

# Joypad

N° 106 mars 2001

FINAL FANTASY IX : 64 PAGES DE SOLUCE •



Supplément gratuit à Joypad 106. Ne peut être vendu séparément.

# S.O.S. JEUX VIDÉO

Finissez vos jeux préférés.  
Codes et astuces des meilleurs titres.

# 08 36 68 75 00

Tarif : 221 Franc - H.D.P.

## PLEINS FEUX SUR



**Tomb  
Raider 5**

**Zelda Majora's  
Mask**



**Driver 2**



**Final  
Fantasy IX**



**Gran Turismo 2**

**DES MILLIERS DE TITRES DISPONIBLES, TOUTES CONSOLES !**

Codes et solutions des meilleurs  
jeux du monde sur consoles

**AVEC LA PARTICIPATION DE**

Joypad

PlayStation 2

PSone



# Le Petit

# V

## TOUT FINAL FANTASY IX

ous nous l'avez (presque) tous réclamée, voici enfin la solution intégrale du chef-d'œuvre de Square : Final Fantasy IX. Inutile de vous dire que notre soluceur émérite Julien a dû faire quelques nuits blanches avant de voir le bout du jeu de Square. 64 pages complètes pour mieux comprendre, décortiquer et vivre l'une des dernières grandes aventures de la PSone. Alors, on dit merci qui ?

# Sommaire

### Disque 1

L'Aéro-Théâtre Prima Vista  
 Le Château d'Alexandrie  
 La Forêt Maudite  
 La Grotte de Glace  
 Dali, le Village retiré  
 L'Aéro-Cargo  
 Le Château de Lindblum  
 La Forêt Chocobo  
 Les Marais de Kwe  
 La Caverne de Guismar  
 La Citadelle de la Porte Sud  
 Bloumécia

P. 4

Medahine-Salee  
 Ifa, grand arbre de vie  
 Un malheur dans Madahine-Salee  
 La Bataille de l'arbre Ifa

P. 32

### Disque 3

Retour à Alexandrie  
 Le tournoi de cartes de Tréno  
 La bataille d'Alexandrie  
 Les préparatifs dans Lindblum  
 Le village des Mages Noirs est désert  
 Les sables mouvants dans le désert  
 Le Continent oublié  
 Euyvoir

### Disque 2

La Station du sommet  
 Tréno  
 La Route de la Gorgone  
 Le Tronc de Clayra  
 Sauvetage dans Alexandrie  
 Pinnacle Rocks  
 Lindblum en ruine  
 La mine derrière le marais Kwe  
 Route des fossiles  
 Le Continent Extérieur  
 Condéa  
 Le Village des Mages Noirs  
 De retour à Condéa  
 La passe de Condéa

P. 15

Le Palais du désert  
 Le Continent fermé  
 Gaza Est  
 Le Pic de Goulg  
 Hilda et le Hildegarde 3  
 Daguéro  
 Le Château d'Ypsen  
 Les quatre sanctuaires  
 Terra  
 Branval  
 Pandémonium

### Disque 4

L'Assemblée du village des Mages Noirs  
 Memoria  
 Le Tetra Master

P. 52

Joypad est édité par la société HDP  
 au capital de 100 000 francs, locataire-gérant,  
 RCS NANTERRE B391341526.  
 Siège social : 10, rue Thierry le Luron 92538 Levallois-Perret Cedex  
 tél. : 01 41 34 87 75 fax : 01 41 34 87 99  
 tél. abonnements : 01 55 63 41 14  
 Siège de la rédaction : Immeuble Delta  
 124, rue Danton TSA 51004  
 92538 Levallois Perret Cedex  
 Gérante : Christine Lenoir

Directeur délégué adjoint : Pascal Traineau  
 Principal associé : HACHETTE FILIPACCHI PRESSE  
 Directrice de la publication : Christine Lenoir  
 Solution de FF IX : Julien Hautier. Tous les visuels de ce booklet sont  
 © 2000 Square Co., Ltd. All rights reserved. FINAL FANTASY,  
 SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks  
 of Square Co., Ltd. COMPUTER GRAPHICS MOVIE © 2000 Square Co.,  
 Ltd. & Square Visualworks Co., Ltd. Solution et textes © Joypad.  
 Maquette : Lionel Gey et Catherine Branchut.  
 Remerciements à Franck Sébastien de Square.



# FINAL FANTASY IX™



## DISQUE 1

### L'AÉRO-THÉÂTRE PRIMA VISTA

ENNEMI : Bach • ITEM : Potion •  
CARTE : Aucune

... OBJECTIF ...  
*Battre Bach lorsqu'il porte  
le masque de dragon.*  
...

### L'ÉQUIPE DE BACH

Au début de l'aventure, Djidane se trouve dans une pièce en proie à l'obscurité. Commencez par la visiter dans le noir, puis allumez une lampe qui se trouve au centre. C'est ainsi que surgissent vos compagnons, puis un homme portant un masque de dragon. Vous entamez un combat contre celui-ci (01) : il n'est vraiment pas difficile à battre. Vous passez alors dans la pièce d'à côté. Dans celle-



ci, vous allez élaborer un plan pour l'enlèvement de la princesse Grenat (02). Il s'ensuit une seconde cinématique qui introduit cette fois le jeu.

### ALEXANDRIE

ITEM CLÉ : Ticket • ITEMS : Potion (x7), Renais, Éther, Lasik, Tente, Squelette, Remède • CARTES : Meiden (x3), Zombie, Kaïmahn, Sahagin, Gobelin (x3), Flambos, Diabolik, Succube

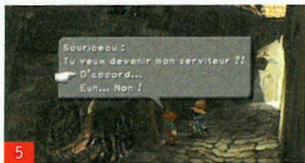
... OBJECTIFS ...  
*Montrer le ticket au guichetier  
dans la cabane sur la place centrale  
Dérober l'échelle dans la ruelle  
Donner à la foule un beau  
spectacle  
Impressionner la reine  
à l'aide de vos cascades*  
...

### UN PETIT ENFANT PERDU

Le jeune mage noir du nom de Bibi semble légèrement perdu dans Alexandria (03). Cette ville immense est pleine d'objets en tout genre, il faut donc la fouiller

de fond en comble. Heureusement, les choses sont bien faites : ainsi, lorsque votre personnage arrive devant un objet à actionner ou bien encore à ramasser, un point d'exclamation apparaît au-dessus de sa tête. Pour vous aider, voici la localisation des principaux objets : vous allez découvrir trois cartes dans le square de la ville, puis deux nouvelles dans l'auberge, vous en recevez aussi des mains du guichetier (04), et plusieurs cartes. Le reste des objets de la ville se trouve sur les toits et dans la boutique à l'est de la place. Lorsque vous avez fait contrôler votre ticket, vous devez aider un personnage à dérober l'échelle dans la ruelle à gauche de la place (05). Vous





allez continuer votre route vers le clocher de la ville. C'est ici que vous rencontrerez le premier Mog (06). Ainsi, grâce à ces petites bestioles, vous allez pouvoir sauvegarder votre partie en cours. De plus, ils vous permettent de suivre le courrier des Mogs. Il faut à présent grimper à l'échelle du clocher afin de suivre l'homme-rat. Sur le toit, vous allez découvrir le reste des objets de la ville. Vous finissez par pénétrer dans le palais royal.

l'épée qui l'oppose à son ami Frank (07). Il s'agit ici d'appuyer sur les touches que vous indique Frank (08). Moins il y aura d'erreurs et plus grande sera la chance d'impressionner la reine. Cela permet d'obtenir des bonus. Alors, n'hésitez pas à le refaire jusqu'à vous mettre l'assistance dans la poche.

## LE CHÂTEAU D'ALEXANDRIE (09)

ENNEMI : Steiner • ITEMS : Renais (x2), Résurex, Élixir  
CARTE : Aucune

### ... OBJECTIFS ...

**Trouver la princesse Grenat lorsque vous êtes Djidane**  
**Rechercher la princesse Grenat lorsque vous êtes Steiner**  
**Joindre ses forces pour battre Steiner**

### UNE PRINCESSE INSAISSISSABLE

Le kidnapping de la princesse est votre premier objectif, c'est pourquoi juste après la représentation, vous partez à sa recherche. Une fois vous être déguisé en garde

d'Alexandrie, vous partez sur la gauche, puis en haut de l'escalier de gauche. C'est ici que vous apercevez une jeune fille drapée d'une cape blanche. Dévisagez-la (10), elle s'enfuit aussi sec. Il doit s'agir de la princesse, prenez-la en chasse. Vous allez ensuite contrôler le capitaine Steiner. Sa mission, comme la vôtre, consiste également à retrouver la princesse. Sortez dans un premier temps du palais (11), puis rendez-vous en haut de la tour de gauche (12). Vous apercevez Grenat poursuivie par Djidane sur la tour de droite. Après les cinématiques, vous allez affronter votre premier vrai boss du jeu, et ce à plusieurs reprises.

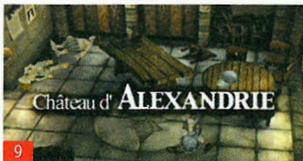
## Mini-game 1

Dans le coin gauche de la place de la ville, vous allez pouvoir participer à un mini-game, il s'agit de sauter à la corde. Plus facile à dire qu'à faire, car il faut garder un certain rythme. En fonction du nombre de sauts réalisés, vous obtiendrez différents bonus.



## PIÈCE DE THÉÂTRE

Lorsque Bibi pénètre dans le château, c'est pour assister à une pièce de théâtre. Vous dirigez ensuite Djidane dans un duel à





Il s'agit de Steiner (13).

Ce combat va consister en trois confrontations précises, abouissant à l'explosion de la Succube. Ce combat n'est vraiment pas difficile à remporter. Toutefois, pour ceux que ça peut intéresser, voici la technique à adopter :

## LE BOSS : STEINER

HP : 169, 162, 167, 1867  
AP : N/A

**OBJETS À VOLER :**  
Cuireau, Soierie

**BUTIN :**  
Aucun

## Bataille 1 sur le Prima Vista

Djidane et Frank concentrent leurs attaques sur Steiner, tandis que votre dernier compagnon utilise le vol à chaque round sur Steiner.

## Batailles 2 & 3 sur la scène

Concentrez vos attaques sur Steiner à l'aide de Djidane et Frank. Puis utilisez la magie de Bibi pour lui infliger de nouveaux dégâts. Pour finir, et quand cela est nécessaire, Grenat est là pour restaurer vos compagnons, à l'aide de sa précieuse magie Blanche.

## LA FORÊT MAUDITE (14)

**ENNEMIS :** Fang, Goblin, Prison Cage, Dendrobium, Plant Brain (Boss), Plant Spider • **ITEMS :** Renais, Paracoup, Ether (3), Cuireau, Gomme-Armet, Potion, Poignet, Le soin de Frank, La carte du continent • **CARTE :** Aucune



## Forêt Maudite

14

### ... OBJECTIFS ...

*Retrouver la princesse  
Sauver la princesse et Bibi  
du monstre  
Rassurer Bibi  
Quitter les Tantalos  
Combattre Bach  
Recruter Steiner et Bibi  
Trouver le maître de la forêt  
maudite  
S'enfuir des bois pétrifiés  
...*

## LES BOIS DANGEREUX

Après que le Prima Vista se soit écrasé, vous devez retrouver la princesse Grenat, celle-ci se trouve sur la droite. Lorsque vous avez remis la main sur elle, vous devez affronter un monstre qui tente de la capturer ainsi que Bibi. C'est alors que vous allez combattre un nouveau boss (15).



15

## LE BOSS : MATON

HP : 513, 533  
HP : 3

**OBJETS À VOLER :**  
Cuignet, Flamberge

**BUTIN :**  
Renaïs, Lasik, carte de Gobelain

Ce combat consiste en deux duels successifs, dans lesquels il faut libérer vos compagnons. À la fin du premier duel, il s'enfuit avec Grenat puis revient pour prendre Bibi.

## Bataille 1 : sauvez Grenat

Une fois que Djidane est en transe, vous devez utiliser son pouvoir de Truand, Energetik. Mais soyez prudent, car Grenat se fait drainer de l'énergie vitale par le boss.

## Bataille 2 : sauvez Bibi

Durant le second round, c'est au tour de Bibi de se faire capturer, il lancera tout de même une attaque de feu à chaque round. Utilisez Steiner pour attaquer le boss. Quant à Djidane, il dérobera les objets de l'ennemi.

## QUITTER L'ÉQUIPAGE



16

Lorsque vous retournez à bord du Prima Vista, vous êtes décidé à secourir Grenat, mais votre chef n'est pas du même avis. Après lui avoir expliqué votre façon de voir la chose, vous allez discuter avec Frank. Puis entrez dans la pièce de droite, c'est ici que vous allez retrouver Bibi. Djidane décide de lui remonter le moral (16). Lorsque vous ressortez de cette chambre, vous assistez à un petit flash-back. Il est temps, une fois que vous avez visité l'ensemble du



17

navire, de prendre le passage situé sur la gauche de Frank. Direction la sortie du Prima Vista. Sur votre chemin vous allez affronter Bach dans un ultime duel (17).

## LE BOSS : BACH

HP : 150  
AP : N/A

**OBJETS À VOLER :**  
Maxi Potion, Épée de fer

**BUTIN :**  
Aucun

## Bataille

Ici, il va falloir lui dérober l'Épée de fer pour Steiner. Alternez les Attaques et les techniques de « Traunds ». Pour finir, utilisez une potion dès que cela est nécessaire.

## UNE DRÔLE D'ALLIANCE



Maintenant que Djidane est libre de partir à la recherche de Grenat, il vous faut des partenaires. C'est ainsi que vous allez enrôler Steiner (18), puis Bibi (19). Votre équipe enfin constituée, vous partez en direction de la forêt.



Sur le chemin, Frank va vous remettre un item très précieux, le soin de Frank. S'il vous reste peu d'items dans votre menu, vous pouvez en acheter auprès du personnage près du Mog. Pensez aussi à sauvegarder votre partie en cours ! Mais, il est désormais temps d'aller secourir Grenat. Pour ce faire, prenez le chemin de droite jusqu'à atteindre un grand gouffre (20).



En continuant ainsi votre route, vous allez finir par rencontrer un second Mog dans la forêt. Sauvegardez à nouveau, le duel contre le boss est imminent (21).

## LE BOSS : BLAMBOURINE

HP : 150

AP : N/A

**OBJETS À VOLER :**  
Armet Fer, Lasik

**BUTIN :**  
Renais

Juste après le point de sauvegarde, vous allez devoir affronter ce nouveau boss. Il s'agit d'une plante géante, qui retient Grenat prisonnière. C'est sans aucun doute le plus ardu des combats auxquels vous avez participé depuis le début du jeu. Voici quelques conseils pour en sortir vainqueur.

## Les préparations à effectuer

### avant le combat :

Équipez Steiner avec l'Épée de fer, si vous la possédez.

Équipez Bibi avec un Cuirgnet et une Soierie, si vous en détenez.

## Bataille

Utilisez la technique qui consiste à utiliser la magie de Bibi sur l'Épée de Steiner, c'est-à-dire Brasier.

Alternez Vol et Attaque avec Djidane. Lorsque la plante utilise son attaque de Pollen, utilisez un Lasik sur votre personnage concerné.

Lorsque le combat est terminé, partez le plus vite possible de cette forêt maudite (22) ; en



effet, il se trouve qu'elle se pétrifie. Une fois à l'extérieur de la forêt, regardez la carte du continent pour trouver votre chemin jusqu'à la Grotte de Glace (23).

## LA GROTTES DES GLACES (24)



**ENNEMIS :** Meiden, Mammouth, Shaman, Flambos, Valseur 1 (Boss), Sealion (Boss) • **ITEMS :** Potion (x2), Éther, Élixir, Cuirgnet, Renais, Dague magik, Tente, • **CARTE :** Aucune

... **OBJECTIFS** ...  
Dégeler les trésors qui se trouvent dans la grotte  
Dégeler le Mog  
Combattre le boss  
...

## UN HIVER MERVEILLEUX

De grands dangers vous attendent dans la Grotte de Glace. Ainsi, lorsque vous allez entrer en contact avec un vent glacé,



vous devrez combattre systématiquement. Puis, vous allez devoir dégeler les coffres qui se trouvent dans les parois de la caverne (25). C'est ainsi que Bibi vous fait profiter de ses pouvoirs magiques. Plus loin, vous arrivez à une intersection : prenez dans un premier temps sur la gauche (26). Dans cette nouvelle cavité de la grotte, vous allez dégeler un Mog. Ainsi, vous allez pouvoir sauvegarder avant le Boss. Prenez le passage de droite pour affronter ce redoutable ennemi (27).

L'insidieux Valseur invoque immédiatement un monstre pour lui venir en aide. Vous allez ainsi devoir vous coltiner deux adversaires en même temps. Ils utilisent tous les deux des sorts basés sur le feu et le blizzard. Comme c'est blizzard...

### Bataille

Il faut dans un premier temps vous assurer que Djidane possède la meilleure arme possible, et bien



sur les meilleures protections. Lorsque Djidane est en Transe, utilisez son attaque Energetik sur le monstre invoqué par le Valseur.

### LE BOSS : VALSEUR 1

HP : 229, 472

AP : N/A

#### OBJETS À VOLER :

Soïerie, Remède, Mithdague, Éther

**BUTIN :** Maxi Potion, Renaïs, Carte Fang, Sealion

Lorsque le combat est terminé, vous retournez chercher vos compagnons, puis reprenez le chemin de droite jusqu'à atteindre la sortie de la Grotte de Glace. Vous voici sur la carte du continent.

### DALI, LE VILLAGE RETIRÉ (28)



ENNEMIS : Valseur 2 (Boss), Fantôme, Jayrfo • ITEMS : Potion (x4), Antidote, Lasik, Éther, Armet Fer, Cuirgnet, Renaïs, Résurex • CARTE : Aucune

#### ... OBJECTIFS ...

*Passer la nuit dans l'auberge de la ville*

*Retrouver Bibi au petit jour*  
*Retrouver Dagga*

*dans la boutique de la ville*  
*Retourner dans l'hôtel pour attendre les autres*

*Partir à la recherche de Bibi*  
*Trouver le passage souterrain*

...

### UNE ACTIVITÉ INSOUÇONNABLE

Après avoir passé la nuit dans l'hôtel de la ville (29), Djidane part à la recherche de ses compa-



gnons. Fouillez votre chambre pour mettre la main sur un maximum de bonus. La ville est assez petite, mais vous aurez quand même la possibilité d'acheter de nouveaux équipements. C'est ainsi, après avoir retrouvé Bibi au nord de la cité (30), que vous allez retrouver Dagga dans la boutique (31). Il faut ensuite rejoindre la chambre de l'auberge, car Bibi n'est toujours pas



revenu. Mais où peut-il être ? C'est ce qu'il faut découvrir. Pour cela, retournez au nord de la ville. Vous entendez une voix, c'est celle de Bibi. Celui-ci se trouve dans un souterrain, l'entrée est située sur la gauche, à l'intérieur du moulin. Pour avoir accès au souterrain, vous devez ouvrir le panneau en fer qui se trouve sur la droite de la pièce (32). Une fois en bas, vous allez mettre la main très facilement sur le petit mage (33). Mais vous allez aussi prendre connaissance de l'étrange activité des villageois. Hmmmm...

