
PlayStation
PAL
VAGRANT STORY™
SQUARESOFT®
PlayStation®

Précautions

• Ce disque contient un logiciel destiné à la console PlayStation®. Ne l'utilisez jamais sur une autre machine car vous pourriez l'endommager. • Ce disque est conforme aux spécifications de la PlayStation® commercialisée en Europe. Il ne peut pas être utilisé sur des versions étrangères de la PlayStation®. • Lisez soigneusement le manuel de la PlayStation® pour savoir comment l'utiliser. • Lorsque vous insérez ce disque dans la PlayStation®, placez toujours la face portant les inscriptions vers le haut. • Lorsque vous manipulez le disque, évitez de toucher sa surface. Tenez-le par les bords. • Ne salissez pas le disque et ne le rayez pas. Si la surface du disque se salit, essuyez-la avec un chiffon doux. • Ne laissez pas le disque près d'une source de chaleur, à la lumière directe du soleil ou près d'une source d'humidité. • N'essayez jamais d'utiliser un disque fêlé, tordu ou scotché, car ceci pourrait entraîner des erreurs de fonctionnement.

Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes; succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation. Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants: vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

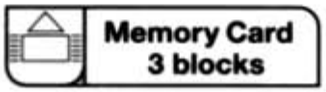
LE PIRATAGE INFORMATIQUE

Toute reproduction non autorisée, totale ou partielle, de ce produit ou de marques déposées, constitue un délit. Le PIRATAGE nuit aux consommateurs, aux développeurs, aux éditeurs et aux distributeurs légitimes de ce produit. Si vous pensez que ce produit est une copie illicite ou si vous possédez des informations sur des produits piratés, veuillez contacter votre service consommateur national dont le numéro figure au verso de ce manuel.

Le numéro du Service Clientèle (Customer Service No.) se trouve au dos de ce manuel

© 2000 Square Co., Ltd. Tous droits réservés. Usage privé uniquement. Il est interdit de copier, adapter, louer, prêter, revendre, utiliser dans une salle de jeux, charger, publier, transmettre par câble, utiliser en public, distribuer ou extraire ce produit, toute marque ou tout copyright en faisant partie. Publié par Square Europe Ltd. Développé par Square Co., Ltd.









VAGRANT STORY™

Vagrant Story™ – Une descente au cœur du mensonge pour découvrir la vérité.



SOMMAIRE

Introduction. 2
Commencer la partie 3
Commandes de base. 4
Personnages. 6
Ecran de jeu / Menu "Command" . 8
Menu "Command" 9
LéaMundis 13
Système de combat 17
Objets, armes et armures. 20
Techniques de combat. 22
Magie 23
Crédits 24

Le vieux Manuel

INTRODUCTION

Ne reculant devant aucune ignominie, un culte de fanatiques appelé Mullenkamp a investi le manoir de l'honorable duc Bardora. Bien que des innocents eussent péris dans cet épisode tragique, toutes les informations sur l'incident ont été passées sous silence. Depuis, le leader de Mullenkamp, Sydney Losstarot, semble avoir disparu de Valendia.

N'étant pas sur les lieux au moment du drame, le duc Bardora échappa à cette action terroriste. Une semaine plus tard, le duc était pourtant victime d'un attentat fatal. Le Parlement porta ses soupçons sur Ashley Riot, RiskBreaker au service de la Ligue. Celui-ci en effet, avait été chargé d'enquêter sur les actes perpétrés au manoir, mais il disparut peu de temps après que l'accusation fut portée contre lui.

Durant la semaine qui s'écoula entre l'incident du manoir ducal et l'assassinat de son maître, Ashley entreprit un étrange périple vers un lieu oublié de tous...

La cité maudite de LéaMundis...

A son apogée, LéaMundis abritait plus de 5000 âmes et sa prospérité était inégalée. Cette période faste fut brutalement interrompue lorsqu'un formidable tremblement de terre frappa la cité.

Les marées eurent tôt fait de remplir les crevasses ouvertes par le séisme, coupant Léa Mundis du monde extérieur. Au-dessus des eaux, la tourmente terrestre lui fit perdre la quasi-totalité de sa forme d'antan. Sous ses rues, là où les moines avaient façonné la pierre en longs couloirs, l'ancien labyrinthe mortuaire devint l'abri des âmes damnées.

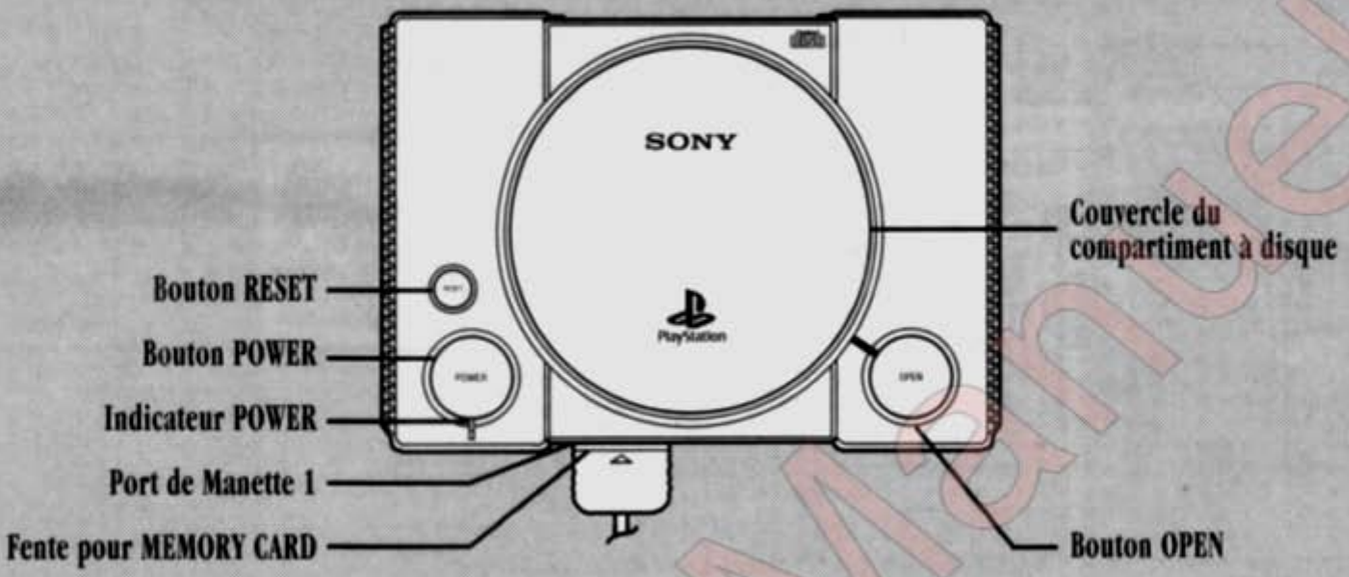
Le joueur incarnera ainsi Ashley Riot lors de cette semaine très particulière... Dans l'atmosphère étouffante de LéaMundis.

Qu'est-il donc arrivé dans cette cité maudite ?

Ashley a-t-il réellement assassiné le duc ?

Seul le joueur, en incarnant Ashley, pourra lever le voile sur ces interrogations.

COMMENCER LA PARTIE



Note : Il est déconseillé d'insérer ou de retirer des accessoires ou MEMORY CARD une fois la console allumée.
Allumez votre console PlayStation® conformément aux instructions données dans son mode d'emploi. Assurez-vous que la console est éteinte avant d'insérer ou retirer le disque.
Une fois la console allumée, la séquence d'introduction débute. Appuyez sur les touches ◉ ou START lors de l'introduction afin d'accéder à l'écran titre. Sélectionnez l'une des commandes suivantes puis pressez la touche ◉.



NEW GAME Nouvelle partie.
CONTINUE Continuer le jeu à partir d'une sauvegarde. Pour plus d'informations, référez-vous à la section "Charger une partie" ci-dessous.
VIBRATION Permet d'activer ou d'éteindre la fonction vibration de la Manette Analogique (DUALSHOCK™).
SOUND Configurer les paramètres de sortie du son (STEREO / MONO).



SAUVEGARDER

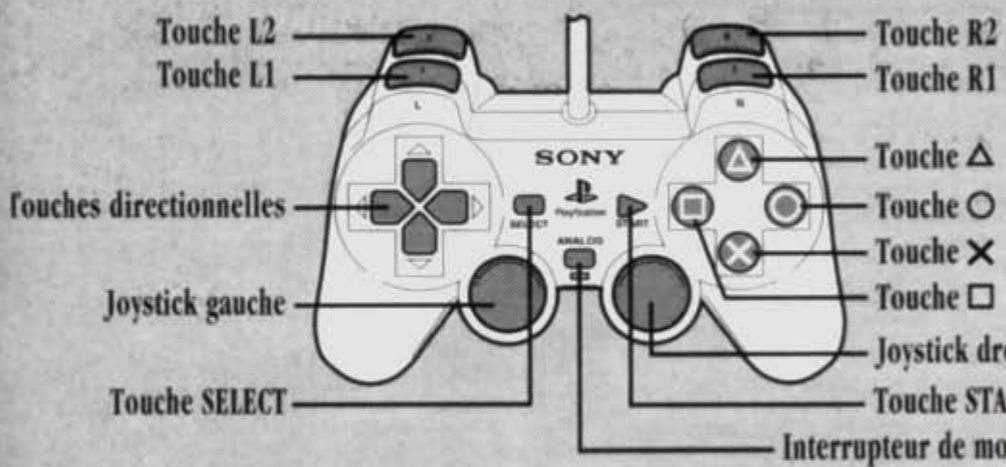
Note : Assurez-vous qu'il reste suffisamment de blocs libres sur votre MEMORY CARD avant de commencer à jouer (Vagrant Story requiert 3 blocs de sauvegarde).
Sauvegardez dans les "Cercles de magie" (Points de sauvegarde) comme il est indiqué ci-contre.
Pour sauvegarder, sélectionnez <Données> à partir du menu principal, puis <Sauvegarde> en pressant la touche ◉.
Sélectionnez ensuite la fente pour MEMORY CARD No1 ou la fente pour MEMORY CARD No2, puis pressez la touche ◉. Choisissez le fichier sur lequel vous désirez effectuer votre sauvegarde. Si le fichier contient déjà des données sauvegardées, un message de confirmation apparaîtra. Pour confirmer, sélectionnez <OUI> puis pressez la touche ◉.

