



# FINAL FANTASY IX

## LE GUIDE OFFICIEL

SQUARESOFT®



AUTHORISED COLLECTION

FINAL FANTASY IX - LE GUIDE OFFICIEL

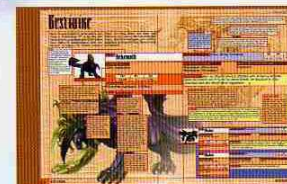
# FINAL FANTASY IX

## LE GUIDE OFFICIEL

LE GUIDE ESSENTIEL POUR UN JEU D'EXCEPTION !

180 pages en quadrichromie destinées aux débutants comme aux joueurs confirmés.

- Cheminement détaillé dévoilant les quêtes « principales » et « secondaires » du jeu
- Cartes précises révélant l'emplacement de tous les objets et des points de sauvegarde
- Aide pratique en couleur dans le texte signalant l'utilisation des objets
- Des chapitres consacrés aux monstres, aux secrets, aux objets et au jeu de cartes Tetra Master
- Explication approfondie du système de combat de FINAL FANTASY® IX  
Compétences, magie et altérations d'état  
Armes, protections, objets et forges
- Captures d'écran d'excellente qualité illustrant les tactiques idéales de jeu
- Historiques de tous les personnages, alliés comme ennemis
- Des tonnes de secrets et astuces dévoilés
- Codes d'accès gratuits à PlayOnline, le service en ligne de Squaresoft : consultez les mises à jour et les dernières révélations du monde de Final Fantasy® IX sur le web.
- Index complet de tous les sujets, facilitant l'accès aux informations



ISBN 1 903511 12 7

P.P.C. 89,00 FFR



9 781903 511121

SQUARESOFT®



© piggyback interactive limited 2000, 2001. The official FINAL FANTASY® IX Strategy Guide is a licensed product of Square Co., Ltd. All rights reserved. © 2000, 2001 Square Co., Ltd. All rights reserved. FINAL FANTASY, SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd. COMPUTER GRAPHICS MOVIE © 2000, 2001 Square Co., Ltd. Reproduction or transmission, in whole or in part, is prohibited without the prior written permission of Square Europe Ltd. and piggyback interactive limited. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

**Solidarité** A-T-ON BESOIN D'UNE RAISON  
POUR AIDER QUELQU'UN ?

**Souffrance** VIVRE,  
C'EST PROUVER QU'ON VIT...?

**Durété** ON M'APPELLE "PRINCESSE",  
MAIS JE VEUX RESTER MOI-MÊME...

**Dilemme** EST-CE VIVRE QUE DE CONSACRER MA VIE À AUTRUI ?  
QUIT M'APPORTERA LA RÉPONSE...?

**Indulgence** JE FAIS CE QUE JE VEUX.  
ÇA TE DÉRANGE ?

**Désespoir** RIEN N'EST PLUS DOULOUREUX QUE L'OUBLI...

**Solitude** J'AI UN SOURIRE TRISTE ? EUH, OUI...

**Orgueil** MON DÉSIR ? MES CAPACITÉS ?  
VEUX-TU QUE JE TE LES MONTRE À L'INSTANT ?

# Table Des Matières

PAGE

## Principes du jeu

Les commandes	4
Le menu principal et ses rubriques	6
HP, MP et autres caractéristiques	8
Explorez le monde qui vous entoure	8
L'option d'aide du jeu	9
Les conversations	9
Les Mog et les sauvegardes	9
Les ATE - Active Time Events	10
Les propriétés élémentaires	10
Les armes et les protections	10
Les compétences	11
Le système de combat	18
Les altérations d'état	21
Un combat passé à la loupe	23
Aventures parallèles et quêtes secondaires	24
Tetra Master, le jeu de cartes	24
De retour : les Chocobo	24
PlayOnline	24
Comment lire le cheminement	25

## Personnages

26

## Cheminement

34

Cheminement - CD 1	34
Cheminement - CD 2	58
Cheminement - CD 3	84
Cheminement - CD 4	108

## Inventaire

114

Armes	114
Protections pour la tête	116
Protections pour les bras	118
Armures	119
Accessoires	120
Objets	122
Forges	123

## Bestiaire

124

## Jeu de cartes

158

Jeu de hasard... ou science appliquée ?	158
Généralités	158
Les règles du Tetra Master	160
Astuces	161
Suis-je un bon joueur de Tetra Master ?	161

## Secrets

162

Chut... ne dites rien !	162
Les Chocobo et la chasse aux trésors	167
Les mini-jeux	171
Le boss secret	175

## Index

176

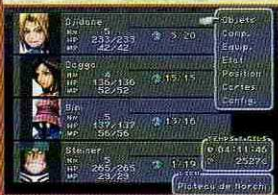
## Crédits

179



## Le Menu Principal et ses rubriques

Vous pouvez ouvrir le Menu Principal en appuyant sur la touche **(△)** depuis l'écran d'excursion ou l'écran de l'Atlas. Le Menu Principal vous donne la liste des personnages qui composent votre équipe, ainsi que leur Niveau, leurs HP et MP (la valeur de gauche représente leurs points actuels, et celle de droite, leurs points maximum). Vous y trouverez également leur nombre de magikolithes disponibles et maximum.



## Le menu Objets

Pour utiliser ou classer vos objets ou encore passer vos trésors en revue.

Choisissez Utiliser pour consommer ou employer l'objet de votre choix (la valeur indiquée après le nom représente le nombre d'exemplaires de cet objet en votre possession). Vous remarquerez que vous ne pouvez utiliser que les objets dont le nom apparaît en blanc. Les objets qui apparaissent en gris ne sont pas disponibles. L'option Ranger vous permet de classer vos possessions – automatiquement ou manuellement. Choisissez l'option Trésors pour passer votre collection de trésors en revue.



## Le menu Compétences (Comp.)

Pour utiliser vos compétences de combat ou choisir vos compétences de soutien.



L'option Utiliser vous donne la liste de toutes les compétences de combat. Seules celles qui sont affichées en blanc sont accessibles actuellement.

Choisissez Activer pour attribuer des magikolithes aux compétences

de soutien que vos personnages ont apprises ou peuvent apprendre. Cela permet « d'activer » les compétences voulues. Appuyez sur la touche **(△)** pour ouvrir le menu Equipement (Equip.). Vous pouvez naviguer entre les différents membres de votre équipe à l'aide des touches **(L)** et **(R)**.

## Le menu Equipement (Equip.)

Pour modifier l'équipement de vos personnages.

L'option Equipement vous permet de modifier manuellement l'équipement d'un personnage. Choisissez une partie du corps et confirmez votre sélection à l'aide de la touche **(X)**. Une fenêtre apparaît contenant tous les objets compatibles avec le personnage. La partie gauche de l'écran vous indique les modifications des caractéristiques du personnage qu'entraîneraient les diverses pièces d'équipement.

Les valeurs inscrites en blanc signifient qu'il n'y a aucun changement. Les valeurs indiquées en rouge indiquent une



diminution de la caractéristique, tandis que celles qui apparaissent en vert représentent une augmentation.

Si vous choisissez Auto plutôt qu'Equipement, le programme sélectionnera automatiquement les

combinaisons d'objets qui apporteront les améliorations optimales aux caractéristiques de vos personnages. Cette option est certes pratique, mais ce n'est pas forcément la meilleure à long terme, car des objets moins puissants permettent aux membres de votre équipe d'apprendre nombre de compétences.

L'option Enlever vous permet d'ôter un objet à un personnage sans l'équiper d'un autre (exception faite de son arme). Vous pouvez ouvrir le menu Compétence à l'aide de la touche **(△)** et naviguer entre les différents membres de votre équipe à l'aide des touches **(L)** et **(R)**. La touche **(SELECT)**, quant à elle, vous permet d'afficher l'écran d'aide afin de consulter les propriétés des objets.

## Le menu Etat

Pour passer en revue les caractéristiques de vos personnages et les compétences qu'ils ont apprises.



En plus des caractéristiques de votre personnage, vous y trouverez les objets dont il est équipé ainsi que les commandes disponibles.

Vous pouvez également y évaluer sa jauge de Transe et y trouver le nombre d'EXP qu'il a accumulés, le nombre d'EXP nécessaires pour atteindre le niveau suivant et les altérations d'état dont il fait l'objet. Il est possible de passer d'un membre de votre équipe à un autre à l'aide des touches **(L)** et **(R)**. Appuyez sur la touche **(X)** pour afficher les compétences d'un personnage.



## Le menu Position

Pour changer l'ordre des personnages et déterminer la formation de vos personnages.



Ce menu vous permet de déterminer l'ordre dans lequel vos personnages apparaissent à l'écran et de décider s'ils seront placés au premier ou au second rang lors des combats. Sélectionnez un personnage, puis appuyez

sur la touche **(X)** pour le placer en première ligne ou à l'arrière. Si vous souhaitez échanger les places de deux personnages, sélectionnez l'un d'entre eux, puis placez votre curseur sur l'autre, à l'aide des touches directionnelles, et confirmez l'échange en appuyant sur la touche **(X)**.

Bien que l'ordre d'apparition des personnages importe peu pour les combats, leur formation joue, en revanche, un rôle capital. Les membres de votre équipe placés en première ligne infligent de plus lourds dommages avec leur commande Attaquer et en reçoivent également davantage lorsqu'ils sont touchés. À l'inverse, les personnages placés en arrière infligent moins de dommages en portant des attaques physiques, mais souffrent moins des assauts de votre adversaire. Les attaques magiques ou à distance infligent le même nombre de dommages, quelle que soit la place du personnage. Par conséquent, tâchez de protéger vos personnages les plus faibles en les plaçant au second rang.

## Le menu Cartes

Pour passer en revue la collection de cartes que vous avez gagnées au Tetra Master.

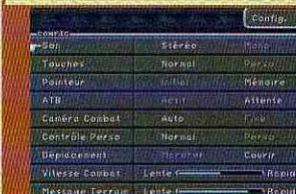
Ce menu vous permet d'évaluer votre collection de cartes en un coup d'œil. Le Type vous indique le nombre de cartes différentes que vous avez rassemblées. Vous y trouverez également votre niveau de collectionneur et votre rang, ainsi que le nombre de parties que vous avez gagnées, perdues ou qui se sont soldées en match nul. Il vous suffit de choisir une carte sur la grille pour en



afficher un gros plan dans la fenêtre Info Cartes, dans le coin inférieur droit de l'écran. Vous pouvez naviguer entre les différents exemplaires d'un même Type de carte à l'aide des touches **(L)** et **(R)**.

## Le menu Configuration (Config.)

Pour adapter les divers aspects de la configuration du jeu à vos préférences.



Vous pouvez modifier les options suivantes :

**Son** : vous permet de choisir entre Mono et Stéréo.

**Touches** : modifie les commandes de la manette, en sélectionnant Perso, ou de garder la configuration par défaut.

**Pointeur** : choisissez Mémoire si vous souhaitez que le curseur apparaisse sur la dernière sélection que vous avez faite dans un menu.

**ATB (Active Time Battle)** : l'option Attente vous permet de gagner du temps lorsque vous choisissez vos sorts ou vos objets lors des combats. L'option Actif ne vous autorise, en revanche, aucun répit. Nous recommandons aux joueurs débutants de sélectionner l'option Attente.

**Caméra Combat** : vous permet de décider si l'angle de la caméra doit s'ajuster (Auto) ou rester Fixe au cours des combats.

**Contrôle Perso** : choisissez Perso si vous souhaitez contrôler également les membres de votre équipe avec une seconde manette dans le Port 2. C'est l'option idéale pour jouer à Final Fantasy IX avec un ami.

**Déplacement** : détermine le mode de déplacement par défaut de votre personnage. Vous avez le choix entre Marcher et Courir.

**Vitesse Combat** : sélectionne une des trois vitesses de déroulement des combats.

**Message Terrain** : faites votre choix parmi les sept vitesses de défilement des Messages terrain.

**ICône ICI** : active / désactive le curseur en forme de main qui apparaît au-dessus de votre personnage. Cette main qui apparaît parfois au-dessus de votre personnage signifie : « C'est ici que se trouve votre personnage » et elle peut être activée ou désactivée. Lorsqu'elle est désactivée, vous pouvez tout de même la faire apparaître lors de vos explorations à l'aide de la touche **(A)**.

**Couleur Ecran** : sélectionne une des deux couleurs de fenêtres : Normal ou bleue (Classique).

**Fenêtre Cibles** : vous permet de décider si vous souhaitez que la Fenêtre Cibles apparaisse automatiquement lors des combats ou si vous préférez l'ouvrir manuellement à l'aide de la touche **(L2)**.

**Vibrations** : active / désactive la fonction Vibration de votre Manette Analogique (DUALSHOCK).



## HP, MP et autres caractéristiques

En parcourant les menus de Final Fantasy IX, vous remarquerez nombre d'abréviations qui peuvent paraître obscures à première vue. Le lexique ci-dessous fait la lumière sur les termes utilisés au cours du jeu.

**Attaque :** indique la résistance d'attaque de l'arme équipée.

**CP – Points de compétence :** les membres de votre équipe reçoivent des Points de compétence – également appelés CP – lorsqu'ils sortent vainqueurs d'un combat. Ce n'est qu'en accumulant ces Points de compétence qu'ils peuvent en apprendre de nouvelles. Une fois qu'ils maîtrisent une compétence, ils peuvent l'utiliser sans avoir à s'équiper de l'objet qui leur a permis de l'apprendre.

**Défense :** détermine la résistance du personnage aux attaques physiques.

**Esqmag :** exprime la capacité du personnage à esquiver les attaques magiques.

**Esquive :** représente la capacité du personnage à esquiver les attaques physiques.

**EXP :** les membres de votre équipe reçoivent des Points d'Expérience – également appelés EXP – lorsqu'ils sortent vainqueurs d'un combat. Ces EXP leur permettent d'atteindre les niveaux supérieurs. Il arrive toutefois que vos personnages n'en reçoivent aucun en terrassant certains monstres.

**Force :** la puissance d'attaque d'un personnage est déterminée en grande partie par cette caractéristique.

**Gil :** c'est la devise en cours dans le monde de Final Fantasy IX.

**HP (Hit Points) :** les Hit Points représentent la force vitale d'un personnage. S'ils sont réduits à 0, le personnage est envoyé au tapis et doit être ranimé à l'aide d'un sort ou d'un objet. Plus le niveau et la Force d'un personnage sont élevés, plus ce dernier obtient de HP lorsqu'il gagne un niveau (voir le point Niv. + ci-dessous).

**Magie :** représente la puissance des attaques magiques d'un personnage.

**MP (Magic Points) :** les MP sont nécessaires pour utiliser la majeure partie des compétences, en particulier celles de Bibi, Grenat et Eiko. Plus le niveau et la caractéristique Magie du personnage sont élevés, plus il ou elle reçoit de MP lorsqu'il ou elle gagne un niveau.

**Niv. (Niveau) :** le niveau, Niv. sous sa forme abrégée, représente le stade d'évolution du personnage.

**Niv. + :** le passage d'un niveau à l'autre est une sorte de promotion pour les membres de votre équipe. Au début, il leur faut peu d'EXP pour atteindre les premiers niveaux. Plus tard, en revanche, il leur en faudra des milliers pour passer au niveau suivant. Chaque fois qu'un personnage gagne un niveau, ses caractéristiques sont modifiées comme suit :

- Les HP et MP augmentent à chaque Niv. +.
- La Vitesse augmente de 1 tous les 10 niveaux.
- La Force et la Magie augmentent de 1 aux niveaux 4, 7, 10, 14, 17 etc. Vous remarquerez que cette augmentation a toujours lieu lorsque le niveau se termine par 0, 4 ou 7.
- Psy augmente de 1 tous les 7 niveaux. Cela dépend en partie de l'équipement porté par le personnage.
- Les personnages reçoivent un nouveau magikolithe aux niveaux 3, 5, 8, 10, 13, 15, 18 etc. (C'est à dire à chaque fois que le niveau se termine par 0, 3, 5, ou 8).

**Niv. Suiv. :** vous indique le nombre d'EXP que le personnage doit accumuler pour atteindre le niveau suivant.

**Protection :** représente la résistance du personnage aux attaques magiques.

**Psy :** plus cette valeur est élevée, plus les effets des altérations d'état infligées par le personnage durent et plus les effets de ses compétences sont puissants. Une valeur de Psy élevée prolonge la Transe du personnage et lui permet ainsi d'utiliser davantage de commandes. Cela augmente également ses chances de réussite lorsqu'il utilise la commande Voler.

**Vitesse :** détermine la vitesse à laquelle la jauge ATB du personnage se remplit lors des combats.

## Explorez le monde qui vous entoure

Le monde de Final Fantasy IX vous offre nombre d'occasions aussi fréquentes que variées d'interagir avec votre environnement. Un icône d'excursion « ! » apparaît au-dessus de votre personnage lorsqu'il est proche d'une échelle, de coffres à trésor ou de panneaux d'informations, pour vous prévenir que vous avez trouvé quelque chose d'intéressant. Appuyez sur la touche **X** ou la touche **O** pour examiner ou utiliser un objet dans une salle. Cela vous permet également de monter ou descendre des échelles, lire des messages ou bien encore ramasser des trésors.

Si vous devez prendre une décision cruciale, une bulle contenant un autre icône d'excursion « ? » apparaît au-dessus de votre personnage. Ce genre de décision consiste généralement à quitter un endroit ou, au contraire, y rester pour un temps donné.



Le « ! » vous signale une trouvaille intéressante – peut-être une information, voire un trésor !



Le « ? » apparaît lorsque vous devez prendre une décision dans un lieu particulier.



Si vous perdez votre personnage de vue, appuyez sur la touche **SELECT** pour afficher l'icône I.C.I.

## L'option d'aide du jeu

Lorsque vous êtes dans un écran de menu ou lorsqu'une fenêtre d'explications s'ouvre au cours du jeu (dans l'écran de combat, par exemple), vous pouvez obtenir de plus amples renseignements à l'aide de la touche **SELECT**. Cela vous permet d'appeler le doyen des Mog, qui vous donne une description complète de l'option ou de l'objet que vous avez sélectionné avec votre curseur. Appuyez de nouveau sur la touche **SELECT** pour faire disparaître le Mog.



Appuyez sur la touche **SELECT** pour activer l'option d'Aide. Le Mog vous apprend (presque) tout ce que vous devez savoir.

## Les conversations

Votre aventure va vous amener à rencontrer nombre de personnages avec lesquels vous pouvez interagir et bavarder. Les sujets sont variés et traitent aussi bien de la pluie et du beau temps que d'informations capitales. Pour engager la conversation avec quelqu'un, il vous suffit de vous en approcher et d'appuyer sur la touche **X**. Vous pouvez également défier les gens que vous rencontrez au jeu de cartes Tetra Master à l'aide de la touche **O**. Si votre interlocuteur n'est pas intéressé par une partie, il vous répond la même chose que si vous aviez appuyé sur la touche **X**. Lors des conversations, le nom de votre interlocuteur et ce qu'il vous dit apparaissent dans une boîte de dialogue. Vous pouvez accélérer la conversation à l'aide de la touche **X** ou de la touche **O**.



Engagez une conversation amicale – ou informative – en appuyant sur la touche **X**.



Envie de jouer aux cartes ? Approchez de quelqu'un et appuyez sur la touche **O**.

## Les Mog et les sauvegardes

Certains Mog peuvent vous aider à sauvegarder votre partie sur une Memory Card. Il vous suffit d'adresser la parole à un Mog, à l'aide de la touche **X**, et de sélectionner l'option Sauvegarde. Chaque sauvegarde demande un bloc sur une Memory Card.

Peut-être pensez-vous être seul sur l'Atlas, mais il n'en est rien : vous pouvez sauvegarder votre partie même dans les contrées les plus reculées. Il vous suffit d'appuyer sur la touche **O** pour appeler un Mog. En outre, vous accédez à une sauvegarde automatique de votre partie à chaque fin de Disque.

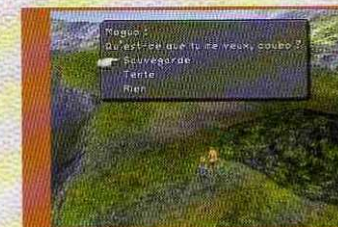
En plus de sauvegarder votre partie, les Mog permettent également aux membres de votre équipe de récupérer dans une Tente. Choisissez cette option pour utiliser une Tente de votre inventaire. La Tente permet à vos personnages de récupérer presque tous leurs HP et MP, et soigne également nombre d'altérations d'état.

L'option Mog-poste vous permet de distribuer du courrier entre les Mog. Cette tâche de facteur ne vous demande guère d'efforts, car de toute façon vous parcourez le monde de long en large.

Astuce ! Soignez vos personnages et vérifiez leur équipement avant de sauvegarder votre partie, ainsi vous n'aurez pas à le faire lorsque vous poursuivrez votre aventure.



Les Mog sauvegardent votre partie, permettent à votre équipe de se reposer et sont toujours ravis de recevoir une lettre de leurs congénères.



Appuyez sur la touche **O** pour appeler un Mog depuis l'Atlas.

## Les ATE - Active Time Events

Les Active Time Events – plus souvent appelés ATE – vous permettent d'assister à des scènes qui arrivent à d'autres personnages que ceux qui composent votre équipe. Vous ne pouvez pas influencer sur les actions des personnages que vous observez à distance. En revanche, ces épisodes vous apportent souvent des renseignements importants et parfois même des objets, aussi tache de regarder autant d'ATE que possible.

Il vous suffit d'appuyer sur la touche **SELECT** lorsque le message indiquant l'ATE apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran. (Si le message apparaît en gris, l'ATE se déroule automatiquement et joue un rôle important pour la suite des événements.) Les noms des différents ATE disponibles s'affichent alors (il n'y en a parfois qu'un). Choisissez un ATE à l'aide des touches directionnelles, puis confirmez votre choix en appuyant sur la touche **X**. Une fois l'ATE terminé, vous reprenez le contrôle de votre personnage. Il n'est pas forcément nécessaire de regarder tous les ATE. Toutefois, ils vous apportent nombre de renseignements sur l'histoire et les personnages que vous ne pourriez trouver ailleurs. Vous remarquerez que certains ATE ne sont accessibles que lorsque vous avez précédemment visionné d'autres ATE. Les réactions de vos personnages peuvent légèrement changer selon les ATE que vous avez regardés – profitez-en pour faire des expériences !



Lorsqu'un message signalant un ATE apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran, vous pouvez regarder une séquence mettant en scène un autre personnage à l'aide de la touche **SELECT**.

