

# PHANTASY STAR



SEGA

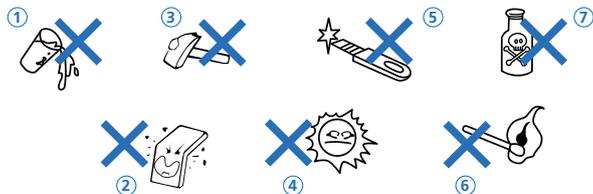
# MANIPULATION DE LA CARTOUCHE

Cette cartouche est conçue exclusivement pour le SEGA SYSTEM.

## Pour une utilisation appropriée

- ① Ne pas mouiller!
  - ② Ne pas plier!
  - ③ Ne pas soumettre à des chocs violents!
  - ④ Ne pas exposer au soleil!
  - ⑤ Ne pas abîmer!
  - ⑥ Ne pas laisser à proximité d'une source de chaleur!
  - ⑦ Ne pas mettre en contact avec du diluant, de l'essence, etc.!
- Si votre cartouche est mouillée, séchez-la bien avant de la réutiliser.
  - Si elle est sale, frottez-la avec précaution à l'aide d'un chiffon humide et d'un peu de savon.
  - Si vous ne vous en servez plus, rangez-la dans sa boîte.
  - N'oubliez pas de faire quelques pauses si vous jouez assez longtemps.

**AVERTISSEMENT:** Pour les propriétaires de téléviseurs à projection. Les images fixes peuvent endommager irrémédiablement le tube de l'image ou déposer du phosphore sur le CRT. Évitez l'utilisation répétée ou prolongée de jeux vidéo sur les téléviseurs à projection à grand écran.



# SOMMAIRE

*Nous vous remercions d'avoir acheté le jeu Sega Master System "Phantasy Star". Veuillez noter qu'en raison de la nature même de ce jeu, les questions que vous vous posez ne pourront avoir toutes réponse au même instant.*

<b>HISTOIRE</b> .....	4
<b>DÉMARRER UNE NOUVELLE PARTIE</b> .....	6
<b>CONTRÔLES</b> .....	8
<b>PHASE D'EXPLORATION</b> .....	10
<b>PHASE DE COMBAT</b> .....	13
<b>COFFRES AUX TRÉSORS</b> .....	15
<b>GÉOGRAPHIE DES PLANÈTES D'ALGOL</b> .....	16
<b>VILLES ET VILLAGES</b> .....	17
<b>LABYRINTHES</b> .....	20
<b>ARMES ET ARMURES</b> .....	21
<b>OBJETS</b> .....	25
<b>MAGIES</b> .....	27
<b>PERSONNAGES</b> .....	29
<b>BESTIAIRE</b> .....	30



\*Les parties prolongées peuvent vous fatiguer les yeux. Faites une pause de 10 à 20 minutes par heure de jeu.

# L'HISTOIRE DE PHANTASY STAR



Nous sommes en l'année 342. Palma, la première planète du système solaire d'Algol, a atteint le summum de sa prospérité sous le règne de son roi, Lassic. Les autres planètes d'Algol ont été colonisées et fournissent de plus en plus de récoltes et de ressources à Palma.

Nuit et jour, des vaisseaux font la navette entre les bases spatiales de Palma et Motavia, la deuxième planète d'Algol. Il a même été décidé que d'ici quelques années, une autre base serait construite sur la 3<sup>ème</sup> planète : Dézoris. Cependant, au printemps de cette année, des rumeurs terrifiantes ont commencé à se propager. Il semblerait que les nobles de la classe dirigeante aient été possédés par le paganisme et que Lassic, qui serait le plus atteint, se serait enfui d'Algol en échange de la vie éternelle.

Hélas, les rumeurs se sont révélées exactes. Des créatures monstrueuses se sont répandues jusque dans chaque recoin de chaque planète d'Algol, menaçant l'existence des populations. Quelque chose d'affreux est en train de se préparer...

*«Néro ?! Que s'est-il passé ?!»*

Le cri de la fille transperça l'air. La fille s'appelle Alisa. Elle a grandi ici, à Camineet, le quartier résidentiel de la capitale de Palma. Elle va avoir 15 ans cette année.



Néro, son grand frère a 18 ans. Il travaille en tant que bagagiste à la base spatiale de Paséo. Les parents de Néro et d'Alisa sont morts jeunes, le frère et la sœur ont survécu en ne comptant que sur eux-mêmes.

Le Robot-Policier jette Néro au sol comme s'il était un morceau de chiffon. D'un sourire méprisant,

il déclare froidement à Alisa : *«Voilà ce qui arrive quand on s'occupe trop des affaires de Lassic ! Maintenant vous allez peut-être mieux vous conduire, si vous voulez rester entiers !»*

Alisa et son frère mourant sont laissés sur le béton glacé. Alisa saisit la main de Néro, il ouvre lentement les yeux et la regarde gravement.