CHARGER UNE PARTIE

Sélectionnez une fente pour MEMORY CARD puis pressez la touche ◉. Pressez ensuite les touches directionnelles haut / bas afin de choisir le fichier à charger, puis confirmer à l'aide de la touche ◉.

Review Manuel

COMMANDES DE BASE





Si votre Manette ressemble à celle-ci, référez-vous aux instructions numériques indiquées ci-dessous

† Le joystick gauche ne peut être utilisé que lorsque la Manette Analogique (DUALSHOCK) est en mode Analogique (LED : rouge).
La fonction vibration de la Manette Analogique (DUALSHOCK)™ peut être allumée / éteinte par l'intermédiaire du menu <Options>. Passer du mode Analogique au mode numérique n'affecte pas la fonction vibration.
† Lorsque la Manette est en mode Analogique, le joystick gauche remplit les mêmes fonctions que les touches directionnelles, telles qu'elles sont décrites dans ce manuel.
† Afin de redémarrer le jeu sans éteindre la console, pressez les touches L1, L2, R1, R2, SELECT, et START en même temps.
† Pour faire défiler les différents messages de dialogues, pressez une des touches suivantes : ○,×,△,□, L1, L2, R1, ou R2.

Mode normal



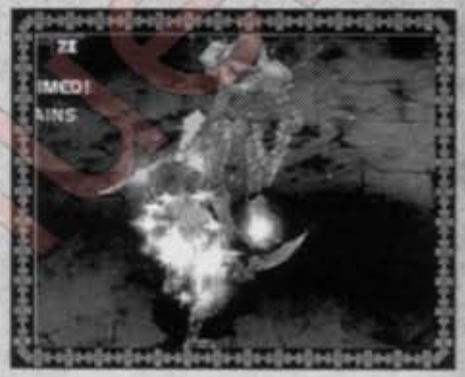
- Touches directionnelles / joystick gauche	Bouger, s'accrocher, monter (pressez les touches directionnelles dans le sens voulu pour déplacer Ashley jusqu'à la plate-forme que vous souhaitez atteindre), tourner le regard en vue subjective.
- Joystick droit	Vue subjective
- Touche START	Vue subjective, éviter la démo
- Touche SELECT	Zoom avant / arrière
- Touche ○	Agir, sortir l'arme équipée (pour passer en Mode Battle)
- Touche ×	Annuler, ouvrir les portes et les coffres, déplacer les caisses (pousser, porter, placer…), quitter la vue subjective.
- Touche □	Sauter
- Touche △	Ouvrir le menu principal
- Touche L1	Tourner la carte vers la droite
- Touche L2	Afficher les raccourcis
- Touche R1	Tourner la carte vers la gauche
- Touche R2	Marcher (plus les touches directionnelles ou le joystick gauche)

Level Manuel

COMMANDES DE BASE

Mode Battle

- Touches directionnelles / joystick gauche	Bouger, choisir une cible dans la sphère de combat, tourner le regard en vue subjective.
- Joystick droit	Vue subjective
- Touche START	Vue subjective, éviter la démo
- Touche SELECT	Zoom avant / arrière
- Touche ◎	Agir, ouvrir / fermer la sphère de combat, utiliser une technique de combat (Chain ou Défense)
- Touche ⊗	Annuler, fermer la sphère de combat, sortir de la vue subjective, passer au Mode Normal
- Touche □	Sauter, utiliser une technique de combat (Chain ou Défense)
- Touche △	Ouvrir le menu principal, utiliser une technique de combat (Chain ou Défense)
- Touche L1	Tourner la carte vers la droite
- Touche L2	Afficher les raccourcis, changer de cible
- Touche R1	Tourner la carte vers la gauche
- Touche R2	Marcher, (plus les touches directionnelles ou le joystick gauche)



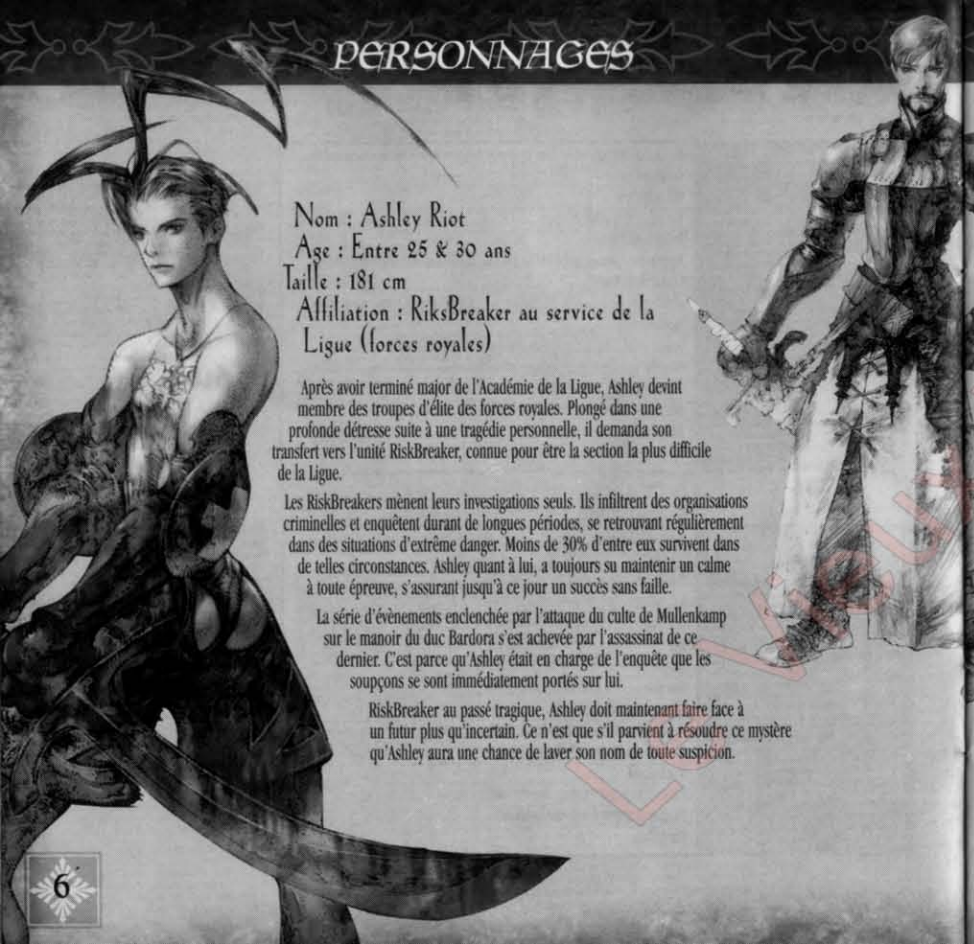
Ecran Menu

- Touches directionnelles / joystick gauche	Déplacer le curseur, passer d'un menu à l'autre lorsque la fenêtre <Objets> est ouverte
- Joystick droit	Non utilisé
- Touche START	Non utilisée
- Touche SELECT	Non utilisée
- Touche ◎	Agir
- Touche ⊗	Annuler
- Touche □	Non utilisée
- Touche △	Fermer le menu
- Touche L1	Passer d'un menu à l'autre, dans la fenêtre <Etat> permet de connaître la situation d'Ashley et celle des ennemis
- Touche L2	Non utilisée
- Touche R1	Passer d'un menu à l'autre, dans la fenêtre <Etat> permet de connaître la situation d'Ashley et celle des ennemis
- Touche R2	Non utilisée



† Lorsque les raccourcis sont affichés, pressez la touche appropriée pour accéder au menu désiré.

Le Jeux Manuel



Nom : Ashley Riot
Age : Entre 25 & 30 ans
Taille : 181 cm
Affiliation : RiksBreaker au service de la Ligue (forces royales)

Après avoir terminé major de l'Académie de la Ligue, Ashley devint membre des troupes d'élite des forces royales. Plongé dans une profonde détresse suite à une tragédie personnelle, il demanda son transfert vers l'unité RiskBreaker, connue pour être la section la plus difficile de la Ligue.

Les RiskBreakers mènent leurs investigations seuls. Ils infiltrent des organisations criminelles et enquêtent durant de longues périodes, se retrouvant régulièrement dans des situations d'extrême danger. Moins de 30% d'entre eux survivent dans de telles circonstances. Ashley quant à lui, a toujours su maintenir un calme à toute épreuve, s'assurant jusqu'à ce jour un succès sans faille.

La série d'évènements enclenchée par l'attaque du culte de Mullenkamp sur le manoir du duc Bardora s'est achevée par l'assassinat de ce dernier. C'est parce qu'Ashley était en charge de l'enquête que les soupçons se sont immédiatement portés sur lui.

RiskBreaker au passé tragique, Ashley doit maintenant faire face à un futur plus qu'incertain. Ce n'est que s'il parvient à résoudre ce mystère qu'Ashley aura une chance de laver son nom de toute suspicion.

Nom : Roméo Guildenstern
Age: 34
Taille : 179 cm
Affiliation : Crimson Blades

Général des "Crimson Blades", ordre de chevaliers sous le commandement direct du Cardinal.

Bien que chaque once de ce personnage laisse transparaître son statut de chevalier, Guildenstern est un être extrêmement froid et réfléchi. Faire régner la justice dans le royaume est sa priorité absolue.