## UNE BIEN SOMBRE ACTIVITÉ



Lorsque vous êtes dans le souterrain, dirigez-vous toujours sur la droite jusqu'à rencontrer Bibi. Sur votre chemin, vous allez découvrir un petit Mog, celui-ci est caché dans un baril. En continuant votre route, vous allez être placé à votre tour dans des caisses, c'est ainsi que vous allez rejoindre l'aéro-cargo. Quant à Steiner, il recherche un moyen de rallier Alexandrie avec la princesse. C'est dans cette optique qu'il demande à un vieillard les horaires de l'aéro-cargo (34). Tout



le monde se retrouve donc à l'aéro-cargo. C'est au pied du cargo que vous allez affronter le deuxième Valseur (35).

### LE BOSS : VALSEUR 2

HP : 1030

AP : AP 5

#### OBJETS A VOLER :

Chapopointu, Cuirasse

BUTIN : Éther, carte Phacoche

**Les préparations à effectuer avant le combat :**  
Équipez Bibi avec un Cuirgnet

#### Bataille

Utilisez une magie de glace à l'aide de Bibi. Se servir de Daggas pour restaurer les points de vie de vos personnages. Le Valseur 2 lance toujours des repréailles si vous utilisez une autre magie que celle de glace.

Lorsque le combat est terminé, rendez-vous dans l'hôtel, histoire de sauvegarder et de vous restaurer. Il ne reste plus qu'à grimper à bord du cargo.

### L'AÉRO-CARGO

ENNEMIS : Valseur 3 (Boss) •  
ITEM : Aucun • CARTE : Aucune

#### ... OBJECTIFS ...

Embarquer dans l'aéro-cargo

Grimper sur le pont

Affronter le dernier Valseur

...

Lorsque vous avez embarqué dans l'aéro-cargo, vous devez simplement regagner le pont. Ici, il faut



rejoindre le poste de pilotage. C'est alors qu'apparaît le dernier Valseur (36).

### LE BOSS : VALSEUR 3

HP : 1128

AP : Inconnu

#### OBJETS À VOLER :

Chapopointu, Armure de lin, Gantelex

BUTIN :

Aucun

#### Bataille

Lorsque Bibi est en Transe, lancez successivement deux sorts. Utilisez l'épée de tonnerre de Steiner. Quand le Valseur 3 vole, utilisez Djidane pour restaurer le statut et les HP de vos personnages.

### LE CHÂTEAU DE LINDBLUM (37)

ENNEMIS : Meiden, Eskuriax, Phacoche • ITEMS : Vitrumélet, Éther, Maxi Potion, Lasik, Tente (x2), Cuirasse, Gantelex, Gemme, Cuirgnet, Erlastron, Chapopointu • CARTES : Mimic, Mammouth





## ... OBJECTIFS ...

- Suivre le premier ministre à l'intérieur du palais
- Rencontrer le régent Cid
- Discuter avec Freyja dans le bar de la ville
- Visiter la ville, entre autres la boutique d'items
- Faire un tour chez le forgeron pour synthétiser vos armes
- Faire un tour dans le repaire des Tantalas
- Rechercher Dagga dans sa chambre au palais
- Prendre le costume du garde endormi
- Retrouver Dagga sur la terrasse du château
- Utiliser le télescope
- Gagner la chasse dans la ville
- Préparer votre départ pour Bloumécia
- ...

## UN PETIT TOUR DANS LA VILLE

Après avoir débarqué de l'aéro-cargo, vous êtes reçu par le premier ministre du château de Lindblum. Il vous amène devant le roi (38). Après votre entrevue, vous êtes tous deux séparés. En effet, Djidane se réveille seul dans l'hôtel de la ville. Bibi arri-



ve quelque temps après votre réveil, puis il vous dit qu'il souhaite faire le tour de la localité. Faites-en autant, et commencez par les boutiques. Dans la foulée, n'oubliez pas de synthétiser vos armes chez le forgeron (39). Lorsque vous avez tout visité, rendez-vous dans le quartier théâtral. Une fois que vous y êtes, prenez l'escalier de gauche, puis entrez dans la



première bâtisse. Il s'agit du repaire de Tantalas (40), vous allez y faire une halte pour attendre les autres, et bien sûr pour récupérer les coffres. Il est enfin temps de partir à la rencontre de Dagga. Celle-ci se trouve dans une des chambres du château. Il va donc falloir vous y rendre dans un premier temps. Puis, une fois sur place, un garde vous refuse l'accès aux autres étages (41). Après être allé dans la chambre de la princesse (42), vous devez revenir sur vos pas. Ainsi, vous allez apercevoir un garde somnoler en bas à gauche



de l'écran (43). Parlez-lui, celui-ci va vous suivre dans un coin du château. Vous allez lui dérober son costume. Une fois « déguisé », vous allez enfin pouvoir passer le cerbère de la salle précédente. Empruntez l'ascenseur, puis prenez l'escalier sur la gauche. Vous allez retrouver Dagga sur la terrasse du château : celle-ci est en train de chanter en compagnie de



pipeons (44). Regardez ensuite à travers le télescope pour jeter un œil au panorama. Il est temps pour vous de participer au festival de la chasse. Une fois



cet épisode terminé avec cette chasse aux monstres (45), vous allez participer à un repas. Durant celui-ci, Dagga et Steiner s'échappent vers Boulmécia (46). Le reste du groupe part par la porte du dragon terrestre (47). Vous sortez de la ville pour partir à la recherche de Dagga. Plusieurs lieux nouveaux apparaissent alors.

## FORÊT DES CHOCOBO (48)



ENNEMIS : Maidor, Ladybug, Jayrfo, Diabolik, Tétarasor •  
 ITEM : Éther • CARTE : Aucune

### ... OBJECTIFS ...

Traverser la plaine pour atteindre la forêt Chocobo  
 Entrer dans la forêt Chocobo  
 Recevoir un ChocoLégume

...

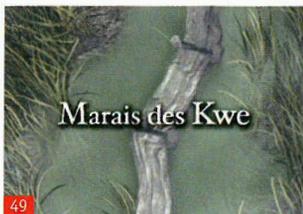
## L'ART DU CHOCOLÉGUME

Lorsque vous sortez de la ville de Lindblum, vous allez découvrir la forêt Chocobo à l'est. Pour mettre plus facilement la main dessus, regardez votre carte. Une fois que vous êtes à



l'intérieur, vous allez rencontrer un personnage qui vous remet un ChocoLégume. Grâce à cet item, vous allez pouvoir attirer un Chocobo. Attention, il faut l'utiliser sur la carte ! Il est temps pour vous de continuer votre quête. Pour ce faire, rendez-vous dans le marais de Kwe, servez-vous de la carte pour vous y rendre.

## MARAIS DES KWE (49)



ENNEMIS : Axolotl, Grododo •  
 ITEM : Aucun • CARTE : Aucune

### ... OBJECTIFS ...

Attraper une grenouille pour Kweena  
 Prendre Kweena dans votre équipe  
 S'entraîner à attraper des grenouilles pour Kweena



## LA CHASSE À LA GRENOUILLE

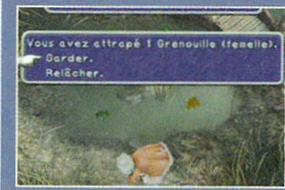
Lorsque vous pénétrez dans le marais de Kwe, vous devez toujours vous diriger vers le nord. Vous finissez par rencontrer Kweena près d'un étang (50). Après avoir parlé avec son alter ego dans la cabane au nord (51), vous devez l'aider à attraper une grenouille. Lorsque vous avez réussi, offrez-lui le batracien (52). Vous êtes ensuite transporté dans une cabane, une discussion s'ensuit, puis vous



enrôlez Kweena dans votre équipe. Il est temps pour vous de partir du marais, rejoignez donc la Caverne de Guismar.

## Mini-game 2

Lorsque vous ressortez du marais, Kweena vous demande si elle peut attraper quelques grenouilles. Si vous répondez « oui », elle peut en capturer quelques-unes. Vous allez alors être convié à un nouveau mini-game.



## CAVERNE DE GUISMAR (53)

**ENNEMIS :** Mage Noir, Hornet, Squelette, Ramya, Guismar (Boss)  
**ITEMS CLÉS :** Cloche Guismar (x2)  
**ITEMS :** Erlastron, Paramith, Tricorne • **CARTE :** Aucune

### ... OBJECTIFS ...

**Prendre la cloche de Guismar sur le corps du soldat**

**Faire sonner la cloche devant la porte**

**Abattre les mages noirs**

**Aider le Mog sous le cloche**

**Battre le maître**

**de la caverne de Guismar**

...

### POUR QUI SONNENT LES CLOCHES...

Pour atteindre Bloumécia vous allez devoir traverser la grotte de



Guismar. Sur votre route, vous devrez ouvrir une série de portes à l'aide des cloches. La première de ces cloches vous est remise par le garde à droite de l'écran (54). Vous allez ensuite vous en servir à proximité de la porte de gauche. Dans la grande salle suivante, vous allez être attaqué par des mages noirs. Lorsque vous aurez éliminé le dernier de ces mages, vous obtiendrez une nouvelle cloche. Servez-vous en sur la porte au nord-est. Vous



finissez par arriver dans une salle... avec une cloche. Ici, il va falloir venir en aide au Mog qui est coincé dessous ! Pour cela, Bibi offre une graine Koubo. Vous obtenez ainsi la troisième cloche de Guismar dans le coffre (55). Prenez ensuite la porte en haut à droite de l'écran. Vous allez retrouver les deux Mogs. Ainsi, il vous sera possible de sauvegarder votre position. Lorsque vous quittez la pièce, un de ces Mogs vous remet une nouvelle cloche (56). Il est

temps de passer par la porte de gauche. En continuant votre route, vous allez devoir affronter le maître de la caverne de Guismar (57).



## LE BOSS : GUISMAR

HP : 3175

AP : 5

### OBJETS À VOLER :

Canne Glace, Tricorne, Élixir

BUTIN : Tente

### Bataille

Utilisez les compétences de Djidane pour vaincre Guismar. Puis lancez des sorts de foudre avec Bibi. Quant à Freyja, usez de son aptitude au saut. Kweena vous sert principalement à restaurer le statut de vos compagnons. Lorsque vous remportez ce duel, vous incarnez à nouveau Steiner et Grenat en direction d'Alexandrie.

## LA CITADELLE DE LA PORTE SUD

ENNEMIS : Aucun • ITEM CLÉ : Laissez-passer • ITEMS : Multi-massue, Potion... CARTE : Aucune

### ... OBJECTIFS ...

Dégager l'allée de droite

Monter à bord du tramway

...

### LA TRAVERSÉE D'UNE PRINCESSE

Lorsque vous pénétrez dans la citadelle de la porte Sud, vous êtes là incognito. Il faut donc parler aux personnages de droite pour qu'ils libèrent l'allée à

proximité (58). Lorsque c'est fait, Grenat sort de son sac. Il suffit ensuite de grimper à bord du tramway. Avant de partir, n'hésitez pas à faire le tour de la citadelle, il y a une boutique à droite du tramway. C'est ainsi que vous partez en direction de Treno. Vous contrôlez à nouveau le groupe de Djidane, puis vous voici sur la carte du monde. Il est temps de partir pour Bloumécia.



## BLOUMÉCIA (59)

ENNEMIS : Mage Jayrfo, Mage Noir, Diabolik, Mimic, Basilik, Beate (Boss) • ITEMS : Potion, Défugeur, Germina, Éther, Tente, Renaïs, Mithlance, Foudrekané • CARTE : Aucune

### ... OBJECTIFS ...

Former un pont

à l'aide d'une plate-forme

Passer par les balcons pour

atteindre la chambre

Faire sonner la cloche

devant la porte

Secourir les gens qui sont coincés

Prendre dans l'armurerie

la lance pour Freyja

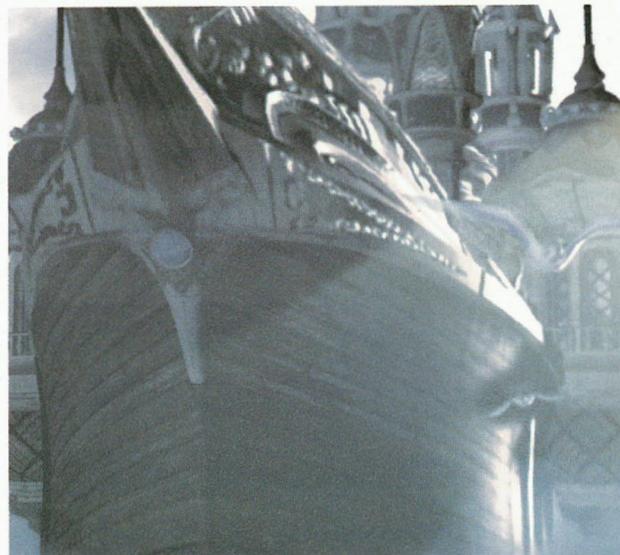
Espionner les ennemis

Combatte la générale Beate

...

### LA CITÉ DE L'ÉTERNELLE PLUIE

Lorsque vous pénétrez dans cette cité, tout n'est que désolation. Ainsi, dès le second écran, vous allez trouver le signe du Cancer, juste derrière la cais-





se en bois au centre de l'écran (60). Continuez votre route jusqu'à apercevoir Pile et Face. Grimpez l'escalier de droite, puis empruntez le passage en haut à gauche.



En continuant sur la droite, vous faites tomber une plate-forme, celle-ci forme un pont. Grâce à ce pont, vous allez pouvoir atteindre la chambre (61). C'est dans celle-ci, juste derrière le lit, que vous allez trouver la cloche de garde (62). Il est temps d'ouvrir la porte grâce à la cloche de garde (63). Il suffit ensuite de grimper le grand escalier puis de visiter les salles qui suivent. Ainsi, vous allez découvrir une nouvelle lance pour Freyja (64), et bien sûr une sauvegarde. Vous allez ensuite espionner la reine et le très énigmatique Kujia (65). Puis, vous affrontez pour la première fois LA générale Beate (66).



## LE BOSS : BEAT

HP : 3630  
AP : Inconnu

**OBJETS À VOLER :**  
Haubert, Mithépée, Renais

**BUTIN :** Aucun

## Les préparations à effectuer avant le combat

Équipez Djidane et Kweena avec les armes les plus puissantes

dont vous disposez. Puis équipez Freyja avec la Mithlance et donnez à Bibi une Foudre Kane et un Tricorne.

## Bataille

Utilisez les magies de Glace et de Tonnerre de Bibi. Ensuite, attaquez à l'aide de Djidane & de Freyja. Kweena vous sert essentiellement à restaurer votre groupe.

**Fin du CD 1.**



## DISQUE 2

### LA STATION AU SOMMET

ENNEMI : Valseur 3 (Boss) •  
ITEMS : Renais • CARTE : Aucune

#### ... OBJECTIFS ...

*Se reposer dans la station  
Parler avec le surveillant  
Apercevoir Cina et Marcus  
Calmer Steiner lors de la dispute  
avec les bandits de Tantalas  
Monter à bord du train  
pour Tréno  
Affronter le Valseur 3*



**RENDEZ-VOUS DANS LES MONTAGNES**  
Dagga et Steiner se rendent dans les montagnes afin de prendre un train pour rejoindre Alexandrie. Lorsque vous pénétrez dans la gare, vous devez dans un premier temps parler avec l'intendant (67). Celui-ci se trouve dans le bâtiment de droite. Vous allez aussi pouvoir parfaire votre équipement et sauvegarder votre progression. Puis après avoir



discuté avec le responsable, prenez sur la droite, vous allez retrouver Marcus et ses amis (68). Entrez à nouveau dans la bâtisse afin de leur parler. Il faut ensuite calmer Steiner qui s'emporte assez facilement. Il est alors enfin temps de prendre le train. Lors de votre voyage, vous allez être attaqué par le Valseur 3, il faudra lui régler définitivement son compte (69).

#### LE BOSS : VALSEUR 3

HP : 1292  
AP : 5

**OBJETS À VOLER :**  
Foudrekane, Chapopointu

**BUTIN :**  
Aucun

**Bataille**  
Steiner doit utiliser ses attaques physiques, quant à Marcus, vous devez le faire alterner entre vol et frappes physiques. Utilisez ensuite Dagga pour restaurer votre groupe, lorsque le besoin se fait sentir. Vous reprenez ensuite votre route, pour finir par arriver au terminus. En continuant sur la droite, vous



allez sortir sur la carte du monde. Regardez celle-ci, puis prenez la direction de Tréno (70).

### TRÉNO (71)



ENNEMI : Aucun • ITEMS CLÉS : Gémeaux, Taureau, Aiguille Platine • ITEMS : Mithdague, Bande Force • CARTE : Carte de Yéti

#### ... OBJECTIFS ...

*Suivre Dagga à travers la ville  
Trouver Dagga dans  
la vente aux enchères  
Retrouver Marcus dans l'hôtel  
Tenter de dérober l'aiguille  
de platine  
Retourner dans la tour,  
pour rencontrer Toto  
...*

**LA VILLE NOCTURNE**  
Alors que vous venez de mettre les pieds dans cette ville, votre groupe s'éparpille rapidement. Vous dirigez Steiner dans le dédale des ruelles de la cité (72). Celui-ci doit suivre Dagga pour finir par la retrouver dans la vente aux enchères (73). Dagga part ensuite rejoindre Marcus dans l'hôtel de la ville (74).





73



74

Ils partent alors à la recherche de l'aiguille de platine. C'est ainsi qu'ils vont tenter de la dérober dans une maison. Toto vous interrompt, il vous demande de le rejoindre dans l'observatoire un peu plus tard (75). Celui-ci se trouve dans la grande tour sur la droite de la ville (76). Une fois en haut, vous allez discuter avec lui, puis vous recevrez l'aiguille de platine. Votre groupe suit Toto, il vous conduit à la route de la Gorgone.