*«Alisa, écoute-moi. Lassic a apporté le désastre sur Algol et désormais notre monde tombe en ruine. J'étais en train de chercher ce que Lassic projetait mais je n'ai rien pu trouver tout seul.»*

Des larmes se forment dans les yeux de Néro. C'est la première fois qu'Alisa voit son frère pleurer. *«Pendant que je cherchais à en savoir plus sur Lassic, j'ai entendu parler d'un homme puissant nommé Tylon. Si tu réussis à unir tes forces aux siennes, peut-être qu'à vous deux, vous pourrez sauver Algol...Alisa, je ne peux plus supporter la douleur... Pardonne-moi... je n'ai rien accompli de bien et maintenant je dois mourir en te laissant seule...»*

*«Néro ! Néro !!»* Alisa hurle. Mais les yeux de Néro ne se rouvrent pas. Elle décide alors de venger son frère.

L'endroit sombre dans le crépuscule. Les yeux d'Alisa, bien que couverts par des larmes séchées, se remplissent d'une détermination puissante. Alisa prend la petite épée que Néro portait à la ceinture, elle la lève jusqu'à sa poitrine et jure : *«Néro, je suivrai ta volonté. Je vais mettre fin au règne de Lassic et ramener l'harmonie à Algol.»*

Ainsi commence l'épique croisade d'Alisa.



# DEMARRER UNE NOUVELLE PARTIE



Lorsque l'écran de présentation apparaît, vous avez deux possibilités : soit **[Commencer]** - pour débiter une nouvelle partie, soit **[Continuer]** - pour poursuivre une partie sauvegardée. Faites votre choix en utilisant le bouton de direction et en pressant le bouton 2.

**NOTE:** Par défaut, la bande sonore basculera automatiquement sur la bande son adaptée à votre matériel. Pour basculer entre les modes sonores FM et PCM, appuyer sur la touche PAUSE (action valable uniquement sur l'écran de présentation).

## ① Commencer votre première partie:

- Si c'est la première fois que vous jouez, sélectionnez **[Commencer]** et vous pourrez lire toute l'histoire d'Alisa, de sa quête et de son combat contre Lassic.

## ② Reprendre une partie sauvegardée :

- En choisissant l'option **[Continuer]**, le jeu reprendra là où vous l'aviez sauvegardé. Lorsque ce choix est effectué, **[Oui]** et **[Non]** apparaissent en bas de l'écran.
- Si vous choisissez **[Oui]**, un menu apparaîtra dans le coin supérieur droit. Les noms des parties sauvées, cinq au maximum, s'afficheront à l'intérieur. Utilisez la Touche D pour déplacer le curseur sur le jeu choisi, et pressez le bouton 2 pour démarrer.
- Si vous choisissez **[Non]**, cela signifiera que vous désirez effacer de la mémoire du jeu une partie sauvegardée. De nouveau un choix **[Oui]/[Non]** apparaîtra.

- Si vous choisissez **[Oui]** à ce moment-là, le menu des parties sauvegardées apparaîtra à nouveau. Placez le curseur sur la partie que vous désirez effacer, et pressez le bouton 2 pour confirmer ce choix.
- Un autre **[Oui]/[Non]** apparaîtra, avec, en plus, ce message : « **Etes-vous sur?** » Si, cette fois encore, vous choisissez **[Oui]**, le jeu choisi sera définitivement effacé. **NOTE:** Cette dernière option est utilisée seulement pour effacer des parties sauvegardées. Soyez très prudent lorsque vous utiliserez la commande **[Non]**, vous pourriez effacer accidentellement une partie sauvegardée sans le désirer.

## ③ Pour sauvegarder une partie:

- Lorsque vous désirez terminer une session, pressez les boutons 1 ou 2 pour faire apparaître la fenêtre de commande.
- Placez le curseur sur le mot **[Sauver]** et pressez le bouton 2.
- La liste des parties sauvegardées apparaîtra dans le coin supérieur droit. Si vous sauvegardez une partie en utilisant un mot déjà en place sur l'écran, la dernière sauvegarde prendra sa place, effaçant irrémédiablement l'ancienne partie.
- Pressez le bouton 2 pour sauver la partie en cours.
- Si vous sauvez une partie pour la première fois, ou si vous utilisez un espace vierge, l'écran d'enregistrement des noms apparaît.

## ④ Enregistrement des noms:

- Lorsque l'écran alphabétique apparaît, utilisez la Touche D pour déplacer le curseur sur les lettres de votre choix. Pressez le bouton 2 pour enregistrer les lettres définitivement.
- Répéter le procédé pour chaque lettre du mot composé.
- Si vous faites une erreur et enregistrez une mauvaise lettre, placez le curseur sur le mot **[Prec]** et pressez le bouton 2 ; cela effacera la dernière lettre choisie. Si vous désirez entrer un espace entre deux lettres, positionnez le curseur sur **[Suiv]** et pressez le bouton 2.
- Lorsque vous aurez terminé d'entrer le nom du jeu sauvegardé, positionnez le curseur sur le mot **[Fin.]** et pressez le bouton 2.

**NOTE:** Il y a la place seulement pour cinq lettres, nombres ou symboles pour chaque partie que vous désirez sauvegarder.