Il était à la tête des forces mandées d'intervenir lors de l'attaque du manoir, il mena également les forces de répression contre les émeutes qui suivirent. Les raisons pour lesquelles les hommes du Cardinal se retrouvèrent impliqués dans cet incident demeurent floues.

Nom : Sydney Losstarot
Age : Inconnu (entre 25 & 30 ans ?)
Taille : 178 cm
Affiliation : Mullenkamp

Sydney est le leader d'un mouvement religieux vouant un culte à l'ancienne prêtresse Mullenkamp. Prophète autoproclamé, il est accompagné d'une horde de disciples qui suivent ses sermons sur les faiblesses humaines et la fin du monde.

Sydney sait lire le passé de ceux qu'il rencontre pour la première fois, il aurait également le pouvoir de manipuler autrui à volonté. Son charisme sut attirer des foules zélées et le Parlement se sentit obligé de réagir face à un tel danger : le culte fut dès lors considéré comme une menace pour la sûreté de l'Etat.

Après avoir organisé l'attaque du manoir ducal dans les Graylands, Sydney prit en otage la famille de Bardora et ses suivants. Bien que le gourou ait exigé la libération de ses disciples, il semblerait que ses réelles motivations se trouvent ailleurs…

La rencontre entre le RiskBreaker Ashley Riot et Sydney n'était donc au départ que le fruit d'un malheureux hasard. Ironiquement, le destin aime se rire des simples mortels… Mais ne sont-ils que de simples mortels ?



Livret Manuel

ECRAN DE JEU / MENU "COMMAND"

Cette section couvre le Mode Normal (voir p. 17 pour plus d'informations sur le Mode Battle).



HP	HP actuels / HP maximum. Les points de vie se régénèrent avec le temps. Lorsque les HP d'Ashley sont à zéro, le jeu se termine.
MP	MP actuels / MP maximum. Les points de magie se régénèrent avec le temps. Les MP servent à lancer des sortilèges.
RISK	Augmente lorsque Ashley combat et baisse avec le temps. Lorsque les points de Risk sont élevés, les chances de toucher l'ennemi diminuent, mais celles de réaliser un coup critique augmentent.
Carte Normale	Donne la position d'Ashley à une échelle limitée. Le point rouge indique l'issue par laquelle Ashley est entré, les points blancs représentent les autres issues de la salle.
Thermographe	Permet de connaître l'état de santé de toutes les parties du corps d'Ashley. Différentes couleurs indiquent différents états (voir p.11 pour plus de détails).

COMMANDES DE L'ECRAN MENU

Pressez △ pour accéder au menu principal.



MAGIE

Affiche les différents sorts appris par Ashley. Cette option devient accessible après qu'Ashley ait appris au moins un sortilège.



BREAK ARTS

Affiche les Break Arts acquis avec l'arme équipée. Sélectionnez <Liste Break Arts> pour voir quels Break Arts ont été appris avec les autres types d'armes. Cette option devient accessible après qu'Ashley ait appris au moins un Break Art.



TECHNIQUES DE COMBAT

Affiche les aptitudes <Chain> et <Défense> apprises par Ashley. Vous devez assigner ces aptitudes aux touches ○, △, □.
Pour ce faire, sélectionnez <Fonction "Chain"> ou <Défense> puis paramétrez une touche à l'aptitude que vous souhaitez utiliser. Une aptitude est correctement assignée lorsque vous voyez l'icone de la touche correspondante apparaître à côté du nom de cette aptitude. Vous pouvez changer les attributions à tout moment.

Le vieux Manuel



OBJETS

Equiper Affiche l'équipement actuel (Armes et Armures). Sélectionnez une partie du corps afin de voir quel objet peut lui être attribuée. Choisissez l'arme ou la protection désirée, puis pressez ◉ pour conclure l'opération.

Choix Permet de créer, défaire ou réparer votre équipement (voir p.20 & 21 pour une explication complète) :

- **Créer armes** Ces options ne sont accessibles
- **Réparer** que dans les forges de LéaMundis
- **Fusionner** (voir p.20 & 21 pour le détail)

- **Renforcer** Placer des gemmes sur les armes et boucliers.
- **Défaire** Démanteler les armes et boucliers pour en récupérer chaque élément.
- **Renommer** Permet de changer le nom d'une arme. Choisissez l'arme à renommer à l'aide des touches directionnelles ou du joystick gauche, entrez son nouveau nom, puis validez votre choix en sélectionnant <Oui> ou en pressant la touche START.

Dans l'option <Objets>, pressez les touches L1 / R1 ou les touches directionnelles afin d'accéder aux catégories suivantes :

Armes Voir toutes les armes de votre inventaire. Vous pouvez posséder un maximum de huit armes.

Epées Voir toutes les lames de votre inventaire. Les "Lames" servent à la création d'armes dans les forges. Vous ne pouvez posséder que seize lames à la fois.

Poignées Voir toutes les poignées de votre inventaire. Les "Poignées" servent à la création d'armes dans les forges. Vous ne pouvez posséder que seize poignées à la fois.

Boucliers Voir tous les boucliers de votre inventaire. Vous ne pouvez posséder que huit boucliers à la fois.

Armures Voir toutes les protections de votre inventaire. Vous ne pouvez posséder que seize éléments d'armure à la fois.

Gemmes Voir toutes les gemmes de votre inventaire. Vous pouvez renforcer vos armes et armures grâce à elles. Vous pouvez posséder un maximum de 48 gemmes.

Divers Voir tous les objets de cette catégorie. Sélectionnez l'objet à utiliser à partir de cette liste, la cible désirée, puis confirmez. Vous pouvez posséder 64 objets au maximum.

Rechercher / Jeter / Classer

Lorsque vous choisissez un élément quelconque de votre inventaire, pressez la touche ◉ pour effectuer les actions expliquées ci-dessous.

- **Rechercher** Trouver l'arme ou le bouclier correspondant à l'élément sélectionné.
- **Jeter** Se débarrasser d'un objet dans votre inventaire (en choisissant <Oui>). Les objets équipés ne peuvent être jetés.
- **Tout jeter** N'est possible que sous la catégorie <Divers> de votre inventaire. Vous permet de jeter tous les objets d'une même catégorie lorsque vous sélectionnez <Oui>.
- **Classer** Classer les objets selon diverses catégories.
- **Statut** En pressant la touche ▣, vous pouvez vérifier les pécificités de vos armes, armures, lames, poignées et gemmes. Sélectionnez l'objet voulu puis appuyez sur la touche ▣. Les objets d'une même catégorie peuvent être ainsi inspectés en pressant respectivement les touches L1 / R1.

Le vieux Manu

MENU "COMMAND"

Lire les messages explicatifs

DP (Damage Points)	Lorsque les DP d'une arme ou armure atteignent zéro, son efficacité s'en trouve extrêmement réduite.
PP (Phantom Points)	Plus vous utilisez une arme ou une armure, plus ils augmentent. Lorsque les PP sont élevés, la puissance d'attaque de l'arme équipée et la défense du bouclier que vous portez augmentent en conséquence.
ORG	Indique comment l'objet en question influence les statistiques d'Ashley.
EQP	Donne les statistiques finales d'Ashley une fois équipé avec l'objet en question (ces statistiques prennent en compte tous les objets dont Ashley est équipé).
RANGE	Portée maximum des attaques (indiquée par la taille de la sphère de combat).
RISK	Nombre de points de Risk ajoutés si vous attaquez avec cette arme.
ATTACK / STR	Plus cette statistique est élevée, meilleures sont la puissance et l'endurance d'Ashley.
ATTACK / INT	Plus cette statistique est élevée, plus Ashley est efficace dans le maniement des sorts ainsi que pour se protéger contre eux.
AGILITY	Plus cette statistique est élevée, plus Ashley a de chance de toucher l'adversaire et d'éviter les coups portés contre lui.

CLASS (Classe d'ennemi), TYPE (Type d'attaque portée), AFFINITY (Liaisons)
Plus les points sont élevés dans ces catégories, plus l'effet est important.

CLASSE

MUTANTS (Human)	Attaque / Défense contre les humanoïdes.
BETES (Beast)	Attaque / Défense contre les bêtes.
REVENANTS (Undead)	Attaque / Défense contre les morts-vivants.
ESPRITS (Phantom)	Attaque / Défense contre les fantômes.
DRAGONS	Attaque / Défense contre les dragons.
SPECTRES (Evil)	Attaque / Défense contre les démons.



TYPE

ASSOMME (Blunt)	Attaque / Défense pour les objets de cette catégorie.
ENTAILLE (Edged)	Attaque / Défense pour les objets de cette catégorie.
TRANSPERCE (Piercing)	Attaque / Défense pour les objets de cette catégorie.

LIAISON (AFFINITY)

PHYSIQUE (Physical)	Attaque / Défense pour les liaisons physiques.
AIR	Attaque / Défense pour les liaisons d'air.
FEU (Fire)	Attaque / Défense pour les liaisons de feu.
TERRE (Earth)	Attaque / Défense pour les liaisons terrestres.
EAU (Water)	Attaque / Défense pour les liaisons d'eau.
LUMIERE (Light)	Attaque / Défense pour les liaisons de lumière.
TENEBRES (Dark)	Attaque / Défense pour les liaisons ténébreuses.



Le vieux Manuel

ETAT



Au fur et à mesure qu'Ashley progresse dans LéaMundis, ses statistiques augmentent (y compris ses HP et MP). Un exemple de l'état des membres est montré ci-contre. Pressez la touche ◉ pour voir les détails des statistiques. Vous pouvez également vérifier l'état d'un ennemi présent dans la salle en pressant les touches L1 / R1 (pour connaître le détail de ses caractéristiques vous devrez utiliser le sort "Anticipation").

