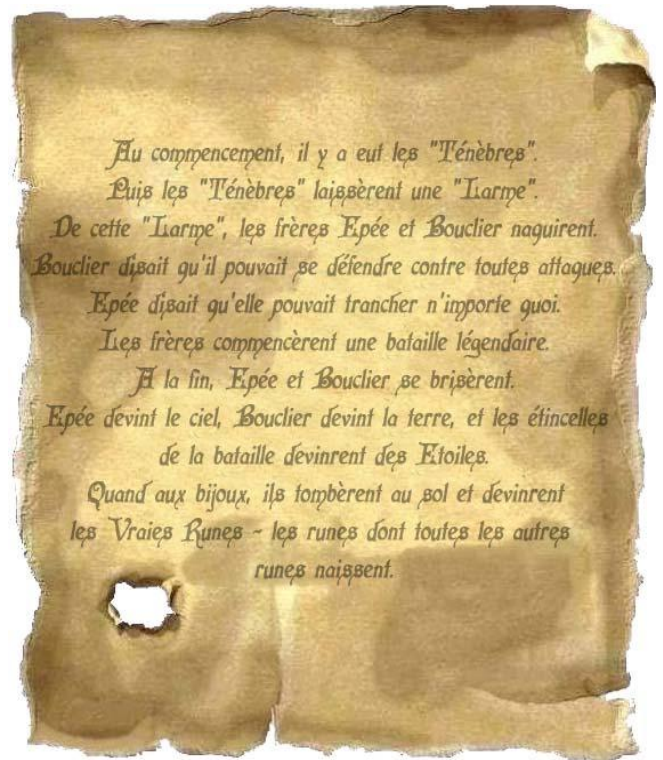
besoins de marteaux pour pouvoir accomplir leur tâche. Vous devez alors leur amener ces différents marteaux (cuivre, fer, argent et or) pour qu'ils puissent vous forger des armes de plus en plus puissantes.

- Les bains, de premier abord totalement inutiles, ils vous permettent selon les personnages que vous y amenez de découvrir des petites scènes qui vous en apprendront plus sur les relations entre les membres de votre armée. Il est aussi possible de changer le décor des salles de bain ou de les décorer grâce aux œuvres d'art que vous aurez faites expertiser.



Scène de bain (Suikoden V)

- La bibliothèque vous demandera de réunir différents livres relatant des différentes légendes et faits historiques du monde de Suikoden.
- Les musiciens vous permettront de changer les sons de l'interface du jeu pour peu que vous leur apportiez des ensembles de son.
- Le vitrier vous demandera de lui amener des ensembles de fenêtres afin de vous permettre de personnaliser le thème des fenêtres de dialogues.





Playstation	Japon décembre 1995 US décembre 1996 Europe mars 1997
Saturn	Japon septembre 1998
PC	Japon 1998

La trahison ronge comme un ver le cœur de l'Empire de la Lune Ecarlate. Mais l'Empire est-il seulement corrompu ou ses sujets sont-ils simplement déloyaux ? Vous êtes un garde impérial et votre destin vous a rattrapé. Saurez-vous réunir assez de fidèles compagnons afin de mettre un terme à la folie de l'empereur et de ses généraux ?



Playstation	Japon décembre 1998 US septembre 1999 Europe juillet 2000
PC	Chine 2003

Vous étiez engagé dans les troupes impériales pour que la paix perdure. Mais le destin est capricieux et imprévisible et une guerre fratricide est proche. Serez-vous capable d'affronter votre meilleur ami ? Une fois de plus les porteurs des runes du Bouclier et de l'Épée se retrouvent face à face malgré leur amitié.





Playstation 2 Japon juillet 2002
US octobre 2002

Une force inconnue est à la recherche des Vraies Runes et prévoit de détruire le monde. Trois êtres opposés dans la guerre des Grasslands ont le sort du pays dans leurs mains. Ceux-là arriveront ils à découvrir les secrets du champion des flammes ? Il leur faudra retrouver les Vraies Runes des éléments pour s'opposer à la menace et créer une alliance qui paraissait jusqu'à lors impossible.



Playstation 2 Japon aout 2004
US janvier 2005
Europe février 2005

La rune de la punition a traversé les âges, maudissant ses porteurs de son pouvoir. Elle se trouve un nouvel hôte en la personne de Lazlo, un jeune soldat des Iles Nations. Le destin frappe à nouveau et le jeune homme devra parcourir les mers afin de lutter contre la malédiction qui le frappe mais aussi pour arriver à unifier les différents pouvoirs qui constituent l'archipel.





Playstation 2 Japon février 2006
US mars 2006
Europe septembre 2006

Sur les terres de Faléna, dans un pays prospère placé sous le joug matriarcat et sous la bienveillante puissance de la Rune solaire, des troubles civils commencèrent à éclater, forçant la reine à se servir de la Rune solaire afin de maîtriser le soulèvement... Mais à quel prix?