# PRENEZ LE CONTRÔLE



Touche directionnelle  
(Touche D)

Bouton  
①

Bouton  
②

## Le touche directionnelle (Touche D) permet de :

*Sur la surface des planètes :*

- Diriger Alisa et ses amis dans la direction appuyée.
- Déplacer le curseur de sélection de haut en bas sur les divers objets qui se trouvent dans les fenêtres de commande sur l'écran.

*Lorsque vous êtes dans les donjons, les caves et les tours, vous pouvez :*

- Diriger Alisa et ses amis dans la direction appuyée.
- Choisir les lettres des mots d'identification des parties sauvegardées.

## Bouton 1:

- Pour annuler une commande erronée.

## Bouton 2:

- Confirmer et exécuter la commande sélectionnée.
- Pour entrer les lettres choisies.

## Bouton 1 ou Bouton 2 :

- Pour commencer ou continuer une partie.
- Faire apparaître le menu initial.
- Lorsqu'une conversation nécessite plus d'une page d'écran de texte, presser l'un de ces boutons permet de passer à la page de texte suivante.

## Bouton Pause (sur la console) :

- Permet de mettre le jeu en pause.
- Coupe le son du jeu.
- Permet de basculer entre les modes sonores FM et PCM (uniquement sur l'écran de démarrage)

## Bouton Reset (sur la console) :

- Relance le jeu à son début.

**NOTE:** Presser le bouton RESET sans avoir au préalable sauvegardé la partie en cours vous obligera à recommencer votre aventure à son tout début.

Comme tout jeu de rôle, Phantasy Star utilise de nombreux menus. Les actions de vos personnages, les décisions que vous allez devoir prendre, les objets que vos héros prendront ou donneront, tout cela est contrôlé par des listes de commandes appelées menus.

## Il y a deux types principaux de menus:

- Phase d'exploration (voir page 10)
- Phase de combat (voir page 13)

*Pour jouer de la façon la plus réaliste possible, vous devez absolument apprendre à appeler rapidement les multiples fenêtres du jeu et également savoir passer de l'une à l'autre pour sélectionner les objets choisis.*



# PHASE D'EXPLORATION

Le bouton de direction (Touche D) permet de :

- \* Sur la surface des planètes :
- Diriger Alisa et ses amis dans la direction appuyée.
- Déplacer le curseur de sélection



Le menu peut être appelé à tout moment, excepté lorsque Alisa et ses amis combattent.

Voici les choix qui apparaîtront :

**Infos (Informations) :** Montre la force et la santé de chacun des membres du groupe d'Alisa. Les informations de chaque personnage apparaissent dans trois menus :

## ① Fenêtre liste des compagnons

Si vous contrôlez plus d'un personnage, utilisez la Touche D pour choisir celui dont vous désirez voir l'état.

## ② Fenêtre équipement

Cette fenêtre liste les armes, armures et boucliers que le personnage possède ou utilise.



## ③ Fenêtre détails



- **Niveau :** Reflète les progrès de votre personnage. Plus important est le niveau, plus fortes seront les autres capacités de votre personnage.
- **Exp. (Expérience) :** Points d'expérience. Vous gagnez des points d'expérience chaque fois que vous tuez un ennemi au cours d'un combat. L'accumulation des points d'expérience permet à vos personnages de monter de niveaux. C'est le principal moyen de mesurer les progrès de votre partie... en quelque sorte l'équivalent des gros scores sur les autres jeux.
- **Attaque :** Plus grande est votre force d'attaque, plus vous infligez de dommages à vos ennemis chaque fois que vous les touchez. La force de vos attaques dépend aussi du type d'armement dont vous disposez. Plus l'arme est puissante, plus l'attaque est violente.
- **Défense :** Plus la force de défense de vos personnages est élevée, moins les attaques ennemies auront d'effet sur eux. Les points de défense dépendent du type de protection dont disposent vos personnages. Que se soient des boucliers, des armures ou toute autre équipement défensif.
- **Pv Max (Points de vie maximum).** Plus vos personnages disposent de points de vie, mieux ils pourront résister aux attaques ennemies sans mourir.
- **Pm Max (Points magiques maximum).** Plus le nombre est grand, plus le personnage peut utiliser la magie.
- **MST (Mesetas) :** l'unité monétaire en cours dans tout le système solaire d'Algol. Bien sûr, plus vous en aurez, plus vous pourrez acheter de choses !

**Magies** : Ce menu propose les sorts que le personnage a appris. (Voir Magies page 27)

**Objets** : C'est ici que vous retrouverez les outils et les équipements que vos personnages auront trouvés et accumulés durant leur quête. Chacun d'eux peut porter jusqu'à 24 objets différents à la fois. Comme il n'est pas possible de tout montrer en un seul écran, il faut appuyer sur **[Suite]** pour voir apparaître la suite de la liste de vos objets.