Lire les caractéristiques

ORG	Valeur initiale de chaque statistique.
EQP	Combinaison de toutes les statistiques (celles d'Ashley ajoutées à celles des différents objets dont il est équipé).
FORCE (Strength)	Puissance des attaques et résistance face aux coups.
INTELLIGENCE	Efficacité dans le maniement des sorts et résistance face à ceux-ci.
AGILITE (Agility)	Chances de toucher l'adversaire et esquiver ses attaques.
BRAS D. (R. Arm)	Bras droit
BRAS G. (L. Arm)	Bras gauche
TETE (Head)	Tête
CORPS (Body)	Corps
JAMBES (Legs)	Jambes



Membres Couleur Etat

Changement d'état des membres :

Excellent	(bleu)	Etat optimal
Good	(vert)	Membre sain
Average	(jaune)	Etat passable (évitez les combats)
Bad	(orange)	Sérieusement blessé
Dying	(rouge)	Mourant, membre presque inutilisable

† Certains ennemis possèdent des zones d'impact supplémentaires qui ne sont pas listées ici.

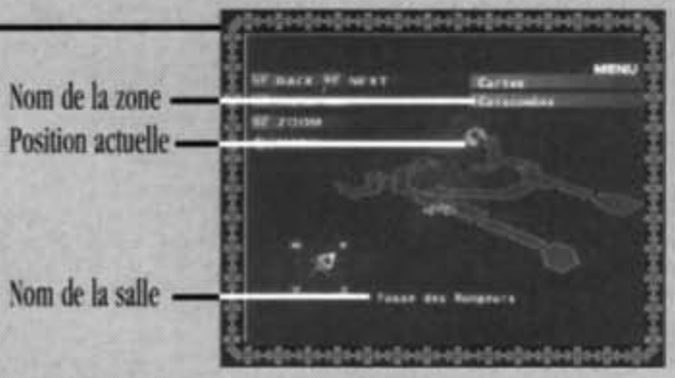
Lorsqu'un membre a atteint le statut "Dying", certaines pénalités s'appliquent :

BRAS D.	Attaque 50% (l'efficacité des attaques et des Break Arts est réduite de moitié)
BRAS G.	Parer 50% (les chances de parer sont réduites de moitié)
TETE	Silence (impossible de lancer un sort)
CORPS	Risk 200% (les Risks augmentent deux fois plus vite)
JAMBES	Déplacement 50% (la vitesse de déplacement est réduite de moitié)

CARTES

Affiche les cartes.

Touches directionnelles	Faire défiler l'écran.
Touche ◉	Liste de toutes les cartes disponibles.
Touche L2 + touches directionnelles / joystick droit	Faire tourner la carte.
Touches L1 / R1	Passer d'une salle à l'autre.
Touche R2 + touches directionnelles / Touche R2 + joystick gauche	Zoom avant / arrière



Le jeux Manuel

DONNEES

<Sauvegarder> ou <Charger> les données d'une partie. Pour plus d'informations, voir p. 3.



OPTIONS

Modifier les réglages du jeu.

Carte Normale	Changer l'affichage de la carte normale.
Affichage Timing	Marque la cadence à suivre lorsque Ashley utilise les aptitudes de combat. Le "!" au-dessus de la tête d'Ashley indique le moment où appuyer.
Statut Armes	Indique les modifications de statut de l'arme utilisée par Ashley (Bleu = positives, Rouge = négatives).
Statut Armures	Indique les modifications de statut de l'armure portée par Ashley (Bleu = positives, Rouge = négatives).
Pointeur Mémoire	Enregistre la dernière position du curseur dans les menus. Lorsque vous accédez à nouveau aux menus, le curseur se retrouve au même emplacement.
Information	Affiche les messages d'aide au bas de l'écran.
Paramètres Enigmes	Active ou désactive le mode énigme des Caisses & Cubes (uniquement pour les salles déjà visitées).
Son	Modifie les paramètres de sortie du son (MONO / STEREO).
Vibration	Active ou désactive le mode vibration de la Manette Analogique (DUALSHOCK).



SCORE

Permet d'accéder à des informations sur votre partie. Vous pouvez ainsi connaître les titres que vous avez reçus, le nombre d'ennemis combattus, leur catégorie, le pourcentage couvert sur la carte globale, etc.



TUTORIAL

Vous permet d'accéder à des informations sur le jeu. Vous y trouverez ainsi des indications sur les commandes de base, les combats, la magie, plus quelques astuces très utiles.

Le vieux Manuel

PORTES / ISSUES



Il existe une variété importante de portes dans LéaMundis. Certaines peuvent être ouvertes facilement, d'autres nécessitent des clefs ou des sceaux. Faites donc attention à ne pas manquer une clef ou un levier lorsque vous passez par une salle. Parfois, il vous faudra éliminer tous les monstres d'une pièce avant de pouvoir en sortir.

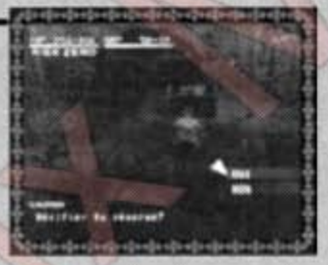
COFFRES



Une fois devant un coffre, pressez la touche ⊗ pour l'ouvrir. Une liste des objets contenus dans le coffre s'affiche alors. Si vous ne souhaitez prendre que certains objets, sélectionnez-les puis pressez la touche ◉. Si vous souhaitez tout prendre, pressez la touche ▣. Pour refermer le coffre appuyez sur la touche ⊗, tous les objets restants seront alors perdus. Si Ashley ne peut plus porter une certaine catégorie d'objet, appuyez sur la touche ◉ afin d'accéder à son inventaire. Vous pourrez alors vous débarrasser des objets qui ne présentent plus d'utilité et ainsi créer un espace disponible pour le nouvel élément.

Certains coffres ne peuvent être ouverts qu'en lançant le sort "Anti-sceau" (fermés par magie) ou en utilisant la clef appropriée.

RESERVES



Les réserves sont des coffres servant à stocker des objets de l'inventaire d'Ashley. Les objets placés dans une réserve sont accessibles à partir de n'importe quelle autre réserve trouvée dans le jeu. Etant donné qu'Ashley ne peut transporter qu'un nombre limité d'éléments, il est conseillé de stocker les surplus dans les réserves. Pour déposer des objets ou les retirer d'une réserve, pressez la touche ⊗ lorsque vous êtes devant l'une d'elles.

Retirer / Stocker



GADGET BAG (Inventaire) — Objets dans l'inventaire — Nombre d'objets actuellement Transportés / capacité maximum

CONTAINER (Réserve) — Objets dans la réserve — Nombre d'objets dans la réserve / capacité maximum

Choisissez <Retirer> afin de faire apparaître le menu <Objets>. Pressez les touches directionnelles gauche / droite ou L1 / R1 pour voir les objets disponibles dans la réserve. Sélectionnez l'objet désiré puis appuyez sur la touche ◉. Suivez la même procédure pour <Stocker> des objets. Une fois qu'un objet est sélectionné, vous pouvez l'échanger contre un autre manuellement. Lorsque vous avez sélectionné un objet (il apparaît en jaune), les options suivantes vous sont proposées :



Retirer ou Stocker Prendre ou placer un objet dans la réserve. Pour voir les objets qui ont été retirés ou stockés, sélectionnez "!" dans le menu <Objets>

Jeter Se débarrasser d'un certain nombre d'objets de la même catégorie.

Tout jeter Se débarrasser de tous les objets d'une même catégorie.

Classer Classer les objets selon différents critères.

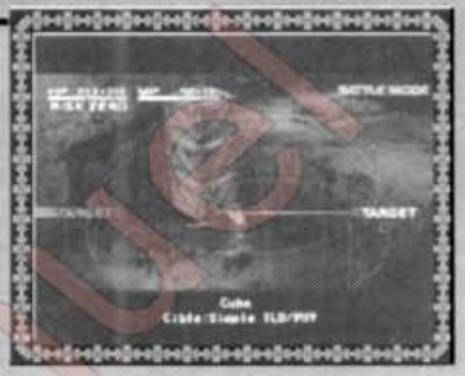
Après avoir décidé quel objet jeter, pressez la touche ◉ pour confirmez.

Remarque : Si les données de jeu actuelles ne correspondent pas à celles sauvegardées sur la MEMORY CARD, ou si votre MEMORY CARD n'est pas insérée, vous ne pourrez pas accéder aux objets stockés dans la réserve.

Le jeu Vidéo

CAISSES / CUBES

Vous trouverez des cubes et des caisses tout au long du périple d'Ashley. Vous pouvez les empiler ou les pousser afin de vous créer un passage. Certains cubes peuvent être détruits. Lorsque vous quittez une salle ou tombez dans un trou, les cubes reprennent leur place initiale.

