

FINAL FANTASY VII LACRIMOSA OF DANNA

Art Booklet

FINAL FANTASY VII LACRIMOSA OF DANNA

CONTENU

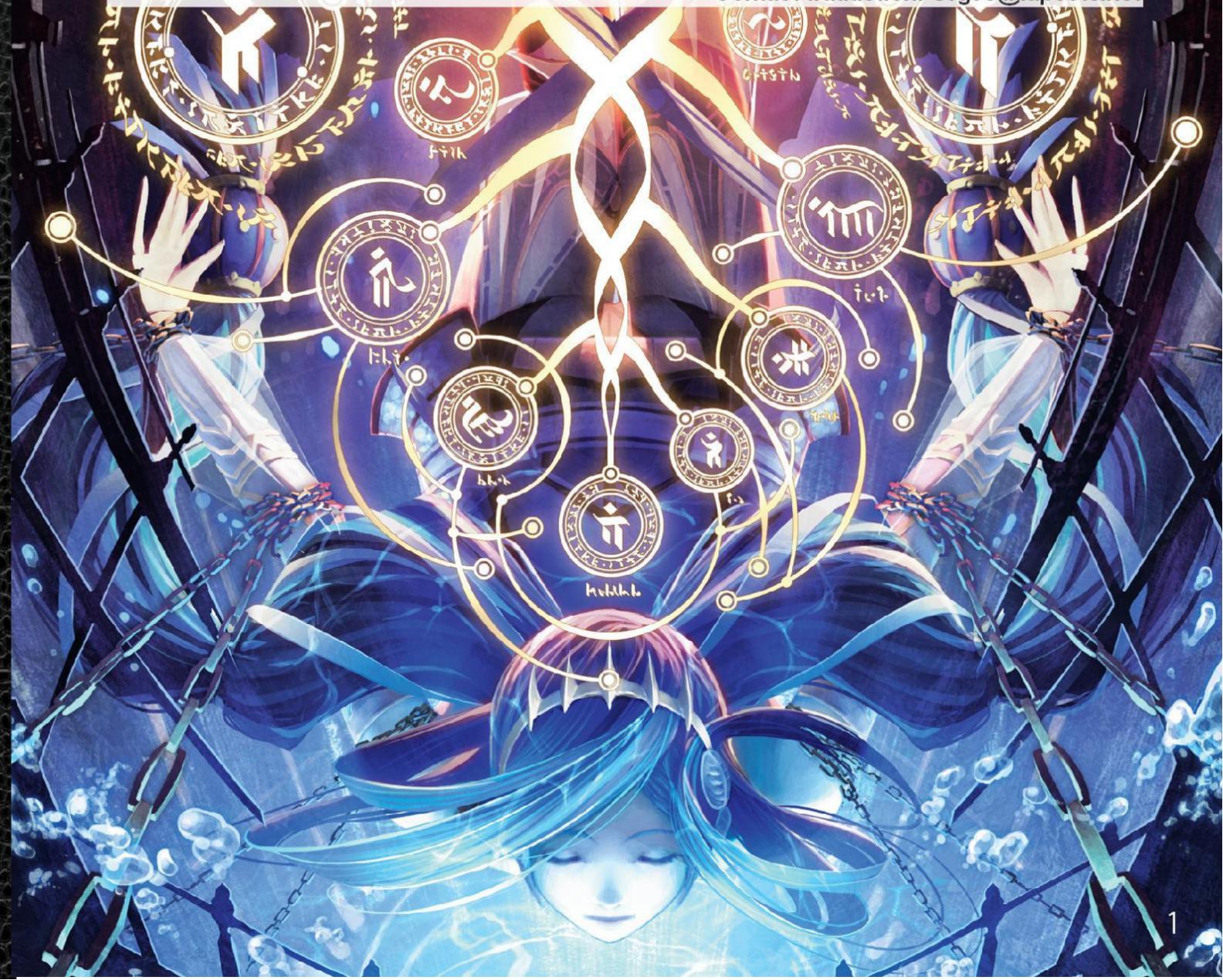
Persos principaux	02
Ouverture	14
Scènes & Concepts	16
Ennemis	28
Objets, Plats, Poissons	30
Illustrations finales	31



ATTENTION

Ce livre contient des spoilers.
Ouvrez le à vos risques et périls !

Contact traduction: Grg98@laposte.net



PERSO PRINCIPAL

ADOL CHRISTIN

Age: 21

Arme: Épée

Dégâts: Tranchant

Originaire d'un village sans nom dans la région de Garman en Europe, Adol quitte la maison à l'âge de seize ans pour devenir un aventurier. Depuis lors, il compte parmi ses nombreux voyages l'ancien royaume d'Ys et la région inexplorée de Celceta. Malgré son jeune âge, il est respecté comme un aventurier expert.