\* **Pour utiliser un objet, un autre menu apparaîtra :**

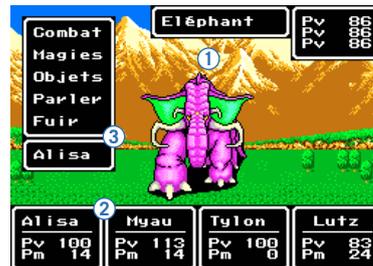
- **User** : Après avoir choisi un objet avec le curseur, il faut presser sur **[User]** pour pouvoir l'utiliser effectivement.
- **Munir** : Sélectionnez cette option lorsque vous désirez équiper votre personnage de nouvelles armes ou d'une nouvelle armure qui se trouvent en votre possession dans Objets.
- **Jeter** : Lorsque vous possédez 24 objets, il ne vous est plus possible d'en porter d'autre. Utilisez cette commande pour vous débarrasser d'un objet, même l'un de ceux gagnés en combat.



**Sonder** : En sélectionnant cette commande, vous allez pouvoir fouiller la zone située devant Alisa et ses amis. Cette commande peut vous permettre de trouver d'importants objets.

**Sauver** : Lorsque vous désirez quitter la partie en cours, tout en conservant la possibilité de revenir plus tard à l'endroit où vous vous trouvez, vous devez utiliser la commande **[Sauver]**. Cette commande mémorisera tout ce que vous avez réalisé jusqu'à ce point du jeu. Cette formidable caractéristique vous permet de revenir à l'endroit exact où vous avez quitté le jeu, en conservant vos compagnons et vos objets intacts.

## PHASE DE COMBAT



Lorsque vous quitterez l'abri des villages, et partirez explorer les campagnes, vous comprendrez rapidement pourquoi les peuples du système solaire d'Algol se font tellement de souci pour l'avenir de leurs pays! Il y a tant de monstres ... de tailles, de formes et de forces infiniment variées!

Lorsque vous rencontrerez un monstre, le paysage se transformera automatiquement en un écran de combat, et le menu du combat apparaîtra.

**Dans les scènes de combat, vous verrez:**

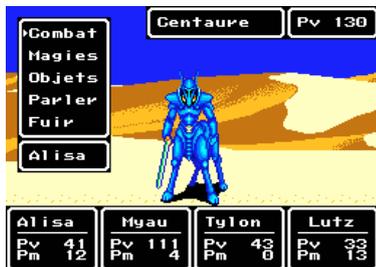
- ① Le Monstre ! Vous verrez son nom et ses points de force dans le coin supérieur droit de l'écran. Notez le nombre de monstres et la force de chacun d'eux.
- ② Dans le bas de l'écran, vous verrez les noms de tous les compagnons capables de combattre avec Alisa. Lors des combats, tous doivent participer.
- ③ Ensuite, vous devez sélectionner, pour chaque membre de la troupe, les actions de combat. Utilisez le curseur pour choisir une action pour chaque membre du groupe. Pressez le bouton 2 afin de confirmer cette action, ou le bouton 1 pour l'annuler. Lorsque vous annulez une action, il faut absolument en choisir une autre. Quand une action a été choisie pour chaque membre, pressez le bouton 2 pour démarrer la première manche du combat.

**NOTE** : Chaque membre du groupe doit combattre. Si vous sélectionnez **[Fuir]**, c'est-à-dire la fuite, pour l'un des membres, tous s'enfuient, sauf si un monstre empêche votre retraite.

Pour combattre un monstre, vous avez le choix entre plusieurs options :

- **Combat** : Si vous choisissez cette option, vous attaquez le monstre avec les armes que le personnage est en train d'utiliser.
- **Magies** : Alisa, Myau et Lutz peuvent utiliser la magie, à la condition, bien évidemment, d'avoir appris des sorts. Lorsque vous choisissez cette commande, un nouveau menu apparaît, montrant quels sorts votre personnage peut utiliser à cet instant de la partie. Choisissez-en un, et confirmez en pressant le bouton 2. Lorsque vous utilisez la magie pour soigner et guérir un de vos personnages, assurez-vous que vous soignez la personne qui en a vraiment besoin.
- **Objets** : Si vous choisissez cette option, une autre fenêtre, avec une liste différente, apparaîtra. Cette liste est la même que celle que vous pouvez appeler sur l'écran de mouvements. L'utilisation du menu est également la même, sauf que les objets utilisables durant les combats sont moins nombreux.
- **Parler** : Tous les monstres, heureusement, ne sont pas mauvais. Certains parleront à Alisa et à ses amis. Essayez donc d'utiliser cette action avant de vous battre.
- **Fuir** : Si vous ne voulez pas combattre, essayez de prendre la fuite. Mais parfois, il y a plusieurs monstres contre vous et certains peuvent très bien empêcher votre retraite. Le combat est alors inévitable.

*La bataille prend fin lorsque les points de force de l'un des combattants atteignent zéro, ou lorsque vous réussissez à prendre la fuite.*



## COFFRES AUX TRÉSORS

Sans compter les gains en points d'expérience, vos victoires contre les monstres vous apporteront également un bonus appréciable : un coffre au trésor.

Lorsque le coffre apparaît, une fenêtre s'ouvre pour vous demander si vous désirez ouvrir le coffre ou non.