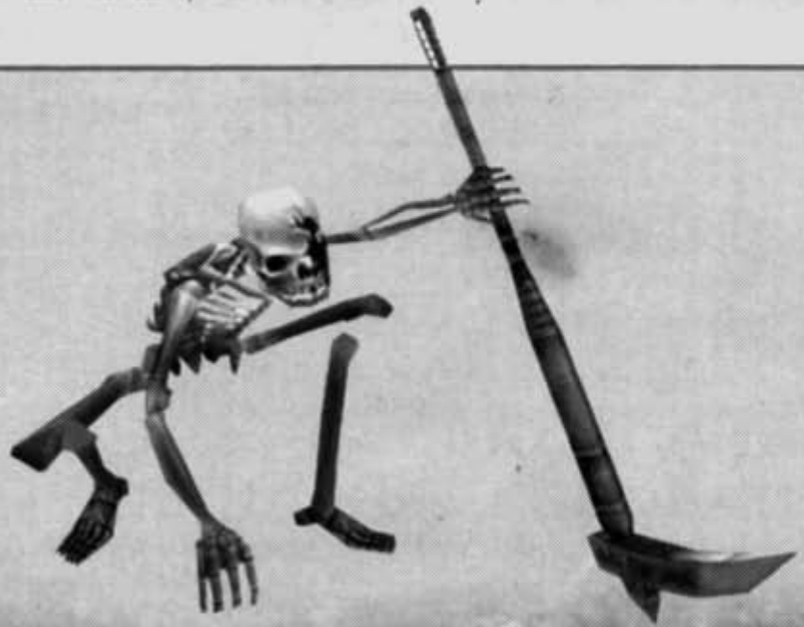


Types de cubes

Cubes Roulants	Peuvent rouler sur une longueur. Ils ne peuvent pas être poussés si un obstacle quelconque bloque le passage.
Cubes Détonateurs	Similaires aux cubes précédents. Cependant, le chiffre au-dessus de ce type de cube est un compteur et une fois arrivé à zéro, le cube se désagrège.
Cubes Poussoirs	Peuvent rouler sur une longueur. Ils ne peuvent pas être poussés si un obstacle quelconque bloque le passage. Ils peuvent être détruits.
Cubes Glissants	Glissent dans la direction où vous les poussez. Ils ne s'arrêtent que s'ils rencontrent un obstacle ou tombent dans le vide.
Cubes Transportables	Vous pouvez les porter et les transporter. Ils peuvent être détruits.
Cubes Aimants	Vous pouvez porter et transporter ces cubes rouges et bleus. Lorsque deux cubes de la même couleur sont empilés l'un sur l'autre, celui du dessus se met à flotter une hauteur de cube plus haut. Si vous empilez deux cubes aimants de couleur différente, ceux-ci se soudent de façon permanente. L'effet magnétique n'affecte pas les cubes placés les uns à côté des autres.

Conseil No 1 – Lorsque vous désirez monter sur une plate-forme, utilisez le saut ou les cubes.
Hauteur de 2 cubes : Il suffit d'avancer vers les cubes pour monter.
Hauteur de 3 cubes : Sautez pour vous accrocher, ou déplacez des cubes pour vous aider à monter.
Hauteur de 4 cubes : Vous avez besoin d'au moins un cube pour réussir à effectuer une ascension et il vous faudra alors sauter.

Conseil No 2 – LéaMundis est une cité regorgeant de mystères...
Si vous ne pouvez plus avancer dans une salle à cause d'une erreur de maniement des cubes, sortez de la salle et revenez-y ensuite. Les cubes auront retrouvé leur emplacement initial.



Le vieux Manuel

PIEGES

Les pièges sont monnaie courante dans LéaMundis, alors gardez toujours l'œil ouvert !



Découvrir les pièges

Pour ce faire, il existe plusieurs méthodes de marquage :



Objet	Utilisez "œil d'Argon".
Magie	Utilisez le sort "Acuité".
Déclencher le piège	Une fois que vous marchez sur un piège, il reste visible.

† Le marquage, quel qu'il soit, reste visible jusqu'à ce qu'Ashley quitte la salle.

Les différents pièges et trappes

Fumée létale	Dommages physiques. Une vapeur acide est lâchée sous les pieds d'Ashley.
Eruption	Dommages de feu. Des flammes surgissent sous les pieds d'Ashley.
Freeze	Dommages d'eau. Une vapeur glacée jaillit sous Ashley.
Pulsion	Dommages aériens. Des bourrasques de vent coupantes comme un rasoir surgissent sous Ashley.
Earthquake	Dommages terrestres. Ce piège cristallise ses environs immédiats.
Holy Light	Dommages de lumière. Une lumière aveuglante entoure soudainement Ashley.
Devil	Dommages ténébreux. Les ténèbres envahissent les alentours d'Ashley.
Trappe Poison	Ce piège provoque "Poison".
Trappe Paralysie	Ce piège provoque "Paralysie".
Trappe Malédiction	Ce piège provoque "Malédiction".
Trappe Soin	Cette trappe régénère une partie des HP d'Ashley.
Trappe Cure	Cette trappe guérit toutes les altérations d'état.



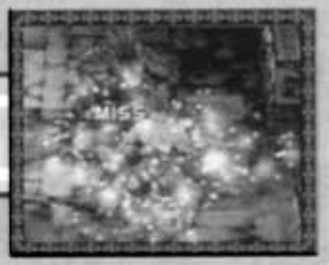
Le Veau Mutant

LES ALTERATIONS D'ETAT

Il existe des attaques et des pièges pouvant altérer l'état d'Ashley. Si certaines altérations sont temporaires, d'autres sont permanentes et nécessitent l'utilisation d'objets ou de sortilèges.



- FRC -	Force temporairement réduite.
- FRC +	Force temporairement accrue.
- INT -	Intelligence temporairement réduite.
- INT +	Intelligence temporairement accrue.
- AGL -	Agilité temporairement réduite.
- AGL +	Agilité temporairement accrue.
- Hâte	Vitesse temporairement accrue.
- Silence	Impossibilité de lancer un sort.
- Paralysie	Impossibilité de lancer une attaque physique (armée ou non) ou un Break Art.
- Poison	Les HP d'Ashley diminuent progressivement.
- Torpeur	Vitesse réduite et les capacités de combat ne peuvent être utilisées.
- Malédiction	Diminution de l'intelligence, la force et l'agilité.
- Guérison	Les HP d'Ashley se régénèrent plus rapidement.
- Halo Magique	Annule le sort suivant.
- Equip –	(diminution Liaison Elémentale) Liaison élémentale des arme et armure portées par Ashley temporairement réduite. Impossible de changer d'équipement.
- Equip +	(augmentation Liaison Elémentale) Liaison élémentale des arme et armure portées par Ashley temporairement accrue.
- + Air (Liaison Air)	Liaison Air de l'arme augmente / liaison Terre diminue.
- + Feu (Liaison Feu)	Liaison Feu de l'arme augmente / liaison Eau diminue.
- + Terre (Liaison Terre)	Liaison Terre de l'arme augmente / liaison Air diminue.
- + Eau (Liaison Eau)	Liaison Eau de l'arme augmente / liaison Feu diminue.
- Resist Air	Liaison Air de l'armure augmente / liaison Terre diminue.
- Resist Feu	Liaison Feu de l'armure augmente / liaison Eau diminue.
- Resist Terre	Liaison Terre de l'armure augmente / liaison Air diminue.
- Resist Eau	Liaison Eau de l'armure augmente / liaison Feu diminue.



Conseil No 3 – Attention aux obstacles lorsque vous attaquez.
Les obstacles peuvent vous faire manquer votre cible.



Conseil No 4 – Changez vos points de vue…
N'hésitez pas à changer de perspective et à passer régulièrement en vue subjective, vous aurez ainsi plus de chance de découvrir des passages secrets et autres caches.

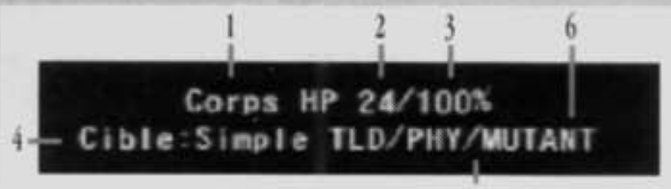
Le Vieux Manu



MODE BATTLE

Appuyez sur la touche ◉ afin qu'Ashley sorte son arme, et entre en Mode Battle. En Mode Battle, les cubes ne peuvent être soulevés ou portés, de même qu'il est impossible d'escalader les murs.

LIRE LES DONNEES DE L'ECRAN



Fiche technique de la cible

1. Nom de l'ennemi ou membre visé.
2. Estimation des dommages que l'attaque va occasionner à l'ennemi ou à la zone visée.
3. Taux de réussite.
4. Cible (simple, multiple...).
5. Type d'attaque et "Liaison".
6. Classe d'ennemi.



SPHÈRE DE COMBAT
Matérialise la portée de votre arme. Le rayon de la sphère varie donc selon l'arme utilisée.

Membres de l'ennemi (à portée d'arme)

Fiche technique de la cible
Membres de l'ennemi visés. Voir à gauche pour plus de détails.





Lorsqu'un ennemi s'apprête à attaquer, il émet un "signal d'attaque" et devient rouge.

Méthode d'attaque

Quel que soit l'ennemi que vous souhaitez attaquer, il doit se trouver ne serait-ce que partiellement dans le périmètre dessiné par la sphère de combat. Pour en être sûr il suffit de faire apparaître la sphère de combat en pressant la touche ◉.
Une fois que vous avez choisi la partie du corps de l'ennemi que vous désirez attaquer, appuyez à nouveau sur la touche ◉ pour déclencher l'attaque. Si plusieurs ennemis se trouvent à l'intérieur de la sphère de combat, décidez celui que vous voulez attaquer en premier et confirmez votre choix avec la touche ◉.



TECHNIQUES DE COMBAT

Peu de temps après avoir pénétré LéaMundis, Ashley commence à acquérir des techniques de combat. Il existe deux types de techniques de combat : Chain (attaque) et Défense.

Utiliser les techniques de combat

En assignant des techniques de combat aux touches ◉, △ et □, vous avez la possibilité d'utiliser des coups spéciaux durant les combats.

Obtenir de nouvelles Techniques de Combat

Si les techniques Chain ou Défense sont utilisées avec succès, Ashley obtient des points d'expérience lui permettant d'acquérir de nouvelles techniques. Une fois un certain nombre de points d'expérience obtenus, Ashley a la possibilité d'apprendre une nouvelle technique. Vous avez alors le choix entre Chain et Défense. Une liste de techniques apparaît et vous n'avez plus qu'à choisir celle qui convient le mieux à votre style de combat.