Il était à bord de la Lombardie, voyageant à travers la mer de Goethe, quand le navire a été attaqué par une créature mystérieuse de la mer, l'envoyant lui et les autres passagers à la mer.



Tenue normale

Un jeune homme aux yeux purs et aux cheveux rouges

Tenue de marin



SD Adol

Tenue de marin



Tenue normale

Position de combat



Épée rouillée



Épée courte



Mistilteinn

Adol & Dana
Image isolée



Tenue de
plage



Acteur
principal

DANA ICLUCIA

Age: ??

Arme: Lames croissant

Dégâts: Tranchant

Une mystérieuse fille aux cheveux bleus qui apparaît dans les rêves d'Adol. Malgré son apparence élégante, elle a une imagination sauvage et se comporte plutôt imprudemment, à la grande consternation de ses pairs.

Elle est issue d'une culture beaucoup plus avancée que tout ce qui se trouve à Eresia. Adol fait l'expérience de sa vie à travers ses rêves, mais pourquoi... ?

"Cheveux rouges tel le feu, qui est cet homme ?"



SD Dana



Tenue normale

Position de combat

Lames croissant

Adol & Dana
Image isolée

Tenue de
plage



Actrice principale

PERSO PRINCIPAL

LAKSHA VON ROSWELL

Age: 19
Arme: Rapière
Dégâts: Perçant

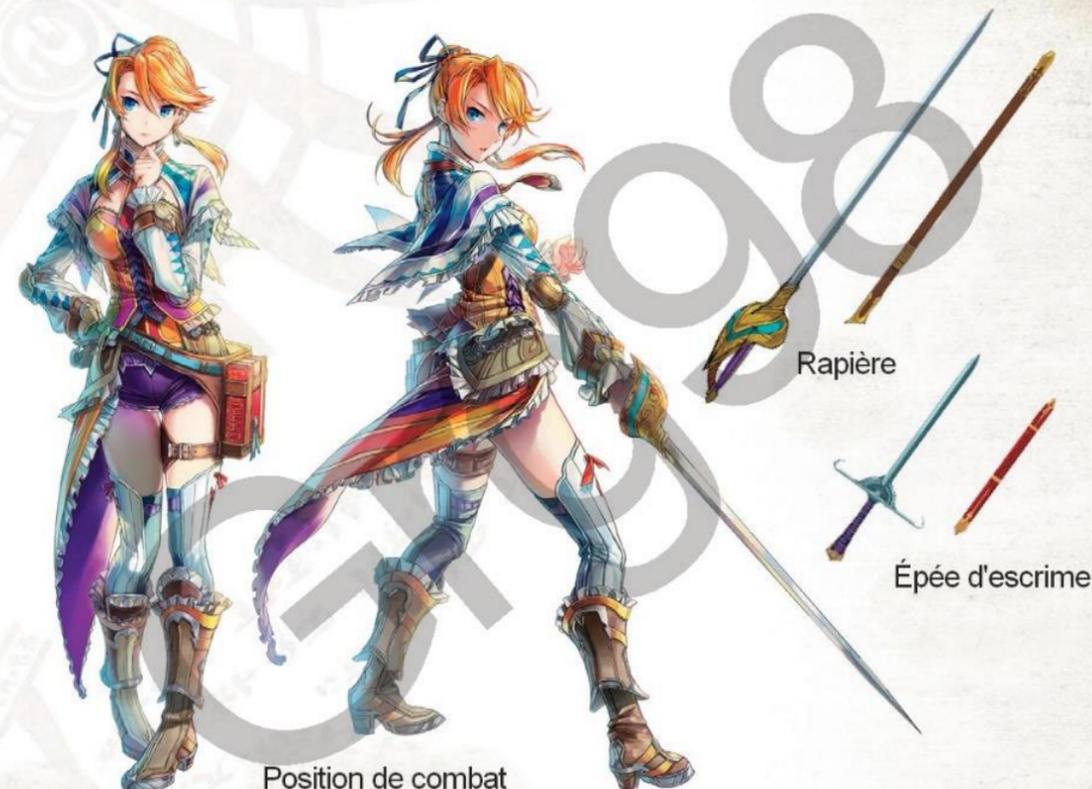
Fille de la maison Roswell, une famille noble de Garman, qui était à bord de la Lombardie. Bien qu'elle tente de se conduire avec la dignité attendue d'un noble, sa fierté et son entêtement minent ses efforts.