## Les propriétés élémentaires

Dans Final Fantasy IX, les Éléments font partie intégrante de la nature. Il en existe huit : le Feu, la Glace, le Tonnerre, la Terre, l'Eau, le Vent, le Sacré et les Ténèbres. Vous pouvez recourir à ces Éléments pour attaquer (à l'aide de certains sorts, par exemple) ou pour vous défendre (en équipant vos personnages de pièces d'armure imbues d'une propriété élémentaire particulière). Le tableau suivant vous donne la liste des propriétés élémentaires et de leurs effets :

PROPRIÉTÉ ÉLÉMENTAIRE	DESCRIPTION
<b>Eau</b>	Efficace contre les créatures du Feu.
<b>Feu</b>	Efficace contre les créatures de la Glace ou les morts-vivants.
<b>Glace</b>	Efficace contre les créatures du Feu ou les dragons. Également très utile contre les insectes et les adversaires massifs.
<b>Sacré</b>	Efficace contre les créatures des Ténèbres.
<b>Ténèbres</b>	Efficace contre les créatures du Sacré.
<b>Terre</b>	Sans effet sur les créatures volantes.
<b>Tonnerre</b>	Efficace contre les monstres vivant près de l'eau.
<b>Vent</b>	Efficace contre les créatures volantes.

Il existe également une propriété élémentaire neutre sur laquelle aucune autre propriété élémentaire n'a d'effet.

## Les armes et les protections

Les membres de votre équipe n'apprécieront peut-être pas toujours de partir au combat armés de simples dagues et vêtus de robes de coton. Equipez chacun de vos personnages des objets les plus intéressants que vous ayez à lui offrir. Votre groupe pourra voyager en toute sécurité si tous ses membres bénéficient du meilleur équipement possible. Vous trouverez la liste complète des objets et de leur prix, ainsi que de toutes les forges, dans l'Inventaire, à partir de la page 114. Entrez dans les forges pour y commander les lames les plus redoutables, de reluisantes armures et d'étonnantes accessoires...

## Equiper vos personnages

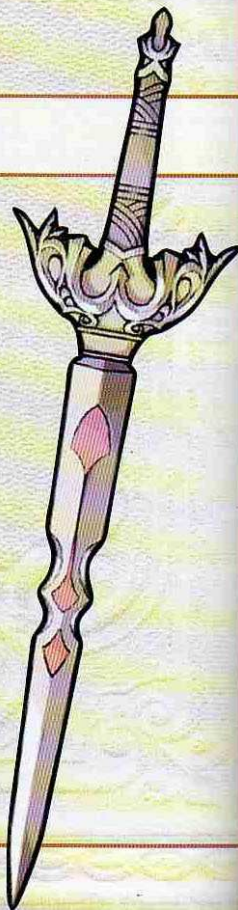
Ouvrez le menu Equipement et sélectionnez le personnage dont vous souhaitez modifier l'équipement. Vous pouvez alors choisir l'option Auto et laisser le programme sélectionner automatiquement les objets les plus puissants pour ce personnage. Cela peut très bien suffire lors de vos premières heures d'exploration du monde de Final Fantasy IX, car vous aurez alors bien d'autres préoccupations.

Néanmoins, une fois que vous aurez un peu progressé – au plus tard vers la fin du CD 1 – vous aurez intérêt à sélectionner la commande Equipement pour modifier manuellement l'équipement de vos personnages. L'apprentissage de nouvelles compétences est d'une importance capitale pour l'évolution de vos personnages, et ce n'est qu'en les équipant d'objets plus faibles qu'ils peuvent parvenir à toutes les maîtriser. Vous pouvez obtenir des renseignements supplémentaires sur les objets à l'aide de la touche **SELECT**.

Choisissez l'une des cinq catégories (Arme, Tête, Bras, Corps et Accessoire) à l'aide des touches directionnelles, puis confirmez votre sélection en appuyant sur la touche **X**.

Une fenêtre contenant la liste de tous les objets dont le personnage peut être équipé à la place de celui qu'il porte actuellement s'ouvre alors. Si la fenêtre reste vide, cela signifie que vous ne disposez d'aucun objet disponible pour cet emplacement et ce personnage.

La partie gauche de l'écran Equipement vous indique les variations que provoquerait un objet sur les caractéristiques de votre personnage. Les chiffres en rouge représentent une baisse de la caractéristique tandis que les nombres inscrits en vert symbolisent une augmentation. Les valeurs indiquées en blanc signifient qu'il n'y a aucun changement.



Ouvrez le menu Equipement et choisissez Equipement pour modifier manuellement l'équipement d'un personnage.



Sélectionner ensuite une partie du corps à équiper d'un nouvel objet. Vous avez le choix entre Arme, Tête, Bras, Corps et Accessoire.



Tous les objets disponibles apparaissent alors. Faites votre choix et confirmez-le en appuyant sur la touche **X**. Les compétences apportées par un objet apparaissent dans le coin inférieur droit de l'écran (remarquez que chaque personnage ne peut apprendre que certaines compétences). Les chiffres qui apparaissent en rouge et en vert vous indiquent les changements provoqués par l'objet sur les caractéristiques du personnage.

## Commander de nouvelles pièces d'équipement dans les forges

Les forges se trouvent dans divers endroits du monde et vous permettent de commander de nouveaux objets moyennant un certain prix. Chaque objet ainsi forgé est façonné à partir de deux « ingrédients » ou objets d'origine. C'est un procédé très pratique pour obtenir de nouvelles pièces d'équipement puissantes et souvent rares. Il est parfois plus rapide et plus simple de commander un objet que de tenter de le subtiliser à un monstre particulier. Vous trouverez la position de toutes les forges ainsi que la liste de tous les objets qui y sont forgés dans le chapitre Inventaire.

La première forge que vous aurez l'occasion de visiter se trouve à Lindblum, vers la fin du CD 1.



Demandez au forgeron de vous créer un formidable nouvel objet à partir de deux anciens... et contre une certaine somme !

## Les compétences

### Qu'est-ce qu'une compétence ?

Les compétences sont des talents spéciaux qui sommeillent au cœur des habitants de Héra, le monde de Final Fantasy IX. Au cours de leurs aventures, vos personnages peuvent « révéler » et utiliser leurs compétences. Ces talents prennent toute leur dimension au combat, en permettant à votre équipe de venir à bout des adversaires les plus formidables. La clé de la victoire réside souvent dans le choix des bonnes compétences.

Il existe deux principales catégories de compétences : les compétences de combat et les compétences de soutien. Les compétences de soutien n'ont pas besoin d'être « utilisées », mais prennent effet automatiquement lorsque certaines conditions sont réunies. Les compétences de combat doivent, en revanche, être sélectionnées comme des commandes de combat. Cette catégorie comprend, entre autres, les sorts d'attaque.

### Le menu Compétence

Le menu Compétence est accessible depuis le menu Principal, que vous pouvez ouvrir en appuyant sur la touche **△** à partir de l'écran d'excursion ou sur l'Atlas. Ce menu vous propose les options Utiliser et Activer.

L'écran Utiliser vous donne la liste des compétences de combat d'un personnage. Certaines d'entre elles peuvent être utilisées en dehors des situations de combat, comme par exemple les sorts Soin et Vie de Dagga. L'utilisation de compétences de combat coûte des MP.

L'écran Activer vous donne la liste des compétences de soutien d'un personnage que vous pouvez activer en leur attribuant des magikolithes. Lors de vos aventures, il vous faudra décider avec circonspection de la série de compétences de soutien que vous souhaitez mettre à la disposition de vos personnages : à mesure que vous avancerez dans le jeu, vous aurez de plus en plus rarement l'occasion de disposer de suffisamment de magikolithes pour équiper un personnage de toutes les compétences qu'il a apprises.



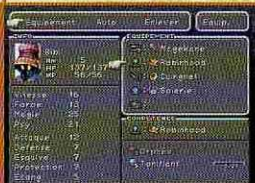
Le menu Compétence vous donne la liste complète des compétences associées ou apprises par un personnage. L'écran Utiliser contient toutes les compétences de Combat et l'écran Activer contient toutes les compétences de Soutien.

## Gagner de nouvelles compétences

Vous pouvez activer des compétences en équipant vos personnages d'objets. (Vous trouverez de plus amples renseignements dans le paragraphe « Les armes et les protections » à la page 10.) Vos personnages peuvent activer plusieurs compétences différentes à partir d'un même objet. Chacun de vos personnages ne peut activer ou apprendre que les compétences qui correspondent à sa nature.

Avant de maîtriser totalement une compétence, un personnage peut tout de même l'utiliser en étant équipé de l'objet qui l'apporte. En d'autres termes, vous pouvez équiper les membres de votre équipe en fonction des compétences que vous souhaitez que vos personnages apprennent – ou les équiper d'un objet particulier lorsque les circonstances vous demandent de recourir aux compétences qui y sont associées.

Si vous équipez un membre de votre groupe d'un objet qui lui apporte une nouvelle compétence, il peut utiliser cette compétence aussi longtemps qu'il porte cet objet, mais plus une fois que vous lui avez enlevé l'objet en question. Néanmoins, si votre personnage a accumulé entre temps les CP nécessaires, il a « appris » la compétence et peut l'utiliser sans être équipé de l'objet en question (reportez-vous au paragraphe suivant, « L'apprentissage des compétences »).



L'objet dont vous venez d'équiper votre personnage lui permet d'apprendre une nouvelle compétence. Les CP nécessaires sont indiqués à droite du nom de la compétence.

## L'apprentissage des compétences

Vos personnages doivent accumuler des CP pour apprendre de nouvelles compétences. Chaque compétence demande un certain nombre de CP que vous obtenez à chaque fois que vous remportez un combat et que vos personnages sont équipés d'objets leur permettant d'apprendre de nouvelles compétences. Les CP sont ajoutés au « compteur » de la ou des compétence(s). Les membres de votre équipe peuvent apprendre plus d'une compétence à la fois – tout dépend du nombre de nouvelles compétences que leur équipement leur apporte. Vous remarquerez que seuls les personnages encore conscients ou qui ne souffrent pas de certaines altérations d'état reçoivent des CP à la fin des combats (consultez la section « Altérations d'état » à la page 21).

Appuyez sur la touche **X** pour accéder au menu Principal, puis ouvrez le menu Compétence ou le menu Etat pour vérifier le nombre de CP que vous avez accumulés. Le nombre de CP nécessaires pour apprendre une compétence varie en fonction de chaque personnage. Certains personnages mettent plus longtemps à apprendre une compétence donnée que d'autres.



Lorsque vous équipez un personnage d'un objet, les CP nécessaires pour apprendre les compétences associées à l'objet apparaissent.



Les CP obtenus à la fin des combats sont automatiquement distribués à parts égales entre les jauges de toutes les compétences que le personnage apprend actuellement.

## Les compétences de combat

Les compétences de combat sont les compétences qui s'utilisent comme des commandes. Vous pouvez les repérer facilement dans le menu Equipement : elles sont marquées d'une gemme rouge et de la lettre « C ». Presque toutes les compétences de combat consomment des MP. Chaque personnage peut apprendre des compétences différentes et certaines d'entre elles peuvent varier si l'un de vos personnages entre en Transe lors d'un combat. Certains de vos personnages sont bien plus efficaces en recourant à leurs compétences de combat qu'en portant des attaques physiques.

Par exemple, Bibi inflige de bien plus lourds dommages avec sa Magie Noire qu'avec son arme.

Le Scan est une compétence de combat particulièrement intéressante. Il révèle les principaux points faibles de votre adversaire, vous permettant ainsi d'affiner votre stratégie. Concentrez-vous sur les faiblesses du monstre en utilisant les compétences correspondantes ou (lors d'une bataille suivante contre un adversaire semblable) en équipant vos personnages en conséquence. Bien entendu, vous pouvez également trouver les caractéristiques du monstre dans le Bestiaire, mais il est probablement plus gratifiant d'obtenir ce savoir par des moyens plus fair-play...

Vous pouvez également utiliser cette compétence sur les membres de votre équipe. Cela peut s'avérer fort instructif lorsque le membre en question ne fait pas partie des huit personnages principaux.



Djidane peut utiliser ses compétences de combat lors des batailles en sélectionnant sa commande Voleur. Cela lui permet de faire appel à des talents spéciaux, dont certains lui permettent de prêter assistance aux membres de son équipe. Les compétences de combat de Djidane demandent moins de MP (voire aucun).

Sa compétence « Malandrin » permet à votre équipe entière de fuir le champ de bataille, tandis que « Œil » vous permet de détecter les objets portés par un monstre. Les objets les plus difficiles à Voler (une commande de combat propre aux voleurs) sont affichés en tête de liste, tandis que les plus faciles à dérober apparaissent à la fin.



Les compétences de combat de Bibi sont de nature magique. Sa commande Magie Noire (Magie Noire) est une liste de sorts infligeant des dommages physiques ou des altérations d'état à leur cible.



Les compétences de combat de Steiner sont basées sur ses talents uniques d'espion. La majeure partie des compétences de la commande Escarpe de Steiner visent à réduire les défenses et la puissance d'attaque de son adversaire. « Sous-traction » inflige des dommages équivalents à la différence entre les HP actuels et maximum de Steiner. Cela en fait une attaque très salutaire lorsque Steiner est gravement blessé.

## Les compétences de soutien

Les compétences de soutien sont les compétences qui vous assistent automatiquement lors des combats. Vous pouvez les repérer facilement dans le menu Equipement : elles sont marquées d'une gemme rouge et de la lettre « S ». La majeure partie des compétences de soutien protègent vos personnages des diverses altérations d'état ou augmentent les dommages qu'ils peuvent infliger à certains types d'adversaires.

Vous pouvez activer ces compétences de soutien en leur attribuant des magikolithes. Vos personnages les obtiennent automatiquement lors de leurs aventures. Plus la compétence de soutien est puissante, plus il faut de magikolithes au personnage pour l'activer. Pensez toujours à adapter vos compétences de soutien à votre situation. Un changement bien considéré de vos compétences de soutien fait parfois toute la différence au combat. Certaines combinaisons de compétences de soutien donnent un avantage inattendu à votre équipe. Par exemple :

**Couverture + Contrattak + Talion permet à un personnage d'attaquer plus souvent :** Contrattak offre de grandes chances à votre personnage de contre-attaquer lorsqu'il ou elle est victime d'une attaque physique. Couverture concentre les attaques de l'ennemi sur votre personnage, vous donnant ainsi davantage d'occasions de bénéficier de Contrattak. Talion augmente vos chances de succès lors de la contre-attaque.

**AutoPotion + Herboriste vous permet d'éviter les problèmes de santé :** AutoPotion permet à votre personnage de boire automatiquement une Potion lorsqu'il ou elle reçoit des dommages et Herboriste double les effets des objets de soin. Cette combinaison de compétences de soutien réduit considérablement ses chances d'être envoyé(e) au tapis.



Nombre de compétences de soutien protègent vos personnages contre une altération d'état particulière. Certaines, par exemple, les immunisent contre des altérations telles que Poison ou Morphéa. Les effets des diverses compétences sont décrits dans les tableaux des pages 14-17. Vous en trouverez également la description dans le jeu, en appuyant sur la touche SELECT.

## Les magikolithes

Les magikolithes sont nécessaires à l'activation des compétences de soutien. Cela implique que votre capital de magikolithes baisse à chaque fois que vous activez une compétence de soutien. Lorsque vous en dissociez une, en revanche, les magikolithes qui lui étaient attribués vous sont rendus, et deviennent donc disponibles pour d'autres compétences. Vos réserves de magikolithes augmentent à mesure que vos personnages progressent dans leurs aventures, de la même façon que leurs caractéristiques augmentent à certains moments. Un personnage reçoit un nouveau magikolithe à chaque fois qu'il ou elle atteint un niveau se terminant par 0, 3, 5, ou 8, c'est à dire les niveaux 3, 5, 8, 10, 13, 15, 18, etc.

## Astuces et stratégies pour apprendre les compétences

Si vous souhaitez recourir à une compétence particulière pour un temps donné (par exemple, le temps d'un combat), il vous suffit d'équiper ce personnage de l'objet apportant la compétence en question. Si en revanche, vous souhaitez que votre personnage utilise cette compétence indépendamment de l'objet, il va devoir l'apprendre. Les diverses approches possibles du système de compétences sont assez fascinantes et ajoutent du piquant au jeu. Nous vous recommandons d'échafauder votre propre style de jeu à partir des trois approches décrites ci-dessous.

**Utiliser des objets dans des conditions adaptées**

Équipez les membres de votre équipe d'objets offrant les compétences les plus adaptées aux circonstances. N'étant pas préoccupé par la nécessité d'accumuler le plus de CP possible, vous n'avez pas besoin de mener beaucoup de combats. L'inconvénient, c'est que vos personnages doivent toujours transporter un large éventail d'objets pour répondre à leurs besoins. Pensez sans cesse à modifier l'équipement de vos personnages pour vous assurer de pouvoir répondre à toutes les situations.

**Équilibrer votre style de jeu**

Faites leur apprendre des compétences utiles telles que « Vie », « Parlotte » ou « Prudence », et équipez-les d'objets leur permettant d'utiliser d'autres compétences. Vous devez bien sûr choisir avec circonspection les compétences que vous faites apprendre à vos personnages, mais nombre de joueurs trouvent ce style de jeu très pratique.

**Rechercher la puissance**

Faites apprendre toutes les compétences que peuvent apporter vos objets à vos personnages. Il faudra pour cela que votre équipe mène de nombreuses batailles pour accumuler les CP suffisants, mais vos efforts seront largement récompensés : plus vos personnages apprendront de compétences au départ, moins ils rencontreront de problèmes vers la fin du jeu...

## Compétence

Compétence	Type	MP nécessaires	Magikolithes nécessaires	Description
1000 épines	8	-	-	Cette compétence abaisse les défenses de la cible et lui inflige 1000 HP de dommages.
3ème œil	-	-	-	Affiche les objets que vous pouvez dérober à l'aide la commande Voler. Les objets les plus difficiles à voler sont cités en premier.
5ème Cercle	24	-	-	Vous trouverez une description détaillée de cette compétence sur PlayOnline.
Aboule Gils	-	5	-	Vous dérobez des Gils en plus des objets lorsque vous utilisez la commande Voler.
Amépee	6	-	-	La cible est victime d'une altération d'état nocive à moins d'être immunisée contre l'altération en question. Selon l'arme de Djidane, cette compétence peut infliger les altérations suivantes : Canif = Coi, Organix = Obscurité, Explodor = Embrouilles, Canif runik = Poison, Ange Bleu = Folie, Sargatanas = Fossile, Masamune = Châtiment, La Tour = Minimum et Monarch = Morphée.
Amulette Moug	-	3	-	Les altérations Coi, Poison, Fossile, Virus et Zombie sont automatiquement neutralisées à la fin du combat (même si l'équipe prend la fuite).
Angélique	4	-	-	Tous les membres de votre équipe utilisent un Remède. Si vos réserves de cet objet ne sont pas suffisantes, l'action est annulée.
Annunagik	4	-	-	Les pouvoirs magiques de la cible sont réduits de 25%.
AntiBoom	-	7	-	Cette compétence permet aux sorts du personnage d'ignorer l'altération Boomerang.
Apocalypse	50	-	-	Mgklame de Steiner au combat. Déchaîne une attaque de Ténèbres.
Apocalypse	72	-	-	Cette compétence ignore l'altération Boomerang et inflige des dommages de Ténèbres à tous les protagonistes du combat.
Aquarius	12	-	-	Cette compétence inflige 70% de dommages physiques supplémentaires à un adversaire.
Arkh	80	-	-	Cette compétence inflige des dommages de Ténèbres à tous les adversaires. Vous trouverez de plus amples explications sur PlayOnline.
Arsenic	8	-	-	Cette compétence inflige l'altération Poison à une cible unique ou multiple.
Aspi MP	-	6	-	Le personnage reçoit un nombre de MP équivalent aux MP utilisés par son adversaire pour lui lancer un sort. Par exemple, si Kweena est frappée d'un Brasier, elle récupère 6 MP, même si le sort l'envoie au tapis.
Aspire	2	-	-	Cette compétence ignore l'altération Boomerang et absorbe les MP de sa cible. Si vous utilisez cette compétence sur un mort-vivant, ce sont les MP du personnage qui seront absorbés.
Atomnium	60	-	-	Mgklame de Steiner au combat. Déchaîne une attaque non-élémentaire.
Atomnium	40	-	-	Cette compétence inflige des dommages non-élémentaires à sa cible.
Atomos	32	-	-	Inflige des dommages à tous les adversaires. Vous trouverez de plus amples explications sur PlayOnline.
Attaque à MP	-	5	-	La puissance de la commande Attaquer augmente de moitié. Cette compétence dépense 12% des MP maximum de l'assaillant. A 0 MP, la puissance des attaques ne change pas.
Aura	12	-	-	Le personnage bénéficie des effets des altérations Invincible et Récup.
AutoBoom	-	15	-	Le personnage bénéficie de l'effet de l'altération Boomerang lors des combats.
AutoBooster	-	9	-	Le personnage bénéficie de l'effet de l'altération Booster lors des combats.
AutoLévit	-	6	-	Le personnage bénéficie de l'effet de l'altération Lévitacion lors des combats.
AutoPotion	-	3	-	Le personnage utilise automatiquement une Potion lorsqu'il perd des HP. S'il n'y a plus de Potions dans votre inventaire, il utilise une Maxi Potion. Si rien n'est disponible, la compétence devient inutile. Les effets d'AutoPotion augmentent lorsque vous activez également la compétence Herboriste.
AutoRécup	-	10	-	Le personnage bénéficie de l'effet de l'altération Récup lors des combats.
Bahamut	56	-	-	Tous vos adversaires reçoivent des dommages non-élémentaires. Vous trouverez de plus amples explications sur PlayOnline.
Beastkiller	-	4	-	La puissance des attaques contre les créatures de type Beast augmente de 50%.
Birdkiller	-	3	-	La puissance des attaques contre les créatures volantes augmente de 50%.
Blindage	6	-	-	Le personnage bénéficie de l'altération Blindage.
Bonkarma	-	3	-	L'effet régénérant de la compétence Shakra est double.
Boomerang	6	-	-	La cible bénéficie de l'altération Boomerang.
Booster	8	-	-	La cible bénéficie de l'altération Booster.
Brasier	6	-	-	Mgklame de Steiner au combat. Déchaîne une attaque de Feu.
Brasier	6	-	-	Cette compétence inflige des dommages de Feu à une cible unique ou multiple.
Brasier +	12	-	-	Mgklame de Steiner au combat. Déchaîne une attaque de Feu.
Brasier +	12	-	-	Cette compétence inflige des dommages de Feu à une cible unique ou multiple.
Brasier X	30	-	-	Mgklame de Steiner au combat. Déchaîne une attaque de Feu.
Brasier X	24	-	-	Cette compétence inflige des dommages de Feu à une cible unique ou multiple.
Cadrage	12	-	-	Vous trouverez une description détaillée de cette compétence sur PlayOnline.
Carapace	6	-	-	Le personnage bénéficie de l'altération Carapace.
Carbuncle	24	-	-	Tous les membres de l'équipe bénéficient de l'altération Boomerang. Vous trouverez de plus amples explications sur PlayOnline.
Cécité	6	-	-	Inflige l'altération Obscurité à une cible unique ou multiple.
Champion	-	2	-	Augmente la probabilité de réussite des attaques physiques.
Châtiment	12	-	-	Inflige l'altération Châtiment à un adversaire.
Choc	46	-	-	Cette compétence triple les dommages que reçoit normalement l'adversaire.
Coffrer	8	-	-	Cette compétence ignore l'altération Carapace et inflige les dommages suivants : (niveau de Djidane) x (nombre d'objets dérobés aux monstres) / 2. Ne neutralise pas l'altération Morphée.
Cohérence	-	10	-	Les effets régénérants des compétences Soin, Soin + et Soin Max augmentent de moitié. Les effets régénérants des compétences Vie et Phénix sont doublés.