Jeux Video Manuel

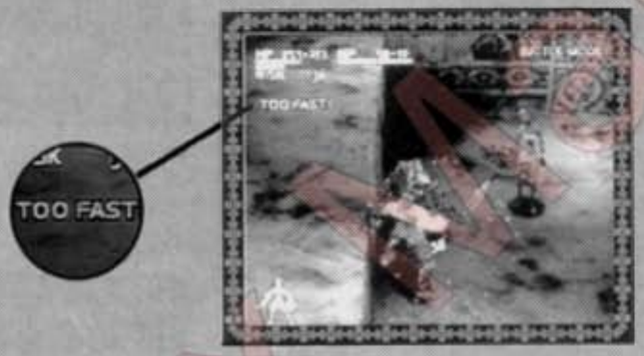


Fonction Chain (techniques d'attaque)
Utilisez les techniques d'attaque en pressant une touche à laquelle vous avez préalablement assigné une technique, au moment exact où l'arme d'Ashley atteint l'adversaire. Si vous réussissez, votre attaque aura un effet supplémentaire. En effectuant des enchaînements avec plusieurs touches préalablement paramétrées, vous pouvez enchaîner les attaques si vous gardez le parfait timing.

Défense (techniques de défense)
Les techniques de défense permettent de limiter les dommages physiques et magiques. Au moment précis où l'attaque de l'ennemi atteint Ashley, appuyez sur une des touches paramétrées pour ajouter des effets à votre défense. A l'inverse des techniques d'attaque, celles de défense ne peuvent pas être enchaînées.

Messages d'information sur le timing
Un message d'aide affiche la précision de votre technique.

TOO FAST !	Trop rapide
FAST !	Rapide
COOL !	Timing parfait
SLOW !	Lent
TOO SLOW !	Trop lent



† En plus des messages listés ci-dessus, les messages GOOD !, EXCELLENT !, RIGHT ON !, PERFECT ! WELL TIMED ! NICE ! et GREAT ! peuvent aussi apparaître. Ils ont tous la même valeur que "COOL !". Aidez-vous des messages pour ajuster la précision de vos attaques.



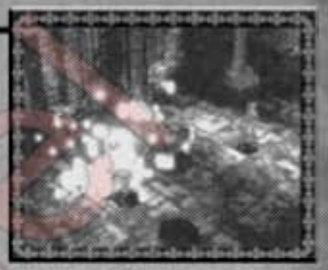
Affichage Timing
Lorsque l'option <Affichage Timing> est activée, un point d'exclamation "!" s'affiche pour indiquer à quel moment vous devez appuyer sur une des touches paramétrées. Appuyez sur les touches associées aux techniques de combat à chaque fois que le point d'exclamation s'affiche et votre taux de réussite augmentera.

Conseil No 5 - Utiliser l'option <Cartes> dans le menu Command.
Si vous trouvez un sceau ou une clef et ignorez quelle porte peut être ouverte par cet objet, sélectionnez <Cartes> dans le menu Command.
Regardez dans chaque pièce pour découvrir la porte ou le coffre que vous pouvez déverrouiller.

Le Vieux Manuel

SYSTEME DE COMBAT





BREAK ARTS

Techniques spéciales associées à chaque type d'arme.

Utiliser les Break Arts

Ouvrez le menu et sélectionnez <Break Arts> afin de voir quels sont les Break Arts disponibles avec l'arme dont vous êtes équipé. Choisissez un Break Art, et ciblez un ennemi pour déclencher l'attaque.

Sélectionnez <Liste Break Arts> pour obtenir une liste des catégories d'armes. Celles dans lesquelles Ashley a appris des Break Arts apparaissent en blanc. Appuyez sur la touche ◉ lorsqu'une catégorie est surlignée en blanc pour voir les Break Arts disponibles.



Les Break Arts font baisser vos HP. N'abusez pas de cette aptitude de combat.

Obtenir des Break Arts

Pour apprendre de nouveaux Break Arts dans une catégorie d'arme, Ashley doit tout d'abord acquérir de l'expérience dans cette dernière. Il vous suffit d'utiliser fréquemment le type d'arme dans lequel vous voulez obtenir des Break Arts contre les ennemis que vous rencontrez.
Les points d'expérience acquis pour une catégorie ne valent que pour celle-ci.



MAGIE

Afin d'utiliser la magie, vous devrez trouver les "Grimoires" disséminés dans LéaMundis. Servez-vous du Grimoire pour retenir la formule magique qu'il recèle dans ses pages.

Chaque sort magique consume un certain nombre de points de magie (MP). Dans le menu, vérifiez le nombre de MP nécessaires à l'utilisation d'un sort. Si vos MP sont insuffisants, le sortilège est irréalisable.



Se servir des Grimoires

Sélectionnez le Grimoire à utiliser sous l'option <Divers> du menu <Objet>. Choisissez la cible et appuyez sur la touche ◉ pour libérer le sort. La libération du sort vous coûte le même nombre de MP que le sort lui-même.

Utiliser la Magie

Chaque sort appris par Ashley provient d'un Grimoire. Sélectionnez <Magie> pour avoir un aperçu de chaque type de magie. Choisissez le type de magie que vous désirez utiliser pour avoir accès à la liste des sorts qu'Ashley a appris. Sélectionnez un sort dans la liste afin d'activer la sphère de combat, appuyez ensuite sur la touche ◉ pour lancer le sort. Si Ashley n'a pas assez de MP, le sort ne peut être utilisé.
Certains sorts nécessitent que vous déterminiez leur champ d'action. Le sort affecte toutes les cibles se situant dans cette zone (y compris Ashley). Changez la hauteur de la sphère en appuyant sur les touches haut / bas durant la sélection du champ d'action.

Le vieux Manuel

OBTENIR DES OBJETS

A l'issue de certains combats, Ashley peut gagner des objets.



Si un ennemi a des objets en sa possession, une liste d'éléments apparaît une fois qu'il est vaincu. Sélectionnez celui que vous désirez prendre et appuyez sur la touche ◉. Pour tout prendre dans la liste, pressez la touche ▣. Lorsque l'inventaire d'Ashley est saturé, appuyez une deuxième fois sur la touche ◉ pour faire apparaître le même type d'objet dans votre inventaire que celui que vous aviez sélectionné dans la liste que possède l'ennemi vaincu.
Choisissez celui qui ne vous sert à rien et jetez-le (dans le cas des armes, il est possible de les démonter en plusieurs parties) afin de faire de la place pour les nouveaux objets.
Appuyez sur la touche ⊗ pour fermer cette fenêtre, chaque objet restant dans la fenêtre sera jeté.



Certains objets que vous rencontrerez dans LéaMundis

Nom	*Effet*
Racine HP	Rétablit 50 HP.
Bulbe HP	Rétablit 100 HP.
Racine MP	Restaure 25 MP.
Bulbe MP	Restaure 50 MP.
Liqueur	Rétablit 100 HP et MP.
Eau-de-vie	Rétablit 25 HP & réduit les Risks de 25 points.
Incito Fluide	Soigne Paralysie.
AntiVenin	Soigne Poison.
Stimulant	Soigne Torpeur.
Grâce	Soigne Malédiction.
Panacée	Soigne Paralysie, Poison et Torpeur.
Oeil d'Argon	Indique momentanément les pièges / trappes d'une pièce.



Conseil # 6 - Objets inconnus.
Si vous obtenez un objet dont vous ignorez l'usage, il vous suffit d'aller à la rubrique <Divers> du menu <Objets>. Vous y trouverez le nom des clefs, des sceaux et des objets ainsi qu'une phrase explicative. Même les objets les plus étranges ont une définition. C'est à vous par contre de trouver leur utilité.

AMELIORATION DES ARMES ET DES PROTECTIONS.



Plus vous utilisez armes et protections, plus elles reflètent votre façon de jouer.
Par exemple, si vous utilisez une arme en particulier contre les monstres appartenant à la classe des dragons, cette arme va devenir extrêmement meurtrière contre ce type de créature. Créez des armes spécifiques pour chaque type de créature en utilisant une arme différente pour chaque classe de monstre. Il en va de même pour les protections qui peuvent devenir plus résistantes à certains types de monstres ou d'attaques. Lorsque les points de dommage (DP) d'un objet atteignent 0, les caractéristiques de cet objet baissent de façon significative.
Pour suivre l'évolution de vos armes et protections, sélectionnez <Armes> ou <Armures> dans le menu <Objets> et appuyez sur la touche ▣ pour faire apparaître leur statut. Si les options "Statut Armes / Statut Armure" sont sur <ON>, la progression de vos armes et protections apparaît à l'écran durant les combats.

Démonter Armes et Boucliers



Pour démanteler armes et boucliers en plusieurs éléments, sélectionnez <Autres choix> dans le menu <Objets>, puis <Choix> et <Défaire>. Vous pouvez créer de nouvelles armes et boucliers en combinant les éléments démantelés ou en les fusionnant à d'autres éléments. Armes et boucliers peuvent être créés seulement dans les forges.

Sélectionnez tout d'abord une arme ou un bouclier à défaire. Le nom et la composition de chaque partie apparaît, appuyez sur la touche ◉ pour continuer.

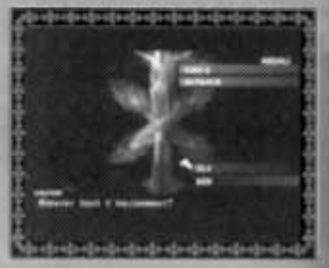
Une fois le message de confirmation apparu, complétez le démantèlement de l'arme en sélectionnant <Oui>.

LES FORGES



Des forges sont disséminées au sein de LéaMundis. A l'intérieur de ces forges, Ashley peut réparer ses armes et en créer de nouvelles. Certaines forges restreignent les matériaux que vous pouvez combiner. Ouvrez le menu <Objets> et sélectionnez <Choix> afin de voir les options proposées par chaque forge.