75



76

## LA ROUTE DE LA GORGONE (77)



77

ENNEMIS : Dragonfly, Crawler, Larvalar Jr (Boss) • ITEMS : Haubert, Renaïs • CARTE : Aucune

### ... OBJECTIFS ...

*Trouver le levier qui active le mécanisme*

*Trouver la chaîne qui appelle une Gorgone*

*Nourrir l'animal pour qu'il s'arrête*

*Affronter le vers géant*

### UN INSECTE TRÈS RAPIDE

Toto vous indique un moyen de rallier rapidement Alexandrie. Il faut vous servir d'un réseau souterrain, fabriqué par les anciens. Il s'agit ici d'embarquer à bord d'une nacelle attachée à une Gorgone. Pour ce faire, vous allez dans un premier temps abaisser le levier qui est situé à gauche de l'entrée du souterrain (78). Puis allez à droite, toujours dans cette direction vous allez apercevoir une chaîne avec une poignée (79). C'est après l'avoir tirée qu'apparaît la Gorgone. Celle-ci ne s'arrête pas, car vous devez lui donner à manger. Pour



78



79



80

cela, il y a un autre levier à gauche de la corniche (80). Une fois à bord de la nacelle, l'insecte part en direction d'Alexandrie. Pendant votre trajet, vous allez être attaqué par un vers géant (81).



81

### LE BOSS : LARVALAR JR.

HP : 1292

AP : 0

**OBJETS À VOLER :**  
Ossumelet, Mithrette

**BUTIN :**  
Aucun

### Bataille

Utilisez Dagga pour protéger votre groupe, grâce à la magie dont elle dispose. Quant à Marcus et Steiner, ils devront concentrer leurs attaques pour venir à bout du monstre. Marcus peut aussi utiliser le Vol pour dérober quelques objets au boss.



82

Vous reprenez votre route, jusqu'à vous faire capturer à Alexandrie. Vous reprenez le contrôle de Djidane, celui-ci part pour la ville de Clayra (82). Mais avant de l'atteindre, il doit traverser une tempête de sable.

## LE TRONC DE CLAYRA (83)



83

**ENNEMIS :** Dragonfly, Golem, Pyrale, Cocatrix • **ITEMS :** Renais, Canne Glace, Canne Feu, Bottes magik, Éther, Tente, Fourchette+, Desert boots, Remède, Mithgilet, Potion, Potion, Élixir, Maxi Potion, Chocolégume • **CARTE :** Aucune

... OBJECTIFS ...  
 Entrer dans le tronc d'arbre au-delà de la tempête de sable  
 Enlever le sable de la chambre supérieure  
 Traverser les sables mouvants  
 ...

## UN TRONC D'ARBRE SABLONNEUX

Le scénario retourne ensuite auprès du groupe de Djidane qui, après avoir quitté la ville de Bloumécia, vient de se mettre en route pour Clayra. Pour pouvoir y mettre les pieds, vous devez grimper au sommet d'un arbre camouflé dans la tempête de sable. C'est ainsi que vous évoluez dans un environnement sablonneux. Commencez donc par entrer dans le tronc de l'arbre lui-même, puis continuez votre route jusqu'à atteindre une voie sans issue. Ici, glissez votre main dans le trou à droite de l'écran (84) afin de vider la salle supérieure



84



85

de tout le sable qu'elle contient. Revenez sur vos pas, puis grimpez à la liane de gauche (85). Dans la salle suivante, vous devez simplement collecter le contenu des coffres. Votre route



86



87

vous amène ensuite à traverser des sables mouvants (86). Attention, car si vous mettez un pied dedans, vous devrez appuyer avec frénésie sur le bouton « X » pour vous en sortir (87). En continuant ainsi, vous finissez par atteindre une petite échelle qui mène à Clayra.

## CLAYRA (88)

**ENNEMIS :** Fourmillion (Boss), Mage Noir B, Soldat d'Alexandrie, Beate (Boss) • **ITEMS :** Résurex (x3), Remède (x2), Éther (x2), Gemme, Thor, Paramith, ChocoLégume, Lasiks, Élixir, Jaunelard, Renais, Emeraude • **CARTES :** Nymphé, Cocatrix



88

### ... OBJECTIFS ...

*Faire la visite guidée*

*Explorer en détail la ville*

*Parler aux gardes de la cathédrale*

*Puis au soldat devant l'auberge*

*Sauver le Prince des griffes*

*du monstre*

*Combattre les envahisseurs,*  
*à l'intérieur du tronc*

*Secourir le plus de villageois*  
*possible*

*Combattre Beate, devant*  
*la cathédrale*

*S'infiltrer dans l'aéronef*  
*de la reine*

...

### DE LA VIE PARMIS LES BRANCHES

Lorsque vous arrivez à la cime de l'arbre, vous commencez à entrevoir Clayra. C'est à cet instant que Freyja vous quitte pour aller faire son rapport au roi de Bloumécia. Le personnage qui se trouve à l'entrée de la cité vous propose de vous faire visiter Clayra. Lorsque votre visite est terminée, vous pouvez enfin explorer les branches de l'arbre. Ainsi vous allez mettre la main sur un grand nombre d'items. N'hésitez pas à vous arrêter dans l'auberge (89), vous allez y découvrir un Mog, mais aussi bon nombre d'objets. Lorsque votre visite est terminée, vous allez



89

vous rendre à la cathédrale de la ville.

### LA CATHÉDRALE DE CLAYRA

La cathédrale de Clayra se trouve au nord de l'arbre. À l'intérieur de celle-ci vous allez devoir parler avec les deux gardes qui s'y trouvent. L'un d'eux vous remet un message de Freyja (90).



90



91

Celle-ci vous dit qu'elle va vous rejoindre à l'auberge de la ville, il faut donc repartir pour l'hôtel. C'est alors que devant celui-ci vous allez être interpellé par un soldat Bloumécien. Le prince est prisonnier d'un monstre des sables. N'écoutez que votre courage, vous allez rejoindre les sables mouvants à droite de l'entrée de la ville. C'est ici que vous allez combattre un boss (91).

### LE BOSS : FOURMILLION

HP : 1292

AP : 5

**OBJETS À VOLER :**

Armet d'or, Mithgilet, Désembrouil

**BUTIN :**

Éther, Désembrouil

### Bataille

Quand la vie de votre groupe est au plus bas, utilisez la compétence Dragon de Freyja. Celle-ci

restaure rapidement votre groupe. Bibi doit utiliser une magie de glace contre le Fourmillion, quant à Djidane, concentrez ses attaques physiques sur le monstre.

### L'INVASION DE CLAYRA



92

Juste après votre combat contre le Fourmillion, vous prenez pour un court instant le contrôle de Freyja. Retrouvez vos compagnons à l'entrée de la ville, puis apprêtez-vous à combattre dans le tronc d'arbre. C'est ainsi que vous allez vous mesurer aux soldats d'Alexandrie (92). Lorsque vous allez attendre le pont en bois, le prince vient vous prévenir que la ville est attaquée par la reine (93).



93

Remontez donc rapidement vers Clayra, c'est déjà trop tard. La ville est assaillie par les mages noirs. Il faut venir en aide aux habitants de Clayra. Puis, avant de vous rendre à la cathédrale,



94

vous allez sauvegarder votre partie dans l'auberge. En effet, lorsque vous vous rendez dans ce lieu sain, vous allez affronter un nouveau boss. Il s'agit de Beate, la générale des armées d'Alexandrie (94).

#### LE BOSS : BEATE

HP : 4736

AP : N/A

#### OBJETS À VOLER :

Nothung, Thor, Renais

#### BUTIN :

Aucun

#### Bataille

Utilisez la magie de Bibi pour vous aider dans ce duel, comme par exemple Somni qui ralentira Beate. La force de frappe de Djidane est aussi efficace. Sautez plusieurs fois à l'aide de Freyja et utilisez Kweena pour vous protéger et vous restaurer. Si Freyja passe en mode Transe, utilisez sa technique du nom de Ryuken, vous aurez une belle surprise. Ce combat doit être remporté, même si à la fin de celui-ci c'est Beate qui gagne. Dans le cas contraire c'est le Game Over. Vos personnages suivent ensuite les Mages Noirs et se retrouvent sur l'aéronef de la reine.

#### LES PASSAGERS CLANDESTINS

En suivant les Mages Noirs, vous arrivez facilement sur l'aéronef de la reine (95). Vous allez ensuite grimper sur l'escalier au fond de l'écran afin d'assister à une conversation entre la reine et Beate (96). Vous assistez ensuite à la destruction de Clayra (97).



Dagga est en danger, vous devez rejoindre le plus vite possible Alexandrie. Repartez en arrière, un Mog apparaît en haut de l'escalier. Puis rendez-vous vers les jarres, il s'agit de téléporteurs. Après avoir appuyé sur le bouton Action, vous voici en partance pour Alexandrie.

#### SAUVETAGE DANS ALEXANDRIE

ENNEMIS : Soldat d'Alexandrie, Pile & Face (Boss), Beate (Boss), Mage Noir, Larvalar (Boss)  
ITEMS : Nothung, Tente • CARTE : Aucune

#### ... OBJECTIFS ...

*S'échapper de la cage de fer*

*Rejoindre les autres héros*

*Se rendre jusqu'à la chambre de la reine*

*Descendre dans la fosse, jusqu'à la chambre de cérémonie*

*Faire échouer les deux buffons*

*Affronter Beate*

*Joindre ses forces pour s'enfuir*

*Utiliser une Gorgone pour quitter le château*

*Affronter Larvalar dans le tunnel*

...

#### COMME UN OISEAU EN CAGE

Lorsque vous reprenez le contrôle de Steiner, celui-ci est enfermé dans une cage en compagnie de

Marcus. Pour les libérer, vous devez agir de façon à ce que la cage se balance (98). Pour cela, servez-vous des directions gauche et droite de votre Pad. Une fois libéré, vous allez partir vers la gauche afin d'emprunter une échelle. N'oubliez pas de rééquiper vos deux comparses, car ils doivent combattre une série de gardes. C'est ainsi que vous allez rejoindre Djidane et le reste de la troupe. Marcus vous quitte, vous continuez avec le groupe de Djidane. Vous ne disposez que de 30 minutes avant que le vaisseau de la reine n'arrive, il faut donc se presser un peu. Commencez par sortir de la tour afin de vous rendre dans le château (99), plus exactement dans la chambre de la reine. Celle-ci est située au deuxième étage du palais, derrière la porte d'où Dagga était apparue la première fois (100). Passez





ensuite la porte au fond de ce nouveau couloir, vous arrivez enfin dans la chambre de la reine. Actionnez le mécanisme contenu dans le chandelier de gauche, la cheminée laisse apparaître un passage secret (101). Descendez dans la fosse afin d'atteindre Dagga. Celle-ci est aux mains des deux bouffons, Pile & Face. Pour la libérer, vous allez devoir les battre lors un duel (102).

service, vous libérez Dagga de ses chaînes. Il est temps de reprendre le chemin inverse jusqu'à la chambre de la reine. Ici, vous êtes intercepté par Beate qui vous attaque à nouveau (103).

### LE BOSS : BEATE

HP : 5709

AP : 0

#### OBJETS À VOLER :

Gilet camo, Nothung, Renais

BUTIN : Aucun

#### Bataille

Comme toujours, vous allez pouvoir compter sur la magie de Bibi pour vous aider à remporter le duel. Steiner n'est lui aussi pas en reste, puisqu'il faut utiliser sa technique magique « épée de glace ». Djidane vous permet entre autres de dérober quelques objets à Beate durant le combat.



### CHANGEMENT DE BORD

Une fois que Djidane a fait prendre conscience à Beate qu'elle n'est pas dans le bon camp, celle-ci décide de vous venir en aide face à la reine (104). Beate et Freyja couvrent votre fuite par la fosse. Vous devez descendre tout en bas de celle-ci afin de vous servir de la Gorgone pour fuir. Mais voilà, sur votre chemin vous allez devoir combattre quelques monstres. Une fois en bas, vous êtes aidé une dernière fois par Marcus et Frank (105). Vous partez d'Alexandrie pour

### LE BOSS : PILE & FACE

HP : 4896, 2984

AP : 0

#### OBJETS À VOLER :

Mithrilet, Galaxias, Partisan

BUTIN : Aucun

#### Bataille

Utilisez les sortilèges de Bibi pour vous aider dans votre combat contre les deux bouffons, puis les attaques physiques de Djidane. Combinez les attaques de Steiner et de Bibi afin d'obtenir un maximum d'impact, puis utilisez la technique de saut de Freyja. Bien sûr n'hésitez pas à utiliser les techniques de Transe lorsque vous en avez l'occasion.

### LA LIBERTÉ RETROUVÉE

Une fois que vous vous êtes débarrassé des deux bouffons de





rejoindre Tréno à bord d'une nacelle fixée sous une Gorgone. En route, vous allez combattre un nouvel adversaire, Larvalar (106).

#### LE BOSS : LARVALAR

HP : 3352  
AP : 7

#### OBJETS À VOLER :

Cahnène, Giladaman, Renais

BUTIN : Éther

#### Bataille

Pour ce combat, utilisez les magies de glace de Bibi. Puis volez-lui quelques objets à l'aide de Djidane. Pour le reste, utilisez Dagga pour restaurer votre groupe. La Gorgone affolée s'emballe, ce qui a pour effet de vous faire rater votre destination. Pire encore, vous allez vous crasher à la suite de cette folle cavalcade.

#### PINNACLE ROCKS

ENNEMIS : Scorpion, Phacoche, Cernolophe • ITEMS : Organix,

Mithgilet, Mithrilet, Péridot •  
CARTE : Aucune

... OBJECTIFS ...  
Accepter le challenge de Ramuh  
Retrouver les 5 fantômes  
du vieil homme  
Assembler l'histoire du héros  
Rejoindre Lindblum  
...

#### LE SPECTRE DE RAMUH

Quand Dagga, Djidane et Bibi recouvrent leurs esprits après le crash (107), ils sont témoins d'une apparition soudaine. Il s'agit de Ramuh, c'est une chimère qui erre depuis qu'elle n'a plus



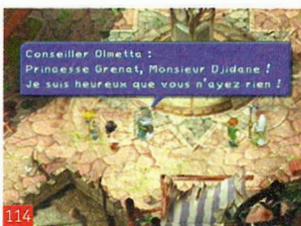
d'hôte (108). Il faut accepter son défi, puis prendre sur la droite. Vous voici en haut à droite d'un nouvel écran, vous allez apercevoir un Mog sur la droite. Revenez dans l'écran précédent, vous allez découvrir le premier fantôme de Ramuh. Écoutez bien ce qu'il vous dit, c'est très important pour la suite. Dans l'écran avec le Mog,



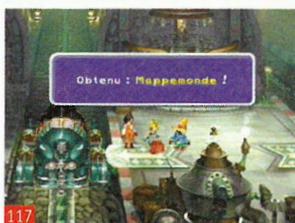
vous allez vous diriger sur la gauche jusqu'à découvrir le second (109). Le troisième se trouve en bas de l'écran, juste derrière le tronc d'arbre (110). Quant au quatrième, vous allez le trouver près du coffre dans le décor de gauche. Le dernier spectre de Ramuh se trouve dans le fond à droite (111). Une fois



que vous avez pris connaissance des indices de Ramuh, vous pouvez aller vers la sortie. C'est ainsi qu'apparaît une fois encore Ramuh (112), cette fois-ci c'est pour vous soumettre une énigme. Il souhaite que vous reconstituez l'histoire d'un héros. Voici donc les trois mots



moment de partir, vous allez vous rendre dans le sous-sol du château afin de passer par la porte du Dragon Terrestre (117).



## LA MINE DERRIÈRE LE MARAIS KWE

ENNEMIS : Grododo, Axolotl • ITEM : Aucun • CARTE : Aucune

**... OBJECTIFS ...**  
*Trouver Kweena près de l'étang*  
*Parler avec son alter ego dans la cabane pour obtenir des indices*  
*Passer par les hautes herbes, derrière cette même cabane*  
*Kweena découvre une entrée*  
**...**

qu'il faut choisir : Genèse, Assistance et Silence. Puis il faut terminer avec Héros. En récompense, vous obtenez un Périodot, cet item, si vous l'équipez sur Dagga, vous permet d'invoquer Ramuh. Prenez la sortie, vous assistez, sans rien pouvoir y faire, à la destruction de Lindblum (113).

## LINDBLUM EN RUINE

ENNEMI : Aucun • ITEM CLÉ : Carte du monde • ITEMS : Éther, Résurex, Gemme, Bandana • CARTE : Carte de Lindblum

**... OBJECTIFS ...**  
*Rencontrer le premier ministre dans le quartier commercial*  
*Conférer avec le roi Cid*  
*Partir pour le continent Extérieur*  
**...**

## LES RAVAGES DE LA GUERRE

Lindblum est complètement ravagée, les rues sont envahies par les gravats et les morceaux des toitures. Les forces de la reine n'y sont pas allées de main morte, en effet le quartier industriel est complètement détruit. Il ne vous reste plus qu'à aller voir le conseiller Ometta dans le quartier

des commerçants (114). Il vous informe sur ce qu'il vient de se produire, puis vous explique que le roi Cid n'a rien. Il vous invite à le suivre au château afin de le voir. Vous allez mettre au point un plan pour contrecarrer ceux de la reine, ainsi vous avez décidé qu'il fallait neutraliser Kuja (115). Pour ce faire, vous devez vous rendre sur le continent Extérieur, là où personne n'a mis les pieds. Avant cela, faites donc un tour de la ville, histoire de récolter de nouveaux objets. Ainsi, une carte très rare se trouve dans les décombres du quartier industriel (116). Puis, lorsque c'est le





## KWEENA ET SES GRENOUILLES

Une fois que Djidane pénètre dans le marais de Kwe, il doit poursuivre Kweena. En effet, celle-ci ne peut résister à l'appel d'une bonne grenouille. Il faut ensuite rendre visite à son maître, il se trouve toujours dans la cabane au nord (118). Il vous donne



118



119

quelques précieux indices sur la route à suivre pour atteindre le continent Extérieur. Lorsque vous avez terminé de converser avec lui, vous allez visiter les hautes herbes qui sont situées juste derrière la cabane (119). Kweena se remet à courir, vous la rattrap



120

pez devant l'entrée d'une mine en ruine (120). Il s'agit de la route des fossiles.

## ROUTE DES FOSSILES

ENNEMIS : Amérante, Lamie (Boss), Pavoris, Griffon, Cernolophe, Manta • ITEMS : Élixir, Féelarme, Éther, Tiare, Gilet camo • CARTE : Aucune

### ... OBJECTIFS ...

- S'enfuir face au gardien de la route des fossiles*
- Combattre le chasseur de primes, Lamie*
- Traverser la route des fossiles à l'aide des Gorgones*
- Utiliser les interrupteurs pour changer le chemin, jusqu'à la sortie*
- Creuser avec le mineur, afin d'obtenir des trésors*
- Abaisser l'ultime levier pour atteindre la sortie*

...