Toute augmentation des dommages infligés mentionnée dans la description du tableau (par exemple, « double les dommages » ou « augmente les dommages de 30% ») se base sur une attaque physique normale avec l'arme équipée. Si, par exemple, Djidane inflige normalement 200 HP de dommages à un monstre de la catégorie Beast, il doublera ces dommages - 400 HP - en l'attaquant avec la même arme et la compétence de soutien Beastkiller activée par les magikolithes nécessaires.

Compétences portant la mention - Mgklame de Steiner au combat. Vous ne pouvez utiliser ces dernières que si Bibi a appris les sorts du même nom. Dans tous les cas, la Sanguine perd sa propriété Vampire, et l'altération Morphée n'est pas neutralisée. Steiner n'a plus accès à sa commande Mgklame lorsqu'il est sous l'effet de l'altération Minimum.

## Compétence

Compétence	Type	MP nécessaires	Magikolithes nécessaires	Description
Coi	8	-	-	Cette compétence inflige l'altération Coi à un adversaire.
Comète	16	-	-	Cette compétence ignore l'altération Boomerang et inflige des dommages non-élémentaires aléatoires.
Compétence +	-	3	-	Le personnage reçoit le double de CP à la fin du combat.
Contrattak	-	8	-	Si un personnage essuie une attaque physique qui lui fait perdre des HP, il y a 25% de chances pour qu'il contre-attaque. Les effets persistent même lorsque le personnage bénéficie de l'altération Invisibilité.
Contrepoison	4	-	-	Cette compétence neutralise les altérations Toxique et Poison.
Coudepot	6	-	-	Si le dernier chiffre des HP du personnage est un « 7 » (ex. 537 ou 1217), la cible reçoit aléatoirement 7, 77, 777 ou 7777 HP de dommages. Si ses HP se terminent par un autre chiffre, il ne reçoit qu'1 HP de dommages. Cette attaque ignore l'altération Carapace. Ne neutralise pas l'altération Morphée.
Coup tordu	32	-	-	Vous trouverez une description détaillée de cette compétence sur PlayOnline.
Couverture	-	6	-	Le personnage protège ses compagnons blessés des attaques physiques (portées par l'adversaire) en les attirant vers lui. Le personnage blessé doit avoir perdu 80% de ses HP. Si plusieurs membres de l'équipe disposent de cette compétence, c'est le personnage qui a le plus de HP qui l'utilise.
Cyanure	20	-	-	Mgklame de Steiner au combat. C'est une attaque non-élémentaire.
Cyanure	18	-	-	Cette attaque non-élémentaire inflige l'altération Poison à une cible unique ou multiple.
Cyclone	22	-	-	Cette compétence inflige des dommages de Vent à tous les adversaires. Ne neutralise pas l'altération Morphée.
Demi MP	-	11	-	L'utilisation des compétences coûte deux fois moins de MP.
Déprime	8	-	-	Réduit la Protection (défense magique) de la cible de moitié.
Dérober	-	3	-	La cible reçoit des dommages aléatoires lorsque vous utilisez avec succès la commande Voler.
Détrouble	-	5	-	Cette compétence protège de l'altération Confusion.
Devilkiller	-	2	-	La puissance des attaques contre les créatures de type maléfiques augmente de 50%.
Divan	16	-	-	Toutes les altérations d'origine magique sont neutralisées.
Don	-	2	-	Vous trouverez une description détaillée de cette compétence sur PlayOnline.
Dragonkiller	-	3	-	La puissance des attaques contre les créatures de la famille des Dragons augmente de 50%.
Drain	36	-	-	Cette compétence redonne un nombre aléatoire de MP à tous les membres de l'équipe.
Orée	78	-	-	Cette compétence traverse toutes les défenses mais ne neutralise pas l'altération Morphée. Tous les adversaires reçoivent des dommages équivalents aux HP qu'ils ont perdus jusque-là. C'est la compétence idéale pour éliminer un groupe d'enne mis déjà sérieusement touchés.
Dual	4	-	-	Utilisez cette compétence pour recevoir une gemme.
Echappée belle	-	8	-	Si les HP d'un personnage descendent en dessous de 16% de leur maximum et que l'attaque suivante ne les réduit pas à 0, il retrouve la moitié de son capital de HP.
Element 0	-	13	-	Cette compétence transforme tous vos sorts en attaques non-élémentaires. Cela s'applique également aux sorts générés par la compétence Rétromagie.
Embrouilles	4	-	-	Cette compétence inflige l'altération Embrouilles à sa cible.
Emousse	8	-	-	Réduit la caractéristique Force de la cible de 25%.
Energétik	10	-	-	Vous trouverez une description détaillée de cette compétence sur PlayOnline.
Entomokiller	-	2	-	La puissance des attaques contre les créatures de la famille des insectes augmente de 50%.
Ermitage	16	-	-	Inflige l'altération Châtiment à un adversaire.
Estoque	10	-	-	Tous vos personnages gravement blessés (ceux dont les HP apparaissent en jaune) attaquent.
Esuna	20	-	-	Cette compétence neutralise toutes les altérations d'état.
Fenril	30	-	-	Cette compétence inflige des dommages de Terre à tous les adversaires. Vous trouverez de plus amples explications sur PlayOnline.
Fente	26	-	-	Cette compétence augmente les dommages infligés à tous les adversaires de moitié.
Folie	8	-	-	Inflige l'altération Folie à une cible unique ou multiple.
Foudre	6	-	-	Mgklame de Steiner au combat. Déchaîne une attaque de Tonnerre.
Foudre	6	-	-	Cette compétence inflige des dommages de Tonnerre à une cible unique ou multiple.
Foudre +	12	-	-	Mgklame de Steiner au combat. Déchaîne une attaque de Tonnerre.
Foudre +	12	-	-	Cette compétence inflige des dommages de Tonnerre à une cible unique ou multiple.
Foudre X	30	-	-	Mgklame de Steiner au combat. Déchaîne une attaque de Tonnerre.
Foudre X	24	-	-	Cette compétence inflige des dommages de Tonnerre à une cible unique ou multiple.
Foudrolle	24	-	-	Cette compétence inflige des dommages de Tonnerre à un adversaire. Les dommages équivalent à 20% des HP maximum de la cible.
Fréon	14	-	-	Cette compétence inflige des dommages équivalents à 25% des HP maximum de tous vos adversaires. Elle ignore les compétences Carapace et Blindage, mais ne neutralise pas l'altération Morphée.
Furie	6	-	-	Inflige l'altération Furie à une cible unique ou multiple.
Galanterie	-	4	-	Djidane intercepte les attaques des adversaires si elles sont dirigées contre Dagga, Freyja ou Eiko, mais il faut d'abord que les filles aient perdu 50% de leurs HP pour que Djidane puisse jouer les chevaliers servants. Cette compétence prime sur la compétence Couverture.
Glacier	6	-	-	Mgklame de Steiner au combat. Déchaîne une attaque de Glace.
Glacier	6	-	-	Cette compétence inflige des dommages de Glace à une cible unique ou multiple.
Glacier +	12	-	-	Mgklame de Steiner au combat. Déchaîne une attaque de Glace.
Glacier +	12	-	-	Cette compétence inflige des dommages de Glace à une cible unique ou multiple.
Glacier X	30	-	-	Mgklame de Steiner au combat. Déchaîne une attaque de Glace.
Glacier X	24	-	-	Cette compétence inflige des dommages de Glace à une cible unique ou multiple.
Gobelipunch	4	-	-	Cette compétence déchaîne une attaque non-élémentaire. Les dommages peuvent être réduits à l'aide de la compétence Blindage. Ne neutralise pas l'altération Morphée.
Grand-saut	-	4	-	La puissance des attaques de la commande Sauter est doublée.
Guirre	16	-	-	Cette compétence inflige les dommages suivants : (Les Dragons précédemment vaincus) x (Les Dragons précédemment vaincus). C'est à dire que si vous avez terrassé 10 Dragons jusqu'alors, vous infligez 100 points de dommages.
Guyontel	-	19	-	La puissance des attaques de la commande Lancer augmente de 50%.



## Compétence

Compétence	Type	MP nécessaires	Magikolithes nécessaires	Description
H2O	26	-		Mgkème de Steiner au combat. Déchaîne une attaque d'Eau.
H2O	22	-		Cette compétence inflige des dommages d'Eau à une cible unique ou multiple.
Hadès	20	-		La cible est KO.
Hadès Niv. 5	20	-		Si les niveaux des adversaires sont de multiples de 5, ces cibles sont automatiquement envoyées au tapis.
Herboriste	4	-		L'effet régénérant des Potions, des Maxi Potions et des Ethers est doublé lors des combats.
Hexagon	28	-		Les HP et MP de tous les membres de l'équipe sont aléatoirement réduits à 1, complètement récupérés ou bien laissés tels.
Hold-up	3	-		Cette compétence vous permet de gagner 10% de la somme détenue par vos adversaires lorsque vous prenez la fuite. La compétence Pluriche augmente cette somme de 5%, vous récupérez ainsi 15% des fonds de l'ennemi.
Horodéfense	1	-		La caractéristique Défense du personnage passe à une valeur comprise entre 0 et 200%.
HP+10%	4	-		Le nombre de HP maximum augmente de 10%. Si la compétence HP+20% est également activée, le seuil de HP du personnage augmente de 30%.
HP+20%	8	-		Le nombre de HP maximum augmente de 20%. Si la compétence HP+10% est également activée, le seuil de HP du personnage augmente de 30%.
Hypnose	5	-		Augmente les chances d'esquiver les attaques physiques.
Ifrit	26	-		Cette compétence inflige des dommages de Feu à tous les adversaires. Vous trouverez de plus amples explications sur PlayOnline.
Infection	16	-		La cible est victime des altérations Folie, Obscurité, Poison, Somni et Minimum.
Initiative	5	-		Augmente les chances de votre équipe d'ouvrir les hostilités par une attaque par derrière (N'agit pas sur les adversaires très puissants tels que les boss.)
Intrigue	60	-		Vous trouverez une description détaillée de cette compétence sur PlayOnline.
Invincible	12	-		Le personnage bénéficie de l'effet de l'altération Invincible lors des combats. L'effet dure aussi longtemps que le personnage est conscient.
Invisibilité	8	-		Le personnage bénéficie de l'altération Invisibilité.
KO Magique	2	-		Cette compétence réduit aléatoirement les MP de la cible.
Lethacaprice	18	-		Cette compétence envoie aléatoirement un des protagonistes au tapis.
Léthée	12	-		Tous les membres de l'équipe bénéficient de l'altération Récup.
Leviathan	42	-		Cette compétence inflige des dommages d'Eau à tous les adversaires. Vous trouverez de plus amples explications sur PlayOnline.
Lévitiation	6	-		Cette compétence apporte l'altération Lévitiation à une cible unique ou multiple.
Louna	12	-		Cette compétence inflige l'altération Furie à tous les membres de l'équipe.
Lupin	5	-		Augmente les chances de réussite de la commande Voler.
Maître voleur	5	-		Cette compétence augmente vos chances de dérober de précieux objets aux monstres.
Maladrin	-	-		Cette compétence donne 100% de chances à votre équipe de fuir le champ de bataille (sauf lors des combats contre les boss). Ce faisant, vous perdez des Gils à hauteur de 10% de la somme détenue par vos adversaires.
Marthym	54	-		Cette compétence inflige des dommages de Sacré à tous les adversaires. Vous trouverez de plus amples explications sur PlayOnline.
Matraque	8	-		Réduit les HP de la cible à 1.
Megabrade	16	-		Vous trouverez une description détaillée de cette compétence sur PlayOnline.
Mégalith	18	-		Inflige l'altération Fossile à la cible.
Météore	42	-		Cette compétence ignore l'altération Boomerang et inflige des dommages non-élémentaires aléatoires à tous les adversaires.
Minimum	8	-		Cette compétence inflige l'altération Minimum à une cible unique ou multiple.
Mistral	14	-		Cette compétence redonne un nombre de HP correspondant à 1/3 du maximum de HP de Kweena à tous les membres de l'équipe.
Mithridate	4	-		Cette compétence offre une protection contre les altérations Poison et Toxique.
Mobilis	4	-		Cette compétence protège de l'altération Stop.
Morphée	10	-		Cette compétence inflige l'altération Morphée à une cible unique ou multiple.
Mortimer	32	-		Tous les adversaires reçoivent le double de dommages.
Mother	64	-		Tous les membres de l'équipe bénéficient des altérations Blindage et Carapace.
MP+10%	4	-		Le nombre de MP maximum augmente de 10%. Si la compétence MP+20% est également activée, le seuil de MP du personnage augmente de 30%.
MP+20%	8	-		Le nombre de MP maximum augmente de 20%. Si la compétence MP+10% est également activée, le seuil de MP du personnage augmente de 30%.
MultiBoom	17	-		La puissance du sort d'un personnage est doublée lorsqu'il est renvoyé par l'altération Boomerang.
Nichonifroa	4	-		Protège la cible des altérations Chaleur et Gel.
Ninjutsu	16	-		Le personnage peut infliger le même nombre de dommages depuis le second rang que s'il était en première ligne lors des combats.
Niv. +	7	-		Vous recevez 50% d'EXP (Points d'Expérience) de plus à la fin du combat.
Nocturne	14	-		Tous les protagonistes du combat ont de fortes chances de subir l'altération Morphée.
Nuit blanche	5	-		Cette compétence protège de l'altération Morphée.
Odin	28	-		Cette compétence envoie un adversaire au tapis. Vous trouverez de plus amples explications sur PlayOnline.
Orphée	4	-		Cette compétence protège de l'altération Obscurité.
Pakaho	14	-		Le personnage bénéficie de l'effet de l'altération Pakaho lors des combats.
Parlotte	4	-		Cette compétence protège de l'altération Mutisme.
Percée Niv. 3	12	-		Si le niveau de l'adversaire est un multiple de 3, la caractéristique Défense de cette cible est réduite.
Persée	8	-		Neutralise l'altération Fossile.
Phénix	32	-		Cette compétence inflige des dommages de Feu à tous les adversaires et ranime tous les membres de l'équipe inconscients. Vous trouverez de plus amples explications sur PlayOnline.
Pleine Lune	8	-		Les coups portés par les adversaires remplissent la jauge de Transe deux fois plus vite.
Pluriche	5	-		Vous recevez 50% de Gils supplémentaires à la fin du combat.

## Compétence

Compétence	Type	MP nécessaires	Magikolithes nécessaires	Description
Prudence	4	-		Votre équipe est protégée d'une attaque par derrière au début des combats.
Pumpkin head	12	-		Déchaîne une attaque non-élémentaire qui inflige des dommages équivalents au nombre de HP que le personnage a perdus jusque-là. Ne neutralise pas l'altération Morphée.
Quart	18	-		Inflige des dommages équivalents à 30% de leur maximum de HP à un ou plusieurs adversaires.
Ramuh	22	-		Cette compétence inflige des dommages de Tonnerre à tous les adversaires. Vous trouverez de plus amples explications sur PlayOnline.
Récup	14	-		Le personnage bénéficie de l'altération Récup.
Regardez !	2	-		La cible se retourne au milieu de l'action et s'expose à des dommages semblables à ceux d'une attaque par derrière.
Rétromagie	9	-		Cette compétence fait contre-attaquer le personnage avec le même sort que son adversaire lui a lancé.
Réveil	20	-		Cette compétence ranime un personnage KO. Les HP qu'il ou elle récupère dépendent de sa caractéristique Psy.
Ryken	10	-		Cette compétence inflige 20% de dommages supplémentaires à un adversaire. Les MP de la cible subissent une réduction équivalente à 6% des dommages infligés.
Saignée	14	-		Cette compétence ignore l'altération Boomerang et absorbe les HP de l'adversaire. Si vous utilisez cette compétence contre un mort-vivant, c'est les HP de votre personnage qui seront absorbés.
Sakura	46	-		Les dommages de cette attaque non-élémentaire sont doublés sur tous vos adversaires. Ils peuvent cependant être réduits par un blindage. Ne neutralise pas l'altération Morphée.
Sanatorium	2	-		La cible est soignée par les attaques du personnage. Cette compétence inflige des dommages aux morts-vivants.
Scan	4	-		Cette compétence dévoile les caractéristiques de la cible comme suit : HP actuels, HP maximum, MP actuels, MP maximum et faiblesses. Si la compétence échoue, le message RATE apparaît.
Séisme	20	-		Cette compétence inflige des dommages de Terre à tous les adversaires. Ces dommages peuvent être réduits à l'aide de la compétence Blindage. Ne neutralise pas l'altération Morphée.
Shakra	4	-		Redonne 20% de son maximum de HP et MP au personnage.
Shiva	24	-		Cette compétence inflige des dommages de Glace à tous les adversaires. Vous trouverez de plus amples explications sur PlayOnline.
Sidéral	36	-		Cette compétence inflige des dommages de Sacré à la cible.
Sidéral Niv. 4	22	-		Si les niveaux des adversaires sont des multiples de 4, ces cibles essuient une attaque de Sacré.
Soin	6	-		Cette compétence redonne des HP à un ou plusieurs membres de l'équipe.
Soin +	10	-		Cette compétence redonne des HP à un ou plusieurs membres de l'équipe.
Soin Max	22	-		Cette compétence redonne des HP à un ou plusieurs membres de l'équipe.
Solidarité	32	-		Les HP et MP de Djidane sont réduits à 0, tandis que les autres membres de l'équipe récupèrent intégralement les leurs. Les altérations d'état ne sont pas neutralisées par cette compétence.
Solution 9	48	-		Vous trouverez une description détaillée de cette compétence sur PlayOnline.
Somni	6	-		Cette compétence inflige l'altération Somni à la cible.
Sort	12	-		Tous les adversaires héritent d'une faiblesse supplémentaire.
Soustraction	8	-		Cette compétence inflige des dommages équivalents au nombre de HP perdus par le personnage jusque-là. N'agit que sur un seul adversaire.
Stonekiller	4	-		La puissance des attaques contre les adversaires de pierre augmente de moitié.
Stop	8	-		Cette compétence inflige l'altération Stop à la cible.
Talioide	14	-		Vous trouverez une description détaillée de cette compétence sur PlayOnline.
Talion	5	-		Vous donne 75% de chances de porter une contre-attaque avec la compétence Contrattak.
Ténébreuse	-	-		Cette attaque de Ténèbres réduit les HP de son utilisateur de 12% et augmente les dommages infligés à l'adversaire de 50%.
Tétanie	8	-		Inflige l'altération Gel à la cible.
Tétarisation	10	-		Cette compétence passe à travers toutes les défenses et inflige les dommages suivants : (niveau de Kweena) x (grenouilles attrapées jusqu'alors).
Thanatos	16	-		Un adversaire choisi aléatoirement est assailli et vaincu.
Titan	14	-		La caractéristique Force de la cible augmente de 25%. Les effets de cette compétence sont cumulables lorsque vous l'utilisez plusieurs fois.
Tonifiant	3	-		Vous infligez une altération d'état à votre cible lorsque vous l'attaquez à l'aide d'une arme. Le type d'altération dépend de l'arme utilisée (reportez-vous au chapitre Inventaire).
Touxdou	4	-		Cette compétence protège des altérations Fossile et Pétra.
Trépan	4	-		Les défenses contre les attaques physiques sont réduites de 50%.
Tueur	2	-		La puissance des attaques contre les humains augmente de 50%.
Turbo	12	-		La longue période d'invokation de la Chimère reste la même. La puissance des attaques de la Chimère augmente de 30%.
Ultime limite	10	-		Si les HP d'un personnage sont réduits à 1, cette compétence traverse n'importe quelle défense et inflige 9999 HP de dommages à sa cible. L'attaque échoue dans n'importe quelle autre circonstance.
Undeakiller	2	-		La puissance des attaques contre les morts-vivants augmente de moitié.
Upperkart	20	-		Inflige des dommages équivalents à 20% de son maximum de HP à un adversaire.
Vie	8	-		Cette compétence ranime un personnage KO. Les HP que le personnage récupère dépendent de sa caractéristique Psy.
Vie +	24	-		Cette compétence ranime un personnage KO et lui redonne tous ses HP.
Worchester	10	-		Cette compétence inflige l'altération Chaleur à un adversaire.
Zantetsu	5	-		Cette compétence inflige des dommages là où échoue la compétence Odin. Vous trouverez de plus amples explications sur PlayOnline.

# Le système de combat

## Introduction

Lorsque vous affrontez de redoutables monstres, la victoire vous est rarement apportée par la force brutale et le mordant acier. Final Fantasy IX a été conçu de sorte à permettre à une équipe parfois clairement plus faible que son adversaire de sortir victorieuse de la bataille – si toutefois vous êtes bien familiarisé avec les finesses du système de combat. Étudiez le moindre détail et affrontez votre adversaire par la ruse, en tournant ses points faibles à votre avantage. Final Fantasy IX utilise le système Active Time Battle ou ATB.

Chaque personnage (et chaque monstre) a une jauge ATB qui se remplit au cours du combat. Une fois que sa jauge ATB est pleine, le personnage ou le monstre peut agir. Cela empêche les protagonistes d'attaquer sans relâche et reflète le fait qu'ils doivent regrouper leurs forces entre deux actions. Les actions réalisables dépendent du personnage, tandis que l'efficacité d'une attaque dépend de sa cible. Cela peut paraître complexe, mais c'est en fait très simple.

### L'écran de combat

**Curseur :** vous indique le personnage qui va agir au tour suivant. Le nom de ce personnage apparaît en jaune dans le coin inférieur droit de l'écran.

**Commandes :** tous les personnages ont accès aux commandes Attaquer et Objets. Les deux autres commandes sont propres à chaque personnage.



Cette illustration vous montre une situation de combat typique. L'un de vos personnages accomplit son tour d'action, tandis que vous préparez le prochain en choisissant l'une de ses commandes.

**HP (Hit Points) et MP (Magic Points) :** les personnages dont les HP descendent à 0 sont KO et ne peuvent plus participer au combat. Les MP sont nécessaires à l'utilisation de la majeure partie des compétences.

**Jauge ATB :** elle se remplit avant l'action. Un personnage ne peut exécuter une commande qu'une fois que sa jauge ATB est pleine.