Réparer



Sélectionnez <Réparer> pour remettre les points de dommage (DP) de vos armes, boucliers, et protections au maximum. Néanmoins, vous ne pouvez réparer que l'équipement constitué du ou des matériaux que la forge vous permet d'utiliser.
Sélectionnez <Réparer> dans le menu <Choix> puis confirmez avec <Oui> pour remettre des DP à tout l'équipement appartenant à cette classe de matériau.

Créer Armes

Sélectionnez <Créer Armes> dans le menu <Choix>. Choisissez ensuite <Lames> ou <Poignées> pour obtenir la liste de toutes les lames ou poignées de votre inventaire. Si une gemme peut être associée à l'objet, une liste de gemmes apparaît. Après avoir assemblé les différentes parties, appuyez sur la touche ◉ pour terminer la manœuvre ou sur la touche ⊗ pour l'annuler. La manipulation est terminée lorsque l'arme est assemblée et qu'un nom lui a été donné.



1. Choisissez une lame et une poignée.



2. Une fois la lame et la poignée choisies, associez une gemme si vous le désirez et complétez la manœuvre.



3. Donnez un nom à la nouvelle arme afin de terminer sa création.

Fusionner



Lames, boucliers et protections peuvent être fusionnés pour créer de nouveaux objets.
Sélectionnez <Fusionner> dans le menu <Choix> afin d'afficher les différents éléments dans lesquels vous pouvez fusionner des objets. Choisissez ensuite deux éléments à fusionner et le résultat de cette fusion va s'afficher. Confirmez la fusion de ces deux objets en appuyant sur <Oui>.

Sélectionnez <Non> pour recommencer la fusion, et <Annuler> pour stopper le processus.
Les différentes protections peuvent elles aussi être fusionnées, mais le résultat peut s'avérer être une protection pour une autre partie du corps.
Les armes et protections équipées peuvent elles aussi être fusionnées mais elles seront ensuite démantelées ou retirées de votre équipement.

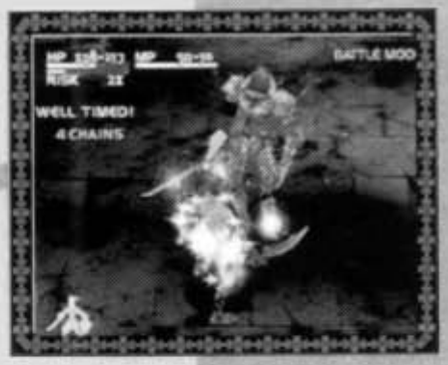
Level-X Manuel

BREAK ARTS

Type	*Nom*	*Effet*
Dague	Power Max	Concentre l'énergie à l'extrémité de la lame, causant des dégâts terribles au contact de l'ennemi.
Sabre	Cathare	Envoie une vague de sons qui déchiquète l'adversaire.
Epée	Kickback	Une poussée d'énergie consume la vie de l'ennemi.
Hache et Masse	Aquilon	Une lame de lumière horizontale heurte l'adversaire de plein fouet.
Francisque	Luminescence	Une lumière aveuglante émane du tranchant de la hache.
Sceptre	Sirocco	Crée un rideau de flammes au moment de l'impact.
Massue	Bonecrusher	Provoque des ondes de choc afin de briser les os.
Lance	Ruine	Entoure l'extrémité de la lance d'un esprit guerrier pur, causant des blessures létales.
Arbalète	Radial Kick	Décoche des carreaux enflammés.
Mains nues	Humiliation	Un esprit guerrier entoure le poing, pilonnant l'ennemi.

FONCTION CHAIN

Nom	*Effet*
Shock Max	Inflige 70% de dommages en plus.
Back Life	Régénère vos HP à hauteur de 30% des dommages reçus.
Mind Assault	30% des dommages subis sont retirés des MP de votre adversaire.
Back Magic	Régénère vos MP à hauteur de 30% des dommages reçus.
Shock Plus	Inflige 40% de dommages additionnels. Répare superficiellement vos armes.
Catatonie	Ajoute le sort Paralysie à votre attaque.
Sleepwalker	Ajoute le sort Torpeur à votre attaque.
Carpe Syndrome	Ajoute le sort Silence à votre attaque.
Snake Venom	Ajoute le sort Poison à votre attaque.



DEFENSE

Nom	*Effet*
Puce	Rend invulnérable à Paralysie et Torpeur.
Half Soul	50% des MP utilisés par l'ennemi sont ajoutés à vos Magic Points.
Reflect Magic	Renvoie 40% des dommages (sans réduire leur effet sur vous). Efficace contre les sorts.
Reflect Damage	Renvoie 40% des dégâts (sans réduire l'impact sur vous). Efficace contre les attaques armées.
Garde Impact	Réduit les dommages physiques de 50%.
Garde Wind	Réduit les dégâts Liaison Air de 50%.
Garde Fire	Réduit les dégâts Liaison Feu de 50%.
Garde Earth	Réduit les dégâts Liaison Terre de 50%.
Garde Water	Réduit les dégâts Liaison Eau de 50%.
Garde Light	Réduit les dégâts Liaison Lumière de 50%.
Garde Dark	Réduit les dégâts Liaison Ténèbres de 50%.

Le Vieux Manuel

Type	*Nom*	*Effet*
Druide		
(Attaque)	Solid Shock	Attaques Physiques. Onde de choc explosive.
	Foudre Céleste	Attaque Liaison Air. Des flèches de foudre électrocutent l'adversaire.
	Sphère Ardente	Attaque Liaison Feu. Des boules de feu fulgurantes frappent l'ennemi.
	Dard de Vulcain	Attaque Liaison Terre. Pluie de lave volcanique qui submerge la cible.
	Aqua Blast	Attaque Liaison Eau. Un froid saisissant frappe les ennemis.
	Incandescence	Attaque Liaison Lumière. Invoque un esprit lumineux dévastateur.
	Litanie Mortelle	Attaque Liaison Ténèbres. Tourmente les ennemis en leur infligeant une douleur insoutenable.
Shaman		
(Guérison)	Soin	Restaure les HP de la cible. Efficace contre les mort-vivants.
	Gambade	Guérit Paralysie grâce à la protection du Dieu de la guerre, Verme.
	Antidote	Guérit Poison grâce à la protection du Dieu de la mer, Ominus.
	Bénédiction	Guérit Malédiction grâce à la protection de la Déesse de l'amour, Amor.
Sorcier		
(Aide)	Hercule	Augmente temporairement la force de la cible.
	Culture	Augmente temporairement l'intelligence de la cible.
	Vivacité	Augmente temporairement l'agilité de la cible.
	Blindage	Renforce temporairement l'équipement.
	Silence	Empêche temporairement l'utilisation de sorts.
	Mortier	Immobilise temporairement les dalles mouvantes d'une salle.
	Anti-sceau	Ouvre les coffres verrouillés par magie.
	Acuité	Révèle les pièges dissimulés dans une pièce.
	Anticipation	Divulgue les statistiques de la cible. Ce sort est plus efficace quand les ennemis sont affaiblis.
Enchanteur		
(Liaison)	Aero Weapon	Renforce temporairement la liaison Air de l'arme.
	Pyro Weapon	Renforce temporairement la liaison Feu de l'arme.
	Terra Weapon	Renforce temporairement la liaison Terre de l'arme.
	Aqua Weapon	Renforce temporairement la liaison Eau de l'arme.
Spécial	Téléportation	Permet de se déplacer instantanément d'un cercle de magie (point de sauvegarde) à un autre. Affiche une liste des cercles permettant de se téléporter. Choisissez une destination et Ashley s'y téléporte instantanément.



Le Vieux Manuel

CREDITS

SQUARE CO., LTD.

Producteurs exécutifs	Hironobu Sakaguchi, Tomoyuki Takechi, Hisashi Suzuki
Producteur / Réalisateur	Yasumi Matsuno
Direction artistique / Superviseur modélisation personnages	Hiroshi Minagawa
Création personnages / Supervision décors	Akihiko Yoshida
Supervision décors	Akiyoshi Masuda
Création décors	Yukiko Inoue, Yoshinari Hirata, Akiko Honne, Takafumi Hori, Tsutomu Mouri, Hiroyuki Sano, Rena Sasaki, Takahiro Yamashita
Superviseur effets visuels	Jiro Mifune
Créateur effets visuels	Noriko Ikeda
Créateurs modélisation personnages	Tomomi Fujino, Eiichiro Nakatsu, Tsuyoshi Namiki
Créateurs mouvements personnages	Yasuhide Hino, Tadashi Soeda, Kazuhiko Takahashi, Tsunataro Yoshida
Programmeur principal	Taku Murata
Programmeurs	Yoshiki Kashitani, Satoshi Ogata, Yoshinori Tsuchida, Tadashi Tsushima, Kunio Yamaguchi, Mitsuo Yoshioka
Planeurs	Jun Akiyama, Kazutoyo Maehiro, Takayuki Suguro, Hidehito Tanba, Tai Yasue
Création sonore	SQUARE SOUNDS CO., LTD.
Musique originale	Hitoshi Sakimoto
Programmation sonore	Minoru Akao
Editeur sons / Ingénieur	Tomohiro Yajima
Assistant éditeur sons	Jun Nakamura
Département Localisation	
Directeur général	Koji Yamashita
Directeur général délégué	Akira Kashiwagi
Directrice	Aiko Ito
Assistant	Yoshiki Yamamoto
Traducteurs (anglais)	Alexander O. Smith, Amanda Jun Katsurada
Traducteur (français)	Jacques Martine
Traducteur (allemand)	Marcus Wehner
Images de synthèse	SQUARE VISUAL WORKS CO., LTD.
Assurance Qualité	SQUARTZ CO., LTD.

SQUARE SOFT, INC.