## LES GARDIENS DES FOSSILES (121)



121

En suivant Kweena à travers les marais, vous venez de mettre la main sur la route des fossiles. Celle-ci vous permet de rallier le continent Extérieur, mais encore faudrait-il arriver à la traverser. Djidane est poursuivi par un étrange chariot dès son intrusion dans cette mine désaffectée. Il faut foncer droit devant vous, tout en évitant les hachoirs qui se balancent sur votre route (122). Attention, vous ne pouvez pas le battre directement. Donc, si vous êtes



122



123

rattrapé, une seule solution, il faut fuir. Au bout de trois écrans, le chariot du diable tombe tout bêtement dans un trou. Vos personnages arrivent ensuite dans une zone qui paraît sûre, jusqu'à l'arrivée de Lamie (123).

## LE BOSS : LAMIE

HP : 5708

AP : 0

### OBJETS À VOLER :

Épée Vénus, Gradius, Éther

BUTIN : Aucun

## Bataille

Pour ce combat, vous allez utiliser l'invocation de Dagga, puis user des magies du petit Bibi. Djidane doit vous permettre de dérober plusieurs objets très intéressants. Il vous sert aussi à lui envoyer de grosses frappes physiques.

## PETIT TOUR EN GORGONE EXPRESS

Après avoir mis en déroute la jeune Lamie, vous continuez votre route jusqu'à rencontrer un mineur. Celui-ci vous parle d'un passage utilisé par les anciens. Il s'agit en fait d'un système de rame de métro, où les métros eux-mêmes sont remplacés par des Gorgones. Ainsi, pour appeler ledit animal, vous devez ramasser une des plantes qui se trouvent toujours à proximité, puis vous approcher de la liane qui leur sert de rail (124).



La bestiole ne tarde pas à venir, elle vous transporte jusqu'à une autre grande salle de la mine (125). Prenez ensuite dans un premier temps le passage qui va au nord de l'écran, vous devez appeler une nouvelle Gorgone. Elle vous mène à un petit levier, celui-ci contrôle un aiguillage (126). Activez-le et revenez sur



vos pas jusqu'à reprendre la Gorgone. En continuant votre route vous allez pouvoir activer un second levier (127). De retour dans la salle avec le mineur, vous empruntez le passage au sud, il y a un Mog sur votre route. Toujours grâce à la Gorgone, vous allez arriver dans une nouvelle salle avec un mineur, prenez l'escalier à gauche de l'écran. Il y a un autre levier à activer (128), continuez ensuite votre chemin

jusqu'à atteindre une pièce avec des fontaines au mur. Il faut grimper aux lierres. De l'autre côté de cette salle, vous allez rencontrer un ultime mineur. Celui-ci vous demande si vous souhaitez l'aider à creuser (129). Si vous le faites, vous aurez peut-être la chance de découvrir plusieurs objets. Revenez ensuite sur vos pas, du moins jusqu'à la salle pleine de lierres. Ici, vous allez enclen-





130

cher le dernier levier (130), il se trouve en haut à gauche. Il suffit ensuite de prendre la dernière Gorgone pour que celle-ci vous amène jusqu'à la sortie de la route des fossiles.

## LE CONTINENT EXTÉRIEUR

**ENNEMIS :** Griffon, Pampa, Phacoche, Gobelimage • **ITEM :** Aucun • **CARTE :** Aucune

### ... OBJECTIF ...

*Rejoindre l'étrange bâtisse suspendue dans le vide*

...

### QUE FAIRE ? OÙ ALLER ?



131

Lorsque vous débarquez sur ce nouveau continent, vous ne savez pas vraiment où aller (131). Mais après quelques pas, vous commencez à apercevoir une étrange construction entre deux falaises (132). C'est ici que votre fine équipe doit se rendre. Mais voilà, comment l'atteindre ? Eh bien c'est très simple, il suffit de faire le tour de la falaise de droite, jusqu'à pouvoir entamer son ascension. Vous pénétrez ensuite dans le village de Condéa.



132

## CONDÉA (133)



133

**ENNEMI :** Aucun • **ITEMS :** Renais, Diamantelet • **CARTE :** Aucune

### ... OBJECTIFS ...

*Réussir à entrer dans ce village  
Parler aux deux gnomes qui bloquent la sortie de derrière  
Retrouver Bibi, puis le suivre chez l'épicier du coin  
Poursuivre le Mage Noir qui se trouve dans le village*

...

### LA MAISON DES GNOMES

La structure suspendue sur les lianes se trouve être en fait un village. Il est habité par des gnomes à la peau verte. Avant de pouvoir y pénétrer, vous allez devoir montrer patte blanche. Pour ce faire, il suffit d'utiliser leur bonjour national. C'est à cette seule condition que vous pourrez explorer leur village. Une fois que c'est fait, votre groupe



134

se sépare. Ne vous inquiétez pas, vous allez les retrouver dans les différentes salles du bourg. Ainsi, votre visite débute par l'épicerie, celle-ci se trouve dans la partie droite du hameau (134). Lorsque vous avez visité entièrement le rez-de-chaussée, vous allez monter à l'étage. C'est ici que vous retrouvez Bibi, il part aussitôt pour l'épicerie. Il faut le suivre, vous allez apercevoir un mage noir. Bibi et vous-même le prenez en chasse (135), mais c'est qu'il court vite malgré ses



135



136

petites jambes. L'un des gnomes qui se trouvent près de vous vous indique où est situé le village de Mages Noirs (136). Vous partez donc en direction de la forêt au sud-est.

## LE VILLAGE DES MAGES NOIRS (137)

**ENNEMIS :** Tanksgivin, Amanite • **ITEMS :** Elixir, ChocoLégume, Obi noir • **CARTE :** Aucune

### ... OBJECTIFS ...

*Suivre le Mage Noir jusqu'au village  
Trouver Dagga chez le forgeron  
Parler au N°288 dans le cimetière  
Discuter avec Bibi dans l'hôtel  
Se regrouper au petit matin*

...



## UN VILLAGE RECLUS

Partez de Condéa, puis prenez la direction du sud-est. Vous allez finir par apercevoir une forêt. Une fois à l'intérieur, vous voyez le mage s'enfuir vers la droite (138). Vous le suivez, mais voilà, vous



revenez à chaque fois dans le même écran. En fait, il faut renouveler l'opération jusqu'à ce que les chouettes qui sont au centre de l'écran se soient toutes envolées. Ainsi, vous pourrez pénétrer dans le village caché des Mages Noirs.

## LE VILLAGE DES CHAPOPOINTUS

Lorsque vous pénétrez dans le village des Mages Noirs, ceux-ci sont alarmés. En effet, ils n'ont jamais vu d'humain. Pendant ce temps-là, sans vous en rendre compte, Bibi et les autres prennent la tangente. Vous allez retrouver Bibi dans le cimetière, sur la gauche du village. Il faut ensuite faire le tour des maisons, histoire de reconstituer un équipement valable. Ainsi, vous allez retrouver Kweena, vers la cabane



avec la marque en forme de Chocobo. En continuant votre visite du bourg, c'est au tour de Dagga d'être retrouvée par vos soins, elle se trouve dans la maison du forgeron (139).

Pour finir, vous allez devoir dormir dans le seul hôtel du village. Bibi se lève durant la nuit, afin de découvrir de plus amples informations sur son existence. Au petit matin, vos personnages se retrouvent à l'entrée du hameau (140). Vous repartez pour Condéa.

## DE RETOUR À CONDÉA

ENNEMI : Aucun • ITEM : Résurex  
• CARTE : Aucune

- ... OBJECTIFS ...
- Parler au gnome, vers la sortie du deuxième étage*
  - Trouver le prêtre, dans le corridor Ouest*
  - Faire semblant de se marier avec Dagga*
  - Suivre la petite voleuse dans les montagnes*



## UN ARRANGEMENT PRÉNUPTIAL

De retour à Condéa (141), vous allez directement voir le garde qui s'occupe de la sortie du deuxième étage. Celui-ci vous indique que seuls deux êtres mariés peuvent passer la porte qu'il garde. C'est ainsi que vous partez trouver le prêtre des gnomes. Celui-ci est dans le corridor Ouest, il a une grande barbe blanche (142). Vous retournez au deuxième étage afin de prononcer vos vœux (143). Vous voici donc marié avec la douce Dagga. Celle-ci ne perd pas le nord et vous rappelle que tout ceci





146

par ces mêmes gnomes. Vous allez la retrouver en fâcheuse position quelques pas plus loin. Prêtez-lui donc une main salvatrice, Kweena vous quitte prétextant une fringale subite. C'est ainsi qu'Eiko intègre votre groupe (146). Puis elle vous propose de venir avec elle dans sa maison. Pour cela, vous allez traverser les montagnes, tout en gardant la direction Est dans votre ligne de mire. Sur votre route, il faudra collecter les quatre pierres de couleur qui se trouvent respectivement au pied des statues de pierre, vous ne pouvez pas les rater. Tout irait comme dans le meilleur des mondes, si vous n'aviez pas un boss à combattre avant d'arriver chez Eiko (147).



Katz :  
Oh, dieux des montagnes et  
des arbres...

143

## LA PASSE DE CONDÉA (145)



145

**ENNEMIS :** Nohl, Trogiidae, Troll, Gargantua (Boss) • **ITEMS CLÉS :** Pierre Bleue, Pierre Rouge, Pierre Verte, Pierre Jaune • **ITEMS :** Remède, Tente, Éther, Lunaliithe • **CARTE :** Aucune



Vite ! Moug !

144

est purement fictif. C'est ainsi que vous allez pouvoir passer par la sortie gardée par les deux gnomes, il s'agit de celle dans la partie droite du rez-de-chaussée. Juste avant de partir à l'aventure, une petite voleuse fait son apparition (144). Vous allez à présent la suivre dans les montagnes.

... OBJECTIFS ...  
Secourir la petite voleuse  
Collecter les quatre pierres  
de couleur  
Abattre le géant vert  
Se rendre dans la maison  
de Eiko  
...

## EIKO LA PETITE INVOCATRICE

Lorsque votre groupe vient de passer les deux gnomes qui gardent la sortie qui donne sur les montagnes, vous apercevez une jeune fille se faire chasser



147

## LE BOSS : GARGANTUA

HP : 8106

AP : 9

### OBJETS À VOLER :

Fifre, Mithrette, Renais

BUTIN : Élixir, Tente



## Bataille

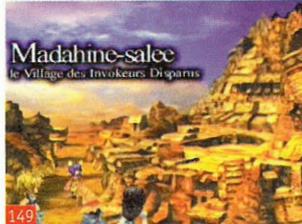
Le première chose à savoir pour bien aborder le combat, c'est que le boss est très sensible au tonnerre. Il faut donc user de Ramuh durant le duel. De plus, grâce à Eiko, utilisez le sortilège qui fait planer vos personnages. Pour finir, Djidane utilise sa force physique, tandis que Bibi envoie sa magie sur le boss.

Lorsque le combat est terminé, vous continuez votre route par le chemin au nord-est. Vous voici sur la carte du continent Extérieur. Vous avancez jusqu'à apercevoir un nouveau lieu à explorer, il s'agit de la maison d'Eiko (148).



148

## MADAHINE-SALEE (149)



149

ENNEMI : Aucun • ITEMS CLÉS : Balance, Kirman coffe • ITEMS : Tente, Gemme, Résurex • CARTE : Aucune

### ... OBJECTIFS ...

Se reposer dans la maison d'Eiko  
 Aller parler au Mog du mur des Chimères  
 Amener Dagga vers le mur des Chimères

**Cuisiner un bon repas**  
**Aider Eiko à débarrasser la table**  
**Convier Eiko à vous suivre**  
**jusqu'à l'arbre Ifa**

...

## LES RUINES DE LA CITÉ DES INVOQUEURS

Suivez Eiko jusqu'aux anciennes ruines du village des Invoqueurs. Eiko vous laissera entrer dans celui-ci, puis partira préparer un repas pour vous remercier de votre aide. Cela vous laisse le temps de faire le tour de ce petit village. Ainsi, vous allez mettre la main sur un nouveau signe du zodiaque, celui de la Balance (150). Il se trouve juste derrière la fontaine. Puis allez parler au Mog dans la partie Est des ruines. Il se trouve qu'il garde l'entrée au



150



152

mur des chimères. Votre groupe se sépare ensuite. Pour votre part, vous décidez de rentrer dans la maison d'Eiko. Le Mog qui se trouve devant la porte vous indique de retourner au mur des Chimères (151). C'est ainsi que vous repartez voir Dagga. Il sera ensuite grand temps d'aller manger, et pour cela, rendez-vous dans la demeure à l'ouest des ruines (152).

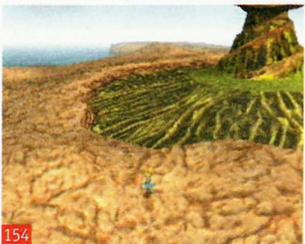




Lorsque votre repas est terminé, vous allez en bon garçon que vous êtes aider Eiko à débarrasser la table. C'est ainsi que vous apportez dans la cuisine le plat qui reste sur la table (153). S'ensuit une longue discussion entre vos personnages. Au petit matin, Eiko accepte de se joindre à vous pour vous aider à percer la protection de l'arbre Ifa. Pour



(Boss), Nympe • ITEMS : Rubis, Renais, Maxi Potion, Remède, Élixir, Brigandine • CARTE : Aucune



atteindre l'arbre Ifa, c'est simple, lorsque vous retournez dans les montagnes, vous allez continuer vers le nord-ouest. Après quelques écrans, vous voici sur la carte mais de l'autre côté des montagnes (154).

## IFA, GRAND ARBRE DE VIE (155)



ENNEMIS : Strowbear, Amanite, Zombie, Dracozombie, Soulcage

... OBJECTIFS ...

**Pénétrer le sceau des Chimères**  
**Grimper sur la plate-forme en**  
**forme de cercle**  
**Évaporer le monstre**  
**qui crée la brume**

...

### L'ANCIEN ARBRE DE VIE

Eiko vous ouvre une brèche dans le mur de protection qu'avaient érigé les anciens



(156). Ainsi, vous allez pouvoir pénétrer dans l'arbre de vie. Il suffit d'avancer sur le seul chemin existant jusqu'à atteindre un Mog. Ici, vous allez sauvegarder, puis pour



ceux qui ne sont pas au minimum au Level 27, vous allez devoir vous arrêter pour faire un peu d'expérience. En effet, le boss qui se trouve au fond du tronc est vraiment trop fort pour vous. Lorsque vous vous sentirez prêt à l'affronter, il suffira de grimper sur la plate-forme qui ressemble à un cercle (157). Celle-ci vous amène jusque dans les profondeurs de l'arbre.





Examinez à présent la gauche de l'écran (158), le boss apparaît (159).

## LE BOSS : SOULCAGE

HP : 9765

AP : 9

### OBJETS À VOLER :

Brigandine, Manto noir, Cahnène

BUTIN : Élixir, Résurex

Les préparatifs à effectuer avant le combat.

Commencez par équiper votre groupe de la compétence Auto-Potion. Puis apprenez à Eiko le sort qui lui permet de se régénérer.

### Bataille

Avec Eiko, vous allez user de Fenrir et de ses sorts pour restaurer votre groupe. Puis invoquez le phénix si certains de vos personnages sont morts. Avec Bibi, utilisez son sort Bio. Quant à Djidane, ses frappes physiques feront l'affaire.

Lorsque le combat est terminé, vous repartez automatiquement dans le village d'Eiko.

## UN MALHEUR DANS MADAHINE-SALEE

ENNEMI : Tarask (Boss) • ITEMS : Gilet camo, Renais, Résurex, Boucle Relique, Élixir • CARTE : Aucune

### ... OBJECTIFS ...

Retourner dans la maison d'Eiko  
Passer un pacte avec les Mogs



Combattre Tarask en duel  
Accepter qu'Eiko  
vienne avec vous  
Créer une alliance avec Tarask  
...

## LE CODE DES CHASSEURS DE PRIMES



Juste après votre victoire sur le monstre qui produisait de la brume, vous revenez dans le village d'Eiko. Une fois dans sa maison, celle-ci est très triste. En effet on vient de dérober le



trésor que lui avait laissé son grand père (160). Vous partez ensuite vers le mur des Chimères, car l'un des Mogs a aperçu le malfrat de ce côté du village (161). Vous affrontez Tarask lors d'un duel au sommet (162).

Les préparatifs à effectuer avant le combat.

Équipez Djidane avec la meilleure de vos armes, puis mettez-lui la compétence Auto-Potion.

## LE BOSS : TARSK

HP : 8985

AP : 9

### OBJETS À VOLER :

Poison Truckles, Éther

BUTIN : Tente

**Bataille**

Attention car Tarask est très rapide, il faut attendre qu'il soit au centre de l'aire de combat pour lui porter un coup. Lorsque Djidane est en Transe, utilisez votre plus puissante attaque de Truands.

Le combat terminé, vous allez le recruter juste avant de partir pour l'arbre Ifa.

### LA BATAILLE DE L'ARBRE IFA

ENNEMIS : Strowbear, Amanite, Mistodon • ITEM : Béryll • CARTE : Aucune

#### ... OBJECTIFS ...

*Rejoindre Kuja, alors qu'il se trouve en haut de l'arbre*

*Affronter ses monstres Baskerville*

*Libérer la chimère de Léviathan*

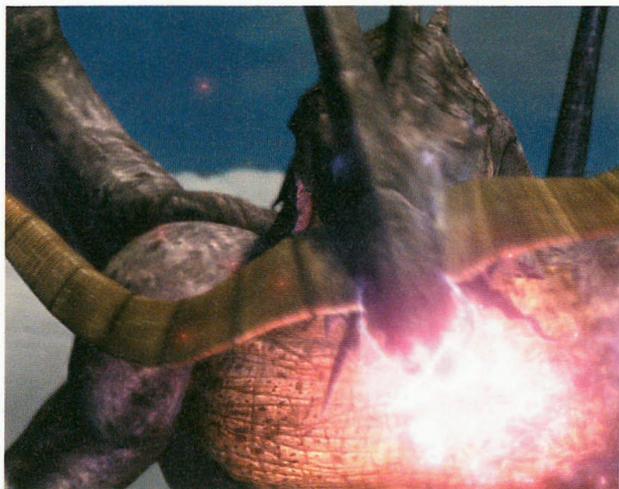
*Être témoin de la bataille*

*entre la reine et Kuja*

...

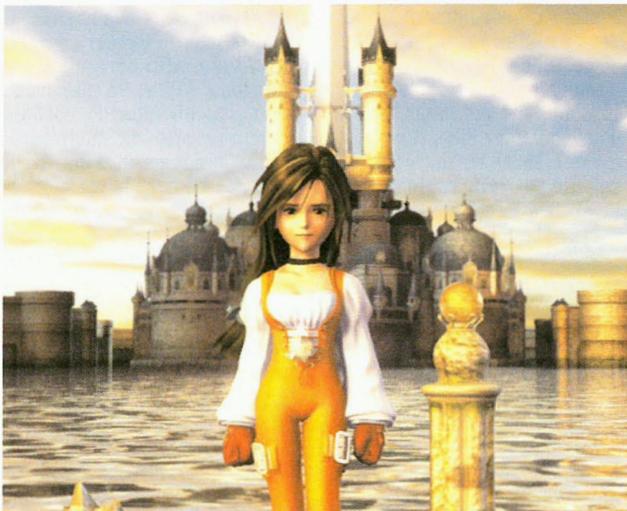
#### ANGE OU DÉMON ?