**Jauge de Transe :** la jauge de Transe d'un personnage se remplit lorsque ses adversaires lui infligent des dommages. Une fois que sa jauge est pleine, le personnage entre en transe. La jauge de Transe apparaît pour la première fois après un événement particulier du CD 1.

## A lire avant d'attaquer

### Changer de personnage

Vous n'avez pas grand chose d'autre à faire que préparer vos prochaines actions tandis que la jauge ATB de vos personnages se remplit. Mettez ce temps à profit pour comparer les jauges ATB de vos personnages. Nous vous recommandons d'attendre si un personnage faible – appelons le A – est sur le point d'accomplir une action et que la jauge ATB d'un personnage plus fort – que nous appellerons B – sera pleine juste après celle de A. Appuyez sur la touche **△** une fois que la jauge ATB de B est pleine pour passer de A à B. Cela vous évite de perdre du temps avec l'action comparativement inefficace d'un personnage faible – temps que le monstre peut mettre à profit pour vous attaquer. Une fois que vous avez choisi l'action de B, vous pouvez revenir à A.

### Fuir le combat

Si votre adversaire vous semble invincible ou si vous n'avez tout simplement pas de temps à perdre avec un combat, vous pouvez mettre fin à la rencontre en prenant la fuite. Appuyez simultanément sur les touches **□** et



Une fois que les jauges ATB de plusieurs membres de votre équipe sont pleines, vous pouvez passer d'un personnage à l'autre en appuyant sur la touche **△**.

**□** et attendez votre retraite. Il se peut que votre équipe ne parvienne pas à fuir immédiatement et qu'elle reçoive des dommages avant de pouvoir s'échapper. Lorsqu'ils sont touchés, vos personnages reçoivent 50% de dommages supplémentaires car ils sont attaqués par derrière (voir le paragraphe suivant). Tel est le prix de la fuite ! Vous remarquerez que vous ne pouvez pas « fuir » face à certains adversaires.

### Définir rapidement sa cible

Si vous ne parvenez pas à choisir une cible alliée ou hostile à l'aide des touches directionnelles (par exemple, lorsque vous voulez soigner un membre de votre équipe), il vous suffit d'appuyer sur la **L2** touche. Vous ouvrez ainsi la Fenêtre Cibles, qui vous permet de facilement définir votre cible.



Si votre adversaire vous semble invincible, maintenez les touches **L1** et **R1** enfoncées pour fuir le champ de bataille.



Appuyez sur la touche **L2** pour ouvrir la Fenêtre Cibles, qui vous permet de choisir plus rapidement votre cible.

## L'affichage des dommages

Si vous touchez un adversaire ou si l'un de vos personnages est blessé, le nombre de HP perdu apparaît brièvement à l'écran. Certaines attaques affectent également le nombre de MP de leur cible. Final Fantasy IX emploie le système suivant pour signaler les gains et les pertes de HP ou de MP :

### Modification des HP :

**9999 HP** Les chiffres blancs signalent une blessure.

**9999 HP** Les chiffres verts signalent un soin.

### Modification des MP :

**9999 MP** Les chiffres blancs représentent une perte.

**9999 MP** Les chiffres verts représentent un gain.

Il existe quatre icônes de dommages supplémentaires qui désignent des situations particulières et s'appliquent dans les circonstances suivantes :

- RATE** Lorsqu'une attaque ou une autre action manque sa cible.
- CRITIQUE** Lorsque la cible reçoit des dommages critiques.
- MORT** Lorsque la cible est instantanément envoyée au tapis.
- DÉFENSE** Lorsque la cible est protégée contre une altération d'état ou une attaque élémentaire.



Lorsque la cible est touchée, le nombre de HP qu'elle perd apparaît en blanc. Des chiffres verts signifient que l'attaque lui fait récupérer ce nombre de HP.



Il existe quatre icônes de dommages qui indiquent des situations particulières lors des combats – comme par exemple une attaque qui manque sa cible.

## Emboscade : l'attaque surprise

Vous aurez parfois l'occasion de surprendre votre adversaire et de l'attaquer par derrière au début de la rencontre. Malheureusement, il peut vous arriver la même chose. Quiconque est attaqué par derrière reçoit 50% de dommages de plus que s'il essayait un assaut frontal. Ce personnage ne se retourne pour mettre fin à cette périlleuse situation qu'une fois que sa jauge ATB est pleine, lui permettant d'exécuter sa première commande de la bataille. Dans ces circonstances, vos personnages qui se battaient au dernier rang se retrouvent en première ligne.

## Votre tour : les commandes

Une fois que la jauge ATB d'un personnage est pleine, vous pouvez sélectionner l'une des quatre commandes disponibles ou choisir de Défendre. En plus de la simple option d'attaquer ou de la possibilité d'utiliser un objet, chacun de vos personnages dispose de deux commandes qui lui sont propres. Par exemple, Djidane peut tenter de Voler des objets à son adversaire et Bibi peut lancer de puissants sorts d'attaque grâce à sa commande MgNoire (Magie Noire). Grenat disposera même d'une commande d'Invocation après un certain événement du CD 2.

Si vous trouvez que vous perdez trop de temps à choisir vos actions, vous pouvez y remédier en réglant l'option ATB du menu Config sur Attente. Cela suspend l'action le temps que vous fassiez votre choix parmi les options d'une commande. Cela ne résout toutefois pas votre principal dilemme : quelle commande choisir entre les quatre ? Par souci d'équité, les jauges ATB des autres membres de votre équipe ne se remplissent pas pendant ce temps.



Sélectionnez l'option ATB dans le menu Config et choisissez Attente. Cela vous donne un temps illimité pour choisir sorts et autres objets dans le jeu de l'action.

## La Transe

Ce mystérieux état libère des pouvoirs insoupçonnés chez les membres de votre équipe. Les énergies et les sentiments générés par la bataille (tels que la haine, la colère, etc.) sont concentrés et matérialisés sous la forme de pouvoir de Transe. Cela remplit lentement une jauge de Transe, qui se nourrit de chaque point de dommage que reçoit le personnage. (Les dommages infligés par les autres membres de l'équipe ne remplissent pas la jauge de Transe.) Une fois que sa jauge de Transe est pleine, le personnage entre dans un état « surhumain ». La puissance d'attaque de ce personnage est alors décuplée et il accède à de nouvelles commandes. Son apparence change sensiblement, elle aussi : il est entouré d'un halo lumineux. Vos personnages ne peuvent pas entrer en Transe lors de vos explorations et ne découvrent ce pouvoir mystique qu'après avoir terrassé Maton dans la Forêt Maudite, sur le CD1.

Tâchez de remplir la jauge de Transe de vos personnages avant d'affronter des boss ou autres adversaires redoutables. Il vous suffit de mener un certain nombre de combats aléatoires sur l'Atlas. Ensuite, lorsque vos personnages affrontent leur puissant adversaire, leur jauge de Transe finit de se remplir rapidement et libère ainsi leurs pouvoirs spéciaux.

A la différence de la jauge ATB, la jauge de Transe d'un personnage ne se vide pas d'un coup à la première action. Elle baisse progressivement selon le système suivant :

Chaque commande exécutée par un personnage en Transe réduit son pouvoir de Transe. Plus sa caractéristique Psy est élevée, plus le personnage peut accomplir d'actions pendant sa Transe avant que sa jauge de Transe ne se vide complètement.

La jauge de Transe est immédiatement remise à 0 si le personnage est victime de l'altération Zombie.

Si la jauge de Transe du personnage est encore pleine à la fin du combat, ce qu'il lui reste de pouvoir de Transe disparaît automatiquement, même si le personnage n'a pas eu le temps d'exécuter de commande pendant sa Transe.



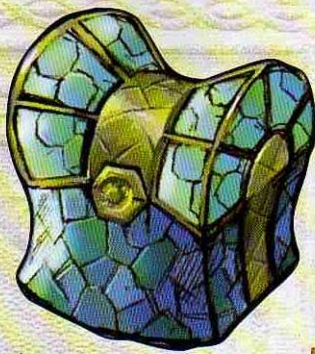
Lorsqu'ils entrent en Transe, les membres de votre équipe accèdent à des commandes spéciales et leurs attaques physiques deviennent plus efficaces.

## Commandes en Transe

Une fois que la jauge de Transe d'un personnage est pleine, il entre en Transe. Dans cet étrange état, les attaques de ce membre de votre équipe gagnent en puissance et certaines de ses commandes habituelles sont remplacées par des commandes d'attaque spéciales. Par exemple, la commande Voleur de Djidane devient la commande Truand, qui lui permet de porter des attaques spéciales dévastatrices. La commande Truand n'est disponible que lorsque Djidane est en Transe.

La commande MgNoire (Magie Noire) de Bibi devient MgNoire+, lorsque le petit Mage Noir entre en Transe, ce qui lui permet de lancer deux sorts d'un coup.

PERSONNAGE EN TRANSE	NOUVELLES COMMANDES
Djidane	Truand permet à Djidane de porter de nouvelles attaques spéciales.
Bibi	MgNoire+ permet à Bibi de lancer deux sorts par tour.
Steiner	La puissance des attaques de Steiner est triplée.
Grenat	Féerie – Les chimères invoquées par Grenat continuent de se matérialiser tandis qu'elle est en Transe.
Freyja	La commande Sauter de Freyja touche tous ses adversaires au lieu d'un. En outre, Freyja continue d'attaquer une fois sortie de la Transe.
Kweena	Cuisine – Kweena peut dévorer son adversaire dès qu'il a perdu la moitié de ses HP (normalement, son adversaire doit avoir perdu 75% de ses HP).
Eiko	MgBlnc+ permet à Eiko de lancer deux sorts par tour.
Tarask	Ultech – Les attaques spéciales de cette commande sont dirigées contre tous vos adversaires.



## La récompense des vaillants guerriers

Une fois que vous avez privé vos adversaires de leurs derniers HP, vos personnages dansent et sautent de joie. Ensuite, les résultats sont calculés. Les EXP apportés par le(s) monstre(s) sont divisés par le nombre de membres de votre équipe encore conscients ou non affectés par l'altération Virus, puis distribués entre eux de façon équitable. Tous les personnages encore conscients à la fin du combat reçoivent le même nombre de CP. Tous les Gils et objets récupérés sont ajoutés aux fonds communs et à votre inventaire.



Lorsque vous sortez vainqueur d'un combat, vos personnages encore sur pieds reçoivent des CP et des EXP. Cela leur permet d'atteindre les niveaux supérieurs (Niv.+) et/ou d'apprendre des compétences.



Vous recevez alors de l'argent et des objets en récompense.

## Les altérations d'état

Les altérations d'état agissent sur l'état général d'un personnage (ou d'un adversaire). Elles sont générées par des sorts ou des attaques spéciales – ou encore par certains objets. Bien que la majeure partie des altérations d'état agissent au détriment de leur victime, certaines ont un effet bénéfique. Lorsqu'un des protagonistes d'un combat est victime d'une altération d'état, un icône correspondant apparaît au-dessus de sa tête. Vous pouvez également identifier les altérations d'état dont souffrent vos personnages dans le menu État. Une fois dans ce menu, vous pouvez afficher les noms et les icônes de toutes les altérations d'état en appuyant sur la touche **SELECT**.

Les deux tableaux suivants vous donnent la liste et la description de toutes les altérations d'état, bénéfiques comme nocives, ainsi que le moyen de les neutraliser. Dans l'état de Transe, toutes les altérations d'état sont automatiquement neutralisées, à l'exception de Fossile, Zombie et Virus.

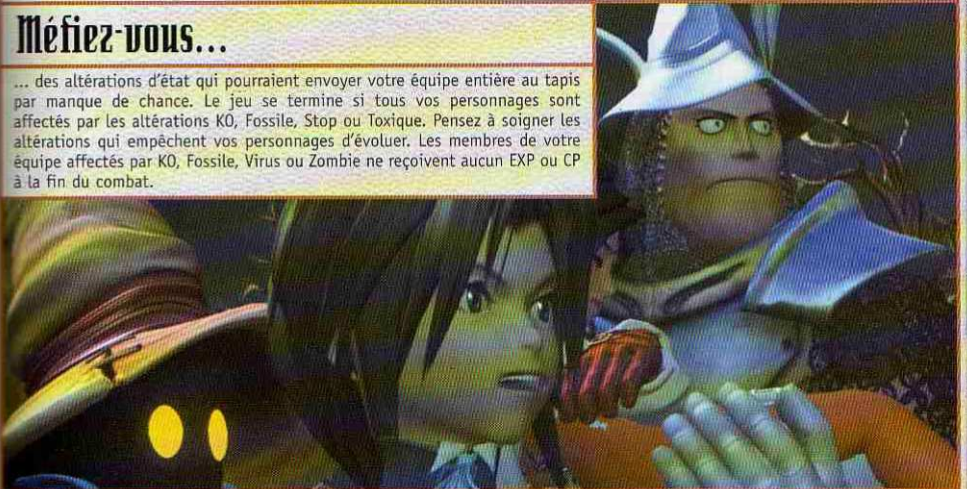
Si certains membres de votre équipe souffrent d'altérations d'état à effet limité, songez peut-être à conserver les objets et sorts servant à les neutraliser. Eiko est la seule à maîtriser Divan.



Malheureusement, la plupart des altérations d'état ont un effet nocif sur vos personnages. Les tableaux vous indiquent comment les soigner.

## Méfiez-vous...

... des altérations d'état qui pourraient envoyer votre équipe entière au tapis par manque de chance. Le jeu se termine si tous vos personnages sont affectés par les altérations KO, Fossile, Stop ou Toxique. Pensez à soigner les altérations qui empêchent vos personnages d'évoluer. Les membres de votre équipe affectés par KO, Fossile, Virus ou Zombie ne reçoivent aucun EXP ou CP à la fin du combat.



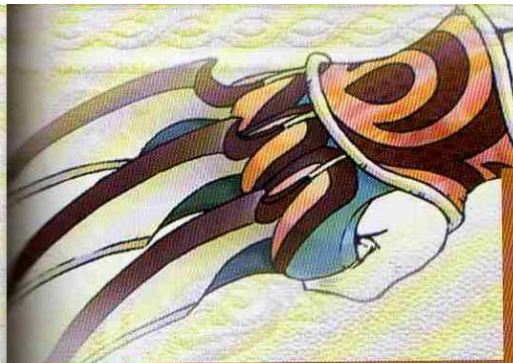
## Altérations d'état bénéfiques

NOM	ICONE	EFFET	RÉTABLISSEMENT
Blindage		Réduit les dommages infligés par les attaques magiques.	Divan / Se dissipe au bout d'un certain temps.
Boomerang		Renvoie la plupart des sorts à l'envoyeur.	Divan / Se dissipe au bout d'un certain temps.
Booster		La jauge ATB se remplit plus rapidement.	Divan / Se dissipe au bout d'un certain temps.
Carapace		Réduit les dommages infligés par les attaques physiques.	Divan / Se dissipe au bout d'un certain temps.
Invisibilité		Rend la cible invisible, la protégeant ainsi des attaques physiques. Une altération particulièrement utile.	Divan / Attaques magiques / Se dissipe au bout d'un certain temps.
Lévitiation		La cible flotte dans les airs, évitant ainsi les attaques de Terre.	Divan / Se dissipe au bout d'un certain temps.
Récup		La cible récupère ses HP petit à petit.	Divan / Se dissipe au bout d'un certain temps.
Vie +		La cible est rétablie du KO et récupère d'un coup tous ses HP.	Divan / Dès que la cible est soignée.



## Altersations d'état nocives

NOM	ICONE	EFFET	RÉTABLISSEMENT
Chaleur		La cible est brûlée - et KO si la Chaleur agit.	Esuna / Sorts de Glace / Se dissipe au bout d'un certain temps.
Châtiment	-	La cible est KO dès que le compte à rebours atteint 0.	-
Coi		La cible ne peut plus lancer de sorts.	Esuna / Bocca / Remède.
Embrouilles		Les personnages alliés reçoivent la moitié des dommages infligés à la cible.	Désembrouille.
Folie		La cible devient incontrôlable et attaque au hasard ses ennemis comme ses alliés.	Esuna / Attaques physiques / Se dissipe au bout d'un certain temps.
Fossile		La cible est littéralement pétrifiée, changée en pierre, et ne peut plus agir.	Persée / Remède / Défieur.
Furie		La cible devient incontrôlable et attaque frénétiquement ses adversaires.	ChocoLégume / Se dissipe au bout d'un certain temps.
Gel		La cible est congelée et devient incontrôlable. Les attaques physiques l'envoient instantanément au tapis.	Esuna / Sorts de Feu / Se dissipe au bout d'un certain temps.
KO	-	La cible est hors de combat jusqu'à ce qu'elle soit ranimée.	Vie / Vie + / Renais / Résurex.
Minimum		La cible rétrécit... tout comme sa puissance d'attaque et ses défenses.	Minimum / Esuna / Remède / Se dissipe au bout d'un certain temps.
Morphée		La cible s'endort et ne peut plus agir. Elle reçoit 50% de dommages supplémentaires lorsqu'elle est touchée.	Esuna / Attaques physiques / Se dissipe au bout d'un certain temps.
Obscurité		La cible est aveuglée et la précision de ses attaques est réduite.	Esuna / Lasik / Remède.
Pétra	-	La cible est victime de l'altération Fossile dès que le compte à rebours atteint 0.	Persée / Esuna.
Poison		La cible perd peu à peu ses HP.	Contrepoison / Esuna / Antidote / Remède / Se dissipe au bout d'un certain temps.
Somni		La jauge ATB se remplit plus lentement, laissant moins de tours d'action à la cible.	Divan / Se dissipe au bout d'un certain temps.
Stop		Le temps s'arrête pour la cible et elle devient incontrôlable.	Divan / Remède / Se dissipe au bout d'un certain temps.
Toxique		La cible est empoisonnée et devient incontrôlable. Elle perd ses HP et MP peu à peu.	Contrepoison / Antidote / Remède.
Virus		La cible ne reçoit plus aucun EXP ou CP et ne peut donc plus évoluer.	Vaccin.
Zombie		Les effets des objets et sorts de récupération sont inversés.	Cachet.



## Un combat passé à la loupe

Pour vous démontrer que les combats ne sont pas aussi compliqués qu'ils peuvent paraître à première vue, nous avons préparé un exemple de rencontre comprenant les diverses situations que vous serez amené à rencontrer lors des combats.



Les hostilités sont ouvertes et les jauges ATB de vos personnages commencent à se remplir. Une fois qu'une jauge ATB est pleine, le curseur se place sur le personnage correspondant. Une fenêtre comprenant les quatre commandes disponibles apparaît alors.

Lorsque les jauges ATB de plusieurs membres de votre équipe sont pleines, vous pouvez passer d'un personnage à l'autre en appuyant sur la touche **△**.

Si votre adversaire vous semble invincible ou si vous êtes pressé, maintenez les Touches **□** et **○** enfoncées pour fuir le champ de bataille. Cela fonctionne pour presque toutes les rencontres, mais n'oubliez pas que vos personnages risquent d'être blessés pendant que vous battez en retraite. Pensez à toujours vérifier les HP, les MP, l'équipement et les compétences de vos personnages avant d'affronter un boss. Ces rencontres sont clairement décrites dans le chapitre Cheminement, aussi ne risquez-vous pas d'être pris au dépourvu par un boss !



Sélectionnez l'une des quatre commandes, mais n'oubliez pas que le temps ne s'arrête pas pendant que vous faites votre choix : l'horloge continue à tourner, rapprochant inexorablement la prochaine attaque de votre adversaire. Une fois que vous avez choisi une commande, le temps s'arrête (si toutefois vous avez réglé la jauge ATB sur Attente dans le menu Config). Vous avez alors tout le temps de choisir un sort ou un objet.

Si vous souhaitez que votre personnage porte une attaque physique, sélectionnez la commande Attaquer. Si vous préférez qu'il utilise un objet (comme par exemple une Potion pour soigner un allié), choisissez la commande Objets. Chaque personnage dispose de deux commandes qui lui sont propres en plus des deux commandes standard. Par exemple, Djidane peut Voler des objets à ses adversaires, tandis que Vivi peut lancer des sorts d'attaque grâce à sa commande Magie Noire (MgNoire).



Une fois que vous avez décidé si votre personnage va attaquer, lancer un sort ou utiliser un objet, confirmez votre ordre en appuyant sur la touche **×**. Il vous faut maintenant déterminer une cible en prenant soin de ne

pas valider la mauvaise ou un membre de votre équipe. Vous pouvez annuler votre sélection à l'aide de la touche **○** - si toutefois vous ne l'avez pas déjà confirmé à l'aide de la touche **×**. Pour sélectionner une cible plus rapidement, appuyez sur la touche **□**. Cela vous donne accès à une Fenêtre Cibles qui vous permet de choisir votre cible plus facilement. Certaines commandes, comme la plupart des sorts de soin ou d'attaque, vous permettent de choisir plusieurs cibles. Appuyez sur la touche **□** ou **○** pour élargir votre action à un groupe entier. Cela affiche plusieurs icônes ICI - pour chaque cible.



Une fois que la jauge d'un personnage est pleine, il développe des forces surhumaines. Les attaques physiques du personnage sont alors renforcées et il accède à une nouvelle série de talents qui lui sont

propres (signalés par le changement des commandes). Bibi, par exemple, peut recourir à sa commande MgNoire + pour lancer deux sorts en même temps, tandis que Djidane peut porter des attaques spéciales lorsque vous sélectionnez sa nouvelle commande Traud. Malheureusement, l'état de Transe ne dure que quelques tours et vos personnages retrouvent leur état normal à la fin du combat.



Surveillez constamment les HP de vos personnages et n'oubliez pas de les soigner à temps. Vous pouvez, pour cela, utiliser des objets de soin tels que les Potions ou les Maxi Potions. Sinon, vous pouvez recourir aux

sorts Soin ou Soin + de Grenat ou d'Eiko. Il vous suffit de sélectionner la commande MgBlnc des filles pour lancer ces sorts.

Si les HP d'un personnage descendent à 0 malgré tous vos efforts et que ce personnage est inconscient, il vous suffit d'utiliser un Renais ou un Résurex. Si vous employez un Renais, il vous faudra prendre d'autres mesures pour soigner votre personnage, car il ne récupère que quelques HP lorsque vous le ranimez.

Nous vous recommandons également de soigner les altérations d'état nocives à l'aide d'objets ou du sort Divan d'Eiko - en particulier si leurs effets ne se dissipent pas au bout d'un certain laps de temps. Le tableau de la page précédente indique les altérations dont vous devez sérieusement vous méfier - ainsi que le moyen d'y remédier.