**Si vous décidez de l'ouvrir, trois choses peuvent arriver :**

- Si vous avez de la chance, vous trouverez de l'argent et des objets utiles.
- Si vous voyez sortir une flèche du coffre, cela signifie qu'un des membres du groupe a été blessé.
- Si vous voyez un éclair sur tout l'écran et le coffre exploser, tous les membres du groupe seront plus ou moins blessés.



# GEOGRAPHIE DES PLANÈTES D'ALGOL



*Pour vaincre définitivement Lassic, vous aurez à explorer tout le système solaire d'Algol.*

planète est vieille et pleinement développée. Son peuple, les Palmans, utilise les voyages dans l'espace pour se rendre sur les deux autres planètes du système, Motavia et Dézoris.

**Motavia :** C'est une planète qui vient juste d'être colonisée par les Palmans. Elle possède un Spatioport pour le trafic des vaisseaux spatiaux, notamment pour le transport du minerai vers Palma. Motavia tourne autour du soleil en un cheminement irrégulier. La plupart du temps, elle se trouve très près du soleil et sa topographie ressemble beaucoup aux déserts de la Terre, avec ses paysages faits de sable et de rochers. Il y a tout de même quelques oasis dissimulées près des montagnes mais aussi des régions où l'air, empoisonné, peut être mortel.

**Dézoris :** C'est la planète la plus éloignée du soleil et il y fait, forcément, toujours froid. Sa surface est recouverte de neige et de glace. En raison de la morsure permanente du froid, le développement de la planète a été considérablement freiné. A chaque nouvelle révolution, Dézoris provoque une longue éclipse de dix jours qui plonge Motavia dans les ténèbres complètes. Durant toute cette période, les natifs de Dézoris allument des torches spéciales. Pour eux, cette pratique est sacrée, et leur lumière est utilisée pour les cérémonies magiques du nouvel an.

**Palma :** Palma ressemble à notre propre monde. Elle a des forêts, des lacs, des rivières et de très vastes plaines. La

# VILLES ET VILLAGES

Chaque planète possède des villes et des villages où les gens et les extraterrestres vivent.

Comme dans la plupart des communautés existantes, il existe plusieurs types d'habitations.



① Maison de ville



② Maison de village

## Maisons

On peut rencontrer des gens partout. Arrêtez-vous et dialoguez avec eux. La plupart sont chez eux, et vous devez entrer dans leurs maisons pour entendre ce qu'ils auront à vous dire. D'autres se trouvent dans les rues. Recherchez toutes les informations que vous pourrez obtenir sur les campagnes, sur les autres villages ou les autres endroits qui pourraient contenir des objets importants.



① Hôpital de ville



② Hôpital de village

## Hôpitaux

Une des façons de restaurer vos points de force est, justement, une visite à l'hôpital. Comme dans la vie réelle, vous aurez à payer pour les soins. Le coût de ces soins est proportionnel aux dommages que vous avez subis.



- ① Église de ville
- ② Église de village



- ① Magasin de ville
- ② Magasin de village



### • Armurerie

C'est le meilleur endroit où vous procurer des armes et des armures plus puissantes que celles avec lesquelles vous avez débuté le jeu. Mais prenez garde à ne pas dépenser tout votre argent, car vous risqueriez d'en manquer par la suite.



### • Quincaillerie

La plupart du temps, vous aurez besoin de divers outils. En les achetant ici, non seulement vous ferez des économies mais vous pourrez acquérir des objets dont vous aurez besoin, un jour ou l'autre, dans votre quête. De plus, vous pourrez également les revendre quand vous n'en aurez plus besoin.

### Églises

Les églises des villages et des villes ont un double emploi : premièrement, si l'un de vos amis venait à mourir au cours d'un combat, il - ou elle - pourrait être ressuscité(e). Secundo, si vous désirez savoir de combien de points d'expérience vous avez besoin pour atteindre un niveau supérieur, vous pourrez l'apprendre ici.

### Magasins

Dans les villes et les villages vous trouverez trois sortes de boutiques où vous pourrez acheter de nombreux équipements et objets. Chaque fois que vous entrerez dans une boutique, une liste des objets disponibles, ainsi que leur prix, apparaîtra.



### • Pharmacie

C'est bien évidemment là que vous pourrez trouver des remontants. Vous pourrez en conserver afin de les utiliser plus tard, quand vos points de force viendront à manquer et qu'il n'y aura pas d'hôpital dans les environs.



### Sortie

Après avoir terminé vos investigations dans les villes et les villages, dirigez-vous vers la porte de sortie afin de pouvoir progresser dans le monde extérieur.



### Autoroute

Cette méthode de transport, qui ressemble un peu à un tapis roulant, vous emmènera directement au Spatioport. A chaque entrée du Spatioport se trouve un garde qui ne vous laissera passer qu'à la condition que vous lui présentiez un objet spécial.



### Spatioport

On en trouve à la fois sur Palma et Motavia. Si vous avez un passeport, vous pouvez accéder à un vaisseau spatial et voyager d'un monde à l'autre.

# LABYRINTHES, DONJONS ET CAVERNES



Sur les trois mondes, vous trouverez des grottes, des donjons et des tours extrêmement dangereux. Ces endroits contiennent plusieurs niveaux.