Parmi les divers membres du Village des naufragés, qui viennent tous de différents horizons, elle se sent un peu hors de propos. Avec sa connaissance de la faune et des créatures préhistoriques, elle s'avère être un atout précieux pour Adol.



"Un... aventurier ?
Quel titre ridicule !"

SD Laksha



Tenue normale

Position de combat

Rapière

Épée d'escrime

Laksha & Hummel
Image isolée

Actrice
Principale

Tenue de
plage



SAHAD NAUTILUS

Age: 41
Arme: Ancre
Dégâts: Impact

Un pêcheur de Greek avec un comportement joyeux. En raison de sa nature candide, il a tendance à faire taire les choses qui heurtent grandement les sensibilités de Laksha. Cependant, il est très gentil et sensible - étant même le premier à pleurer quand les choses deviennent trop émotives.

Il connaît très bien la mer et ses expériences en tant que pêcheur ont influencé son attitude dans la vie. Désireux de retourner à la maison avec sa femme et sa fille, il s'engage à aider Adol à s'échapper de l'île de Seiren.



"Je ne sais pas qui vous êtes les enfants mais merci d'avoir sauvé ma peau !"



SD Sahad

Tenue normale



Position de combat



Ancre

Sahad & Ricotta
Image isolée



Acteur principal



Tenue de plage

HUMMEL TRABALDO

Age: 24

Arme: Fusil & Baïonnette

Dégâts: Perçant

Un transporteur énigmatique qui se garde pour lui-même sur l'île de Seiren. Un professionnel quel que soit les circonstances, il est fier de son travail en tant que transporteur, et remplira toute demande qui lui est faite. Il est aussi parfois un peu flipant.

Il a dérivé à terre en transportant un "paquet" à livrer, mais il refuse de divulguer le contenu de l'emballage ou le nom de son destinataire.

Il brandit une nouvelle arme révolutionnaire connue sous le nom d'arme à feu, qui a été décrit comme "Fusil".

"Je transporte n'importe quoi. Contrebande, corps humains... C'est pareil pour moi !"



SD Hummel



Tenue normale



Position de combat

Fusil & Baïonnette

Laksha & Hummel
Image isolée



Acteur principal

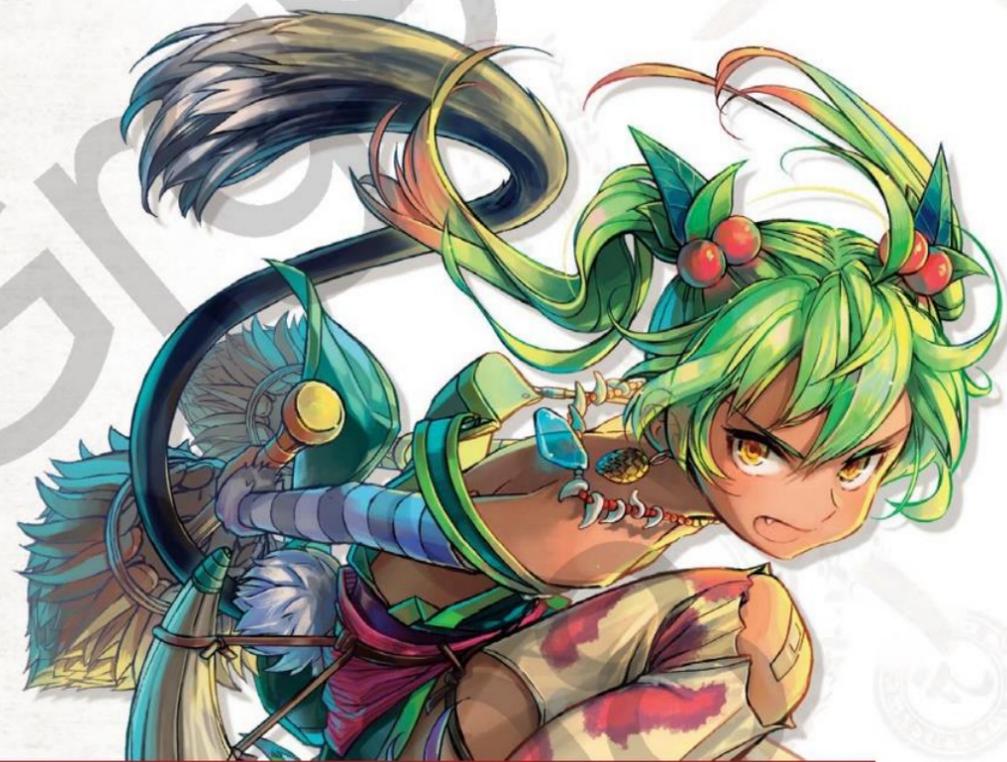
Tenue de plage



RICOTTA BELDINE

Age: 12
Arme: Fléau
Dégâts: Impact

Une jeune fille qui a vécu sur l'île de Seiren avant qu'Adol et les autres se soient échoués là-bas. Malgré son apparence innocente, elle connaît très bien l'île et les créatures antiques qui la peuplent. Elle a appris à parler en étudiant différents livres et documents qui se sont échoués à terre, de sorte que son vocabulaire peut parfois être avancé. Son père est parti pour mener une exploration de l'île, et n'a plus été vu depuis ...