C'est la question qu'il faut vous poser au terme de ce disque, car vous approchez de la fin du CD 2.



C'est donc avec la plus grande appréhension que vous pénétrez une fois encore dans l'arbre Ifa. Vous allez apercevoir Kuja, celui-ci lance une série de monstres à vos trousses (163). Ainsi, une fois vaincu, vous allez assister à la bataille entre la reine et Kuja. C'est alors que Daggia part libérer l'âme d'une chimère (164), qui, d'après elle, peut aider sa mère. Vous regardez à

présent une cinématique introduisant le très célèbre Bahamut (165) et par la même occasion clôturant le disque 2.





## DISQUE 3

### RETOUR A ALEXANDRIE

**ENNEMI :** Aucun • **ITEMS CLÉS :** Signe du Lion, Athlete Queen • **ITEMS :** Opale, Topaze, Améthyste, Résurex (x2), Lapis • **CARTES :** Diabolik, Meiden, Gobelin, Shiva, Ramuh

#### ... OBJECTIFS ...

Retrouver Djidane dans le bar de la ville

Partir pour le théâtre, dans la ruelle de gauche

Collecter les nouveaux items à travers la ville

Empêcher le combat entre Freyja et Tarask

Partir pour le tournoi de cartes de Tréno

...

#### DE RETOUR DANS BIG APPLE

Suite à la mort prématurée de la reine, Dagga doit devenir la nouvelle souveraine d'Alexandrie (166). C'est dans ce sens que vous revenez dans cette cité. Vous dirigez Bibi à travers le village au pied du palais, il doit retrouver dans un premier temps Djidane dans l'auberge (167). Une fois que c'est fait, Frank vous demande de vous rendre dans le théâtre de Rubis. C'est ainsi que vous partez pour ce temple de tragi-comédie (168). Descendez ensuite l'escalier à gauche de Frank. Vous allez



apercevoir une petite scène durant laquelle Dogga reçoit des mains de Toto trois objets. Il s'agit de chimères sous forme de pierres (Opale, Topaze et Améthyste) (169). Puis tout au long de votre séjour dans cette belle cité, vous allez avoir droit à plein d'événements « ATE ». Vous assistez alors à une courte histoire basée sur une lettre d'amour, qui ne cesse de semer le trouble dans vos rangs. Lorsque vous contrôlez Eiko, il vous faut quitter le château, vous êtes percuté sur votre route par Bach (170). C'est celui-ci qui prend la



lettre. Plus tard vous contrôlez à nouveau Djidane, il décide enfin de revoir Dogga. Et pour ça, il

part en direction du palais. Peu de temps après, votre équipe décide d'aller à Tréno, afin d'assister à un tournoi de cartes. Bien sûr, juste avant de partir, il est bon de refouiller la ville et le château dans leur intégralité.

### LE TOURNOI DE CARTES DE TRÉNO

**ENNEMI :** Aucun • **ITEMS CLÉS :** L'artefact de Doga, Queue de Rat, Cœur de Griffon, Mini Cid, Bottes 7L, Chevillère, H-Espace • **ITEMS :** Bracimaira, Métempsey • **CARTES :** Celles gagnées pendant le tournoi de cartes

#### ... OBJECTIFS ...

Visiter la ville afin de voir tous les « ATE »

Participer et devenir finaliste du tournoi de cartes

...

#### CARTE MASTER ET COMPAGNIE

Lorsque vous arrivez dans Tréno, vous parlez à Toto, celui-ci est toujours dans son observatoire. Il vous indique qu'un tournoi de cartes est sur le point de débiter. Avidé de nouvelles expériences, vous décidez d'y participer. Mais avant tout, il vous faut faire le tour complet de la ville, afin de profiter de tous les « ATE ». De plus, vous allez pouvoir aller du côté de l'armurier afin de customiser votre équipement. Puis, pour ceux que l'argent laisse indifférents, vous avez la possibilité d'obtenir une série d'objets dans la vente aux enchères. Lorsque l'appel des cartes se fait sentir,



vous allez devoir dans un premier temps vous inscrire sur la liste des participants. Alors seulement vous pourrez affronter votre premier rival. Le tournoi n'est pas très dur à gagner pour quelqu'un qui connaît les ficelles de ce jeu (171). Pour les autres, il va falloir se référer à la partie sur le Tetra Master de cette solution. Le but de votre venue dans cette ville est d'arriver jusqu'en finale du tournoi. Ainsi, si vous remportez votre ultime duel, vous aurez la chance d'obtenir l'objet Métempy. C'est juste après cela



173



174

chacun des soldats présents. Puis vous demandez à Steiner et Beate de libérer la ville des monstres qui s'y trouvent. Quant à Dogga, elle est enveloppée dans un halo de lumière bienfaitrice. Vous obtenez alors l'item Angelarme. De retour aux côtés de Steiner, vous allez affronter une série de monstres (175), comme ceux qui se trouvaient sur l'arbre Ifa. Ils ne sont pas bien difficiles à vaincre, ils possèdent tout au plus 1473 points de vie. Lorsque Daggga reprend ses esprits, elle est appelée à prendre le chemin qui monte sur le toit du palais. Lorsque celle-ci a atteint la position la plus élevée, vous allez assister à une terrible cinématique introduisant le combat entre Alexandre et Bahamut (176). Il résulte de cette cinématique la destruction complète



175



176

d'Alexandrie. La suite de l'aventure reprend dans Lindblum, Djidane se réveille dans une chambre du palais.

## LES PRÉPARATIFS DANS LINDBLUM

ENNEMI : Aucun • ITEMS CLÉS : Remède suspect, Remède étrange, Beau remède, Signe du Sagitaire • ITEMS : Lapis, Élixir (x2), Remède, Bracimairav • CARTE : Aucune

### ... OBJECTIFS ...

*Demander à Frank s'il sait où se trouve Daggga*

*Rejoindre Daggga vers le télescope sur le toit du château*  
*Se rendre à la conférence du roi Cid*

*Demander à Toto de voir de quoi souffre Daggga*

*Partir à la recherche des éléments pour la potion*

*Parler à Cina, pour avoir le remède étrange*

*Chercher dans le studio de ce même quartier le remède suspect*  
*Dans le quartier des commerçants demander à Alice pour le Beau remède*

*Retourner dans la salle du trône avec les trois remèdes*

*Partir pour la porte du dragon aquatique*

*Grimper à bord du Narcisse Bleu*

...

## LE SILENCE EST D'OR

Lorsque vous reprenez le contrôle de Djidane, celui-ci se réveille



172

que surgit Eiko. Elle vous apprend qu'il se passe quelque chose de terrible à Alexandrie (172).

## LA BATAILLE D'ALEXANDRIE

ENNEMI : Baskerville • ITEM : Aucun • CARTE : Aucune

### ... OBJECTIFS ...

*Donner des ordres aux soldats d'Alexandrie*  
*Éliminer les monstres dans les ruelles de la ville*  
*Suivre la musique jusqu'au toit du palais*

...

## RASSEMBLEMENT DES TROUPES

Lorsque vous êtes à nouveau dans la ville d'Alexandrie, vous allez diriger Dogga (173). Celle-ci doit donner des ordres aux soldats, afin de répondre à l'agression de Kujja (174). C'est ainsi que par groupe de deux, vous allez donner une mission précise à



177

dans une chambre du palais de Lindblum (177). Vous vous empressiez de prendre des nouvelles auprès de Frank. Il vous indique que Dagga se trouve sur le toit du château, plus précisément vers le télescope (178). Après avoir essayé de lui parler, vous partez pour la salle du trône. Ainsi, vous assistez à la conférence du roi Cid. Lorsque tout à coup Eiko vous apprend que Dagga est devenue muette à la suite des événements qui se sont produits à Alexandrie. C'est ainsi que vous demandez à Toto de bien vouloir l'examiner, rien n'y fait : elle semble muette comme une tombe. De retour dans la salle du trône, le roi vous explique qu'il ne peut pas réparer son vaisseau dans cet état, il vous demande alors de lui trouver un remède. Vous partez donc en direction du quartier théâtral. Il faut converser avec Cina pour obtenir la première partie du médicament, remède étrange (179). Remontez l'escalier, puis entrez dans la maison sur la droite, il s'agit d'un studio d'artistes (180). En examinant le coin gauche de la pièce, vous allez mettre la main sur la deuxième



179



181



180



182

partie du médicament, un remède suspect. Pour finir, rendez-vous dans le quartier commerçant. Ici il faut parler avec Alice pour obtenir le Beau remède (181). Les trois fragments du médicament dans votre poche, vous repartez pour la salle du trône. Mais voilà, rien n'y fait, le sortilège est vraiment le plus fort et il faut donc retrouver la femme du roi pour la libérer de cette malédiction. Vous devez donc emprunter la route du dragon aquatique afin de rallier le dock. Grimpez à bord de Narcisse Bleu (182), et partez en

direction du village des Mages Noirs.

## LE VILLAGE DES MAGES NOIRS EST DÉSERT

ENNEMI : Aucun • ITEM : Obi noir  
CARTE : Aucune

### ... OBJECTIFS ...

*Retourner dans le village des Mages Noirs*  
*Suivre Bibi jusqu'au cimetière*  
*Être témoin de la naissance du bébé Chocobo*  
*Se regrouper à l'entrée du village*  
...



178

**PERSONNE EN VUE**

Naviguez grâce au Narcisse Bleu, jusqu'au Continent Extérieur. Lorsque vous avez appareillé, vous devez finir votre route à pied. Pour ceux qui ne se souviennent plus de la position du village (183), ils n'ont qu'à regarder leur carte, et il y est indi-



qué. Une fois que vous êtes dans le village, Bibi s'échappe immédiatement vers la gauche de celui-ci. Rejoignez-le aussitôt dans le cimetière (184). Sur votre route, vous ne rencontrez aucun Mage Noir. Après la courte discussion entre vous et lui, il part encore une fois, mais cette fois, c'est vers le côté droit qu'il se dirige. Vous allez le retrouver dans la cabane avec la marque de Chocobo (185). Vous allez assister à la naissance d'un petit Chocobo jaune. Lorsque vous avez terminé votre visite du village des



Mages Noirs, vous avez appris que la base secrète de Kuja se trouve dans le désert au sud-est. Vous reprenez le navire pour voguer jusqu'à la tanière de Kuja. Cette base est en fait située sous les sables mouvants qui sont au sud-est.

**LES SABLES MOUVANTS DANS LE DÉSERT**

ENNEMIS : Obi noir, Gobelimage, Griffon, Troll, Ogre, Grimlock • ITEM : Aucun • CARTE : Aucune

**... OBJECTIFS ...**

Rejoindre, grâce au bateau, la côte Est du Continent Extérieur  
Avancer vers le nord, vers les sables mouvants  
Établir un pacte avec l'infâme Kuja  
Grimper à bord du Hildegarde 1  
Partir pour l'Oublié

**LES SABLES MOUVANTS DU DÉSERT**

Une fois que vous avez repris votre navire, vous allez partir pour l'est du Continent Extérieur. Vous finissez par atteindre la côte. Puis vous continuez votre progression à pied jusqu'aux sables mouvants. Il suffit ensuite de pénétrer dans les sables mouvants grâce au bouton « Rond » (186).

**UNE OFFRE QUE L'ON NE REFUSE PAS**

Après une courte séquence entre Djidane et Kuja, les Mages Noirs vous téléportent jusqu'à Kuja lui-même (187). Il vous fait alors une offre que vous ne pouvez



refuser. Il vous demande de lui rapporter l'objet Roc de Goulf. En contrepartie, il vous promet de libérer vos compagnons. Vous devez ensuite choisir les trois personnages qui vont vous accompagner dans votre périple. Attention, vous ne devez pas choisir les magiciens. Sélectionnez uniquement vos personnages parmi la liste suivante : Steiner, Tarask et Freyja. Une fois votre sélection faite, vous allez devoir grimper dans le Hildegarde premier du nom (188). Grâce à ce vaisseau volant, vous allez atteindre le Continent Oublié.

**LE CONTINENT OUBLIÉ**

ENNEMI : Aucun • ITEMS : Jabah, Fabryce, Ao, Bertha, Pampa • CARTE : Aucune

**... OBJECTIFS ...**

Combattre tout au long de votre route  
Entrer dans le canyon  
Vers l'océan, tourner vers l'est et suivre le canyon en spirale



## VERS LE CANYON OUBLIÉ



Grâce à ce vaisseau volant, vous allez atteindre le Continent Oublié. L'aéronef se pose dans une zone pleine de verdure (189), vous débarquez aussitôt. Les deux bouffons vous indiquent que vous ne pouvez pas revenir à bord du bateau volant, tant que vous n'avez pas obtenu le Roc de Goulg. Vous devez ensuite partir en direction du sud du continent. C'est ainsi que vous finirez par atteindre le lieu qui se nomme Euyvair. Sur la route qui vous mène à Euyvair, vous devriez apprendre plusieurs attaques à Kweena, ainsi elle pourra utiliser celle de Pampa.

## EUYVAIR

**ENNEMIS :** Ogre Epitaf, Garuda, Dahaka (Boss) • **ITEM CLÉ :** Roc de Goulg • **ITEMS :** Remède, Ninja Sun, Élixir, Diamantine, Shield Armor, Bretelle, Bottes 7L, Robe Gaïa • **CARTE :** Aucune

### ... OBJECTIFS ...

- Rencontrer le Mog à l'extérieur d'Euyvair
  - Entrer dans la mystérieuse forteresse
  - Activer le globe à l'étage supérieur
  - Regarder le gigantesque hologramme
  - Activer les projecteurs dans un ordre donné
  - Aller dans la salle avec les visages
  - Trouver la plate-forme verte
  - Affronter le gardien de la pierre
  - Prendre la pierre
- ...

## UNE RENCONTRE INOPINÉE



Lors de son arrivée dans Euyvair (190), Eiko retrouve un Mog ami. Profitez-en pour parfaire votre équipement. Puis vous devez simplement entrer dans la forteresse par la porte au nord de l'écran (191).

## UN PUZZLE COSMIQUE

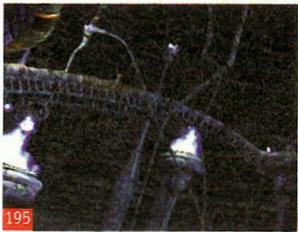
Une fois que vous êtes à l'intérieur de l'immense bâtisse, vous allez débiter votre investigation par le passage au nord (192). En suivant celui-ci, vous devez arri-



ver sur un nouvel écran. Il faut ensuite activer le globe qui est devant vous (193). Revenez à présent sur vos pas pour emprunter le passage à gauche de votre écran. Un hologramme apparaît lorsque vous approchez du centre de la pièce (194).



Continuez votre route vers la droite. Il y a dans le haut de cette nouvelle salle, deux projecteurs que vous devez activer. Il faut ensuite descendre l'escalier au sud, puis actionner les autres projecteurs. Vous empruntez le passage de gauche. Vous évoluez sur un immense arc en pierre (195), il



vous suffit simplement de le traverser pour rallier l'autre partie de la pièce. Vous voici revenu dans un décor familier, vous pouvez à présent passer la porte au nord. Vous voici face à une série de visages sculptés

dans la pierre (196). Après cela, retournez dans le hall de la forteresse, vous passez par le passage à droite. Là encore, vous assistez à l'apparition d'un holo-

gramme (197). Toujours sur la droite, une plate-forme verte vous permet d'atteindre la pierre tant recherchée (198). Mais voilà, celle-ci est gardée par un boss (199).

## LE BOSS : DAHAKA

HP : 20002

AP : 11

### OBJETS À VOLER :

Lance Gourou, Bretelle, Élixir

### BUTIN :

Éther, Lapita

### Bataille

Pour le battre très facilement, il suffit d'utiliser la technique intrigue de Djidane. Bien sûr il faut être en Transe pour cela, mais au moins il meurt en deux coups. Pour les autres, voici une autre technique : utilisez l'attaque Ryuken de Freyja, puis lancez plusieurs objets avec Tarask. Il suffit ensuite de compléter avec quelques frappes de Djidane, ou bien encore de Steiner.

À la suite de ce duel, vous allez obtenir l'item Roc de Goulf (200). De retour à l'aéronef, les bouffons vous ramènent chez Kuja.



## LE PALAIS DU DÉSERT

ENNEMIS : Ogre, Grimlock, Nécromancien, Marsupial, Obélisk (Boss) • ITEMS CLÉS : Alliance, Chevallère, Shield Armor, N-Kai Chevallère, Capuchon, Glacelier • ITEM : Clé du sablier • CARTE : Nemingway

### ... OBJECTIFS ...

*Cid doit récupérer la clé du sablier*

*Eiko doit activer les pierres avec la lueur rouge*

*Utiliser les chandeliers pour faire disparaître des portes ou bien des objets*

*Allumer tous les chandeliers*

*qui sont sur votre route*

*Affronter le Boss*

*Pourchasser Kuja sur le quai de l'Hildegarde 1*

*Utiliser l'échelle de corde pour quitter le repaire de Kuja*

...

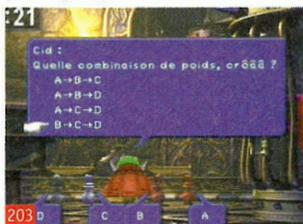
## UN CRAPAUD EN PÉRIL

Cid, qui ne peut laisser faire Kuja, décide d'agir. C'est ainsi qu'il part à la recherche de la clé du sablier. Commencez par prendre le passage de droite (201), ici vous allez jouer à un





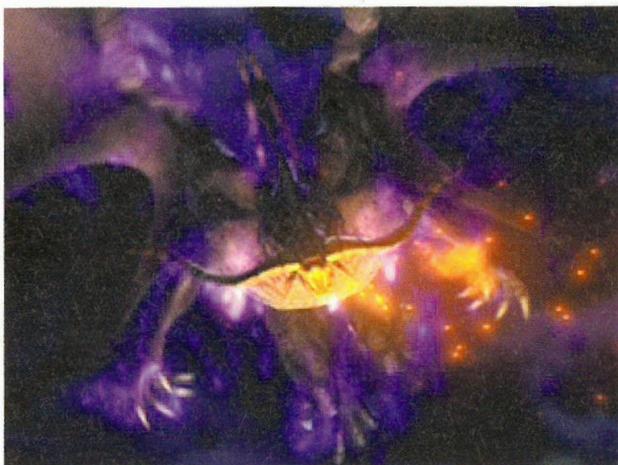
petit jeu avec le monstre rouge. En effet, vous devez simplement appuyer sur le bouton « Rond » de votre manette afin de faire progresser le batracien jusqu'à la clé (202). Mais voilà, vous devez seulement le faire avancer lorsque le monstre vous tourne le dos. Facile ? Pas si sûr car le temps vous est compté. Lorsque vous avez récolté la clé, vous êtes convié à une nouvelle petite épreuve. Il faut charger la balance, pour que le plateau de gauche soit plus lourd que celui où vous allez grimper. C'est assez simple, utilisez le quatrième choix de poids (203). Une fois en hauteur,



il suffit d'introduire la clé dans le sablier, pour enfin libérer vos compagnons (204).