PRINCIPES DU JEU

PRINCIPES DU JEU

PRINCIPES DU JEU

PRINCIPES DU JEU

PRINCIPES DU JEU

PRINCIPES DU JEU

PRINCIPES DU JEU



## Aventures parallèles et quêtes secondaires

Final Fantasy IX vous offre un nombre incalculable de sujets d'exploration et autres aventures à vivre en plus de votre quête principale. Parmi elles, le jeu de cartes : le Tetra Master, dont vous trouverez une explication complète dans le chapitre qui lui est consacré ; mais il existe d'autres mini-jeux tels que le saut à la corde à Alexandrie ou la chasse à la grenouille dans les marais des Kwe. Ces mini-jeux sont expliqués en détails dans les chapitres Cheminement et Secrets. Vous trouverez parfois des objets ou des animaux que vous pouvez livrer à certains habitants de Héra, le monde de Final Fantasy IX. Vous pouvez, par exemple, aider Tom, le petit garçon d'Alexandrie, à retrouver son chaton dans la ville. Vos premières quêtes seront certes simples à accomplir, mais les suivantes vous demanderont davantage d'efforts.



Final Fantasy IX compte nombre de mini-jeux créés pour divertir les joueurs. Avec un peu de chance et une bonne maîtrise des commandes, vous parviendrez à les remporter et recevrez d'alléchantes récompenses...

## Une quête secondaire parmi tant d'autres : la « Mog-poste »

La Mog-poste est l'une des nombreuses quêtes secondaires du jeu. Lorsque vous leur adressez la parole pour la seconde fois, les Mog vous demandent de porter des lettres ou vous en lisent à haute voix. Choisissez l'option Mog-poste lors de vos conversations avec les Mog pour permettre à cette quête d'évoluer. Les lettres que vous recevez sont toujours adressées à un autre Mog qu'il vous faut, bien entendu, trouver. Pour devenir un facteur efficace de la Mog-poste, notez le nom et la position de tous les Mog que vous rencontrez. Vous ne pouvez transporter plus de trois lettres à la fois. Certains Mog se déplacent au cours de votre aventure et réapparaissent aux quatre coins du monde.



Vilà le facteur !... Rendez donc service aux Mog en devenant leur facteur !

## Tetra Master, le jeu de cartes



Pour gagner au Tetra Master, il vous faudra faire marcher vos cellules grises pour placer judicieusement les cinq cartes de votre choix sur le tapis de quatre cases sur quatre.

## De retour : les Chocobo

Les fans de la série Final Fantasy connaissent bien ces amis à plumes des aventures précédentes, aussi seront-ils rassurés d'apprendre que la jaune monture ne manque pas à l'appel dans Final Fantasy IX. Vous pouvez vous attacher l'amitié d'un Chocobo très tôt sur le CD 1 et votre fidèle compagnon vous sera entièrement dévoué tout au long de votre aventure. Le chapitre Secrets, qui commence page 167, vous révèle tout au sujet des Chocobo et du jeu « Creuse ! Chocobo ! ».



Les Chocobo sont de retour dans Final Fantasy IX. N'oubliez pas de gagner l'amitié de cette fidèle monture !

## PlayOnline™

Le service en ligne Internet [www.square-europe.com/playonline](http://www.square-europe.com/playonline) vous présente le projet le plus ambitieux jamais entrepris à ce jour par Squaresoft. Tous les jeux de rôle de la série Final Fantasy sont extrêmement complexes, et Squaresoft estime que les joueurs doivent pouvoir accéder 24h/24 à une source d'informations mises à jour. En plus d'offrir des jeux palpitants et envoûtants aux joueurs, Squaresoft révèle les ultimes secrets de Final Fantasy IX sur Internet ! Ce service unique s'appelle PlayOnline et comporte des astuces, des secrets et bien plus. L'achat de ce guide vous a donné l'accès exclusif à une section particulière du site : Top Secrets. Des mots de passe spécifiques vous permettent de vous enregistrer et d'atteindre le cœur des plus profonds mystères de Final Fantasy IX. Ce privilège vous est réservé en tant qu'acquéreur de ce guide. A travers le présent guide, vous trouverez des notes de couleur vous donnant de brefs renseignements et un mot de passe pour PlayOnline. Si vous souhaitez plonger plus profond dans le secret survolé dans la note, il vous suffit de vous connecter au site [www.square-europe.com/playonline](http://www.square-europe.com/playonline) et d'entrer votre mot de passe pour accéder à des informations plus complètes.

## Comment lire le cheminement

Non, ceci n'est pas le guide du guide. Nous vous accordons juste une brève introduction des différents aspects du chapitre Cheminement pour vous offrir une meilleure orientation et un plus grand plaisir à parcourir cet ouvrage :

**Cartes :** Les endroits particulièrement vastes ou complexes vous sont présentés sous forme de cartes pour vous aider à vous orienter. La position de tous les objets y est indiquée par des lettres et vous pouvez les identifier à l'aide de la légende placée contre la carte. Les Mog repérés sur la carte (ce sont les petits êtres porcins au pompon rouge) indiquent les endroits où vous pouvez sauvegarder votre partie.

**Lieu :** Les titres en caractères gras vous indiquent le lieu ou la région dans laquelle vous vous trouvez.

**Quête primaire :** Ces paragraphes contiennent tous les renseignements dont vous avez besoin pour progresser dans votre aventure. Ces quêtes primaires contiennent l'ossature de Final Fantasy IX. Les objets que vous pouvez trouver sont indiqués en rouge, tandis que ceux que vous devez utiliser en particulier apparaissent en bleu. Le titre vous donne une idée du contenu du paragraphe.

**Illustrations :** Le cours de votre aventure est documenté par de nombreuses illustrations. Les numéros des illustrations correspondent à ceux mentionnés dans les textes. Pour éviter toute confusion et mieux gérer leur nombre, les illustrations sont numérotées séparément pour chacun des quatre CD.

**Quêtes secondaire :** Ces paragraphes sont moins voyants que les quêtes primaires. Ils vous dévoilent les différents chemins détournés, qui ne sont pas nécessaires pour finir le jeu. Détendez-vous et profitez de ces mini-jeux et autres quêtes secondaires pour vous reposer de vos pénibles voyages. Nous vous recommandons de vous reporter de temps à autres à ces passages pour ne pas manquer de précieux objets ou d'intéressantes rencontres. Le titre vous donne une idée du contenu du paragraphe.

**Numéro du CD :** Cela vous rappelle à quel CD, parmi les quatre de Final Fantasy IX, les informations du Cheminement font référence.

**Tableaux des monstres :** A chaque fois que vous devez affronter un boss, le guide vous décrit la meilleure stratégie. Vous trouverez également un tableau contenant les caractéristiques du monstre (telles que ses HP, MP et EXP), ses faiblesses (s'il en a...) et les objets que vous pouvez lui soutirer pendant ou après la bataille.



# PERSONNAGES

Ce chapitre vous présente les huit personnages dont vous contrôlez la destinée lors de la grande aventure de Final Fantasy IX. Les tableaux des compétences vous seront d'une grande utilité, car ils dressent la liste des compétences, propres à chacun, que vos personnages peuvent apprendre au cours de leurs aventures. Ainsi, vous pourrez suivre leur évolution en cochant la case correspondante à chaque fois qu'ils apprennent une nouvelle compétence.

## Djidane Tribal

Ce jeune vide-goussets de 16 ans est le personnage principal de Final Fantasy IX. Djidane est un jeune homme spontané, qui se laisse davantage guider par ses impulsions que par des notions telles que le « bien » ou le « mal ». C'est un garçon généreux, toujours prêt à voler au secours de son prochain. Ses étonnants instincts l'ont sorti de bien des situations périlleuses. Djidane est aussi un grand romantique qui s'éprend au premier regard de toutes les ravissantes demoiselles qu'il rencontre.

### Compétences de Combat

COMPÉTENCE	CP NÉCESSAIRES
3ème œil	40
5ème Cercle	-
Amépée	35
Cadrage	-
Coffrer	100
Coudepot	85
Coup tordu	-
Embrouilles	50
Energétik	-
Intrigue	-
Malandrin	40
Megabrake	-
Regardez !	40
Solidarité	55
Solution 9	-
Tabloïde	-

*Vous trouverez une description complète de toutes les compétences aux pages 14-17.*

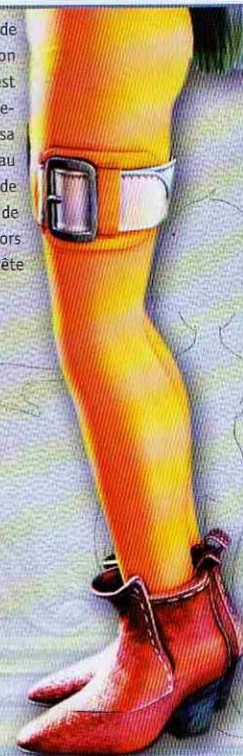
### Compétences de Soutien

COMPÉTENCE	CP NÉCESSAIRES
Aboule Gils	40
Attaque à MP	45
AutoBoom	95
AutoBooster	55
AutoLévit	20
AutoPotion	30
AutoRécup	25
Beastkiller	30
Birdkiller	20
Champion	30
Compétence +	95
Contrattak	70
Dérober	65
Détrouble	25
Devilkiller	25
Echappée belle	85
Entomokiller	35
Galanterie	35
Hold-up	45
Horodéfense	20
HP+20%	40
Hypnose	30
Invincible	130
Lupin	40
Maître voleur	50
Mithridate	20
Mobilis	30
Nichonifroa	25
Ninjutsu	170
Niv. +	75
Nuit blanche	30
Orphée	35
Pleine Lune	35
Prudence	40
Stonekiller	30
Talion	60
Tonifiant	35
Toudoux	35
Tueur	25
Undeadkiller	45



## Grenat Di Alexandros

Malgré une éducation isolée du monde dans le petit univers douillet de son palais, la jeune princesse de 16 ans est dotée d'un sens des valeurs très développé. Les activités et desseins de sa mère, la reine Branet, la préoccupent au plus haut point. La grande aventure de Grenat débute lorsqu'elle est enlevée de son foyer, le château d'Alexandrie. Alors qu'elle quitte son cocon familial, sa quête de la connaissance de soi commence.



### Compétences de Soutien

COMPÉTENCE	CP NÉCESSAIRES
AntiBoom	45
AutoBoom	75
AutoBooster	55
AutoLévit	20
AutoPotion	20
AutoRécup	35
Cohérence	80
Compétence +	60
Demi MP	125
Détrouble	25
Herboriste	15
Invincible	105
Mithridate	15
Mobilis	30
MP+20%	45
Nichonifroa	25
Niv. +	50
Nuit blanche	25
Parlotte	20
Pleine Lune	30
Sanatorium	30
Toudoux	40
Turbo	190
Zantetsu	50

*Vous trouverez une description complète de toutes les compétences aux pages 14-17.*

### Compétences de Combat

COMPÉTENCE	CP NÉCESSAIRES
Arkh	100
Atomos	30
Bahamut	80
Blindage	35
Boomerang	20
Carapace	30
Cécité	40
Coi	30
Contrepoison	15
Folie	35
Furie	30
Ifrit	35
Leviathan	40
Lévitiation	20
Minimum	40
Odin	30
Persée	25
Ramuh	30
Scan	25
Shiva	20
Soin	30
Soin +	50
Soin Max	155
Vie	30

# Adelbert Steiner

Le preux bien qu'un tantinet guindé capitaine des Brutos protège la princesse Grenat de son bras et de sa vie. Steiner est un homme profondément intègre, animé de principes inébranlables tels que son sens du devoir. L'enlèvement de Grenat annonce à cet homme de 33 ans qu'il est temps de laisser de côté ses vieux principes pour s'engager sur des voies nouvelles.



## Compétences de Combat

COMPÉTENCE	CP NÉCESSAIRES
Annunagik	25
Apocalypse	-
Atomnium	-
Brasier	-
Brasier +	-
Brasier X	-
Cyanure	-
Déprime	45
Emousse	40
Éstoque	30
Faucheuse	35
Foudre	-
Foudre +	-
Foudre X	-
Foudrolle	30
Glacier	-
Glacier +	-
Glacier X	-
H2O	-
Mortimer	70
Shock	60
Soustraction	35
Ténébreuse	30
Thanatos	40
Trépan	30

## Compétences de Soutien

COMPÉTENCE	CP NÉCESSAIRES
Attaque à MP	50
AutoBoom	95
AutoBooster	65
AutoLévit	20
AutoPotion	20
AutoRécup	75
Beastkiller	55
Birdkiller	25
Champion	40
Compétence +	70
Contrattak	100
Couverture	20
Détrouble	30
Devilkiller	30
Echappée belle	100
Entomokiller	50
Herboriste	20
HP+10%	20
HP+20%	60
Hypnose	30
Invincible	155
Mithridate	35
Mobilis	35
Nichonifroa	35
Ninjutsu	200
Niv. +	50
Nuit blanche	25
Orphée	25
Pleine Lune	35
Prudence	60
Stonekiller	20
Talion	35
Tonifiant	50
Toudoux	30
Tueur	20
Undeakiller	30

Vous trouverez une description complète de toutes les compétences aux pages 14-17.

# Bibi Orunitia

Bibi, le petit mage au chapeau pointu, est torturé par les questions restées sans réponses sur ses origines. Il ne croit pas que la simple capacité de bouger bras et jambes suffit à prouver que l'on est en vie - ainsi Bibi poursuit sa fervente quête de la preuve de son existence. Bibi n'a certes que neuf ans, mais c'est déjà un véritable expert en Magie Noire.



## Compétences de Combat

COMPÉTENCE	CP NÉCESSAIRES
Apocalypse	150
Arsenic	35
Aspire	70
Atomnium	95
Brasier	25
Brasier +	50
Brasier X	75
Comète	55
Cyanure	40
Foudre	25
Foudre +	50
Foudre X	80
Glacier	25
Glacier +	50
Glacier X	85
H2O	55
Hadès	45
Mégalith	30
Méteore	95
Morphée	20
Quart	30
Saignée	60
Somni	20
Stop	25

## Compétences de Soutien

COMPÉTENCE	CP NÉCESSAIRES
AntiBoom	30
AutoBoom	70
AutoBooster	55
AutoLévit	20
AutoPotion	10
AutoRécup	30
Compétence +	55
Demi MP	140
Détrouble	15
Élément 0	115
Invincible	70
Mithridate	30
Mobilis	35
MP+20%	30
MultiBoom	110
Nichonifroa	15
Niv. +	30
Nuit blanche	25
Parlotte	40
Pleine Lune	25
Rétromagie	90
Sanatorium	20
Tonifiant	25
Toudoux	25

Vous trouverez une description complète de toutes les compétences aux pages 14-17.

# Freyja Crescent

Freyja est rongée par les souvenirs du berceau de sa jeunesse et de son bien-aimé depuis longtemps perdu. Elle a cependant conscience qu'ils appartiennent tous deux au passé et s'est résignée à accepter son destin malgré son chagrin. A 21 ans, cette guerrière de l'ordre du Dragon semble sûre d'elle et robuste, mais ses blessures sont profondes et elle cache généralement bien ses tourments intérieurs. Freyja est une excellente combattante, qui s'est rendue maître dans l'art de faire des sauts vertigineux se terminant en attaques dévastatrices.

## Compétences de Combat

COMPÉTENCE	CP NÉCESSAIRES
Drain	90
Drée	205
Guivre	45
Hexragon	25
Léthée	40
Louna	30
Ryuken	20
Sakura	40

Vous trouverez une description complète de toutes les compétences aux pages 14-17.

## Compétences de Soutien

COMPÉTENCE	CP NÉCESSAIRES
Attaque à MP	20
AutoBoom	95
AutoBooster	75
AutoLévit	20
AutoPotion	30
AutoRécup	25
Beastkiller	25
Birdkiller	30
Champion	30
Compétence +	65
Contrattak	85
Couverture	30
Détrouble	35
Devilkiller	30
Dragonkiller	70
Echappée belle	85
Entomokiller	25
Grand-saut	75
Herboriste	35
Horodéfense	20
HP+10%	30
HP+20%	75
Hypnose	25
Initiative	95
Invincible	125
Mithridate	15
Mobilis	25
MP+10%	35
Nichonifroa	20
Ninjutsu	210
Niv. +	40
Nuit blanche	30
Orphée	20
Pleine Lune	20
Stonekiller	20
Talion	35
Tonifiant	25
Toudoux	30
Tueur	20
Undeadkiller	20

# Kweena Quen

Kweena ne vit que pour les plaisirs de la table et s'évertue à toujours éviter tout inconfort - voire pire - toute interruption de sa glotonne routine. Goûtant joyeusement toute plante ou créature au fumet appétissant, Kweena est toujours en quête de nouvelles saveurs pour agrémenter son menu favori : les grenouilles. En plus de cette obsession culinaire, Kweena a été dotée d'une apparence plutôt singulière : cet exubérant personnage est une sorte de croisement entre un clown et un lutteur de Sumo.

Le nom de Kweena est, en fait, un jeu de mots japonais. Dans cette langue, Kweena signifie « Manger ! », tandis que Quen se traduit comme « Ne peut pas manger »...

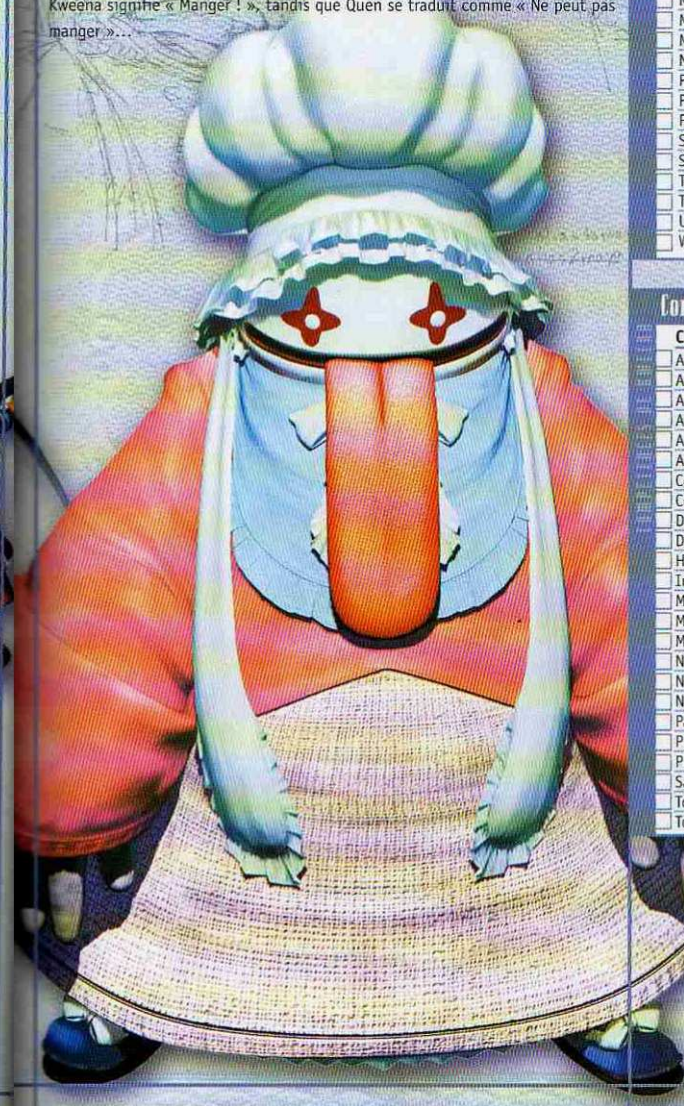
## Compétences de Combat

COMPÉTENCE	CP NÉCESSAIRES
1000 épines	-
Angélique	-
Châtiment	-
Cyclone	-
Fréon	-
Gobelipunch	-
Hadès Niv.5	-
Infection	-
Invisibilité	-
KO Magique	-
Léthacaprice	-
Matragique	-
Mistral	-
Mother	-
Nocturne	-
Pakaho	-
Percée Niv.3	-
Pumpkin head	-
Séisme	-
Sidéral Niv.4	-
Tétanie	-
Tétarisation	-
Ultime limite	-
Worchester	-

## Compétences de Soutien

COMPÉTENCE	CP NÉCESSAIRES
Aspi MP	80
AutoBoom	75
AutoBooster	70
AutoLévit	40
AutoPotion	30
AutoRécup	30
Compétence +	40
Contrattak	55
Demi MP	90
Détrouble	25
Horodéfense	40
Invincible	165
Mithridate	20
Mobilis	20
MP+10%	50
Nichonifroa	20
Niv. +	60
Nuit blanche	40
Parlotte	30
Pleine Lune	250
Pluriche	100
Sanatorium	60
Tonifiant	35
Toudoux	35

Vous trouverez une description complète de toutes les compétences aux pages 14-17.





# Eiko Carol

Ayant perdu parents, amis et voisins Eiko est la dernière représentante de l'espèce humaine à Madahine-salée. Néanmoins, cette énergique enfant de six ans affronte sa pesante solitude avec vaillance et se distingue par son indomptable entrain. D'une éducation et d'une sagesse exceptionnelles pour son âge, Eiko vit avec son Mog de compagnie, ainsi que les nombreux autres compagnons Mog. Elle adore se faire de nouveaux amis.



## Compétences de Combat

COMPÉTENCE	CP NÉCESSAIRES
Blindage	20
Boomerang	25
Booster	30
Carapace	20
Carbuncle	35
Coi	25
Contrepoison	15
Divan	35
Dual	50
Esuna	80
Fennil	55
Lévitacion	25
Marthym	120
Minimum	35
Persée	25
Phénix	40
Récup	25
Sacré	110
Soin	20
Soin +	40
Soin Max	80
Titan	25
Vie	35
Vie +	90

*Vous trouverez une description complète de toutes les compétences aux pages 14-17.*

## Compétences de Soutien

COMPÉTENCE	CP NÉCESSAIRES
Amulette Moug	30
AntiBoom	55
AutoBoom	70
AutoBooster	65
AutoLévit	25
AutoPotion	30
AutoRécup	35
Cohérence	90
Compétence +	55
Demi MP	120
Détrouble	15
Invincible	100
Mithridate	20
Mobilis	15
MP+10%	15
MP+20%	50
Nichonifroa	20
Niv. +	65
Nuit blanche	25
Parlotte	15
Pleine Lune	30
Sanatorium	20
Toudoux	35
Turbo	150

# Tarask Coral

A première vue, Tarask apparaît comme le mercenaire typique, qui ne compte que sur ses poings. Cet homme de 26 ans sait toutefois que la force physique ne fait pas tout – idée qui le conduira finalement à rejoindre le groupe de Djidane. Le géant à la crinière rousse chérit sa liberté et n'est attiré que par les vastes étendues sauvages, vierges de toute civilisation. Ce loup solitaire est bien souvent difficile à sonder.