"Des bâtiments en ruine, des vieux arbres...
Cet endroit regroupe tes choses préférées, Adol"



SD Ricotta

Position de combat



Fléchette

Fléau

Tenue normale

Sahad & Ricotta
Image isolée

Actrice principale



Tenue de plage

SCÈNES & CONCEPTS

LOMBARDIE

Mesurant 50 melai de longueur de la proue à la poupe, et avec quatre mâts géants, la Lombardie est le plus grand des paquebots qui navigue entre Xandria et Eresia. À l'intérieur du navire, il y a une salle de banquet pour accueillir de grandes fêtes, ainsi que des cabines de luxe pour les passagers de première classe. De nombreuses familles utilisent la Lombardie pour les voyages entre les continents.



Concept initial

Design final

Construit par: Empire Romun
Taille: 50 Melai
Armement: 20 canons

CONCEPTS



Chambre des passagers



Hall

Pont



ILE DE SEIREN

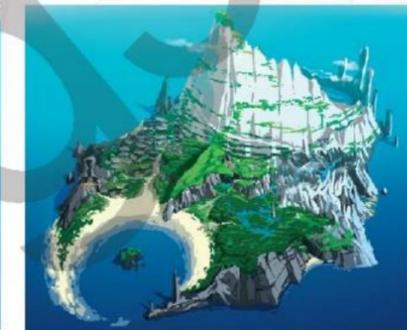
L'île est située le long d'un archipel dans la mer de Goethe. Ils disent que tout navire qui dérive trop près de l'île coule dans des circonstances mystérieuses. L'île porte le nom du mythique Seiren, une créature dont la chanson attirerait les navires et leurs équipages ravis à leur perte. Pour cette raison, l'île est considérée comme maudite. Pas une seule âme humaine vit sur l'île, et les navires restent en haute mer pour l'éviter.