### ALLUMEZ-LES TOUS !

En premier lieu, faites donc un tour dans la salle de gauche



(205) afin de pouvoir sauvegarder. Puis, revenez sur vos pas pour prendre le passage à droite de l'écran, vous voici dans le palais du désert (206). Dans cette

nouvelle salle, vous allez devoir allumer votre premier chandelier. Puis appuyez sur le bouton action, près de la boule lumineuse à droite de l'écran. C'est ainsi que vous obtenez l'item Carapace (207). Vous continuez ensuite vers le fond de l'écran. Ici vous allez examiner les différentes statues : vous faites apparaître une passerelle lumineuse (208). Empruntez donc ce passage de lumière, car en continuant ainsi vous arriverez sur le côté gauche d'une très grande salle.





Allumez les bougies qui se trouvent dans la zone où vous vous situez : le miroir à côté de vous disparaît (209). Vous pouvez donc à présent rejoindre la partie droite de la salle. Ici, allumez seulement dans un premier temps la bougie de gauche (210). Les statues de gauche disparaissent, cela vous permet d'atteindre la partie centrale de cette salle. Ainsi, vous allez pouvoir allumer la totalité des bougies de cette grande salle. Pour finir, vous allez actionner la boule de lumière



(211). Vous obtenez donc un nouvel objet, Chevillère (212). Vous libérez un nouveau passage sur la droite de l'écran (213). En continuant ainsi, vous allez activer une nouvelle boule de lumière (214). Continuez votre route jusqu'à la bibliothèque sans omettre d'allumer les bougies sur votre chemin. Lorsque vous êtes à l'intérieur de celle-ci, vous devez allumer la bougie en bas à gauche de l'écran (215), puis celle tout en haut à gauche (216), un passage s'ouvre alors aussitôt. Vous découvrez une nouvelle sphère de lumière rouge : elle vous permet d'obtenir un N'Kai. De retour dans la



bibliothèque, vous allumez la bougie au centre de la salle (217), un second passage s'ouvre. Vous évoluez ainsi le long du grand escalier. Il y a deux bougies à allumer sur votre route (218).



Revenez encore une fois dans la salle avec les livres, puis enflamez la dernière bougie présente. Ce nouveau passage secret (219) vous permet de mettre le feu à un dernier chandelier. Revenez sur vos pas pour traverser le miroir à gauche de l'écran, vous arrivez près d'un Mog (220). En continuant ainsi sur la gauche, jusqu'à atteindre une salle avec des statues au mur. Comme pour la pièce de la bibliothèque, il va falloir ici allu-





221

**Les préparatifs à effectuer avant le combat**  
Soyez sûr de pouvoir utiliser le Leviathan de Dagga. Puis équipez Bibi avec l'objet N'Kai. Ensuite, il faut être persuadé qu'Eiko puisse invoquer Carbunkle.



222

**Bataille**  
Utilisez les sorts basés sur l'eau grâce à Bibi, puis invoquez Leviathan à chaque round. Eiko va vous servir pour restaurer votre groupe et votre protection grâce à Carbunkle.

Après le combat, il suffit d'appuyer sur le bouton « Croix » pour être téléporté dans un autre lieu.



223

mer les torches dans un ordre donné. Commencez par celle de la statue de droite, puis récoltez l'item de la sphère de couleur. Éteignez ensuite la bougie de gauche (221). À présent, vous allez passer par l'escalier de gauche, pour atteindre l'autre partie de la salle. Renouvelez l'opération précédente, tout en éteignant la bougie située à gauche (222). C'est ainsi qu'apparaît au centre de la pièce un escalier de lumière. Une fois en haut de celui-ci vous allez affronter le gardien du château (223).



225 sur le bouton X pour entrer.

accoster sur un tout nouveau continent (224). Celui-ci se trouve au nord du monde et il est recouvert de glace. Un peu comme notre Pôle Nord en somme. En y regardant de plus près, vous allez apercevoir une étrange structure sur la gauche de ce continent (225). Rendez-vous y à pied, puis entrez-y.

De plus, vous allez poursuivre Kuja jusqu'au quai de l'Hildegarde. Pour sortir du palais du désert, il suffit de se servir de l'échelle et de la corde.

## LE CONTINENT FERMÉ

ENNEMI : Aucun • ITEMS : Fannonor, Ateuchus, Manta, Poulpzilla • CARTE : Aucune

... OBJECTIFS ...  
*Voyager à travers le continent fermé, jusqu'à atteindre l'étrange structure*  
...

**LES COLLINES DES NEIGES ET DES GLACES**  
Le Narcisse Bleu prend directement en chasse Kuja qui, lui, traverse les flots grâce à l'Hildegarde 1. Vous finissez par

## GAZA EST (226)



226

ENNEMI : Garuda • ITEM : Angel Moon • CARTE : Aucune

... OBJECTIFS ...  
*Parler avec le prêtre dans la première salle*  
*Visiter la boutique de Gaza Est*  
*Traverser le patio*  
*Entrer dans le volcan*  
...

<b>LE BOSS : OBELISK</b>
HP : 12119
AP : 11
<b>OBJET À VOLER :</b> Aucun
<b>BUTIN :</b> Éther, Élixir



224

**DE LA GLACE, JUSTE DE LA GLACE**  
Lorsque vous pénétrez dans la ville de Gaza Est, vous allez parler avec le prêtre dans la première salle (227). En visitant la partie de droite, vous allez découvrir une boutique. Repartez dans la salle précédente, sortez ensuite de la ville par l'ouverture au nord. Vous allez traverser le patio (228) qui



vous amène jusqu'au volcan. Sur votre route, vous allez rencontrer un Mog.

### PIC DE GOULG (229)



**ENNEMIS :** Granada, Red Vepal, Pépito, Vorthydre, Red Dragon, Siamois (Boss) • **ITEMS :** Éther, Chaperon, Broche d'or, Angel Moon, Robe Gaïa, Élixir, Ruban • **CARTE :** Aucune

#### ... OBJECTIFS ...

*Rechercher dans le volcan les trésors abandonnés*  
*Affronter les dragons rouges*  
*Faire descendre la corde du puits*  
*Eiko face aux deux bouffons*  
*Affronter les jumeaux*  
 ...

### LES ÉCHOS DES TÉNÉBRES

Avant même de commencer à descendre dans le volcan, vous



devez être sûr de prendre avec vous Steiner et Vivi, car ils vont bien vous aider grâce à leurs magies de glace. Lorsque vous pénétrez dans le pic de Goulg, vous allez entrer dans la maison de gauche (230), afin de lire un message noté sur le panneau. Puis, revenez vers l'entrée de la caverne, pour emprunter le passage de droite. C'est ainsi que vous allez pouvoir récolter les différents objets qui se trouvent dans le volcan. Une fois que vous êtes au niveau du

puits (231), vous allez descendre le long de la corde jusqu'en bas. Ensuite, vous allez actionner la manivelle afin de faire descendre la corde encore plus bas. Lorsque vous êtes en bas, deux dragons vous attaquent aussitôt (232). Après le duel, vous incarnez Eiko, car celle-ci combat les deux bouffons. Enfin, vous allez lui prêter main forte. C'est ainsi que vous combattez les deux jumeaux Débilokans (233).





## LE BOSS : SIAMOIS

HP : 24348

AP : 7

### OBJETS À VOLER :

Broche d'or, Vaccin

BUTIN : Vaccin (x2)

### Les préparatifs

#### à effectuer avant le combat

Équipez votre groupe avec des Mithdates

### Bataille

Lorsque vous êtes atteint par un virus, n'hésitez pas à vous soigner à l'aide d'un Vaccin. Attaquez simplement le boss avec les frappes physiques de Djidane, et surtout les magies de Bibi et de Steiner. Ainsi, vous en viendrez facilement à bout. Et bien sûr si Djidane est en Transe, utilisez sa compétence de Truand, Intrigue.

Après le combat vous récupérez Eiko, ainsi que la reine Hilda, c'est la femme de Cid « le crapaud ».



vous partez chercher Dagga dans les ruines d'Alexandrie. Vous allez y retrouver Beate, celle-ci vous remet un item pour Dagga. Il s'agit de l'item du nom de Grenat



## HILDA ET LE HILDEGARDE 3

ENNEMI : Aucun • ITEMS : Grenat, Tente, Élixir • CARTE : Carte d'Élixir

### ... OBJECTIFS ...

*Rencontrer les autres dans la salle de conférence*

*Rechercher Dagga à travers les décombres d'Alexandrie*

*Grimper à bord du Hildegarde 3*

...

### LES PLANS DE KUJA

Le matin suivant, Djidane se réveille dans le palais de Lindblum (234). Vous allez ensuite retrouver les autres membres de votre fine équipe dans la salle de conférence (235). C'est alors que la reine Hilda vous présente les plans de Kuja (236). Puis,



(237), comme la princesse. Ceci dit, il vous permet d'invoquer le grand Bahamut. Lorsque vous retrouvez Dagga (238), cette dernière s'empare de votre arme pour se couper les cheveux (239). Et le tout en cinématique



s'il vous plaît. Celle-ci terminée, vous repartez pour Lindblum, le dernier des bateaux volants doit être terminé.

## LE HILDEGARDE 3

Après un court briefing à l'intérieur du navire volant (240), vous



prenez ses commandes. Votre prochaine destination est le Château Ypsen. Le plus simple pour vous y rendre est de faire apparaître votre carte, puis avec la main vous sélectionnez le lieu indiqué plus haut. Il suffit de valider pour vous y rendre automatiquement. Mais juste avant de vous y rendre, vous pouvez visiter le lieu qui se nomme Daguéréo, c'est au sud.

## DAGUÉRÉO (241)



ENNEMI :Aucun • ITEM CLÉ :  
 Signe du Capricorne • ITEM :  
 Élixir (x2) • CARTES : Atomnium,  
 Météore

### ... OBJECTIFS ...

Rencontrer les habitants  
 de Daguéréo

Engager le débat près

de la boutique d'items

Trouver le passage secret  
 au deuxième étage

Remettre en marche l'ascenseur  
 de la boutique d'armes

...

LA CITADELLE DU DIEU DE L'EAU  
 Daguéréo est située en haut  
 d'une montagne, sur une île au  
 sud du continent Oublié (242).



Il suffit donc de vous y rendre grâce à votre aéronef. Vous allez vous poser sur une grande zone d'herbe. Attention, car si vous engagez un combat sur la carte, vous risquez, si vous n'êtes pas assez fort, de vous faire rétamé par le grand Dragon vert. En revanche, c'est un endroit propice pour acquérir de l'expérience, afin d'améliorer la force et les compétences de vos personnages. Une fois à l'intérieur de la montagne, vous allez pouvoir visiter un village peuplé de personnes étranges. Empruntez le passage de droite, puis il faut actionner le levier, afin de faire s'élever l'ascenseur sur lequel vous vous trouvez (243).



Désormais, vous allez pouvoir atteindre la boutique d'items. Continuez sur la gauche jusqu'à atteindre la bibliothèque. Ici, vous allez pouvoir lire de nombreux ouvrages, cela vous permet par exemple d'en apprendre plus sur la force hydraulique. Peut-être l'ascenseur, vous pourrez venir en aide à l'homme qui fabriquait une

machine hydraulique dans Lindblum. Toujours à gauche, vous allez atteindre l'auberge de cette ville. En empruntant le passage au nord, vous découvrez la boutique d'armes, mais voilà le vendeur vous explique qu'il ne peut rien vendre tant que l'ascenseur n'est pas réparé.

## QUELQUES PROBLÈMES DANS DAGUÉRÉO

À gauche de la librairie, vous allez découvrir la boutique d'armes. Le vendeur de celle-ci vous explique qu'il a des soucis avec le mécanisme qui lui permet de vendre ses armes. Donc, vous allez revenir dans le hall d'entrée, afin de prendre le passage de gauche. Vous voici arrivé près du mécanisme. Il faut à présent trouver une solution pour permettre son fonctionnement. Vous commencez par actionner les leviers de droite une première fois (244), continuez à les



faire réagir jusqu'à ce que la partie gauche soit la plus basse possible. Puis, il faut ramasser le morceau de bois à droite, pour le placer dans le trou de gauche (245), dans l'étage de la bibliothèque. Ainsi placé, le morceau



de bois empêche la partie gauche de remonter. Il ne vous reste qu'à grimper sur la partie droite pour atteindre la boutique d'armes (246). Finalement, vous allez pouvoir acheter lesdites armes.

## LA BÉNÉDICTION DU DIEU DRAGON



Dans le fond de l'entrée de cet étrange village, vous allez apercevoir une statue de Dragon. Celle-ci permet de transformer une certaine quantité de gemmes en d'autres pierres très rares : les Béryls (247).

## UN PASSAGE SECRET

Il existe un passage secret dans cette ville ; pour le déboucher, il suffit de parler au vieil homme près de l'auberge. Ainsi, il libère le passage. Avancez vers la gauche jusqu'à faire apparaître un menu, choisissez la première réponse. C'est ainsi que vos personnages descendent d'un niveau, cela permet d'explorer une zone encore vierge.

## LE CHÂTEAU D'YPSÉN (248)



**ENNEMIS** : Aguares, Gorgoyle, Cerbère, Ahriman, Tomberry, Dahaka (Boss) • **ITEMS CLÉS** : Signe du Verseau, Miroir de Terre, Miroir de Feu, Miroir du Vent, Miroir de l'Eau • **ITEMS** : Dague, Javeline, Flamberge, Bâton, Barrette, Arôme, Aéro-Massue, Musc, Fourchette, Magekane • **CARTE** : Aucune

### ... OBJECTIFS ...

*Choisir son équipe pour affronter les dangers de ce terrible château*

*Glisser le long de la rampe à incendie*

*Naviguer à travers le palais*

*Trouver le plus d'objets possible*

*Ouvrir la fresque pour laisser apparaître un passage secret*

*Prendre les miroirs sur ma carte du monde*

*Affronter les gardiens de ces miroirs*

*Prendre la direction de la sortie, tout en évitant les pièges*

*Retourner à l'intérieur afin de ramener Tarask*

...

## UN PALAIS PARADOXAL

Avant de pénétrer dans le château d'Ypsen (249), vos personnages se concertent afin

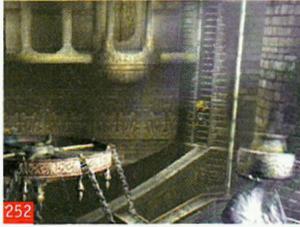
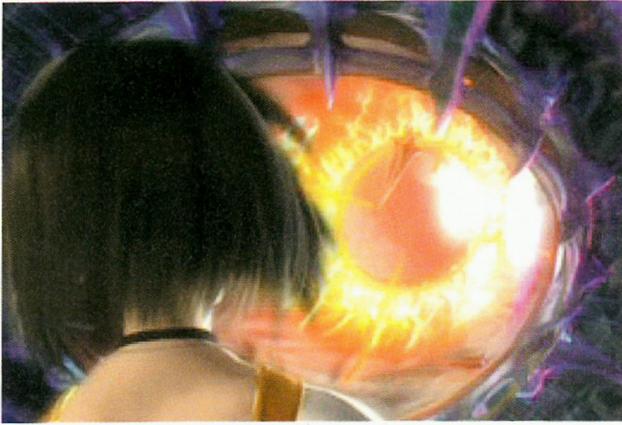


de savoir qui va partir à l'assaut de cette immense bâtisse. C'est ainsi que vous allez devoir choisir trois compagnons pour vous prêter main forte. Il faut aussi savoir que Tarask fait cavalier seul, il vous lance même un défi. Le meilleur groupe pouvant être constitué doit allier magie et force de frappe. Donc, optez pour Steiner, Bibi et Dagga, pour accompagner Djidane. C'est ainsi que vous prenez d'assaut le palais.

## DANS LES MÉANDRES DU CHÂTEAU

Votre groupe sélectionné, vous pénétrez dans le château. Vous allez découvrir dans le coin gauche de l'une des premières salles, un Mog (250). Celui-ci vous permet de sauvegarder mais aussi d'acheter quelques items qui peuvent s'avérer précieux. Puis, Djidane se lais-





se glisser le long de la rampe à incendie à droite de l'écran (251). Il faut ensuite grimper à l'échelle juste à côté de votre point de chute, puis rallier la sortie à gauche (252). Vous finissez par atteindre une grande salle avec plusieurs échelles. Commencez par grimper d'un niveau, afin de prendre le contenu des coffres de gauche et de droite, puis redescendez le plus bas possible. En continuant sur la droite, vous entamez l'ascension d'une nouvelle échelle (253). Celle-ci vous amène dans une nouvelle salle. Au premier

plan à droite, vous allez apercevoir une fresque. Il s'agit en fait d'un passage secret que vous devez débloquer. Pour ce faire, c'est très simple, vous allez dans un premier temps l'examiner, puis par la suite frapper dessus. Le passage ne s'ouvre toujours pas, mais de nouveaux choix apparaissent au fur et à mesure que vous vous intéressez à cette fresque. Vous allez finir par vous adosser à ladite paroi (254), le mécanisme s'enclenche et libère le passage. De l'autre côté, vous allez mettre la main sur un

nouveau coffre sur le côté droit de l'écran. Puis revenez dans la salle précédente. Dans le fond de celle-ci, vous allez devoir utiliser l'ascenseur qui s'y trouve, afin de rejoindre la salle dans laquelle sont situés les miroirs. C'est ainsi que vous mettez les pieds dans la salle aux miroirs. Il suffit à présent de les décrocher de la peinture murale (255). Vous pensiez sûrement vous en tirer comme ça, eh bien non, en fait vous allez être attaqué par le gardien du château (256).

## LE BOSS : DAHAKA

HP : 29186

AP : 11

### OBJETS À VOLER :

Orichalque, Mithgriffe, Élixir

BUTIN : Aucun



## Les préparatifs à effectuer avant le combat :

Équipez votre groupe avec des Auto-Potion et des Auto-Regen.