Si vous osez pénétrer ces catacombes, des trésors ainsi que des objets de grande valeur vous attendent.

De plus, vous aventurer au plus profond des cavernes vous permettra de rencontrer des gens intéressants, des secrets et des passages secrets.

Combat	Mammoth			Pv	2000
Magies				Pm	2000
Objets					
Parler					
Fuir					
Alisa					
Alisa		Myau	Tylon	Lutz	
Pv	205	Pv	204	Pv	209
Pm	251	Pm	249	Pm	223

# ARMES ET ARMURES

## Armes

Chaque personnage peut utiliser un certain type d'arme ou d'armure, (par exemple, Myau étant un animal, il ne peut pas utiliser d'arme conçues pour les humains) pensez à bien vous en munir !



### GLAIVE

C'est l'arme d'Alisa en début de partie.



### HACHE

Tylon commence avec cette arme. Elle est plus puissante que le glaive. Rappelez-vous qu'elle est beaucoup plus lourde et que vous aurez besoin de force pour bien l'utiliser.



### SCEPTRE

Lutz commence le jeu avec cette arme, assurez-vous d'en acquérir une autre le plus rapidement possible, car sa force d'attaque n'est que de +3.



### PISTOLET À POINTES

Cette arme est plutôt efficace. Elle infligera des blessures à tous vos ennemis durant les combats. Mais seul Tylon peut s'en servir.



### GRIFFES D'ACIER

C'est l'une des rares armes que Myau puisse utiliser. N'oublions pas que c'est un animal.



### CROCS DE MÉTAL

Une des rares armes que Myau puisse utiliser. Sa force d'attaque est de +10.



### ÉPÉE

Plus puissante qu'une glaive, elle est aussi plus lourde. C'est une bonne arme pour démarrer. Sa force d'attaque est de +12.



### ÉPÉE TITANE

Pas aussi puissante qu'une épée de céramique, mais tellement moins chère. Sa force d'attaque est de +21.



### ÉPÉE CÉRAMIQUE

Puissante et légère. Aussi bien Alisa que Tylon peuvent s'en équiper. Sa force d'attaque est de +31.



### ÉPÉE LACONIAN

C'est la plus puissante des épées disponibles. Elle reste pourtant assez légère pour qu'Alisa puisse s'en équiper. Prenez-la si vous le pouvez, car sa force d'attaque est de **+60** !



### SCEPTRE PSYCHO

Lorsque vous trouverez cette arme, donnez-la à Lutz. C'est la plus forte et la plus puissante qu'il puisse utiliser.



### CANON À PLASMA

Cette arme possède un avantage important: elle peut atteindre tous les ennemis visibles à l'écran. Une excellente arme à posséder. Sa force d'attaque est de **+10**.



### PISTOLET LASER

La meilleure des armes à feu. Elle vous sera nécessaire pour terminer le jeu. Sa force d'attaque est de **+20**.



### HACHE LACONIAN

La plus puissante des armes disponibles. Mais elle est très lourde, et seul Tylon est capable de s'en servir. Le problème est qu'il faut la trouver, étant donné qu'elle n'est pas en vente dans les boutiques. Sa force d'attaque est de **+80**.



### SABRE LASER

Si vous vous contentez de faire du shopping, c'est l'arme la plus puissante que vous puissiez acheter. Sa force d'attaque est de **+46**.

## Armures

Hormis ses armes, chaque membre du groupe doit posséder la meilleure armure possible. C'est la seule façon de se protéger des attaques des monstres. Soyez attentif à leur indice de protection et faites bien attention lors de vos achats.



### PLASTRON

D'un poids très léger, mais tout de même fait d'un matériau relativement résistant. Alisa doit l'acheter avant de prendre la route. Sa force de défense est de **+15**.



### FOURRURE ÉPAISSE

C'est la seule protection que peut porter Myau. Cela lui donne tout de même un bon indice de protection de **+30**.



### ARMURE ZIRCON

Elle est faite du plus formidable alliage qui ait jamais été conçu. Son indice de protection est de **+30**.



### ARMURE DIAMANT

Sa protection est parmi les plus élevées, mais, comme son nom l'indique, elle coûte très très cher. Si vous avez les moyens, n'hésitez pas, achetez-la. Son indice de protection est de **+60**.



### ARMURE LACONIAN

La plus puissante des protections disponibles, mais il va falloir la trouver, car elle n'est pas en vente dans les magasins. Son indice de protection est de **+80**.



### CAPE DE FRAD

C'est Lutz qui peut l'utiliser au mieux. Le Maître Tajim peut vous permettre de l'avoir. Son indice de protection est de **+40**.



### TENUE DE CUIR

C'est la robe usuelle des gens du peuple. Elle protège bien un peu, mais il vaut mieux se procurer rapidement de meilleures protections dès que cela est possible.



### CAPE BLANCHE

Lutz commence le jeu avec ce vêtement. Seules les personnes ayant de très grandes connaissances et une importante éducation pourront porter ce vêtement très spécial.