Plongez en tant que prince dans une quête immense et éclaircissez les mystères entourant la rune solaire, les troubles civils, et les sombres intentions d'une puissance inconnue.



Genso Suikogaiden Vol.1
Playstation Japon septembre 2000

Nash Latkje est un agent des forces frontalières du saint empire d'Harmonia, il est envoyé recueillir des informations afin de prouver la rumeur concernant l'apparition d'une Vraie Rune dans la cité état de Jowston. Lors de son voyage il rencontrera Sierra Mikain, une vampire, qui décide de l'accompagner dans son aventure. Il se retrouvera alors mêlé aux événements qui ont lieu dans Suikoden II.





Genso Suikogaiden Vol.2
Playstation Japon mars 2001

Après la fin de la guerre de Dunan (Suikoden II), Nash retourne à la capitale de Harmonia, Crystal Valley. Cependant ses voyages le mènent vers de nouvelles aventures inattendues. Il sera alors amené à traverser les Grasslands, où un village célèbrera la légende du champion des flammes et de ses acolytes qui stoppèrent l'invasion d'Harmonia soixante ans auparavant.



Suikoden Card Stories
Game boy advance Japon octobre 2001

Basé sur les évènements de Suikoden II, ce jeu se base plus sur le jeu de carte que sur le scénario. La plupart des cartes représentent les personnages principaux de Suikoden et Suikoden II et quelques uns ceux de Suikoden III





Playstation 2 Japon septembre 2005
 US novembre 2005
 Europe février 2006

Sept ans après les événements de Suikoden IV, Kyril un jeune guerrier se lance en quête de détruire les canons à runes. La première partie du jeu se terminant sur la prise de possession de la rune de la punition par Brandeau, un pirate des îles nations.

De retour trois ans après Suikoden IV, Kyril reprend son enquête sur les canons à runes qui le mènera dans l'empire de Kooluk. Il y rencontrera un homme mystérieux, du nom d'Iksas, qui lui révélera une connexion entre l'empire et les canons.



Nintendo DS Japon décembre 2008
 US mars 2009
 Europe mars 2009

Dans un univers différent de la série principale, mais dans la même « infinité », un groupe de guerriers est amené à découvrir, lors de l'exploration de ruines se trouvant à proximité de leur village, de mystérieuses chroniques qui leur donnent le pouvoir de « la marque des étoiles ». Ils seront amenés, pour percer le mystère des différents univers, à être confrontés à l'ordre de la voie unique.





Les Vraies Runes.

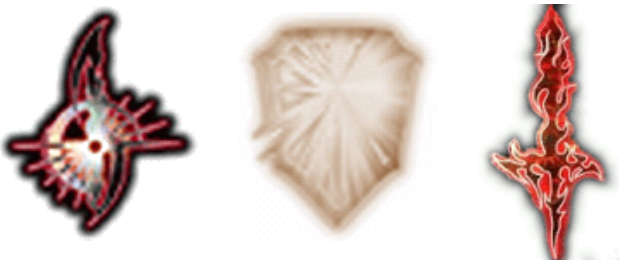
Dans le monde de Suikoden ce sont les runes qui permettent d'utiliser la Magie, il existe 27 Vraies Runes qui confèrent un pouvoir bien plus important que les runes normales ainsi que l'immortalité. En contrepartie le porteur doit suivre le destin de la rune.

Au fil des épisodes un certain nombre de ces Vraies Runes ont été présentées, soit par le fait qu'elles aient été portées par les différents protagonistes, soit mentionnées durant le scénario.

Voici la liste des Vraies Runes connues ainsi que leur symbole.

- Rune du Début, elle représente le chaos initial du temps de la création et est séparée en 2 runes : le bouclier et l'épée.

Porteur actuel : Riou (bouclier) et Jowy (épée)



- Rune de la Lune Bleue, elle représente la compassion et la destruction et transforme son porteur en vampire.

Porteur actuel : Sierra Mikain



- Rune Cercle, représentant la continuité et la stagnation. Seulement mentionnée dans certain titres de la série elle a disparu avec son porteur et nul ne sait ce qu'il est advenu d'eux.

Porteur actuel : Hikusaak

- Rune Dragon, elle permet aux dragons de survivre dans l'univers des Suikoden. Si jamais son porteur venait à mourir tous les dragons subiraient le même sort.

Porteur actuel : Milia



- Eightfold Rune (Hachifusa) : Rune assez mystérieuse personne ne sait vraiment quels pouvoirs elle recèle. Elle permettrait apparemment à son porteur d'invoquer des monstres depuis la dimension du vide et aussi de se téléporter.