## Bataille

Bibi doit utiliser ses magies de feu. Quant à Dagga, vous allez lui faire invoquer le terrible Bahamut. Pour Steiner, c'est comme Bibi, vous allez user de son pouvoir qui lui permet d'adjoindre de la magie de feu à ses coups d'épée. Vous pouvez, à l'aide de Djidane, lui dérober quelques objets intéressants.

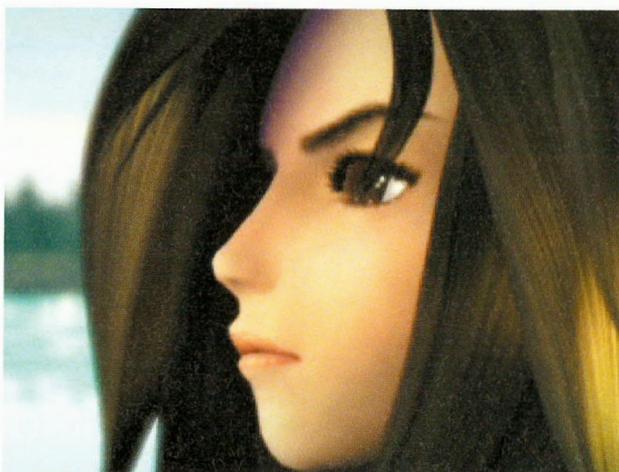
Lorsque le combat est terminé, vous partez avec les miroirs en votre possession. Attention toutefois, car dans l'écran avec le Mog, vous risquez de tomber dans un des pièges qui sont à présent activés (257). Mais finalement



pourquoi se méfier, car en fait tomber dans le piège vous permettra d'atteindre le reste des coffres du château. Une fois en dehors du palais, vos compagnons vous informent que Tarask n'est toujours pas réapparu. Djidane n'écoutant que son courage part seul à l'intérieur du donjon afin de retrouver le fuyard. Celui-ci se trouve simplement dans la salle en bas de la rampe à incendie. Vous regagnez ensuite la sortie, puis votre aéronef.

## LES QUATRE SANCTUAIRES

ENNEMI : Gardien du temple (Boss) • ITEM : Aucun • CARTE : Aucune



### ... OBJECTIFS ...

Déposer Dagga et Eiko dans le sanctuaire de l'Eau

Laisser Tarask et Freyja dans celui du Feu

Déposer Steiner et Bibi dans celui du Vent

Djidane et Kweena s'occupent du sanctuaire de la Terre

Éviter les pièges dans l'ancien temple

Affronter les quatre gardiens simultanément

...

### TOUS ENSEMBLE POUR UN MÊME BUT

Lorsque vous êtes dans votre aéronef, après avoir récupéré les quatre miroirs, vos personnages décident de se séparer afin de gagner du temps. C'est ainsi que vous allez déposer Dagga et Eiko dans le sanctuaire de l'Eau. Puis, c'est au tour de Tarask et de Freyja de vous quitter pour le temple du Feu. Quant à Bibi et Steiner, ils partent avec difficulté pour le tombeau du Vent. Il ne vous reste plus qu'à rejoindre le sanctuaire de la Terre. Pour vous aider dans votre quête, voici la position de ces quatre Temples.



Le sanctuaire de l'Eau : (258)



Le sanctuaire du Feu : (259)



Le sanctuaire du Vent : (260)



Le sanctuaire de la Terre : (261)

## GROS PLAN SUR LE TEMPLE DE LA TERRE (262)



Alors que tous les duos que vous avez formés convergent vers le centre des différents sanctuaires, vous allez incarner le duo avec Djidane. Ainsi de votre côté, vous allez devoir investir le temple de la Terre. Pendant ce temps, vous apercevrez l'évolution des différents groupes. Lorsque vous pénétrez dans la salle principale, celle où



il faut déposer le miroir, vous allez être attaqué par le gardien du temple (263).

### LE BOSS : GARDIEN DU TEMPLE

HP : 20756  
AP : 11

**OBJETS À VOLER :**  
Catsuit, Vengeresse

**BUTIN :** Résurex

#### Bataille

Grâce Kweena, vous allez, si vous le possédez, utiliser son sort permettant de dresser une protection contre les attaques du boss. Dans le cas contraire, elle vous sert principalement à restaurer Djidane. En effet, il suffit que celui-ci soit en Transe pour en finir avec le boss en deux coups. Ainsi, si c'est le cas, vous allez lui balancer une attaque Intrigue, celle-ci lui enlève jusqu'à 9 999 points

de vie, puis une seconde. Il devrait ensuite avoir son compte.

Lorsque le combat est terminé, vous déposez le miroir, puis vos compagnons se regroupent sur votre aéronef. Il est temps pour vous de partir pour Terra.

## TERRA

**ENNEMIS :** Hectoculus, Didgy, SdA, Xylomid • **ITEMS :** Hypnoronne, Dragonet, Élixir, Remède, Mithmassue • **CARTE :** Aucune

... OBJECTIFS ...

*Piloter votre aéronef dans l'île de lumière*

*Vous êtes alors transporté sur Terra*

*Suivez ensuite la mystérieuse fille jusqu'à Branval*

...

### UNE AUTRE DIMENSION





Juste après avoir terminé simultanément les quatre sanctuaires, vous allez passer à travers l'île mystérieuse afin de visiter une autre dimension. Cela vous apportera-t-il les réponses que vous recherchez ? Pour ce faire donc, il suffit de rejoindre l'île mystérieuse, celle-ci se trouve au nord vers le continent perdu (264). Il suffit ensuite de pénétrer dans l'île avec votre aéronef. Vous êtes immédiatement transporté vers Terra (265).

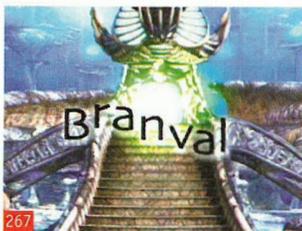
## DES ÉTRANGERS DANS UN MONDE ÉTRANGE (266)



Lors de votre arrivée dans ce nouveau monde, vous êtes accueilli par une mystérieuse jeune fille. Djidane décide alors de la suivre jusqu'à la ville de Branval. Attention, car sur votre route, vous allez affronter des monstres comme à l'accoutumée. Mais il faut aussi prendre le contenu des coffres disséminés sur votre route. Vous finissez par mettre les pieds dans Branval.

### BRANVAL (267)

ENNEMI : Aucun • ITEMS : Angel Moon, Élixir, 3 yeux, Angelarme  
CARTE : Aucune



267



### ... OBJECTIFS ...

*Trouver dans un premier temps un hôtel pour que Dagga puisse se reposer*

*Retrouver la jeune fille blonde dans le sous-sol du laboratoire*

*Lorsque vous êtes Eiko, trouver chaque membre de votre fine équipe*

...



269

### LE CHOC DES CULTURES



268

Lors de votre arrivée dans ce village, Dagga a un flash-back sur son enfance (268). Elle se souvient de l'Invincible détruisant son village natal. Celle-ci s'évanouit, Djidane est en charge de lui trouver un endroit où se reposer. C'est ainsi que vous partez avec elle dans l'hôtel de la ville. Il se trouve dans la partie gauche de celle-ci. Puis, Djidane fait un petit tour du



Adolescente :  
Garland est le gardien de Terra...  
Sa mission est...

270

village, jusqu'à ce qu'il retrouve la petite fille blonde (269), celle qui vous avait accueilli. C'est ainsi qu'elle lui dévoile quelles sont ses véritables origines. Djidane, bouleversé, ne sait plus quoi croire, il part chercher des réponses auprès de Garland (270). Eiko, que vous incarnez à présent, part alors à sa recherche (271). Elle visite dans son intégralité la ville, tout en demandant aux



d'avoir revu Daggia qui lui permettra de prendre le dessus. Ah l'amour quand tu nous tiens ! Revenez ensuite sur vos pas afin de retrouver les autres. Il y a un Mog pour pouvoir sauvegarder votre position. Continuez ensuite votre parcours sur la gauche, vous allez devoir activer un interrupteur au nord de la salle avec les pulsars de lumière (275). Attention votre temps est compté. En effet, vous allez devoir quitter la salle en moins

autres compagnons de Djidane où il peut bien être. C'est ainsi que lorsque qu'elle revient devant le portail vert, Tarask lui indique qu'il vient d'emprunter celui-ci (272). N'écoutant que son courage, elle décide de le suivre. Vous partez donc pour Pandémonium.

restaurer son monde. Des révélations qui auront pour effet de déstabiliser Djidane. Il erre ainsi dans les couloirs de Pandémonium comme un pantin sans âme (274). C'est alors que ses compagnons d'infortune le rejoignent. Celui-ci n'ayant plus rien à faire avec eux. C'est alors que vous allez faire une série de combats permettant à Djidane de retrouver ses esprits. En fait, c'est



## PANDÉMONIUM (273)

**ENNEMIS :** Amduscias, Xylomid, Blindragon, Didgy, Abaron, Silverdragon (Boss), Garland (Boss), Kuja (Boss) • **ITEMS :** Holy Miter, Angearmure, Élixir, Combat boots • **CARTE :** Aucune

### ... OBJECTIFS ...

- Suivre Garland à travers la salle avec les plates-formes
- Combattre dans le corridor
- Aider Djidane à recouvrer ses esprits
- Activer les pulsars de lumière
- Traverser le pont de lumière avant que le temps ne s'écoule
- Affronter les trois boss

### DES DESSAINS DÉMONIAQUES

Durant leur entrevue, Garland explique à Djidane les projets qu'il avait mis en œuvre pour





de 30 secondes, puis traverser un pont de lumière. C'est ainsi que vous arrivez dans une grande salle avec des téléporteurs. Au nord, vous allez trouver un Mog pour sauvegarder (276) avant l'affrontement final contre les trois boss du palais. Prenez ensuite à droite, vous discutez avec Garland, avant de combattre le Dragon de Kuja (277).

### LE BOSS : SILVERDRAGON

HP : 24055  
AP : 13

**OBJETS À VOLER :**  
Césariffe, Dragarmure, Élixir, Éther

**BUTIN :** Résurex



### Bataille

Invoquez Madeen grâce à Eiko, puis Bahamut grâce à Dagga. Djidane vous permet de lui infliger un grand nombre de dommages physiques. De plus, s'il est en Transe, vous allez le tuer en seulement deux ou trois attaques, grâce notamment à l'Intrigue. Le quatrième de vos persos est là pour compléter le tableau.



Vous affrontez ensuite Garland lui-même (278).

### LE BOSS : GARLAND

HP : 40728  
AP : 0

**OBJETS À VOLER :**  
Plastron noir, Ninjasuit, Combat boots

**BUTIN :** Aucun

### Bataille

Utilisez Eiko pour invoquer Carbuncle, afin de protéger vos compagnons. Djidane vous sert comme toujours grâce à ses frappes physiques. De plus, n'oubliez pas de voler ce boss, car il





279 possède des objets très intéressants. Attaquez-le avec vos magies les plus puissantes et l'affaire est dans le sac. Lorsque Garland est vaincu, Kuja fait son apparition (279), il est temps de l'affronter.

#### LE BOSS : KUJA

HP : 42382

HP : 0

#### OBJETS À VOLER :

Robe de lumière, Angearmure, Éther

BUTIN : Aucun

#### Bataille

Si Djidane est en Transe, le combat va être vite plié ; en effet deux attaques d'Intrigue auront vite fait d'émausser Kuja. Par contre, si ce n'est pas encore le cas, il suffit de l'attaquer avec les plus puissantes invocations que vous possédez. Faites aussi attention à votre niveau de vie.



280

Lorsque vous avez vaincu Kuja, celui-ci entre en phase de Transe (280). Puis il vous balaise alors d'une seule attaque. Ultima, vous connaissez ? C'était une des attaques les plus puissantes dans Final Fantasy VI. C'est alors qu'il s'en prend à



281

Garland (281). Celui-ci lui adresse alors un dernier message. Il entre dans une rage folle et détruit Terra dans son intégralité (282). Pour votre part, vous partez à bord de l'Invincible (283). C'est ainsi que se termine le Disque 3.





## DISQUE 4

### L'ASSEMBLÉE DU VILLAGE DES MAGES NOIRS

ENNEMIS : **Aucun** • ITEMS : **Aucun** • CARTE : **Aucune**

#### ... OBJECTIFS ...

*Le village des Mages Noirs devient un lieu de refuge pour les habitants de Terra*

...

### UN VENT DE CHANGEMENT

De retour de Terra, vous retrouvez les habitants du village des Mages Noirs. Ceux-ci vous souhaitent la bienvenue. Puis ils acceptent de cohabiter avec les réfugiés de Terra. Il est temps pour vous de compléter votre équipement. C'est ainsi que vous allez trouver moult accessoires dans le village des Mages Noirs. Si vous le souhaitez, vous pouvez vous lancer à l'assaut de Mémoira.

### MÉMORIA

ENNEMIS : Shinryū (Boss), Ash Chimera, Ekarissor, Ahriman, Stielv, Kanibal, Merilith (Boss), Tiamat (Boss), Cariatide (Boss), Kaozium (Boss), Sulfura (Boss), Transe Kuja (Boss), Darkness (Final Boss) • ITEMS : Lance de Kain, La Tour, Angeflûte, Runigriffe, Makila • CARTE : Aucune

#### ... OBJECTIFS ...

*Affronter le gardien de la porte de Mémoira*

*Rechercher les armes cachées*

*Affronter les différents gardiens*

*Lire les secrets de l'univers*

*Battre les ennemis du monde*

...

### LA GUERRE AU PARADIS



Lorsque vous êtes prêt à affronter votre ennemi juré, il faut vous rendre, grâce à l'Invincible, vers celui-ci, vers entrez dans la sphère d'énergie (284). Une longue animation introduit l'ultime donjon. En effet, lorsque vous entrez dans Mémoira, vous allez être attaqué par un des gardiens de ce lieu (285).

### LE BOSS : SHINRYU

HP : 29186

AP : 13

#### OBJETS À VOLER :

Grande Armure, Dragonet, Remède

#### BUTIN :

Angel Moon

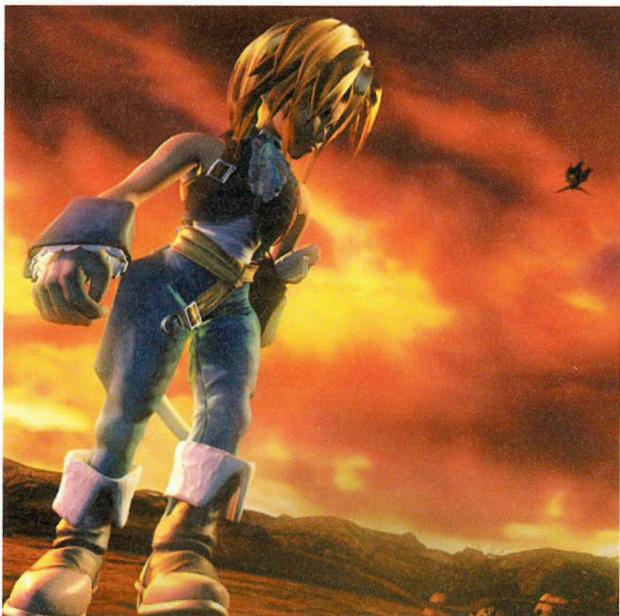
#### Les préparatifs

##### à effectuer avant le combat

Utilisez dans votre groupe Djidane, Dagga, Steiner et Bibi.

#### Bataille

Utilisez Dagga pour restaurer votre groupe et pour mettre des Blindages et des Carapaces à vos compagnons. Djidane utilise comme toujours ses attaques physiques, jusqu'au moment où il se met en Transe. Lorsque c'est le cas, lancez une attaque Intrigue. Bibi et Steiner attaquent avec leurs combinaisons Magie/coups d'épée.



## LE CHÂTEAU DES RÊVES



Une fois que vous l'avez vaincu, vous entrez vraiment dans le château des rêves. Il y a non loin de vous une sphère de lumière (286) : elle vous permet de sauvegarder votre position actuelle. Puis, vous allez avancer à travers le château jusqu'à atteindre le prochain gardien. Sur votre route, vous allez découvrir une multitude d'armes très spéciales (287). Le prochain boss est une sorte de femme-serpent à quatre bras (288).

### LE BOSS : MERILITH

HP : 59497  
AP : AP 10

**OBJETS À VOLER :**  
Masamune, Épée Ultima, Genji Armure

**BUTIN :**  
Résurex



### Bataille

Utilisez Bibi pour ses sortilèges de glace. Vous pouvez même les combiner avec les attaques de Steiner. Djidane charge toujours avec ses frappes physiques. Dagga vous permet de restaurer vos compagnons et de leur envoyer un sort Carapace ou encore Blindage. Attention, car lorsque le boss meurt, celui-ci vous lance une dernière attaque qui vous cause beaucoup de dégâts.

### DES SOUVENIRS, TROP DE SOUVENIRS



La chambre suivante permet à vos personnages de voir les souvenirs qui les habitent (289). En continuant sur la droite, vous finissez par atteindre le boss suivant (290).



### LE BOSS : TIAMAT

HP : 59494  
AP : 10

**OBJETS À VOLER :**  
Grand Armet, Bottes 7L, Sanguine

**BUTIN :**  
Angel Moon

### Les préparatifs à effectuer avant le combat.

Équipez votre groupe à l'aide d'armures pouvant absorber les dommages infligés par le Vent.

### Bataille

Lancez Météor à l'aide de Bibi. Puis invoquez Fenrir grâce à Eiko. Steiner ou Djidane utilisent leurs puissantes frappes physiques. Alors que Dagga s'occupe comme toujours du bien-être de votre groupe.



## LA CITÉ DES NUAGES

Continuez votre route à travers la cité des nuages, jusqu'à atteindre un nouveau point de sauvegarde. Il faut ensuite passer sous la chute d'eau au fond de l'écran (291). Vous enchaînez ainsi avec le prochain gardien (292).



291



292

### LE BOSS : CARIATIDE

HP : 59496

AP : 10

#### OBJETS À VOLER :

Armet Genji

#### BUTIN :

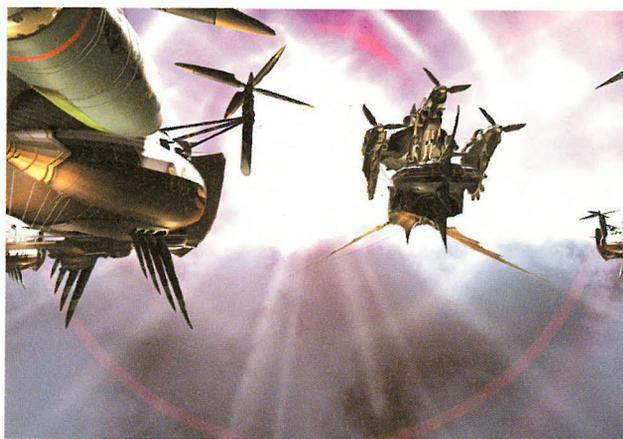
Éther, Résurex

### Les préparatifs à effectuer avant le combat.

Équipez votre groupe d'armures vous protégeant contre les attaques d'eau.