## Compétences de Combat

COMPÉTENCE	CP NÉCESSAIRES
Aquarius	25
Aura	25
Don	90
Ermitage	40
Réveil	35
Shakra	30
Sort	20
Upperkart	50

## Compétences de Soutien

COMPÉTENCE	CP NÉCESSAIRES
Attaque à MP	60
AutoBoom	85
AutoBooster	70
AutoLévit	35
AutoPotion	30
AutoRécup	35
Beastkiller	10
Birdkiller	10
Bonkarma	30
Champion	30
Compétence +	80
Contrattak	240
Couverture	90
Détrouble	30
Devilkiller	10
Echappée belle	75
Entomokiller	10
Guyomtel	125
Hold-up	30
Horodéfense	35
HP+10%	10
HP+20%	40
Invincible	140
Mithridate	25
Mobilis	20
Nichonifroa	30
Ninjutsu	210
Niv. +	50
Nuit blanche	20
Orphée	25
Pleine Lune	60
Prudence	30
Rétromagie	170
Sanatorium	40
Stonekiller	10
Talion	50
Tonifiant	20
Toudoux	15
Tueur	10
Undeakiller	10

*Vous trouverez une description complète de toutes les compétences aux pages 14-17.*

# Prima Vista

## Des pas dans la nuit

Votre aventure débute à bord du Prima Vista, l'aéronef que l'on voit fendre les cieux à la fin de la séquence d'introduction. Faites avancer le garçon blond de quelques pas. Il atteint une table et une bulle contenant un « ? » (appelée Icône d'excursion) apparaît au-dessus de sa tête. Appuyez sur la touche **ⓧ** pour examiner la table et ainsi allumer la bougie, ce qui déclenche la suite des événements. Si vous explorez la pièce dans l'obscurité avant d'allumer la bougie, vous trouverez **47 Gils** au pied du mur de gauche, au fond de la pièce, ainsi qu'une **Potion** au pied de celui de droite. Pour ramasser ces objets, il vous suffit d'appuyer sur la touche **ⓧ** lorsqu'un « ! » apparaît au-dessus de votre personnage (illustration 1). Ces Icones d'excursion attirent votre attention aussi bien sur des objets que sur des informations. Par exemple, l'écriteau accroché au mur, sur la droite de la penderie, vous donne des renseignements sur le Prima Vista. Une fois que vous avez achevé l'exploration de la pièce, avancez vers la table et allumez la bougie.

Le jeune garçon que vous contrôlez s'appelle Djidane, mais vous pouvez le rebaptiser si vous le souhaitez. Nous appellerons toutefois Djidane et ses compagnons par leurs vrais noms au cours de ce cheminement. A présent, préparez-vous à vivre votre première bataille (illustration 2).

Ne trouvez-vous pas que votre adversaire a l'air étrange ? Appuyez sur la touche **SELECT** pour afficher son nom. Ce que vous aviez pris pour un dragon est en réalité un homme qui se fait appeler Maskedever, plus connu sous le nom de Bach. Vous découvrirez après la bataille qu'il s'agit en fait d'une session d'entraînement pour Djidane et ses compagnons, aussi ne vous ruez pas immédiatement sur votre adversaire,



mais recourez plutôt à la commande Voler pour lui subtiliser une **Potion**, un **Poignet** et une **Dague magik** avant de l'assailir.

Après la bataille, Bach vous dresse un exposé de la situation. Manifestement, Djidane fait partie d'un gang de voleurs nommé les Tantalas qui prépare l'enlèvement de la princesse Grenat d'Alexandrie. Le chef des Tantalas vous demande alors si vous avez bien saisi le plan et répète sa question jusqu'à ce que vous lui donniez la réponse qu'il attend.

Une fois que vous lui avez correctement répondu, le Prima Vista met le cap sur Alexandrie, où vous allez faire la connaissance du deuxième personnage principal du jeu.



# Alexandrie

## L'arrivée à Alexandrie

Une fois à Alexandrie, vous incarnez un mystérieux petit garçon dont le visage est caché par les larges bords d'un imposant chapeau pointu. Comme la plupart des Alexandriens, il est impatient d'assister à la représentation de la soirée. Vérifiez votre billet dans le menu Trésors, accessible depuis votre inventaire. C'est étrange : le nom de la pièce inscrit sur votre billet ne semble pas être le bon. Ne vous laissez pas dissuader pour autant et dirigez-vous vers la caisse sur la place centrale (illustration 3) pour y présenter votre **Billet**. Votre billet est un faux, mais le sympathique caissier vous console en vous offrant trois cartes : une **carte Gobelin**, une **carte Meiden** et une **carte Squelette**. A présent, engagez-vous dans la ruelle sur la gauche de la place centrale. Vous y rencontrez le Souriceau. Acceptez de devenir son esclave. La tâche qu'il vous confie n'a rien de compliqué : il vous suffit de jouer les sentinelles pour lui laisser le champ libre le temps de commettre un petit larcin.

Tandis que le Souriceau s'enfuit avec son butin, Jack apparaît au coin de la ruelle. Appuyez sur la touche **ⓧ** dès l'apparition de Jack et du « ! », pour

l'empêcher de vous délester de quelques Gils. Si vous êtes suffisamment prompt à lui adresser la parole, il vous exposera volontiers les règles du jeu de cartes. Vous pouvez le défier au Tetra Master, mais nous vous recommandons de sauvegarder votre partie avant : Jack est un joueur de cartes professionnel très difficile à battre.

Pour sauvegarder votre partie, rendez visite au Souriceau dans le clocher. Tandis que vous montez à l'échelle, un Mog en dégringole. Il se nomme Coubo et va sauvegarder votre partie au terme d'une brève discussion. Une fois que vous avez glané tous les objets abandonnés dans les rues d'Alexandrie, il est temps



de suivre le Souriceau sur le toit par l'échelle du clocher. Votre personnage au chapeau pointu se présente finalement sous le nom de Bibi. Le Souriceau, quant à lui, se nomme Puck. Suivez Puck au château, où la représentation est sur le point de commencer... (illustration 4)

## Halte aux dépenses inutiles !

L'armurerie et la forge ne vendent pas encore d'objets, mais vous pouvez tout de même y trouver un **Remède** et un **Ether** (illustration 5). La quincaillerie vend des objets de soin, mais gardez votre argent pour le moment.

Si vous trouvez un objet pour la première fois, appuyez sur la touche **SELECT** pour en obtenir une brève description. Cette option très utile est disponible dans tous les menus.



## Au paradis des chineurs

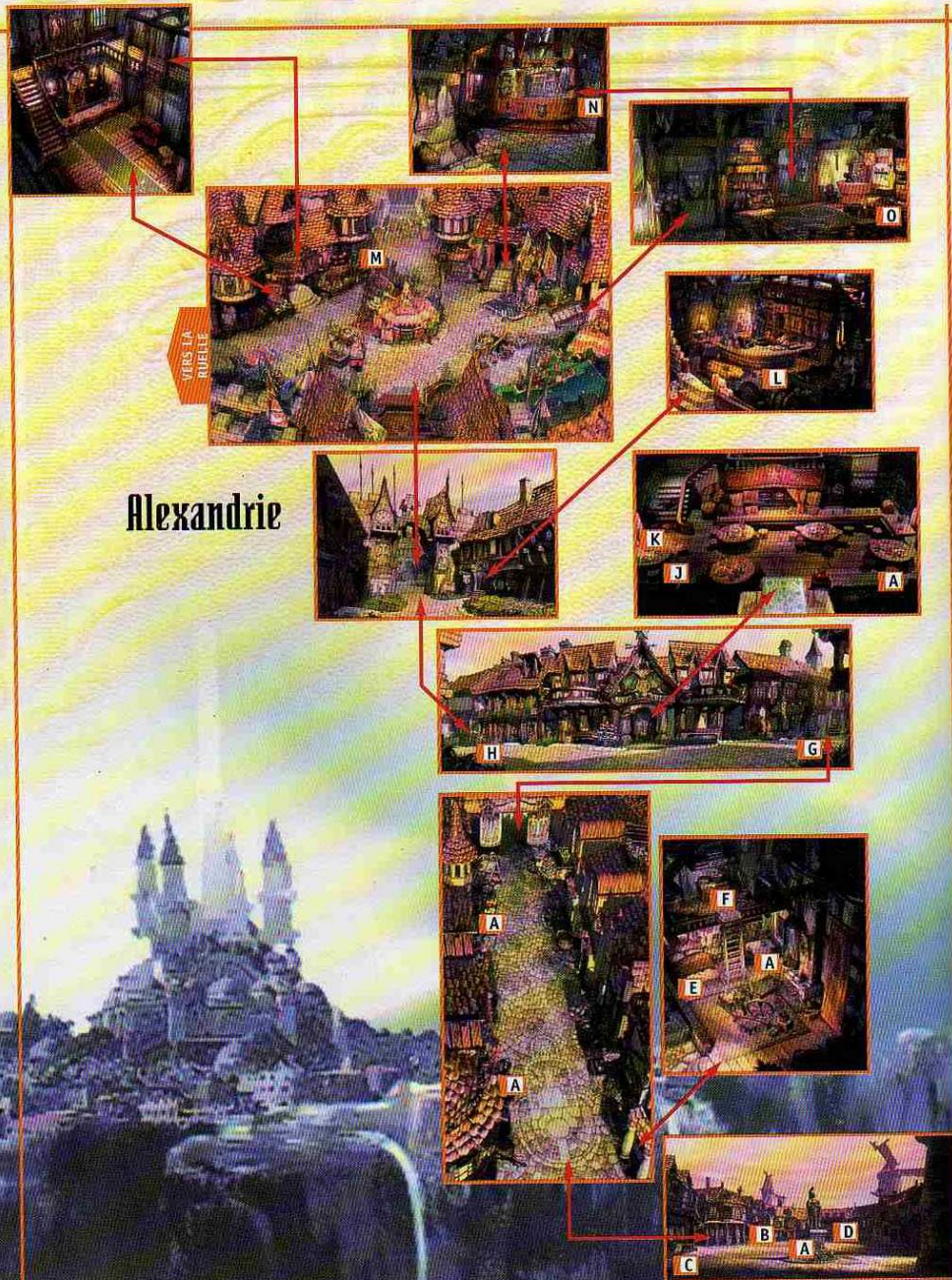
Vous serez surpris par le nombre d'objets abandonnés dans les rues d'Alexandrie. Faire les poubelles n'a rien de honteux dans le monde de Final Fantasy IX, aussi prenez soin de ramasser tous les objets laissés par ces insoucients citadins ! Vous trouverez, par exemple, une **carte Kaimahn** cachée derrière la statue en bas du boulevard. Bien qu'elle ne soit pas visible, vous pouvez trouver cette carte en appuyant sur la touche **ⓧ** lorsque le « ! » apparaît au-dessus de la tête de Bibi (illustration 6). Entrez ensuite dans la maison, sur la droite du clocher. L'accès aux escaliers du premier étage est bloqué par une jeune fille, mais celle-ci prend la fuite lorsque vous sortez de la maison. Vous pouvez alors y retourner et récolter **3 Gils** à l'étage.



## Une partie de cartes ?

Une fois que vous possédez au moins cinq cartes, vous pouvez vous mesurer à divers habitants d'Alexandrie sur une partie amicale de Tetra Master : il vous suffit de vous approcher du personnage que vous souhaitez défier et d'appuyer sur la touche **ⓧ**. Sur la place centrale, vous rencontrez Hippo, qui vous parle de trois cartes qu'il a cachées dans un endroit sûr. Montez à l'échelle du clocher et sonnez la cloche (illustration 7) pour récupérer une **carte Diabolik**, une **carte Gobelin** et une **carte Meiden**. Ces cartes ne sont disponibles qu'à cette occasion, c'est à dire une fois que vous avez parlé à Hippo et avant que vous n'entriez dans la caisse.





## Alexandrie

## Faites un saut sur la place !

Si vous vous sentez le pied léger, faites donc une petite partie de saut à la corde sur la place centrale ! En plus de démontrer vos talents, vos exploits peuvent s'avérer fort profitables. La petite fille du milieu vous laisse volontiers sa place (illustration 8). Appuyez sur la touche  $\otimes$  pour commencer la partie, puis appuyez dessus en rythme pour sauter au-dessus de la corde.

PlayOnline. MOT DE PASSE : F-SKIPGAME

Fatigué, mais heureux : PlayOnline vous dévoile les récompenses que vous recevez en accomplissant une performance au saut à la corde.

SECRET



## L'ami des bêtes

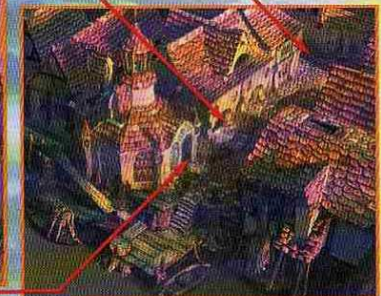
Parmi les badauds, il y a un petit garçon nommé Tom dans la ruelle. Le pauvre petit a perdu son chaton ! Vous le trouverez gambadant juste en dessous de l'endroit où vous avez pris le contrôle de Bibi (illustration 9). Pour aider Tom, appuyez sur la touche  $\otimes$  une fois que vous êtes à proximité du chaton. Retournez ensuite dans la ruelle parler au garçon et il vous offrira une **carte Succube** en gage de sa gratitude.

## LEGENDE

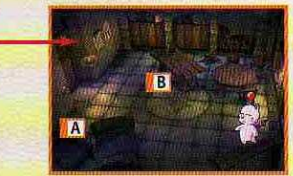
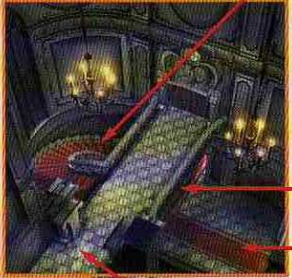
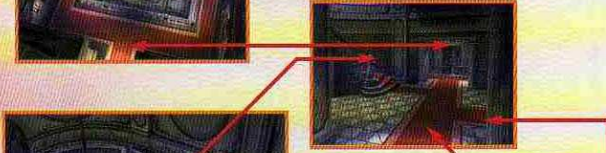
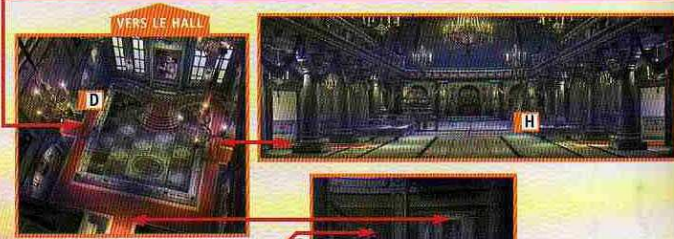
- A Potion (x6)
- B Carte Sahagin
- C Carte Zombie
- D Carte Kaimahan
- E 9 Gils
- F Carte Meiden
- G 33 Gils
- H Carte Gobelin
- J Carte Flambos
- K 27 Gils
- L 38 Gils
- N Résurex
- O Ether
- P Tente
- Q 3 Gils
- R Lasik
- S 29 Gils
- T 63 Gils
- U 92 Gils



VERS LA PLACE CENTRALE

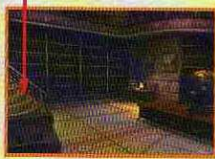


# Château d'Alexandrie



## LEGENDE

- A** Renais
- B** Blutch, Brutos n°2
- C** Lauda, Brutos n°4
- D** Toghebon, Brutos n°5
- E** Bayroyd, Brutos n°6
- F** Weimar, Brutos n°7
- G** Hagen, Brutos n°8
- H** Melgenheim, Brutos n°9
- J** Brutos





## Le monde n'est qu'une vaste scène

Bibi et Puck arrivent au château juste à temps pour le lever de rideau. Vous incarnez de nouveau le personnage de Djidane. En compagnie de trois de ses camarades, il participe à une démonstration de combat sur scène contre trois acteurs. La commande Illusion n'inflige aucun dommage, mais déclenche des coups visuellement spectaculaires (illustration 10). Attaquez le Roi Lear pour mettre rapidement fin au numéro. Vous n'avez vraisemblablement nul besoin de recourir aux objets de soins pour vos personnages, car il suffit que l'un de vos combattants « survive » pour que la victoire soit vôtre.



Djidane affronte alors Frank en duel (illustration 11). Une coquette somme vous attend si vous parvenez à suffisamment impressionner le public par votre performance de comédien. Pour obtenir l'ovation du public, il vous suffit d'entrer rapidement et correctement les combinaisons qui s'affichent à l'écran.

La série de combinaisons change à chaque nouvelle tentative. La seule constante est que les touches  et  sont rarement utilisées dans les 15 premières combinaisons. Appuyez sur la touche directionnelle → lorsque la requête apparaît à l'écran. Il ne vous sera pas demandé d'appuyer de nouveau dessus avant que la touche directionnelle ← n'ait été utilisée à son tour. Ce duel se révèle bien plus facile en manipulant la Manette à deux joueurs.

Après cet interlude, il est temps de passer à l'enlèvement de la Princesse. Djidane et Frank se déguisent en soldats pour pouvoir se déplacer librement autour du château. Cette liberté est toute fois très relative, car pour l'heure, vous n'avez accès qu'à l'étage. Djidane rencontre une jeune fille, mais les choix que vous faites au cours du dialogue qui s'ensuit n'ont aucun effet sur la suite des événements.

## L'évasion du château

Vous incarnez désormais Steiner, l'honorable (bien qu'un tantinet suffisant) Capitaine des Brutos (illustration 12). Votre objectif est d'atteindre le sommet de la tour gauche. En chemin, vous pouvez prendre une nouvelle responsabilité en ordonnant à tous les Brutos de rechercher la princesse Grenat (reportez-vous au paragraphe "Capitaine Steiner" ci-dessous). Ce n'est toutefois pas une obligation.

Vous reprenez le contrôle de Djidane à bord du Prima Vista. Suivez Grenat dans la machinerie. Tournez la vanne dans les deux sens pour révéler des coffres à trésor sur le pont inférieur, l'un des deux est caché par le moteur (illustration 13). Les coffres contiennent un **Renais** et un **Résurex**. Au moment où vous passez le pas de la porte pour sortir, Steiner vous barre la route. Vous devez infliger environ 170 HP de dommages au capitaine pour mettre fin à ce duel. Après un intermède théâtral, la bataille recommence et vous devez de nouveau affronter Steiner.

Nul besoin d'agir au cours du troisième et dernier combat ! Il vous suffit d'attendre que le monstre de feu explose. Le Prima Vista quitte alors péniblement Alexandrie avant de s'écraser dans la Forêt Maudite.

PlayOnline. MOT DE PRESSE : F-SWORDF  
**SECRET**

*Le public enthousiaste vous offre des Gils pour récompenser votre performance, mais la Reine Branet paraît bien lade. PlayOnline vous dévoile ce que la monarque vous réserve.*

## Le Capitaine Steiner

Dirigez-vous vers la droite et entrez dans la Salle d'armes. Parlez à Bloutch, ramassez le **Renais** et lisez la liste qui vous révèle les noms des Brutos. Demandez ensuite au Mog de sauvegarder votre partie, si vous le souhaitez. A présent, sortez de la Salle d'armes, gravissez les marches de l'escalier et approchez-vous de la Loge. Si la reine Branet a apprécié la performance de Djidane et Frank, elle offre un objet à Steiner.

La carte illustrée de la page 38/39 vous indique le chemin de la tour gauche, ainsi que la position des Brutos. Adressez-vous deux fois de suite à Bayroyd, dans la tour gauche (illustration 15), pour découvrir à quels Brutos vous avez donné des ordres. Si vous les avez tous passés en revue, Bayroyd vous tend un **Elbdr**.

En outre, lorsque Bayroyd vous énumère les spécialisations des Brutos, il ne fait pas que se répandre en bavardages oiseux. Mémorisez bien les informations qu'il vous donne : leur utilité se révélera par la suite et elles vous vaudront un objet rare.



# Forêt Maudite

## La première épreuve

Après le crash du Prima Vista, vous reprenez le contrôle de Djidane. Appuyez sur la touche **SELECT** pour regarder l'ATE (Active Time Event). Ces séquences vous permettent d'assister à des événements qui se déroulent ailleurs au même moment. Dans le cas présent, vous apprenez que Grenat et Bibi sont indemnes – du moins, jusqu'ici.

Il y a un **Renais** caché derrière le Conducteur endormi. Si vous avez subtilisé la Dague magik à Bach au début de votre aventure, armez-en Djidane. Cela vous permet d'utiliser la Commande 3ème Oeil pour découvrir les objets détenus par votre adversaire. Pensez également à lui associer des compétences dans le menu afférent.

La souche creuse mène à la forêt maudite, théâtre de votre première bataille sérieuse. Veillez à demander au Mog de sauvegarder votre partie avant de quitter l'épave de l'aéronef. Au bout de ce chemin, vous trouvez une princesse en détresse. Attaquez le monstre mais n'utilisez pas la commande de Transe Cadrage de Djidane, car cela blesserait autant la princesse Grenat que son ravisseur. Pensez à utiliser des Potions à temps pour soigner Grenat, car si elle venait à mourir, ce serait la fin de vos aventures (illustration 16).

A l'issue de cette bataille, Bibi est capturé à son tour et vous devez réengager le combat. Une fois de plus, il vous faut assurer la survie du captif. Après cette victoire, Djidane, Steiner et Bibi le petit Mage Noir retournent au Prima Vista, où ils sont automatiquement soignés.

## Frères d'armes

Vous êtes désormais dans la timonerie du Prima Vista. Bach considère qu'il est trop dangereux de quitter l'aéronef pour partir à la recherche de la Princesse. Trouvez le coffre à trésor caché qui contient le **Paracoup**, puis sortez de la timonerie (illustration 17). Regardez ensuite les deux ATE dans le couloir, puis ouvrez le coffre à trésor pour y trouver un **Poignet**. Entrez alors dans la cabine, sur la droite, pour voir comment se porte Bibi. Ramassez l'**Ether** et inspectez le lit superposé pour y trouver **116 Gils**. Une fois que vous avez quitté cette pièce, Djidane commence à s'inquiéter pour Grenat. Quels que soient vos choix lors du monologue de Djidane, sa décision reste claire : quelqu'un doit voler au secours de la Princesse.

Après une brève discussion avec Frank, vous partez retrouver le chef. Il n'est plus dans la timonerie, aussi vous faut-il le chercher dans la partie gauche de l'appareil. Ramassez l'**Ether** (illustration 18) avant de descendre l'escalier qui mène à la cale, dans laquelle vous trouverez un **Gomme-armet**, près du mur du fond. Bach vous attend dans la cabine sur la droite, impatient de réengager un combat d'entraînement contre Djidane. Ouvrez le coffre à trésor, qui contient une **Potion**, avant de suivre Bach. Si vous le souhaitez, vous pouvez demander au Mog qui se trouve à l'extérieur de l'appareil de sauvegarder votre partie avant d'affronter le chef des Tantalas. Cette fois-ci, Bach se bat sérieusement, aussi veillez à soigner Djidane si ses HP descendent en dessous de 30.