Equipe Localisation	
Editeurs	Richard Amtower, Brian Bell
Producteur associé	Aki Kozu
Directeur localisation	Yutaka Sano
Equipe Assurance Qualité	
Directeur AQ	Jonathan Williams
Lead tester	Matthew B. Rhoades

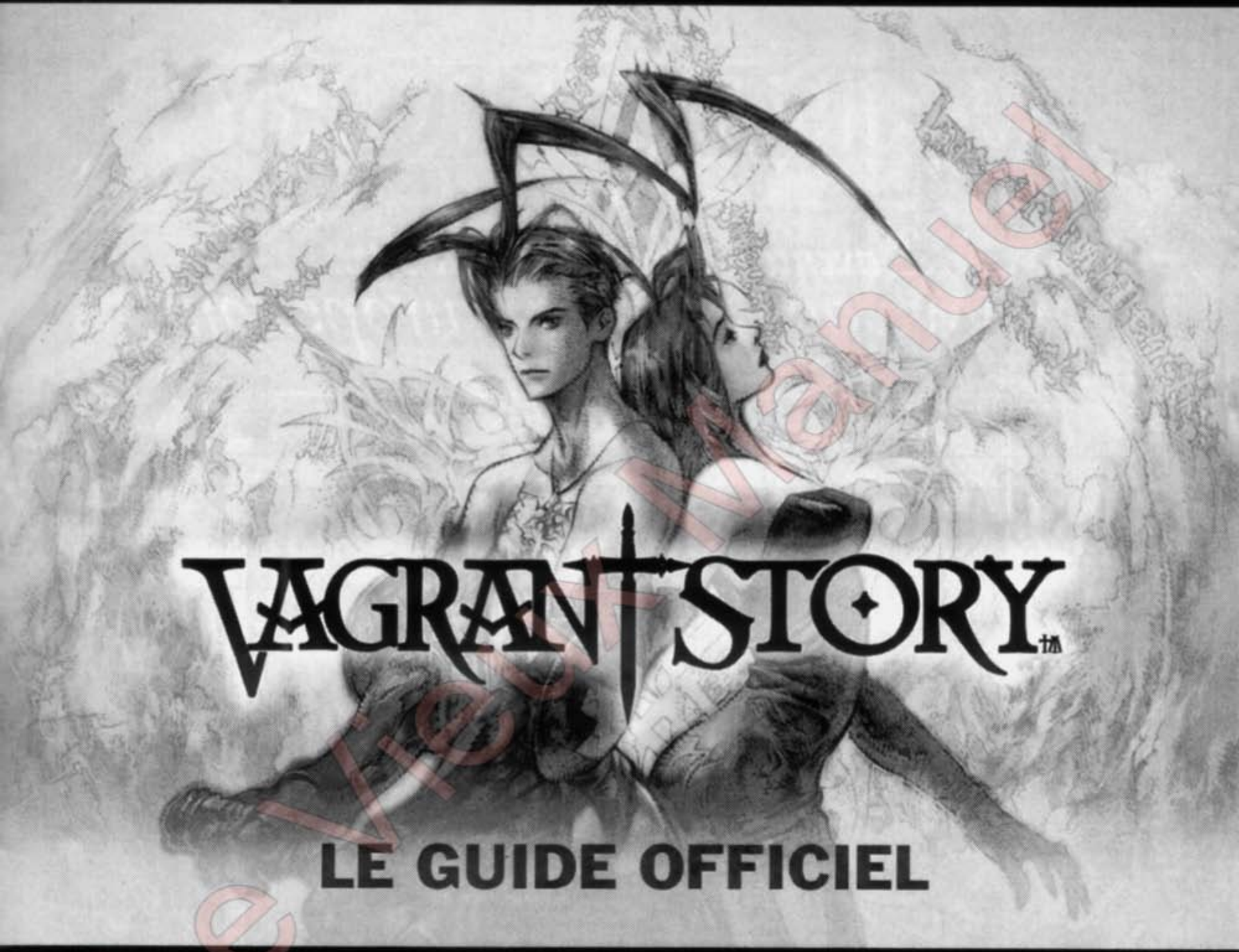
SQUARE EUROPE LTD.

Président	Yuji Shibata
Directeur produits	Ed Valiente
Marketing / Relations publiques	Stéphanie Journau
Coordinatrice production	Lara Sweeney
Superviseur AQ	Marc Smikle
Coordinatrice localisation	Alison Lau
Support technique	Alex Moresby
Manuel français	Katrin Darolle, Jean-Sébastien Ferey
Manuel espagnol	Monica Costoya, Jan Marc Rameken
Manuel italien	Achilles Hilmi, Piero Cruciatti, Vincenza Bernardo
Manuel allemand	Thorsten Schaefer, Claire Thill
Manuel néerlandais	ACB Vertaalbureau
Equipe AQ	Luis López, Anne Driesslein, Jan Christoph Kolb, Christian Klemeyer, Frank Jordans, Joss Tosoni, Karim Bakhit, Michael Keith, Oliver Klaus, Susannah Jenkins, Yosuke Von Heyden, Alberto Pepe, Gianfranco Marino, Marco Franceschini, Sharon Hassan, Anouk Kalmes, Antoine Bousquet, J.C. Gouin, Julien Castel, Martin Schlemmer, Matthieu Bertheleme, Yasmine Bensabri, Seb Ohsan Berthelsen, Geneviève Marier, Emm Dobson, Oli. Newton-Chance, Christina Borgenstierna, Maria Laura Arce-Alvarez, Maria Rodriguez

Remerciements: Tom, Niko, Bee, Paul, Junko, Red Pepper Design, ACB Vertaalbureau

Le vieux manuel

AUTHORISED COLLECTION



VAGRANT STORY™

LE GUIDE OFFICIEL

AU SOMMAIRE

CHEMINEMENT | SYSTEME DE COMBAT | INVENTAIRE
PERSONNAGES | BESTIAIRE | SECRETS...

Le Manuel

SQUARESOFT

piggyback

VAGRANT STORY™

L'aventure continue sur le site...

www.vagrantstory-europe.com



Le Vieux Manuel

SQUARE EUROPE
www.square-europe.com

Developed by
TheWebShed
www.webshed.co.uk

Customer Service Numbers		Games Hotlines
• **Australia**	1902 262 662*	**1 902 262 662*** *(ITM Calls charged at $1.50 per min. Get parents' OK to call.)
• **Österreich**	0450 199 000 500*	**0900 970 111*** *(Der Amruf unter dieser Nummer kostet max.41 Groschen/ Sek.)
• **Belgique/België/Belgien**	011/ 301 306	**0900 000 00*** *(6.05 Bfr. 20 sec/ 40 sec)
• **Danmark**	(+45) 33 26 68 20	**+45 33 26 68 20** Åben Man-Tors 16.00-19.00
• **Suomi**	(0600) 411 911	**(0600) 411 911** 4,70 fim/min + ppm avoinna ark 17-21
• **France**	0803.843.843	**08 36 68 22 02*** *(2,23 F la minute)
• **Deutschland**	01805 / 766 977	**0190 578 578*** *(1, 21DM/min. Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der PlayStation-Hotline die Eltern/Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen).
• **Greece**	(00 301) 6777701	**090 2322 00*** * Χρέωση κλήσης 184 δρχ. το λεπτό συν ΦΠΑ. Παρακαλούμε πριν καλέσετε τον αριθμό αυτό ζητήστε την έγκριση του προσώπου που πληρώνει το λογαριασμό Η τηλεφωνική σύνδεση υποστηρίζεται από τη Mediatel
• **Ireland**	(01) 4054022	**1550 13 14 15 (R.O.I only)*** *(Calls cost per min. 44p off-peak rate, 58p peak rate (inc.VAT)
• **Italia**	147 828384* *(al costa di una chiamata urbana)	**166 814 814*** *(Se minorenne chiedere il permesso ai genitori. Il costo della telefonata è di Lit. 1.524 al minuto+IVA - ISICOM S.r.l. - Roma)
• **Nederland**	0495 574 817	**09 09 9 000 000*** *(0.99 Hfl./ min)
• **New Zealand**	(09) 415 2447	**0900 97669*** *(Before you call this number, please seek the permission of the person responsible for paying the bill. Call cost $1.50 (+ GST) per minute).
• **Norge**	2336 6600	**820 85 050** Åpen 24 timer NOK *8,75 pr. min.
• **Portugal**	(01) 318 7450	**(01) 318 7450**
• **España**	902 102 102	**906 333 888*** *(Tarifa punta: 57.84 pts/min + IVA de lunes a viernes de 8.00h a 14.00h. Tarifa normal: 47.04 pts/min + IVA de lunes a viernes de 17.00h a 22.00h. Tarifa reducida: 37,025pts/min +IVA de lunes a viernes de 22.00h a 8.00h. Sábados de 14.00h a 24.00h. Domingos y festivos las 24h del día).
• **Sverige**	08-587 610 00	**0719-310 311*** Öppet Månd-Frd 17.00-21.00 *5:-/samtal
• **Schweiz**	0900 55 20 55	**0900 55 20 55 / Ein Anruf kostet** *(Fr. 1. -/min.)Kinder und Jugendliche sollten vor dem Anrufen der Hotline die Eltern oder Erziehungsberechtigen um Erlaubnis fragen.
• **UK**	08705 99 88 77	**09064 765 765 (incl.NI)** Calls may be recorded for training purposes. *Touch Tone activated service. Calls charged at 60p per minute. (*Correct at December 1998). Please seek permission from the bill payer before calling. Service provider - TelecomPotential, P.O. Box 66, Clevedon, BS21 7QX.

Please call these Customer Service Numbers only for PlayStation Hardware Support.
Details of call costs apply only to Games Hotline numbers.

Le Vieux Manuel

Immerse your senses

5 different experiences waiting to be discovered

www.square-europe.com

SaGa Frontier 2

SaGa FRONTIER II



FINAL FANTASY® VIII

GOD BLESS THE RING

EHRGEIZ™

Chocobo Racing™

front mission 3

SLES-02755

- PS - and "PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

4036636200466