### ARMURE D'ACIER

Comme son nom l'implique, cette armure est très lourde et peu de gens peuvent la porter. Alisa ne le peut pas. Tylon, qui est bien le plus fort, la porte au début du jeu.



## Boucliers

En plus d'une armure, un bouclier vous donnera un supplément de protection au moment des attaques ennemies. Prenez-les aussi vite que vous le pourrez.



### BOUCLIER DE CUIR

Alisa peut facilement l'utiliser, car il est très léger. Malheureusement, il n'offre que peu de protection.



### BOUCLIER DE BRONZE

Plus lourd que celui de cuir, il est tout de même plus léger que celui de fer. Mais encore trop lourd pour Alisa.



### BOUCLIER D'ACIER

Non seulement il est très lourd, mais en plus son indice de protection n'est que de +5. Heureusement, il ne coûte pas cher.



### BOUCLIER CÉRAMIQUE

Ce bouclier est très puissant tout en étant relativement léger. On peut l'acheter mais il coûte très cher. Son indice de protection est de +23.



### GANTS SAUVAGES

Comme Myau est un animal et qu'il ne peut porter de bouclier, ces gants sont faits pour lui. L'indice de protection est de +40.



### BOUCLIER DE PERSÉE

Le bouclier le plus puissant dont puisse disposer Tylon. Bien qu'il ne soit pas possible de le trouver dans les magasins, vous en aurez absolument besoin avant de pouvoir affronter l'un des monstres principaux. Mais lequel? Et où donc est-il caché? Son indice de protection est de +40.



### BOUCLIER LACONIAN

C'est le meilleur bouclier dont puisse disposer Alisa. Assez léger pour qu'elle puisse l'emporter partout sans difficulté, elle en aura besoin pour aider à vaincre Lassic. Son indice de protection est de +50.



### BOUCLIER LASER

D'une très haute technologie, c'est le meilleur! Facile à utiliser et d'une très grande valeur. Formidable pour Alisa.

## OBJETS

Tout au long de votre quête, les objets auront par moments une valeur inestimable. Que ce soient des clés, de la nourriture, des moyens de transport ou même des torches, tout ceci vous permettra d'avancer dans le jeu.



### TAPIS DU CROYANT

Cet objet vous transportera automatiquement dans la dernière église que vous aurez visitée.



### COIFFE MAGIQUE

En utilisant ce chapeau magique, vous serez à même de comprendre le langage de certains monstres.



### VOILE DE FUITE

Cet objet vous permet de devenir temporairement invisible et de vous échapper des combats.



### VITABARRE

Utilisez cette barre d'énergie pour restaurer vos points de vie de +10.



### AQUAVATAL

Comme la Vitabarre, cet objet restaurera vos points de vie, mais de +40.



### VASE LACONIAN

Très important pour Myau. Mais comment l'utiliser?



### PERMIS

Un objet qui vous permettra de traverser les sables mouvants. Pour l'obtenir, il vous faudra faire un arrangement...



### PASSEPORT

Une autre forme d'identification indispensable pour voyager entre les planètes.



### ALSULINE

Cet objet a été trouvé près du cou de Myau. Mais à quoi sert-il donc?



### POLYMATÉRIAU

Ce puissant et malodorant liquide fera fondre tous les matériaux, à l'exception du laconien. Surout utile avec les vieilles ferrailles.



### SPHÈRE D'ESPRIT

Plus puissante que la coiffe magique, elle est très efficace avec certains monstres.



### HAPSBY

Un robot fait de pur laconian. Il opérera le Luveno... si vous le retrouvez.



### CLÉ DES DONJONS

Cette clé ouvrira les portes closes des donjons. Vous pourrez l'utiliser autant de fois qu'il vous plaira.



### CLÉ MAGIQUE

Plus puissante que la clé des donjons, cet objet peut ouvrir les portes magiques.



### OEIL DE CARBOUCLE

Une pierre précieuse que vous trouverez sur le front du Dragon de Casba.



### CRISTAL DE DAMOA

Un pouvoir magique surpuissant contre les créatures de Lassic.



### BOUSSOLE

Elle vous aidera à trouver votre chemin lorsque vous serez dans les forêts.



### MASQUE À GAZ

Un bouclier spécial pour traverser les campagnes empoisonnées.



### FLÛTE APAISANTE

Vous pouvez être sûr de vous perdre à l'intérieur de certains donjons. Si vous possédez cet objet, vous pourrez, sortir sain et sauf, malgré les pièges les plus stupéfiants.



### LAMPE TORCHE

Vous permettra de voir à l'intérieur des corridors les plus sombres.



### PENDENTIF LUMINEUX

Avec cette lampe spéciale, les donjons les plus sombres s'éclaireront comme en plein jour.



### TORCHE D'ÉCLIPSE

Elle donne une lumière aussi éclatante que le soleil en plein midi. Trouvez-la sur Dézoris.



### AÉROPRISME

Un objet magique qui vous montrera où votre vaisseau spatial ne doit surtout pas aller.



### GÉOMASTER

Un véhicule pour pouvoir vous déplacer rapidement sur la surface des planètes.



### AQUANAUTE

Un bateau spécial pour traverser les océans.