Après cette bataille, vous trouvez la porte de la réserve (où Steiner est détenu) déverrouillée. Jugeant que la sauvegarde de la princesse Grenat passe avant leurs petits différends, Steiner et Djidane enterrent temporairement la hache de

guerre. Retournez dans la réserve et ouvrez le coffre pour y trouver un **Ether**. Il est maintenant temps d'aller parler à Bibi. Avec son aide, Steiner pourra à l'avenir utiliser la commande Mglkame, un désoestimable pour votre équipe. Vous êtes désormais prêt à partir pour la forêt.

Djidane reçoit le **Soin de Frank** avant de quitter le Prima Vista. Remontez ensuite à bord de l'appareil pour y ramasser un **Cuireau** (illustration 19).

A l'extérieur, Cina revend des objets de soin. Équipez Steiner et Bibi avec leurs nouvelles pièces d'armure et compétences. Lorsque vous êtes prêt à vous aventurer dans la forêt, demandez au Mog de sauvegarder votre partie.

## Une aide bienvenue

Suivez le sentier en courant, puis regardez l'ATE, au cours duquel l'orchestre des Tantalas interprète un morceau de Final Fantasy VII. La chute d'eau est un cul-de-sac, mais un sentier partant vers la droite débouche juste avant (illustration 20).

Un autre ATE vous attend près de la source, dans les bois. Cette source est manifestement investie de fabuleux pouvoirs : lorsque Djidane s'y désaltère, le groupe entier récupère la totalité de ses HP et MP (illustration 21). Si Coubo vous a confié une lettre à Alexandrie, vous pouvez la livrer au Mog qui se trouve dans la souche. Il vous suffit de lui adresser la parole et de choisir l'option Mog-poste. Ensuite, choisissez de nouveau cette option, suivie de Annuler, pour lire une lettre de Steelskin. Répétez cette opération avec chaque Mog que vous rencontrez pour lire toutes les futures correspondances. Le sentier qui part vers la droite vous mène au boss, Blambourine, aussi est-il préférable de sauvegarder votre partie avant de vous y engager.



## Blambourine

Frank vient vous prêter main forte au bout d'un certain temps ou lorsque la jauge de HP de Djidane vire au jaune. A ce moment-là, les dommages reçus par Blambourine n'ont pas encore été comptabilisés, aussi vous serait-il profitable de recourir à la commande Stocker de Bibi, pour augmenter la puissance de ses sorts ultérieurs. Vous pouvez également déposséder le monstre de ses objets grâce à la commande Voler de Djidane. Lorsque cela s'avère nécessaire, dispensez des Potions à vos blessés grâce à Steiner.

L'attaque Pollen de Blambourine (illustration 22) ne fait que diminuer la puissance des attaques physiques, aussi pouvez-vous l'ignorer pour le moment. Il vous faudra, en revanche, soigner l'altération nocive Obscurité à l'aide de Lasiks ou de Remèdes.

Les heures du monstre commencent à être comptées lorsque Frank entre en scène. Un sort de Feu lancé par Bibi et une attaque Mgklame de Steiner suffisent ensuite à l'achever. Djidane peut maintenant soigner Grenat à l'aide du **Soin de Frank**



NOM: <b>Blambourine</b>		HP:	MP:	Niv:
FAIBLESSE: Feu		916	1431	7
OBJETS À VOLER:				
Lasik, Armet de fer				
EXP:	CP:	Gils:	OBJETS / LAISSÉS AU COMBAT:	
0	5	468	Potion, Renais	
CART 7 -				

## Une retraite précipitée

Après la bataille, l'équipe est frénétiquement assaillie par une nuée d'Arachnéés. Ouvrez le menu à l'aide de la touche **△** pour soigner vos personnages. Ne prenez pas la peine d'équiper Frank avec des objets précieux ; il ne va pas rester longtemps dans l'équipe. En revanche, sa Soierie sera très utile pour vos autres personnages. A présent, battez rapidement en retraite pour échapper au flot d'Arachnéés.

Après une série de batailles, vous parvenez finalement à sortir de la Forêt Maudite et vos personnages récupèrent automatiquement leurs HP et MP. Vous pouvez alors regarder un ATE, au cours duquel Mogoo vous expose quelques principes essentiels du jeu (illustration 23). Djidane reçoit ensuite un **Appau à Mog**, qui vous permet d'appeler un Mog depuis n'importe quel point de l'Atlas. Avec son aide, vous pouvez vous reposer dans une Tente et sauvegarder vos aventures. Vous pouvez également vous orienter à l'aide de la Carte que Frank parvient à lancer in extremis à Djidane.



## Continent de la Brume - Vallée de Gounitas

### Des guerriers libres

Pensez à équiper Grenat et appelez un Mog pour sauvegarder votre partie. Il vous faut maintenant prendre la direction du sud pour atteindre votre prochaine destination, la Grotte des Glaces (illustration 24). Vous la trouverez aisément sur votre Carte (illustration 25). Si vous le souhaitez, vous pouvez faire un détour par la Porte Nord, à l'ouest. Vous y trouverez deux coffres contenant une **Potion** et un **Lasik** cachés derrière la clôture (illustration 26). Si vous écoutez à la porte, puis appelez quelqu'un à l'intérieur, vous pourrez constituer des réserves de Potions au prix de 50 Gils la fiole.

Une fois qu'un de vos personnages maîtrise une compétence, vérifiez s'il ou elle ne peut pas en apprendre une nouvelle en l'équipant d'une autre arme ou pièce d'armure. Ne limitez pas votre équipement aux objets les plus puissants. Prenez au contraire l'habitude de toujours vérifier si vos personnages peuvent apprendre de nouvelles compétences en les équipant de nouveaux objets. Cela vous aidera à constituer le plus large éventail de compétences possible pour chacun de vos personnages.

# Grotte des Glaces



### LESEULE

- A** Tente
- B** Potion (x2)
- C** Ether
- D** Elixir
- E** Dague magik
- F** Renais
- G** Cuirgnet
- V** Ici, Bibi peut recourir à ses sorts de Feu pour faire fondre les murs



## Un accueil glacial

La magie Feu de Bibi montre tout son intérêt dans les galeries de la glaciale caverne. Lorsque vous affrontez plus d'un adversaire, vous pouvez diriger les attaques magiques contre tous vos agresseurs (illustration 27) en appuyant sur la touche [L] ou [R] au moment de déclarer la cible de votre sort.

Cherchez les endroits où un « ! » apparaît au-dessus de la tête de Djidane. Appuyez alors sur la touche [D], et Bibi fait fondre les murs à l'aide de sa magie du Feu, révélant ainsi de précieux objets. Ces endroits sont marqués d'un « V » sur les cartes de la page 43.

Prenez garde à la brise gelée qui souffle dans certains secteurs des grottes, comme par exemple sur la gauche et la droite du premier coffre à trésor. Dès que Djidane entre en contact avec l'une de ces brises, un monstre appelé Mammouth apparaît. Vous pouvez esquiver ces rencontres en attendant que la brise se dissipe pour avancer.

Dans la seconde grotte, vous pouvez voir un coffre sur une corniche, près du coin inférieur gauche de l'écran. L'accès à ce coffre est dissimulé derrière les marches (illustration 29).

Le sentier se sépare en fourche peu avant que vous n'atteigniez le tréfonds de la Grotte des Glaces. Le chemin de gauche vous mène aux champs de fleurs de glace, où Bibi peut libérer un Mog de son confinement glacial. Au cours de l'ATE qui suit, Mogoo vous fait une nouvelle démonstration de son immense savoir. Ses leçons sur les altérations d'état sont du plus grand intérêt.

Pour l'heure, votre principale priorité est de soigner Djidane. Sa préparation est d'une importance capitale, car c'est seul qu'il devra affronter son prochain adversaire. Dès que vous êtes prêt, sortez de la grotte. C'est alors dans la plus totale impuissance que vous voyez votre équipe au grand complet perdre connaissance. Seul Djidane retrouve ses esprits, et par là même, la capacité à trouver la source du problème. Nous vous recommandons de retourner au Mog et de sauvegarder votre partie avant de vous aventurer vers la droite.

## Valseur 1

Si vous commencez par assaillir Sealion, son monstrueux acolyte le soigne en lançant des sorts Glacier. Concentrez plutôt vos assauts sur Valseur 1 (illustration 30) et terrassez-le avant d'attaquer Sealion. Le cercle que votre adversaire porte sur le torse passe du bleu au rouge une fois qu'il a essuyé quelques douloureuses estocades. Ses attaques deviennent alors plus puissantes, aussi n'oubliez pas d'utiliser vos Potions pour soigner Djidane à temps. Si Djidane entre en Transe, vous serez alors en mesure d'infliger de très sérieux dommages. Il vous suffit de sélectionner sa commande Truand et de choisir Energétik. Vous mettrez plus de chances de votre côté en menant quelques combats dans les grottes pour remplir votre jauge de Transe avant d'affronter ce boss.

Si vous vous sentez d'humeur téméraire, vous pouvez tenter de lui subtiliser une **Mithdague**. Pour cela, utilisez la commande Voler après avoir vaincu Valseur 1 et avant de



porter la première attaque sur le Sealion. Si vous disposez de suffisamment de Potions, vous y parviendrez sans aucun problème. Après la bataille, Djidane retourne vers ses compagnons, qui commencent à reprendre conscience. Les quatre camarades commentent alors l'ascension du raidillon derrière la chute d'eau. Une fois sortis de la Grotte des Glaces (illustration 31), vous avez la possibilité de choisir un surnom pour Grenat. Elle suggère qu'on l'appelle Dagga. Veillez à ce que ce fantaisiste sobriquet vous plaise, car c'est le nom que portera la Princesse dorénavant.



NOM:	HP:	MP:	Niv:
Valseur 1	229	9999	2
FAIBLESSES:	Feu, Glace		
OBJETS À VOLER:	Remède, Soierie		
EXP:	CP:	Gils:	
0	5	399	
OBJET LAISSÉ AU COMBAT:			
CARTE:			

NOM:	HP:	MP:	Niv:
Sealion	472	9999	3
FAIBLESSE:	Feu		
OBJETS À VOLER:	Éther, Mithdague		
EXP:	CP:	Gils:	
0	5	399	
OBJETS LAISSÉS AU COMBAT:	Maxi Potion, Renais		
CARTE:	Meiden		

# Continent de la Brume - Plateau de Norchi

## Sur la route de Dali

Une fois sortie de la Grotte des Glaces, l'équipe décide de partir pour le village de Dali, vers l'ouest. Vous pouvez faire deux détours avant de vous rendre à Dali, mais ce n'est pas une obligation. La Porte de Dali (illustration 32) se trouve au sud-est, mais vous n'êtes pas autorisé à y entrer sans laissez-passer. Adressez-vous au garde, choisissez de vous reposer et attendez l'arrivée de Marie l'apprentie (illustration 33). Vous pouvez lui acheter des objets de soin et faire récupérer leurs HP et MP à vos personnages pour la coutumière somme de 100 Gil. Nous vous recommandons toutefois de garder vos liquidités, car ils les récupéreront automatiquement dans le prochain village, de toute façon.



# Dali

## Une histoire bucolique

En entrant dans Dali, vous vous demandez par où commencer (illustration 36). L'équipe décide de prendre un peu de repos à l'auberge. Grenat - que l'on appelle désormais par son surnom, Dagga - est réticente à l'idée de partager sa chambre avec



trois hommes, mais dans de telles circonstances, même une princesse ne peut exiger un traitement de faveur. Tandis que Steiner insiste pour la ramener à Alexandrie, Dagga préfère, quant à elle, visiter la cité de Lindblum. Djidane lui fait la promesse de l'aider, mais c'est plus vite dit que fait, car la porte sud est fermée pour le moment. Finalement, toute l'équipe suit l'exemple de Bibi et va se coucher. Djidane se réveille seul à l'auberge. Ouvrez le coffre à trésor pour y trouver une **Potion** et un **Antidote**. Il y a un Mog dans le hall, aussi pensez à vérifier le

courrier de la Mog-poste et à sauvegarder votre partie. En sortant de l'auberge, vous avez le choix entre plusieurs ATE. N'oubliez pas de regarder « Courage, Dagga ! » et « Encore un effort, Dagga ! », si vous souhaitez retrouver la Princesse par la suite. Les autres ATE vor apprennent qu'il se trame des événements étranges à Dali.

Vous trouverez l'armurerie en face de l'auberge. Quelqu'un a oublié une bourse contenant **120 Gils** au-dessus de l'entrée,

Si vous regardez vers la droite juste avant le hameau, vous verrez un affleurement rocheux (illustration 34), que l'on nomme le Belvédère de Dali. Inutile de l'explorer pour le moment, vous devrez de toute façon y passer en revenant de Dali.

Une **Maxi Potion** est cachée derrière les tonneaux (illustration 35), tandis que **135 Gils** attendent leur nouveau propriétaire près de la clôture, sur la droite. Un vieil homme dénommé Grand-père Moricio vit dans le cabanon.

aussi n'oubliez pas de les décrocher. Dans la boutique, vous rencontrerez Dagga et convenez avec elle de vous retrouver à l'auberge pour discuter de la suite des événements avec les autres membres de l'équipe.

Bibi attend près du moulin (illustration 37). Djidane le rejoint, puis prend congé après lui avoir donné un point de rendez-vous. Vous êtes alors témoin de l'enlèvement du petit mage ! Entrez dans la chambre de l'auberge pour y retrouver Dagga.

Ne voyant pas Bibi arriver, Dagga et Djidane décident de partir à sa recherche. Un ATE se déclenche alors automatiquement et vous découvrez que Steiner est envoyé pour inspecter le belvédère, à l'extérieur du village (illustration 38).

Retournez à l'endroit où vous avez vu Bibi pour la dernière fois, près du moulin. Il apparaît qu'il est retenu prisonnier sous terre. L'accès au sous-sol se trouve à l'intérieur de moulin. Ramassez la Pierre Stellaire du **Bélier** au fond de la pièce avant d'ouvrir le dôme au sol. Il existe d'autres Pierres Stellaires de ce type. Lorsque vous en trouvez une, elle apparaît dans le menu Trésors. Vous pourrez les échanger plus tard contre de précieux objets et des Gils.



## Promenade dans le village

La taverne sur la droite du moulin ne sert pas encore de boissons, mais vous pouvez y acheter des objets de soin. Ceci dit, l'armurerie propose des objets bien plus intéressants. L'Épée de fer serait très utile à Steiner, quant à Bibi et Djidane, ils gagneraient fort à être équipés d'un Robinhood. Il leur permet d'apprendre la compétence Tonifiant, qui active les altérations d'état liées à leurs armes. Si, par exemple, Djidane attaque avec la Dague magik, il y a une certaine probabilité pour que son adversaire subisse l'altération Coi. Il y a une note au bas du mur qui vous donne quelques astuces stratégiques ainsi que les dernières informations au sujet du jeu de cartes. Osez-vous proposer une partie de Tetra Master à la vendeuse ?

Votre visite de la maison du chef est rapidement écourtée (illustration 39), car Kab, le chef du village, vous en chasse immédiatement. Vous n'avez donc aucun moyen d'obtenir la Clé du chef pour déverrouiller la porte du moulin et ne pouvez toujours pas accéder aux deux coffres qui se trouvent à l'étage.



SECRET

PlayOnline. MOT DE PASSE: F-DALIKEY

Vous ne parvenez pas à ouvrir la porte verrouillée du moulin ? PlayOnline vous explique comment en libérer l'accès...

## En attendant l'Aérocargo

Vous retrouvez Steiner sur le Belvédère de Dali, l'affleurement rocheux au nord-est du village. Discuter avec Grand-père Moricio ne vous avancera à rien pour le moment, aussi pouvez-vous descendre les marches sans autre forme de cérémonie. Si vous n'avez pas exploré les lieux après votre évasion de la Grotte des Glaces, vous y trouverez **135 Gils** et une **Maxi Potion**. Attendez Grand-père Moricio dans le cabanon et adressez-lui la parole (illustration 42). Steiner tente désespérément de savoir quand l'aérocargo doit arriver et finit par comprendre qu'il a déjà atterri. Pensez à vérifier l'équipement de Steiner avant de sortir du cabanon, puis partez pour Dali : vous êtes sur le point d'affronter un deuxième Valseur.



## À la recherche de Bibi

Entrez dans le moulin. A votre gauche se trouve un sas que vous pouvez actionner. Une fois ouvert, vous sentez un courant d'air froid et vous avez la possibilité de descendre. Lorsque vous arrivez en bas de l'échelle, sautez sur le monte-charge. Descendez et ouvrez le coffre à trésor, qui contient **156 Gils**.

Dans la salle souterraine suivante, Dagga et Djidane voient Bibi se faire emmener (illustration 40). Il y a une **Potion** sur la gauche, à l'intérieur du cabanon, et vous trouverez un **Lasik** près de la clôture, devant l'entrée. Un Mog est caché dans un tonneau du débarras, et vous apercevez deux coffres dans le fond. Escaladez la pile de caisses pour récupérer un **Ether**, et profitez-en ensuite pour ajouter une nouvelle **Potion** à vos réserves. Un bon coup de pied dans la vanne rouillée (illustration 41) fera des merveilles. Le second débarras renferme également des coffres contenant des objets. Ne manquez pas l'**Armet Fer** et le **Cuirgnet**.

Dans le débarras voisin, Dagga entend quelqu'un gémir dans un tonneau. Djidane y trouve Bibi, sur le point d'être expédié au château d'Alexandrie. Le petit mage reprend sa place dans vos rangs pour enquêter sur cette mystérieuse opération souterraine. Pensez à vérifier et à « renouveler » l'équipement de vos personnages, car vous êtes sur le point d'entamer une série de batailles.

Le coffre à trésor placé près du moteur contient **95 Gils**. Au moment où vous ouvrez les lourdes portes de chêne, vous êtes assailli par un couple de Fantômes. Ne menez ce combat que si vous y tenez, car les coffres de la salle sur laquelle s'ouvrent ces portes ne contiennent qu'un **Résurex**, une **Potion** et un **Renais**. L'un de ces coffres est caché sur la droite, derrière le moteur.

Suivez la passerelle de bois qui longe le tapis roulant, pour finalement découvrir le terrible secret de cette usine souterraine. Que peuvent bien cacher ces « pantins » grandeur nature qui ressemblent de façon si troublante à Bibi ? Et quel est le rôle de la reine Branet dans tout cela ? Les réponses viendront plus tard. Pour l'heure, l'attention se concentre sur Steiner.



NOM:	Valseur 2			HP:	MP:	Niv.:
				1030	3017	2
FAIBLESSE:	Vent					
OBJETS À VOLER:	Chappoointu, Cuirasse					
EXP:	CP:	Gils:	OBJET LAISSÉ AU COMBAT:			
0	5	441	Ether			
CARTE:	—					

## Valseur 2

L'équipe se réunit à temps pour affronter Valseur 2 (illustration 43). L'acolyte du monstre que vous avez terrassé dans la Grotte des Glaces est plus résistant que son prédécesseur et a plus de tours dans son sac. Valseur 2 contre-attaque avec des Brasiers + lorsqu'il essuie une attaque magique, aussi vous faut-il privilégier le fer sur les sorts contre cet adversaire. La compétence Mglame de Steiner vous sera ici d'une aide précieuse, et Djidane peut délester ce boss d'un Chapoointu et d'une Cuirasse.

Le Valseur n'attaque pas Dagga (illustration 44), car la reine Branet lui a ordonné de la ramener à Alexandrie. Si Valseur 2 parvient à se débarrasser de ses trois adversaires masculins, il endormira Dagga et votre cause sera perdue. Mais aucun monstre n'est invulnérable...

Une fois débarrassé de cet adversaire, vous pouvez librement retourner à Dali. Saisissez cette opportunité pour faire des réserves et vous reposer à l'auberge. Vous pouvez y soigner vos personnages et sauvegarder votre partie. Il est maintenant grand temps de quitter le village pour embarquer à bord de l'aérocargo.



### LEGENDE

- A Potion (x4)
- B Antidote
- C 120 Gils
- D Le Bélier
- E 156 Gils
- F Lasik
- G Ether
- H Armet Fer
- J Cuirgnet
- K 95 Gils
- L Résurex
- M Renais



PLATEAU DE NORCHI

Dali



## Valseur 3

Montez à l'échelle après avoir discuté avec Bibi et Dagga. Avant que vous n'ayez pu accéder à la passerelle, Djidane et Steiner recommencent à se quereller, mais leur dispute est abruptement écourtée par l'arrivée de Valseur 3 (illustration 45), qui porte une violente attaque contre l'aéronef. Les Mages Noirs se révèlent alors être davantage que des marionnettes sans âme en se précipitant au secours de Bibi. Malheureusement, ils paient le prix de cet élan de solidarité. Lorsque la bataille commence, Bibi est en Transe et peut ainsi lancer deux sorts à chaque tour. Valseur 3 attaque à l'aide d'un sort puissant : Foudre +. Les attaques physiques n'ont aucun effet sur cette créature lorsqu'elle vole (illustration 46). Nous vous recommandons de mettre un terme rapide à ce combat si vos réserves d'objets de soin sont limitées : n'oubliez pas que Dagga pilote l'aéronef, et ne peut donc pas prendre part au combat. Si l'occasion se présente, vous pouvez tenter de délester Valseur 3 de trois objets précieux à l'aide de la commande Voler de Djidane. Sinon, vous pourrez les acheter dans l'armurerie de votre prochaine destination. Vous pourrez même obtenir le **Gantelex** gratuitement une fois arrivé en ville. Si vous avez infligé suffisamment de dommages à Valseur 3, la créature bat en retraite pour vous poursuivre à bord de l'aéronef de Pile et Face (illustration 47). Djidane propose alors un audacieux plan d'évasion...



NOM: <b>Valseur 3</b>		HP:	MP:	Niv:
		1128	2080	7
FAIBLESSES: Tueur, Birdkiller, Vent				
OBJETS À VOLER: Chapopointu, Armure de lin, Gantelex				
EXP:	CP:	Gils:	OBJET LAISSÉ AU COMBAT:	
0	0	0	-	
CARTE: -				



# Lindblum

## Metropolis

Après une spectaculaire poursuite aérienne, vous atterrissez sain et sauf à Lindblum (illustration 48). Vous avez alors le choix entre vous diriger vers l'ascenseur, qui se trouve derrière les deux gardes, et gravir l'escalier qui mène à la chambre, où vous pouvez sauvegarder votre partie. Dans l'ascenseur, le Conseiller Olmetta vous dresse un exposé de la situation à Lindblum. Il vous



introduit auprès du roi Cid, dont l'apparence ne correspond pas tout à fait à l'idée que l'on peut se faire d'un chef d'état : Cid a été changé en Puluche, voilà six mois. Tandis que Dagga discute en privé avec le roi Cid, Djidane sort visiter Lindblum et y rencontre Freyja, une vieille connaissance (illustration 49). Vous avez alors l'opportunité de changer le nom de Freyja, si vous le souhaitez.