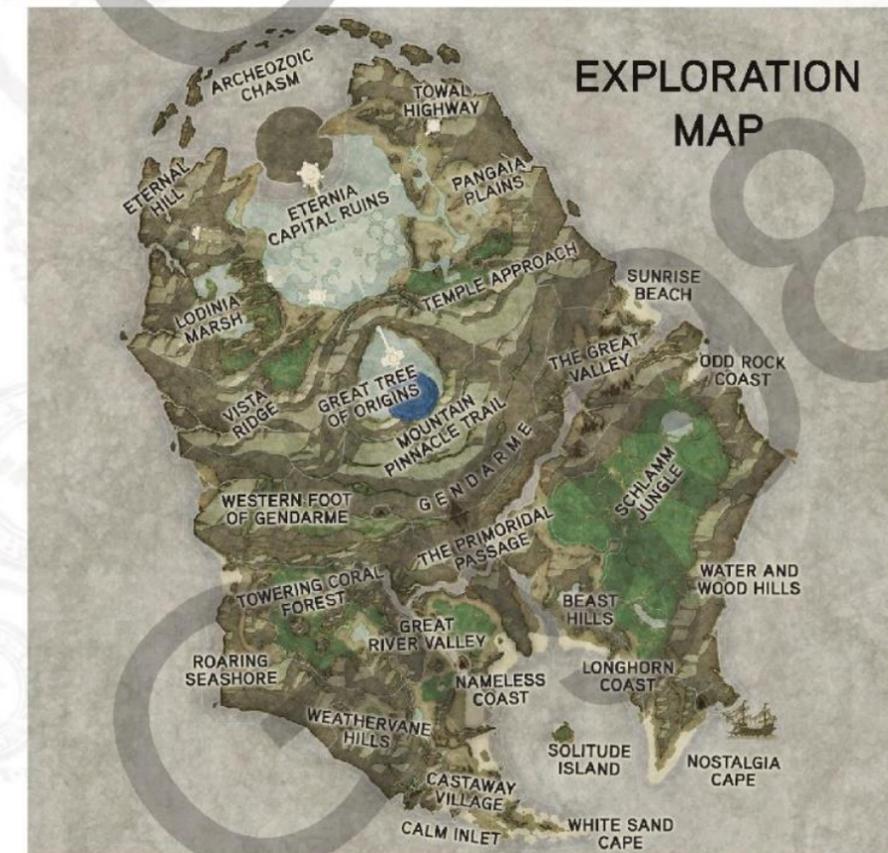
Concept initial



Ile côté Nord



Ile côté Sud



EXPLORATION MAP

SCÈNES & CONCEPTS

VILLAGE DES NAUFRAGÉS

Profitant de la topographie naturelle de l'île de Seiren, les naufragés se sont regroupés pour construire ce refuge sûr. Avec le capitaine Barbaros et Dogi qui dirigent le village, les naufragés utilisent les objets qui se sont échoués sur le rivage et les matériaux qui peuvent être trouvés sur l'île pour améliorer les installations du village. Ce faisant, ils augmentent leurs chances de survie, se protègent des bêtes envahissantes et aident Adol dans son exploration.

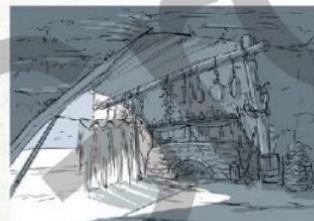


Concept initial

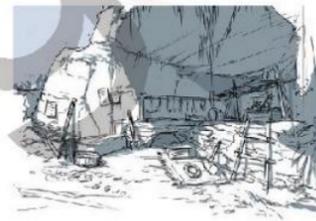
CONCEPTS



Concept initial



Cuisine



Forge



Clinique

DESIGN DES OBJETS

TASSES METALLIQUES

Elles se sont échouées, mais restent utilisables



USTENSILES DE CUISINE

Objets fabriqués avec les matériaux qui se sont échoués à terre



PANIER

Un panier simple tissé à partir de matériaux trouvés sur l'île.

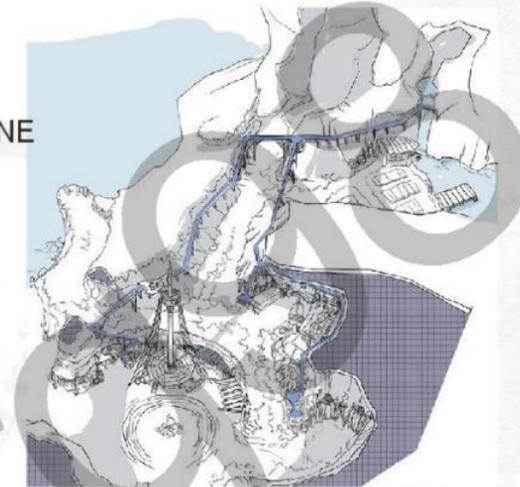


COFFRE

De nombreux coffres et caisses dérivent sur l'île.

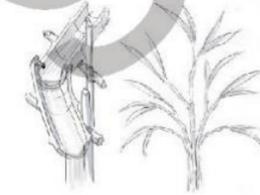
BOUGIE

La cire est versée dans une corne évidée.



MINI CANAL

Redirige l'eau de la rivière vers différentes installations du village.



CONCEPT DES RÉCOLTES



Chou



Aubergine



Tomate



Citrouille



Patate



Oignon



Jeune arbre à fruits



Plante antique 1



Plante antique 2



Arbre pétrifié



Gros arbre

CABANE DE THANATOS

Une cabane que Thanatos a construite à partir d'objets qui ont dérivé à terre et d'autres matériaux trouvés sur l'île de Seiren. La cabane contient des équipements de base, tels qu'une cheminée et des ustensiles de cuisine.

STRUCTURE

Construite être sûre, pour ne pas être vue. La porte d'entrée est fabriqué avec des bûches et de la corde.



L'intérieur de la cabane est rugueux et peu raffiné, mais sa structure est extrêmement solide.

CAMOUFLAGE

Un filet de feuilles drapé sur le toit aide la cabane à se fondre avec le décors.

CHEMINÉE FAITE MAIN

Faite de pierre et utilisée pour la cuisson et se chauffer. Les bouches de cheminée sont faites de bambou et couvert par un toit en bois.

PLAN DE CUISINE

Les huiles végétales et les épices sont ici, à côté des ustensiles de cuisine. Les barils sont remplis de légumes et de jus de raisin sauvage.

DOUBLE HAMACS

Le hamac supérieur est à Ricotta et celui du bas est celui de Thanatos. Les couvertures sont fait de peau de bête.

BUREAU DE THANATOS

Les livres qui se sont échoués sont disposés ici. Herbes, animaux, et matériaux récoltés sont accrochés à un ratelier. Une fleur repose dans un vase sur le rebord de la fenêtre.