Porteur actuel : Yuber

- Rune de la Porte, elle permet de relier les différentes dimensions entre elles. Lors de l'assaut par Harmonia du clan qui la gardait elle fut séparée en deux parties.

Porteur actuel : Leknaat (Porte arrière) et Wendy (Porte avant)



- Rune Nuit, elle permet aux créatures de la nuit (zombies, squelettes,...) d'exister en ce monde mais aussi de les détruire. Elle fut transformée en une épée possédant sa propre volonté, la Star Dragon Sword ou Zodiac Sword.



- Rune du Changement, comme mentionnée dans son nom elle représente le changement, l'évolution qui affectent l'univers. Ses pouvoirs et sa localisation restent un mystère depuis que son porteur, le leader du peuple Sindar, à disparu.

- Soul Eater, ou Rune de la Vie et de la Mort, elle représente le cycle de la vie. Les âmes des êtres fauchés par la rune continueraient de vivre en elle.

Porteur actuel : Tir McDohl

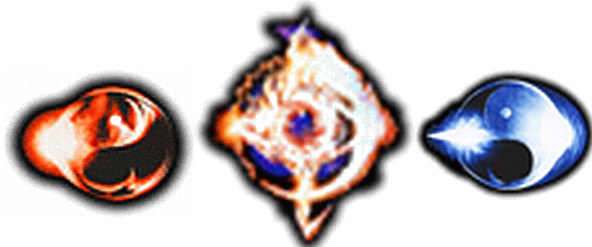


- Rune Souverain, elle représente le pouvoir absolu et permet à son porteur une immunité absolue au pouvoir des autres runes.

Porteur actuel : Empereur Barbarossa (porté disparu)

- Rune du Soleil, représente la lumière naturelle et la chaleur. Portée uniquement sur la tête elle rend progressivement son porteur fou sans le contrôle des runes de l'aube et du crépuscule.

Porteur actuel : aucun, trésor du royaume de Faléna



- Véritable Rune de la Terre, représente le pouvoir élémentaire de la terre, elle apporte un grand pouvoir de protection à son porteur.

Porteur actuel : Sasarai



- Véritable Rune du Feu, représente le pouvoir élémentaire du feu, elle apporte un grand pouvoir destructeur qui touche aussi bien alliés et ennemis.

Porteur actuel : Hugo



- Véritable Rune de Foudre, représente le pouvoir élémentaire des éclairs, elle apporte un pouvoir destructeur qui cible les ennemis avec précision.

Porteur actuel : Geddoe



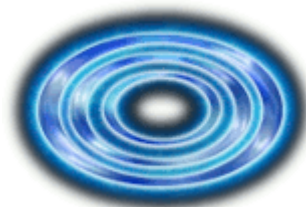
- Véritable Rune du Vent, représente le pouvoir élémentaire du vent, aussi imprévisible que son élément elle apporte à son porteur des pouvoirs de soutien, de guérison et d'attaque.

Porteur actuel : Luc



- Véritable Rune de l'Eau, représente le pouvoir élémentaire de l'eau, elle donne à son porteur de grands pouvoirs de guérison.

Porteur actuel : Chris Lightfellow



- Rune Bête, représente la passion et la fureur. Elle à la possibilité de créer des bêtes à condition d'être nourrie du sang de sacrifices. Il est aussi possible qu'elle donne à son porteur le contrôle sur les monstres et la possibilité de se transformer en une créature mi-homme mi-animal.
Porteur actuel : aucun (la rune aurait la capacité de choisir son hôte)



- Rune de la Punition, représente la rédemption et le pardon. Considérée comme une malédiction, elle se nourrit de la force vitale de son hôte en contrepartie de l'utilisation de ses pouvoirs. Ce qui en fait la seule Vraie Rune qui ne rend pas son porteur immortel.
Porteur actuel : Lazlo (porté disparu)



Les neuf dernières Vraies Runes n'ont jamais été mentionnées même si de nombreuses rumeurs circulent parmi les fans qui attribuent à certains personnages récurrents de la série la possession de l'une d'entre elles.





Carte du Monde





Chronologie

An 295
-Kyril cherche à détruire les canons à Runes.
- Brandeau devient l'hôte de la rune de la punition

An 307
Fin de la Guerre de libération des îles nations.

An 449
Début de la guerre de Faléna.

An 457
L'Empire de le Lune Ecarlate tombe, la république de Toran est établie.

An 475
La seconde guerre du porteur des flammes éclate.

An 0
Le calendrier Harmonien est instauré

An 302
Début de la guerre de libération des îles nations.

An 309
L'Empire Kooluk tombe à cause de sa connexion avec les canons à runes.

An 453
Soulèvement contre l'Empire de la Lune Ecarlate.

An 460
Guerre d'unification de Dunan.

Suikoden

Suikoden II

Suikoden III

Suikoden IV

Suikoden V

Suikoden Tactics