### Bataille

Lancez des magies de flammes à l'aide de Bibi. Steiner et Djidane utilisent leurs puissantes frappes physiques. Alors que Dagga s'occupe comme toujours du bien-être de votre groupe. Attention, n'utilisez pas d'attaques d'Eau, car cela restaure le boss.



### UNE HORLOGE PEU ORDINAIRE

Après avoir remporté le duel contre Cariatide, retournez sur vos pas pour sauvegarder. Continuez ensuite votre route jusqu'à grimper en haut d'une étrange horloge (293). Celle-ci semble bloquée sur une heure précise, comme si le temps s'était arrêté. En allant sur la droite vous allez combattre un nouveau gardien.



293

### LE BOSS : KAOZIUM

HP : 60000

AP : 10

**OBJETS À VOLER :** Robe noire, Flûte de sirène, Gant Genji

**BUTIN :** Éther, Résurex

### Les préparatifs à effectuer avant le combat.

Équipez votre groupe avec la compétence Mobilis.

### Bataille

Comme d'habitude, Dagga vous permet de maintenir vos personnages en forme. Djidane est très fort en frappe directe. Bibi et Steiner allient leurs forces magiques et physiques pour avoir un maximum d'impact.

### SPACE COW-BOY



294



295

Après avoir remporté votre duel contre ce nouvel adversaire, vous arrivez dans un lieu qui vous ouvre les voies de l'espace (294). Ici, il faut rejoindre le cristal en haut de l'écran. Vous allez être transporté dans un nouveau lieu. Il y a une sauvegarde à gauche



(295). C'est ici que vous retrouvez Kuja. Il fait alors appel à un ultime gardien (296).

### LE BOSS : SULFURA

HP : 60000

AP : 0

**OBJETS À VOLER :**

Hérogriffe, Élixir

**BUTIN :**

Wing Edge

### Bataille



Utilisez la magie de Bibi, puis attaquez grâce à l'alliance des pouvoirs de Steiner et de Bibi. C'est ainsi que Djidane attaque avec ses frappes physiques, voire ses attaques en mode Transe. Dagma restaure vos partenaires durant le combat.

Une fois que vous l'avez battu, Kuja fait à nouveau son apparition, c'est votre prochain adversaire (297).

### LE BOSS : KUJA EN TRANSE

HP : 42382

AP : 0

**OBJETS À VOLER :**

Métempsey, Robe, Éther

**BUTIN :**

Aucun

### Bataille

Si vous utilisez les mêmes techniques que précédemment, vous



devriez lui régler son compte en quelques tours. Le plus dur étant de rester en vie. C'est pourquoi il faut équiper votre groupe avec les compétences Invincibles, Auto-potion et Auto-regen. L'arme absolue étant encore et toujours la technique de Transe de Djidane. Avec une simple solution 9, vous lui retirez 9 999 points de vie. La victoire ne fait aucun doute.

Une fois cette dernière acquise, vous pensiez peut-être en avoir terminé avec ce Final Fantasy, mais le jeu vous a réservé une petite surprise : un nouveau boss (298). C'est ainsi que vous devez reformer un autre groupe, tout en pouvant, si vous le souhaitez, garder les mêmes membres que lors du combat précédent. Enfin, lancez-vous à l'assaut de Darkness (299).



### LE BOSS : DARKNESS

HP : Inconnu

AP : 0

**OBJETS A VOLER :**

Aucun

**BUTIN :**

Aucun

### Bataille



Ici, pas grand-chose à dire, on préfère vous laisser la surprise, surtout que maintenant, vous devez savoir comment aborder un combat contre un boss. On ne connaît pas vraiment le nombre total de points de vie dont il dispose. Mais pour info, il faut attaquer avec la compétence Intrigue de Djidane (300) à six reprises pour l'éliminer ! Vous assistez ensuite à la cinématique qui clôt ce neuvième volet de la saga des Final Fantasy. Et dire qu'il y en a d'autres qui arrivent, ça laisse rêveur. Nous, en tout cas, nous sommes « AWARE » et on vous tient au courant dès qu'on a plus infos.





# LE TETRA MASTER

**Vous allez retrouver dans ces quelques pages aussi bien les fondamentaux que les astuces pour bien jouer au jeu de cartes inclus dans Final Fantasy IX. Vous allez enfin devenir le meilleur !**

## LES BASES DU JEU

À chaque fois que vous jouerez à ce jeu, vous serez amené à choisir cinq cartes parmi celles que



vous possédez (301). Puis, votre adversaire sélectionne à son tour cinq autres cartes. L'ordinateur lance alors une pièce pour déterminer lequel des deux débute la partie. Si c'est la bleue qui est tirée au sort, c'est à vous de poser la première carte (302). Si c'est l'orange, c'est à l'ordinateur de commencer. Puis vous posez l'une après l'autre vos cartes en tentant de conquérir celles de l'adversaire (303 & 304). Celui qui dispose du plus grand nombre de cartes en jeu de sa propre couleur gagne la partie (305). C'est ainsi qu'il a le droit de choisir une carte parmi celles qu'il a conquises. Par contre, s'il a effec-



tué un « PERFECT », c'est-à-dire qu'il a retourné la totalité des cartes de son adversaire, il peut lui soustraire la totalité de ses cartes. C'est de cette manière que vous pourrez dégoter des cartes de plus en plus « puissantes ».

## LES STATISTIQUES DES CARTES

Chaque carte est composée de plusieurs éléments. Ainsi, en plus d'une illustration fort jolie, elles disposent toutes de statistiques et de petits triangles jaunes. Pour les triangles, c'est à la fois simple et compliqué : référez-vous plutôt au paragraphe les concernant. Pour les statistiques c'est déjà un peu plus clair, bien que cela concerne aussi les petits triangles jaunes. Voici dans le détail à quoi ils correspondent.

Le premier chiffre de la carte correspond à sa force d'attaque en valeur hexadécimale. Comprenez par là que cela va de

O à E, E étant égal à 16. « E » est donc la plus haute valeur qu'une attaque puisse avoir.

La seconde statistique définit le type de l'attaque, c'est-à-dire un « P » pour une attaque physique et un « M » pour une attaque magique.

Le troisième chiffre correspond à la défense face à une attaque physique, toujours en hexadécimal.

Enfin, pour le dernier c'est la même chose que précédemment, mais pour la défense magique.

Ainsi, lorsque deux cartes se rencontrent, il y a échange d'attaque magique ou physique. Avec pour résultat le décompte des points. Les cartes finissent alors par perdre la totalité de leur « vie » et donc par être conquises.

Cette technique n'est pas la seule à avoir l'avantage sur la carte de l'adversaire, le paragraphe qui suit vous explique comment se servir des triangles jaunes.

### LES TRIANGLES JAUNES

Vous avez tous remarqué que la totalité des cartes possédait de petits triangles jaunes sur leurs bords. Ceux-ci permettent en fait de réaliser une attaque directe et franche. C'est-à-dire que si la carte adverse ne possède pas de triangle jaune du même côté que votre carte, celle-ci ne peut pas se défendre et donc se fait « retourner » tout simplement. La partie la plus compliquée vient ensuite, puisque si deux triangles jaunes se rencontrent, le jeu décompte simplement les points d'attaques et de défenses, puis déclare une carte victorieuse. Il y a aussi un dernier aspect du jeu qu'il faut maîtriser, celui des Combos. Explication.

### LES COMBOS C'EST QUOI ?

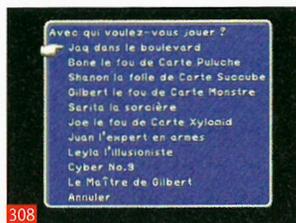
Cette technique est un véritable don du ciel. En effet, une seule carte bien disposée sur l'aire de jeu peut permettre de retourner la partie à votre avantage. Voici une petite explication pour les néophytes, même si rien ne vaut l'expérience du jeu. Imaginons que vous veniez de poser une carte avec un triangle d'attaque sur la droite. Cette carte est adjacente à celle de l'ordinateur qui elle aussi possède un triangle d'attaque, mais le sien est dirigé vers votre carte. Le jeu résout automatiquement les dommages et vous informe que vous venez de retourner la carte adverse.



Maintenant, imaginons que l'ordinateur ait plusieurs cartes avec des triangles alignés. Cela provoque une réaction en chaîne et vous ne devez pas en retourner une, mais plusieurs

### OÙ TROUVER LES CARTES ?

Pour récolter un maximum de cartes, il faut simplement visiter Tréno (307). C'est ici qu'est



organisé un grand tournoi, où viennent jouer régulièrement les meilleurs du monde (308). Mais ce n'est pas tout, car vous avez la possibilité d'affronter n'importe qui à travers le monde, en appuyant simplement sur le bouton Carré. Et ce n'est toujours pas tout, certains ennemis laissent, lorsque l'un d'entre eux meurt, une carte les représentant. Votre collection peut ainsi s'agrandir facilement (309). S'agrandir seulement, car pour la compléter, vous allez devoir mettre la main sur les cartes les plus rares du jeu. C'est simplement le genre de cartes qui existent en un seul exemplaire et que l'on ne peut trouver qu'à un moment donné du jeu. C'est pourquoi il est vraiment important de visiter dans son intégralité chaque lieu où vous vous trouvez !

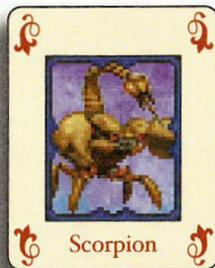
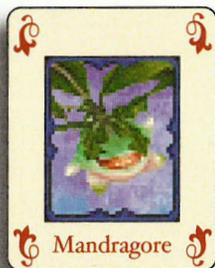
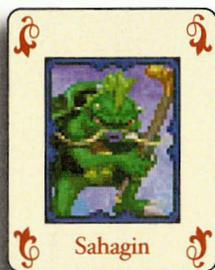
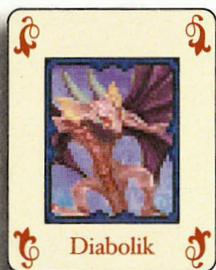
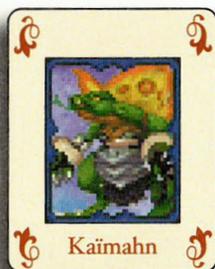


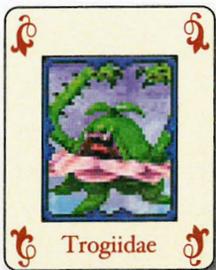
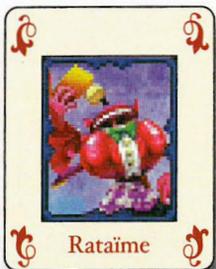
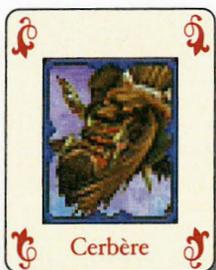
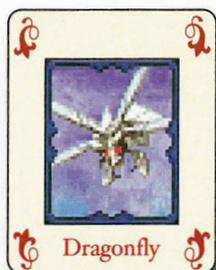
### ET LES CARTES DANS TOUT ÇA !

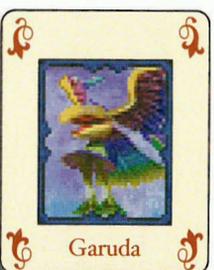
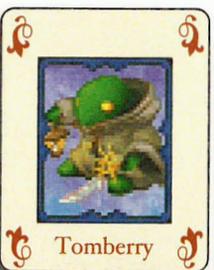
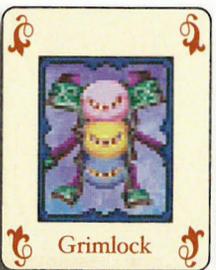
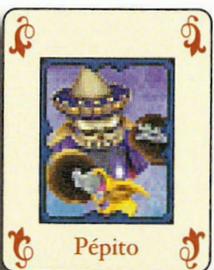
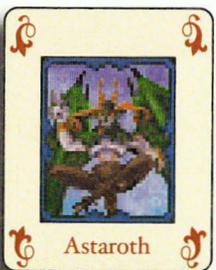
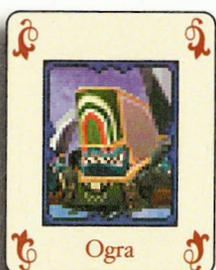
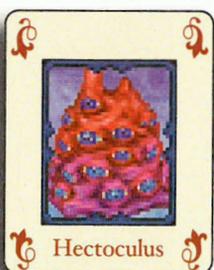
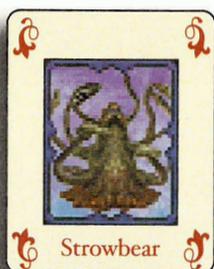
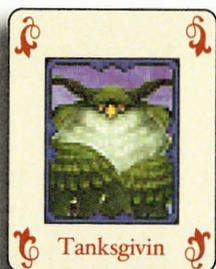
Comme nous sommes vraiment super-gentils, nous vous livrons en exclusivité les 100 cartes à collecter dans le jeu. Par contre, pour leur position exacte, il va falloir vous prendre tout seul en charge !

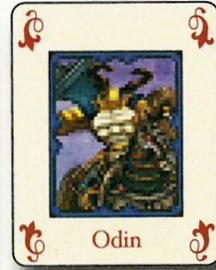
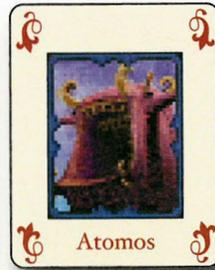
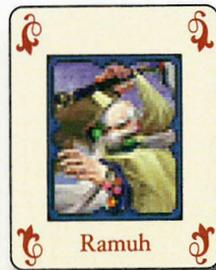
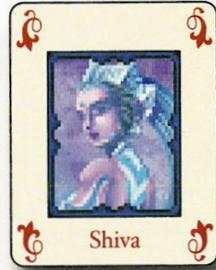
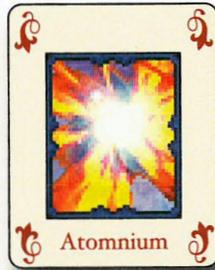
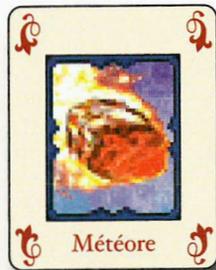
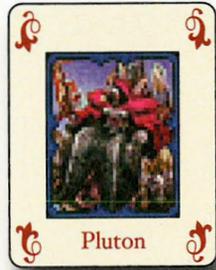
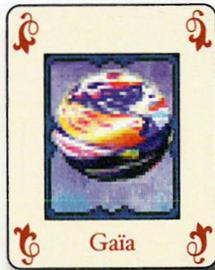
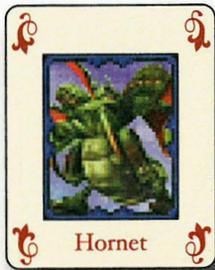
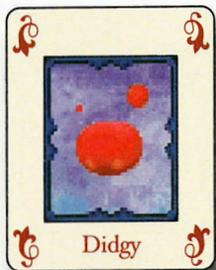
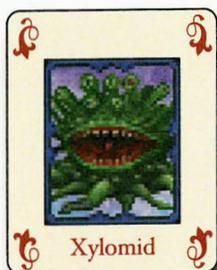


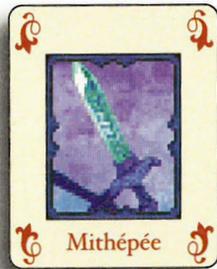
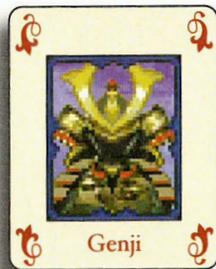
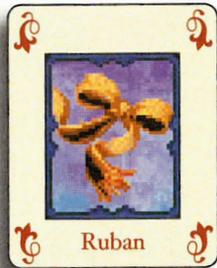
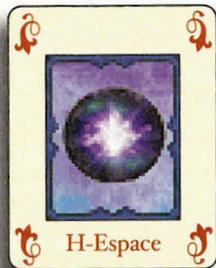
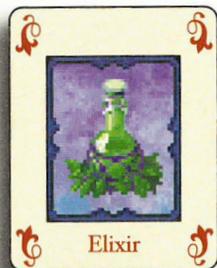
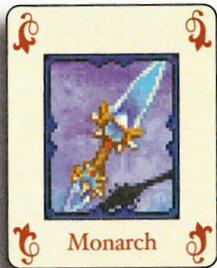
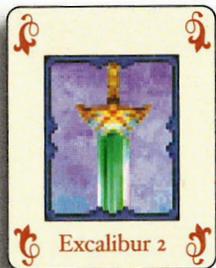
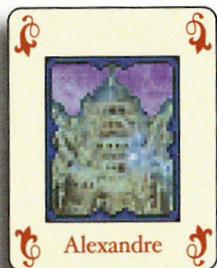
# LES CARTES

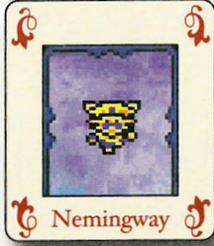
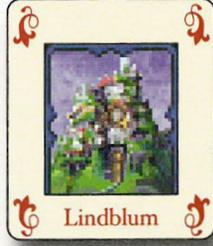
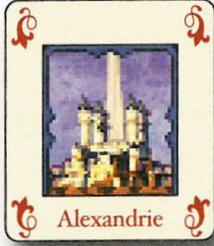
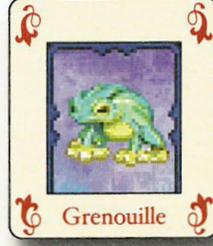
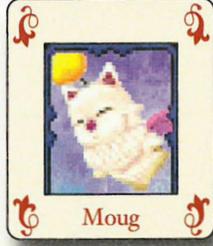
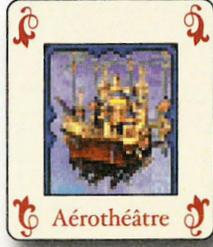
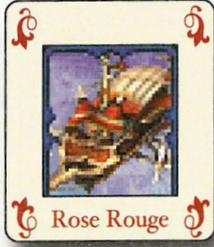
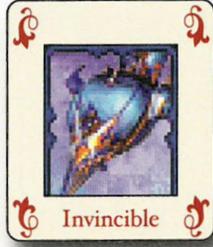
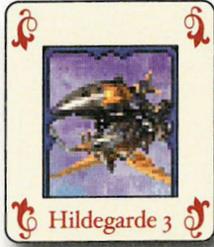












FINAL FANTASY IX