Vêtements, fourrures et articles ménagers sont éparpillés.

ACCESSOIRES DE RICOTTA

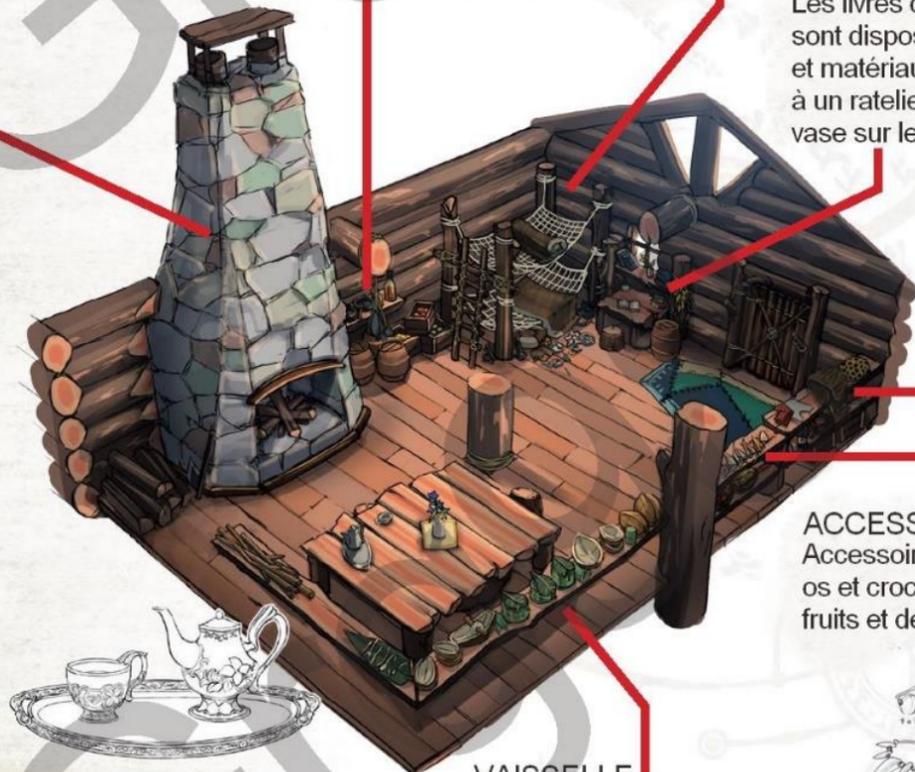
Accessoires assortis en coquillages, os et crocs. Un panier contient des fruits et des noix.

VAISSELLE

Assiettes faites de coques de noix de coco, des bols et des récipients fabriqués en bambou. De l'argenterie en métal échouée sur l'île est également placé ici.

SET DE THÉ DE RICOTTA

Un ensemble de thé avec un motif floral, il est surtout probable et appartenait à un noble. Deux autres tasses à thé sont caché sur une étagère. Ricotta apporte ça avec elle quand elle déménage au Village des naufragés.



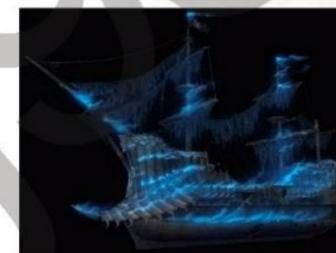
BATEAU FANTÔME

Des rumeurs circulent à travers le Village des naufragés au sujet d'un vaisseau fantôme qui apparaît quand un épais brouillard se forme.

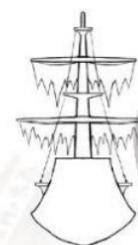
Sa véritable identité est le bateau pirate Eleftheria, barré par l'infâme capitaine Reed il y a plus de cent ans. Dans la langue Greshun, le mot Eleftheria signifie "liberté".



Concept initial



Mode feu fantôme



Mât



Proue



L'insigne de Pirate sur le drapeau

BATEAU DE SAUVETAGE

En utilisant les matériaux trouvés sur l'île, les naufragés ont construit un bateau pour s'échapper de l'île. La cale peut contenir une réserve de nourriture de 10 jours pour 20 personnes. Les barils attachés aux côtés du navire contiennent des légumes et de la viande conservés. Il y a suffisamment d'espace à l'intérieur du navire pour accueillir 20 personnes, inconfortablement. Le navire est conçu pour avoir quelques personnes qui travaillent sur le pont principal en tout temps.