### FORAGLACE

Une nécessité absolue sur Dézoris. Lorsque cela s'avère possible, ce véhicule peut traverser certaines montagnes de glace avec une grande facilité.



## MAGIES

Il y a deux sortes de magie. La première que vous pouvez utiliser durant les combats, et la seconde durant le cours normal du jeu.



### Les sorts disponibles sont :

#### BARRIÈRE MAGIQUE (Lutz)

Cette magie sert également durant les combats. Elle érige aussi un mur autour de nos héros avec, en plus, la possibilité d'annuler les sorts magiques des monstres.

#### FLAMMES (Alisa, Lutz)

Ce sort attaque les monstres avec des boules de feu.

#### TORNADES (Lutz)

Ce sort crée de puissantes tornades qui combattent les monstres.

#### FOUDRE (Lutz)

Envoie des éclairs de foudre pour renverser les monstres.

#### LIGOTER (Alisa)

Ce sort ligote les monstres, les empêchant de bouger.

#### DÉGUERPIR (Alisa)

Vous permet une rapide retraite des batailles où vous ne désirez pas combattre.

#### TONIFIER (Myau)

Ce sort permet à l'un des membres du groupe de voir sa force décuplée afin de vaincre un monstre très puissant.

#### SOIN (peut être utilisé par Alisa).

Il guérira les malades et restaurera les points de vie.

#### SUPER SOIN (Myau, Lutz)

Plus puissant que Soins, il sert surtout à restaurer les points de vie largement défaillants.

#### BARRIÈRE (Myau)

Durant les combats, cette magie. dressera un mur invisible autour de Myau et de ses amis.



#### **TERRORISER** (Myau)

Fait peur à un seul monstre. Attention, ce sort n'est effectif que sur un monstre ayant un niveau inférieur ou égal au vôtre.

#### **DÉMINER** (Myau)

Vous permet de traverser les trappes situées dans les donjons et devant les coffres.

#### **PASSE-MURAILLE** (Myau, Lutz)

Vous permet de remonter à la surface lorsque vous vous trouvez dans un donjon, une grotte ou une tour.

#### **TÉLÉPORTER** (Alisa)

Vous ramène à la dernière église visitée.

#### **DÉSCELLER** (Lutz)

Ouvre les portes scellées par la magie.

#### **RENAÎTRE** (Lutz)

Ressuscite un membre du groupe sans avoir à revenir dans une église.

#### **TRADUCTEUR** (Alisa)

Vous permet de comprendre certains monstres.

#### **TÉLÉPATHIE** (Lutz)

Même usage que Traducteur, pour d'autres monstres.

## LES PERSONNAGES PRINCIPAUX



#### **ALISA**

Le personnage principal. Son frère a été tué par Lassic, et elle a juré de l'anéantir et de venger son frère.



#### **MYAU**

Un drôle d'animal qui ressemble un peu à un chat. Il parle le langage humain et il est très attaché à Tylon.



#### **LUTZ**

C'est un magicien médium qui réside sur Motavia. Il est très réputé pour ses pouvoirs magiques.

Il est également le meilleur ami du gouverneur.



#### **TYLON**

Le second camarade d'Alisa. Il a aussi juré de détrôner l'ignoble Lassic.

# BESTIAIRE

Voici quelques uns des monstres ou personnages que vous croirez pendant votre aventure sur les planètes du système solaire d'Algol.



## MOUCHE PIQUANTE

Si vous n'êtes pas préparé, celles-ci vous attaqueront en crachant des flammes.



## PLANTE CARNIVORE

A l'origine elles se nourrissent d'insectes et de petits animaux, mais aujourd'hui elle ne sont pas si difficiles...



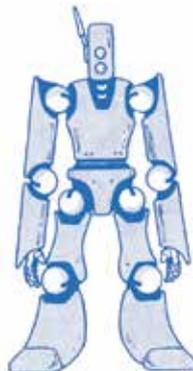
## HOMO CHIROPTER

Créés également par Lassic, ce sont des humains génétiquement modifiés qui sont capables de vivre à la fois sur terre et dans les airs.



## HOMO SQUALUS

Créés par Lassic, ce sont des humains qui ont mutés pour vivre à la fois sur terre et dans l'eau. Ils attirent leurs victimes dans l'océan.



## CYBER GARDE

De simple machines.



## PAYSAN MOTAVIEN

Les peuples autochtones de Motavia. Ils vivent dans un monde de sable.



## DÉZORIEN

Les peuples autochtones de Dézoris. Ils sont comme chiens et chats avec les Motavien.



## MARAUDEUR SOMBRE

Esprits familiers du Chaos, Ils sont venus d'un autre monde et sont maintenant alliés avec Lassic.



## ROI DES SABRES

Troupe d'élite à la fois calme et intelligente, ils sont les gardes du corps de Lassic.

**SEGA**  
Imprimé en France

©1987 SEGA, ©2008 SMS Power!, ©2012 Master System France/Ichigo

Ichigo (trad/check/asm/gfx), Wil76 (trad), Révo (check), Vingazole (trad), Francklin29 (scans) et Berial Mut 743 (trad/check)