FORÊT DE CORAIL

Un écosystème prospère s'est développé parmi les plateaux envahis de coraux. La forêt est un endroit serein avec beaucoup à chasser et à récolter, bien que de grandes bêtes peuvent parfois être trouvées errant dans la région.



Entrée de la forêt



Passage de la forêt

FORÊT DE CORAIL

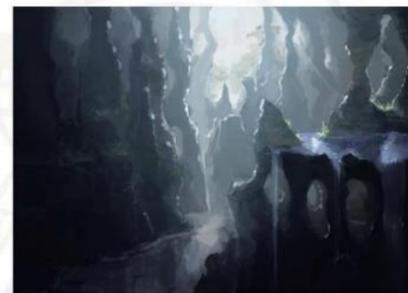
De nombreuses créatures différentes vivent dans cette jungle. Un épais brouillard apparaît parfois à l'extérieur du périmètre de la jungle, obscurcissant la vision du vicieux Gigantyrannus qui chasse à l'intérieur. Au plus profond de la jungle, l'environnement est principalement composé de marécages épais. En période de paix, fruits rares et pikkard peuvent occasionnellement être trouvés.



Jungle brumeuse



Entrée de la jungle



VALLÉE ÉRODÉE

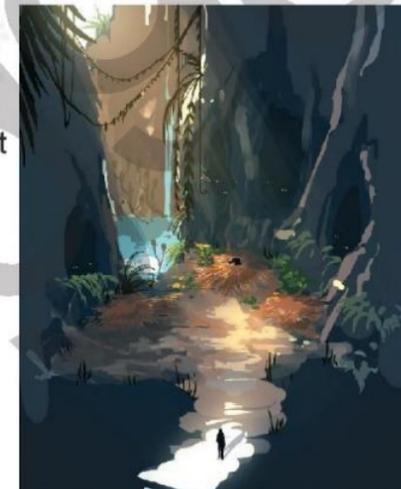
Une vallée qui s'est formée à travers de nombreuses années d'érosion hydrique. De nombreuses sections de la vallée ont des fondations étroites, où un seul glissement pourrait entraîner une chute fatale. L'humidité qui imprègne l'air rend les torches inefficaces.

REPÈRE DES CRÉATURES

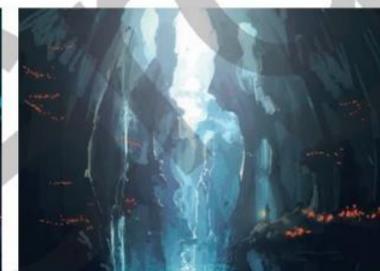
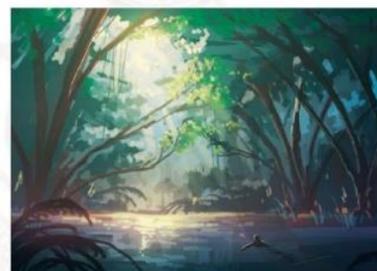
Une grotte naturelle où l'herbe et les feuilles ont été rassemblées pour former un énorme nid. Un ruisseau coule à proximité, et la lumière du soleil brille entre les fissures dans le plafond.



Plasercis



CONCEPTS DONJONS DE DÉPART



SCÈNES & CONCEPTS

CAVERNE DES ROIS ANCIENS

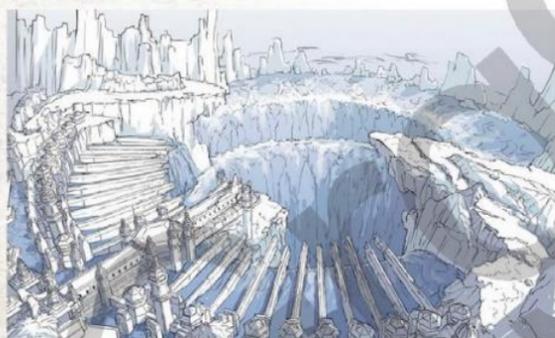
Une grotte où de le métal écarlate peut être extrait. Des anciennes roches reposent ici, révélant plein de fossiles de créatures antiques différentes. La partie la plus profonde des strates contient les restes fossilisés d'énormes créatures antiques.

CONCEPTS DE MATÉRIAUX



CRATÈRE DE MÉTÉORITE

Visible depuis le sommet du Mont Gendarme, ce gouffre est situé dans la région nord de l'île de Seiren. L'eau de mer s'y déverse continuellement comme une cascade sans fin.



Grand arbre originel

LES RUINES D'ETERNIA



Temps brumeux



Temps clair

ARBRE À PRIÈRES

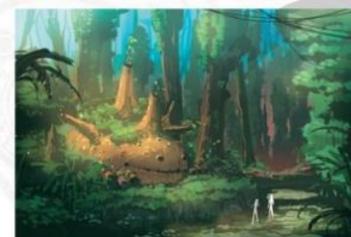


Jeune arbre à prières



Un arbre spécial qui exploite le pouvoir de la Prêtresse du Grand Arbre. Son tronc finit par tendre comme le long cou d'un dragon. Au fur et à mesure que l'arbre mûrit, son écorce durcit et devient blanche.

CONCEPTS DONJONS DE FIN



SCÈNES & CONCEPTS

CIVILISATION D'ETERNIA

Une civilisation prospère qui possède une technologie avancée que l'on ne trouve nulle part ailleurs. Dana, la femme qui apparaît dans les rêves d'Adol, réside ici. Leur société utilise une source d'énergie connue sous le nom d'Énergie spirituelle, et leur culture est basée sur le culte du Grand Arbre des Origines. Beaucoup de sculptures élaborées ornent les temples, leur qualité témoigne de l'habileté et de la foi de leurs sculpteurs.

Les sentiers qui partent de chaque temple suscitent un sentiment d'harmonie. En effet, de nombreux bâtiments dans le royaume suivent une philosophie de conception similaire. Quand on quitte la zone entourant le temple, les structures résidentielles parsèment librement le paysage en abondance.

Le voyage à travers le royaume est réalisé par deux voies terrestres et maritimes. Pour cette raison, le paysage unique du royaume ressemble à un groupe de petites îles. Beaucoup de temples peuvent être trouvés dans Eternia, car ils sont les points principaux de la gouvernance dans le royaume.



Concept de bâtiment



Grand arbre

CONCEPTS DE BÂTIMENTS



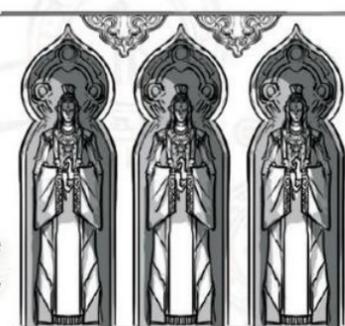
Bâtiment



Cristal d'énergie spirituelle



Fresque murale



Sculpture de prêtres

DESIGNS D'OBJETS

JOUET

Un poisson sculpté dans le bois. Si vous le placez dans l'eau, il commencera à se déplacer mystérieusement tout seul.



PLANTES

On dirait une plante, mais c'est dur comme un rocher.



OISEAU DE BOIS

Capable de voler seul, il est utilisé pour délivrer des messages.



DIEU SAURIEN

Le dieu de la guerre adoré par les Eternians.



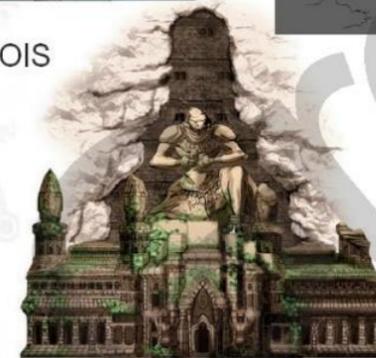
PLANTE MAGNIFIQUE
Une plantemagnifiques qui pousse dans des creux au sommet du corail.

BÂTIMENTS ANCIENS ET PRÉSENTS



VALLÉE DES ROIS

Dessus: Passé
Droite: Présent



TOUR DE BAHA

Gauche: Passé
Dessous: Présent





Avalodragil

Giasburn



Oceanos



L'Elutron



Theos d'Endrogram

Animus Hydra



Animus Ura



Idee d'une carte de Boss



Origine de la vie (enfant)

Origine de la vie (adulte)





Potion de soin / Potion totale Antidote Remède sucré Elixir de force Canne à pêche Appât Note de pirate



Baie Noix de coco Mangue Fruit de l'arbre dragon Tomate Maïs Choux Viande originelle



Gants d'escalade Pierre lumineuse Chaussures flottantes Ailes Archéoptéryx Écaille poisson sol. Cloche spirituelle Oeil de Faucon blanc



Soupe fruit de mer Omelette Champi Ratatouille viande Meunière colorée Quiche fruit de mer Chou farci



Roulée de Champi Poisson frit Repas de pirate Coleslaw copieux Bolognaise authentique Tarte citrouille royale



Sardine Bolé Sardine bleue Amana Truite de Seiren Orphie



Mégalodon Grand Anglo Nebilobrim Boldart Ancient Abyss



FFVIII LACRIMOSA OF DANA



© Nihon Falcom Corporation. All Rights Reserved.
Licensed to and published by NIS America, Inc.
Contact traduction: Grg98@laposte.net



Traduction FR