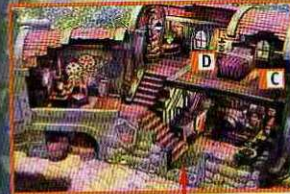
Après un repos bien mérité, Mogoo vous fait un exposé sur les forges lors d'un ATE. Vous retrouvez alors Djidane dans l'auberge. Rendez visite au Mog dans la pièce voisine avant de sortir de cet honorable établissement.

Dans l'ATE qui suit, Bibi fait les courses, le petit mage au chapeau pointu fait l'acquisition d'un **Grain de Coubo**, la gourmandise favorite des

Mog. Pour déclencher la suite des événements, entrez dans la gare située face à l'auberge et embarquez à bord du taxai à destination du quartier théâtral. Nous vous recommandons toutefois de commencer par visiter le quartier commerçant et le quartier ouvrier de Lindblum.

### LEGENDE - Le quartier ouvrier

- A Cuirgnet
- B Erlastron
- C Chapopointu
- D Carte Mimi



## Une journée à la campagne

Vous pouvez sortir de Lindblum par la Porte du Dragon, en bas du boulevard. Aventurez-vous à l'est des Pinnacle Rocks (illustration 50) et vous y trouverez des coffres contenant un **Renais**, ainsi qu'un **Elixir**

(illustration 51). Djidane se déplace seul, aussi les combats contre les monstres deviennent-ils de véritables épreuves.



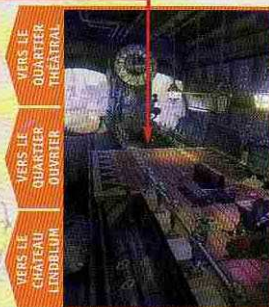
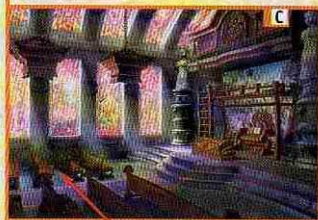
## Le quartier ouvrier

Embarquez à bord du taxai en direction du quartier ouvrier et explorez ses rues. Comme toujours, les cartes ci-dessous vous indiquent la position des objets cachés. Partez pour le quartier théâtral une fois que vous avez fini d'explorer le quartier ouvrier et le quartier commerçant.

## Lindblum - Le quartier ouvrier



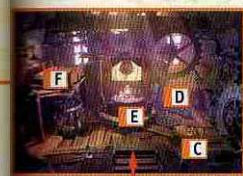
## Lindblum - Le quartier commerçant



VERS LE  
PLATEAU DE  
LINDBLUM

### LEGENDE - Le quartier commerçant

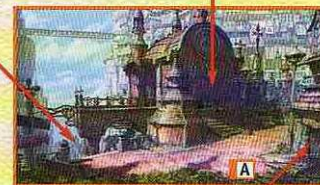
- A 163 Gils
- B Tente
- C Cuirasse
- D Bocca
- E Maxi Potion
- F Gantelex



VERS LE  
CHÂTEAU  
LINDBLUM

VERS LE  
QUARTIER  
COMMERCANT

VERS LE  
QUARTIER  
OUVRIER



## Lindblum - Le quartier théâtral

### LEGENDE - Le quartier théâtral

- A 127 Gils
- B Gemme
- C 282 Gils
- D 68 Gils
- E 97 Gils
- F Mini Bloumécia

## A la recherche de la princesse

Une fois arrivé au château, avancez vers la fontaine du couloir. Un garde bloque l'accès à l'ascenseur, vous n'avez donc guère d'autre choix que gravis les marches de l'escalier de droite. Dans la chambre, Steiner vous apprend que la Princesse reste introuvable. Si vous n'aviez pas encore visité cette pièce, ouvrez les deux coffres à trésor pour ajouter un **Vitrumelet** et un **Ether** à votre inventaire. Vous pouvez également sauvegarder votre partie dans cette chambre. Dorénavant, votre principale priorité est de retrouver Dagga. Tandis qu'il se dirige vers l'ascenseur, Djidane entend la Princesse chanter. Elle est probablement à l'étage supérieur, mais comment la rejoindre avec ce garde qui bloque l'accès à l'ascenseur ?

Avez-vous remarqué le garde assoupi dans le couloir, devant la chambre ? Retournez dans ce couloir, descendez les marches et adressez-vous à lui (illustration 54). Trouvez ensuite un prétexte pour l'attirer dans la chambre. Après une courte échauffourée, vous héritez d'un rutilant uniforme de garde. Ainsi déguisé, vous pouvez librement emprunter l'ascenseur pour monter à l'étage supérieur.

Un nouveau garde vous barre la route, vous obligent à gravis les marches sur la gauche. Continuez d'avancer vers le sommet. Vous y trouvez Dagga qui fredonne une douce chanson.

## Le quartier commerçant

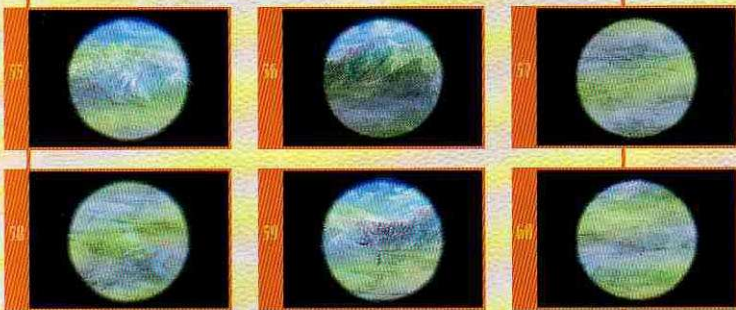
Remontez complètement le boulevard pour rejoindre la rue marchande. La rue qui remonte sur la droite vous mène à plusieurs boutiques. Ne gaspillez pas votre argent en achetant une Fourchette ou une Javeline à l'armurerie, car aucun des membres de votre équipe ne peut les utiliser. Ces armes sont destinées à deux personnages qui rejoindront bientôt votre groupe. A propos d'armes, le commentaire de Djidane sur l'épée accrochée au mur du fond est un clin d'œil à Final Fantasy VII.

Si vous passez derrière le comptoir de la forge (illustration 52) et parlez au forgeron, il ne fera rien de plus que bavarder avec vous. Vous ne serez servi que de l'autre côté du comptoir. Le forgeron façonne de nouveaux objets, plus puissants, à partir de deux objets communs - et en échange d'une certaine somme. Vous disposerez généralement de tous les « ingrédients » nécessaires ; S'il vous en manque, vous pouvez les acquérir à l'armurerie. Organix est une arme excellente pour Djidane. D'ailleurs, la Fête de la chasse va bientôt lui donner l'occasion de l'essayer.

Sortez de la gare et descendez l'escalier sur la droite. En entrant dans la base des Tantalos, vous déclenchez un ATE mettant Dagga en scène, et Djidane décide de partir à sa recherche. Prenez le temps de visiter le théâtre avant de retourner au château de Lindblum. L'entrée est assiégée par une horde d'admiratrices de Rowell, l'idole des planches, qui parvient finalement à s'éclipser discrètement, en se déguisant en Mog (illustration 53). Vous le retrouvez dans l'atelier, en face de la gare, où il a l'obligeance de vous signer un **Autographe**. Vous trouverez sa **Panoplie** cachée dans un tiroir entrouvert. Toutefois, ces Trésors n'ont aucune application pratique.

## Une vue imprenable

Tandis que Djidane profite du saisissant spectacle offert par le télescope, vous avez la possibilité de repérer six endroits. Appuyez sur la touche  $\otimes$  lorsqu'un « ! » apparaît devant la lentille. La visite touristique prend fin une fois que vous avez découvert les six endroits : Chaîne des Aerbs (illustration 55), Chaîne des Aerbs (illustration 56), Les Marais (illustration 57), Le Siber (illustration 58), La Porte Sud (illustration 59), Forêt inconnue (illustration 60). Ensuite, Djidane gâche une fois de plus une scène romantique avec Dagga. Il décide alors de participer à la Fête de la chasse pour impressionner la Princesse.



## La Fête de la chasse

Vérifiez l'équipement de Djidane avant d'entrer dans la compétition. La compétence Beastkiller, disponible lorsque vous équipez Djidane d'un Cuirnet, vous sera ici d'une grande utilité. Rendez visite au Mog du château pour sauvegarder votre partie. Dirigez-vous ensuite vers la gare de taxis pour vous rendre au quartier du théâtre, où commence le compte à rebours de douze minutes. Vous devez vaincre autant de monstres que possible dans le temps imparti. Lorsqu'il ne vous reste plus que quatre minutes, un monstre dénommé Phacoche apparaît sur la place centrale du quartier commerçant. Au moment où vous arrivez sur la place centrale, Freyja se précipite à votre secours. Selon le personnage qui sort vainqueur de cette chasse, votre équipe reçoit l'un des trois objets indiqués ci-dessous, en plus de la **Diane d'or**, à la fin du combat.



11 08

Djidane = 5000 Gils

Freyja = Coraline

Bibi = Carte Aérothéâtre

Les 5000 Gils sont moins intéressants que la très rare Coraline, aussi devriez-vous laisser l'avantage à Freyja, en ordonnant par exemple à Djidane de s'attaquer lui-même (illustration 61), ou en lui faisant éviter ou fuir des batailles préliminaires.

Si vous souhaitez faire monter Bibi sur le podium, il faut que Djidane et Freyja soient vaincus par le Phacoche. Pour y parvenir, faites-les s'attaquer entre eux pendant l'assaut du Phacoche et n'utilisez pas de Potions pour les soigner.

Si vous préférez que Djidane sorte vainqueur de la Fête de la chasse, vous pouvez neutraliser Freyja en l'attaquant durant la bataille contre le

Phacoche pour l'envoyer au tapis (illustration 62). Quelle que soit votre stratégie, n'oubliez pas de subtiliser le Paramith et la Fourchette + au Phacoche à l'aide de la commande Voler de Djidane. A la fin de la compétition, tous vos personnages récupèrent automatiquement leurs HP et MP.

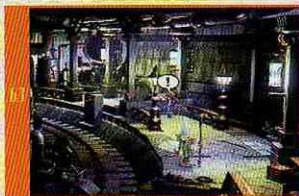
## Au secours de Bloumécia

Tandis que le roi Cid remet solennellement les récompenses au vainqueur de la chasse, la cérémonie est subitement écourtée par l'arrivée d'un messager porteur de terribles nouvelles : Bloumécia est attaquée par les Mages Noirs ! Un conseil de crise est réuni et votre équipe décide de voler au secours de la ville assiégée.

En tant que citoyenne de Bloumécia, Freyja rejoint votre équipe. Djidane, inquiet pour la sécurité de Dagga, lui recommande de ne pas quitter Lindblum. Néanmoins, la décision de la Princesse est ferme... elle est déterminée à partir pour Alexandrie, accompagnée de Steiner, pour tenter de découvrir si sa mère, la reine Branet, est impliquée dans ces dramatiques événements.

Faites descendre Djidane, Bibi et Freyja au sous-sol par l'ascenseur. Les deux wagon-

nets arrêtés de chaque côté du quai mènent respectivement à la Porte du Dragon Terrestre et à la Porte du Dragon Aquatique. Nous recommandons aux collectionneurs de commencer par se rendre à la Porte du Dragon Aquatique, où ils trouveront une **carte Mammouth** (illustration 63). Toutefois, votre véritable destination reste la Porte du Dragon Terrestre. Faites le plein d'objets de soin auprès du marchand, car sans Dagga pour soigner vos personnages, vous allez en avoir besoin ! Constituez-vous une réserve d'au moins 50 Potions et achetez également un nombre conséquent de Renais, ils vous seront salutaires au cours de ce voyage. Ramassez la **Tente** cachée derrière le quai (illustration 64) et demandez au Mog de sauvegarder votre partie. N'oubliez pas d'associer des compétences à Freyja avant de sortir. Lorsque vous lui adressez la parole, le garde vous indique le chemin de la Caverne de Guismar.



# Continent de la Brume - Plateau de Uounolas

## De nouveau sur les chemins

La Caverne de Guismar se trouve au nord de la Porte du Dragon Terrestre. Son entrée est déjà indiquée sur votre carte (illustration 65). Vous avez maintenant la possibilité de commencer plusieurs quêtes secondaires, mais elles ne sont pas essentielles au déroulement de l'histoire et peuvent être complétées plus tard dans le jeu. Cela vaut toutefois la peine de faire un détour par le marais des Kwe, situé entre la Porte du Dragon Terrestre et la

Caverne de Guismar, car vous pouvez y recruter un nouveau personnage.

Votre carte vous révèle également une autre destination plus à l'est : la Forêt des Chocobo. Vous pourrez y adopter une de ces légendaires montures.



## Le marais des Kwe

Votre route pour la Caverne de Guismar passe par le marais des Kwe (illustration 66). Entrez dans le marais et suivez la passerelle de planches. Vous rencontrez Mogoo, qui vous fait volontiers profiter de son savoir si vous le lui demandez. En vous enfonçant dans les roseaux, vous parvenez à un marais où vous faites la rencontre d'une bien étrange créature. Attrapez une grenouille à l'aide de la touche  $\otimes$  (illustration 67), puis parlez à la créature. Elle se présente sous le nom de Kweena. Elle aimerait

voyager à vos côtés pour pouvoir goûter toutes les cuisines du monde. Acceptez que Kweena vous rejoigne : elle a certes l'air quelque peu étrange, mais elle est dotée d'un talent spécial d'une valeur inestimable pour votre équipe. Grâce à sa commande Cannibale, Kweena peut dévorer ses adversaires lorsqu'ils ont perdu 75% de leurs HP. Et lorsqu'elle est en Transe, elle peut tenter de dévorer un monstre dès qu'il a perdu 50% de ses HP. Lorsqu'elle y parvient, Kweena ajoute une des compétences du monstre à son répertoire de Magie Bleue.

Tâchez de lui faire avaler un Grododo (illustration 68). Cela permet à Kweena d'apprendre le sort Tétarisation. La puissance de cette attaque dépend du nombre de grenouilles que vous avez capturées dans le marais. Retournez-y et attrapez des grenouilles. Lorsque vous en avez récolté un certain nombre, Maître Kwell apparaît et récompense Kweena avec des objets incroyablement rares. Pensez à toujours laisser un couple de grenouilles (mâle et femelle) en liberté pour que leur population se reconstitue plus rapidement.

## La Forêt des Chocobo

Enfin un endroit véritablement hospitalier : à votre arrivée, le Mog résidant ici vous offre un Chocolégame. Cette racine vous permet d'appeler le Chocobo dans toutes les régions de l'Atlas où vous trouvez des traces (illustration 69). Il vous suffit de chercher des traces de Chocobo, puis de vous placer dessus et d'utiliser un Chocolégame, par l'intermédiaire de votre inventaire. Le Chocobo ne se contente pas de vous mener plus vite à destination : toutes les rencontres hostiles vous sont épargnées lorsque vous montez ce volatile jaune. Si vous retournez

dans la Forêt des Chocobo en compagnie de Choco, vous pouvez y constituer des réserves de Chocolégame ou faire une partie de chasse au trésor, moyennant quelques Gils. Ce jeu consiste à déterrer des objets avec Choco (illustration 70). Ce faisant, vous finissez tôt ou tard par déterrer un **Chocographe**.

Enfourchez votre sympathique ami à plumes et appuyez sur la touche  $\otimes$  pour afficher l'option carte du nouveau menu, qui vous révèle la position d'un trésor. Le premier coffre est enterré sur la plage, sur l'autre berge de la rivière (illustration 71).

Il existe 23 autres Chocographes qui indiquent la position de coffres renfermant de fabuleux trésors. Toutefois, vous ne pouvez trouver

que certains de ces Chocographes pour le moment, et par conséquent seulement certains des trésors en question. Faites régulièrement des détours par la Forêt des Chocobo pour déterrer de nouveaux Chocographes.

PlayOnline **MOT DE PASSE: F-CHOCHE**

La chasse aux trésors avec le Chocobo vaut-elle la peine ? Bien sûr ! PlayOnline vous présente les trésors qui vous attendent.

SECRET

## L'Arc Boden

Votre Chocobo vous permet de rejoindre l'Arc Boden, à l'est, en toute sécurité (illustration 72). Désaltérez-vous à la source pour permettre à tous les membres de votre équipe de récupérer leurs HP et MP. Sur la droite de la source, vous trouverez un **Moka**. Un **Ether** est également caché sur la droite de la rambarde du pont.



# Caverne de Guismar

## Sésame, ouvre-toi !

Penchez-vous sur le soldat blessé. Il vous tend une **Cloche Guismar** qui vous permet d'ouvrir la porte de pierre. Lorsque vous la passez, Pile et Face lâchent une paire de Mages Noirs A contre votre équipe (illustration 73). Malgré leur ressemblance avec les Valseurs, ils sont beaucoup moins puissants. Après cette bataille, votre progression dans la grotte est entravée par trois portes. Il vous faut trouver une autre Cloche Guismar pour pouvoir continuer. Vous avez le choix entre retourner à l'entrée, pour en récupérer une sur le corps du soldat, et vaincre le Mage Noir A qui cacarole au milieu de la salle. Vous pouvez alors quitter la grotte par la voie la plus rapide ou prendre le temps de l'explorer complètement.

Si vous êtes pressé, ouvrez la porte du centre à l'aide de votre **Cloche Guismar** pour entrer dans la salle des Serments. Si, en revanche, vous préférez trouver de l'équipement pour Kweena, vous devriez sonner la cloche devant la porte de gauche. Vous trouverez un **Erlastron** caché derrière le pilier (illustration 74). Continuez d'avancer jusqu'à ce que vous fassiez la rencontre du soldat blessé qui vous tend la **Cloche Guismar** suivante. Utilisez-la pour ouvrir la porte du centre ou celle de droite.

Quelqu'un a oublié un **Paramith** sur l'estrade de la salle des Serments (illustration 75). Un « ! » vous révèle la présence d'un **Tricorne** dissimulé sous l'escalier. Une Mog se trouve au centre de la pièce. Son époux est pris au piège sous l'énorme cloche posée au sol. Par bonheur, il parvient à sentir le **Grain de Coubo** dont Bibi a hérité à Lindblum. Les souvenirs d'exquises saveurs que provoque ce fumet dans sons esprit font monter une incroyable force en lui, qui lui permet de se libérer sans autre forme d'assistance. Soulagé par cet heureux dénouement, le couple prend congé en laissant un coffre qui contient - ô surprise - une **Cloche Guismar**. Cela vous permet d'ouvrir la porte de droite et d'entrer dans la caverne, où vous retrouvez le couple de Mog. Profitez de cette opportunité pour prendre du repos et sauvegarder votre partie. La

vigne située au fond de la caverne vous mène au bois du Plateau de Popos. Prenez l'avertissement de Mogra au sujet des monstres locaux très au sérieux : leur puissance dépasse de très loin vos prouesses actuelles au combat. (Reportez-vous au paragraphe « Pourfendeur de dragons » ci-contre). Si vous sortez de la caverne par l'entrée principale, vous recevez une **Cloche sacrée**, qui vous permet d'ouvrir la porte de gauche de la salle des Serments. Vérifiez soigneusement votre équipement avant d'aller plus loin. Votre hôte vous réserve un accueil des plus hostiles.



## Pourfendeur de dragons

Le Plateau de Popos n'offre guère d'autre activité qu'affronter de redoutables créatures. Les monstres qui habitent cette région sont virtuellement invincibles à ce stade de vos aventures, sans compter que même les formidables Garudas sont des proies faciles comparés aux terribles Grands Dragons (illustration 76). Si vous parvenez à survivre à ce type de rencontre, vous serez royalement récompensé par 35208 EXP !



## Gisamark

Gisamark est contrôlé par Face et Pile. Il contre-attaque en lançant un Silent voice à chaque fois qu'il essuie une attaque magique. Vous pouvez simplifier cette bataille en utilisant une Tente sur Gisamark (illustration 77). Il y a une forte probabilité que cela lui inflige une altération d'état telle que Coï ou Obscurité. Ne tentez néanmoins cette astuce qu'en début de combat : si vous n'êtes pas dans un jour de chance, la Tente peut rendre tous ses HP à Gisamark. Il vous serait, fort profitable que Djidane entre en Transe lors de cette rencontre.



Nom: <b>Gisamark</b>			
HP:	MP:	Niv:	
3175	502	16	
FAIBLESSES:			
Birdkiller, Tonnerre, Vent			
OBJETS À VOLER:			
Elixir, Tricorne			
EXP:	CP:	Gils:	
0	5	800	
OBJET LAISSE AU COMBAT:			
Tente			
CARTE: Mithéop			



# Porte Sud

## La Porte Boden

Une fois Gisamark vaincu, vous retrouvez Steiner et Dagga, qui poursuivent leur voyage vers Alexandrie. Une ruse de la Princesse leur permet d'obtenir l'autorisation de passer la porte.

Le coffre à trésor qui se trouve sur la gauche, à côté du tonneau, contient un **Multimassue**. Votre objectif est d'atteindre la voie de droite sans vous faire remarquer. Il vous est, pour le moment, impossible d'atteindre le coffre situé au-dessus du chariot bâché - vous n'aurez d'ailleurs pas l'occasion de revenir l'ouvrir avant bien longtemps. Adressez-vous à Marie l'apprentie et accordez-lui une parole réconfortante. Parlez ensuite à l'ouvrier qui se trouve près de la porte, sur la gauche. Faites finalement un rapport au jeune-homme sérieux sur la droite. Vous pouvez désormais continuer librement. Au moment où vous vous engagez dans la rue, un garde surgit et tend un **Laissez-passer** à Steiner. Il est temps de sortir par le porche !

Vous verrez un coffre qui contient une **Potion** sur la place, devant le train, et la boutique locale vend tous les objets de

soin courants. Vous n'en avez pas nécessairement besoin avec Dagga, mais tous les personnages ont accès à la commande Objets, aussi est-il recommandé de faire des réserves de Potions et autres objets de ce type pour Djidane et ses camarades. Renouvelez l'équipement de Dagga et Steiner et sauvegardez votre partie.

Vous avez désormais fait le tour des intérêts que présente la gare de Boden. Allez parler au Conducteur (illustration 78) et prenez place dans le train. Vos aventures peuvent reprendre leur cours. Vous retrouvez alors Djidane et ses compagnons, sur le point de quitter la Caverne de Guismar.



# Continent de la Brume - Vallée du Dancezoz

## Promenade à travers champs

Votre destination suivante apparaît désormais sur votre carte (illustration 79). Ne vous laissez pas perturber par le point clignotant sur la carte : il indique simplement la position actuelle du Chocobo (si tant est que vous disposiez déjà d'une de ces montures à plumes). Vérifiez les compétences de vos personnages - vos compagnons en ont peut-être appris de nouvelles grâce aux CP gagnés dans la bataille contre Gisamark. Si c'est le cas, renouvelez leur équipement pour leur permettre d'apprendre de nouvelles compétences. A mi-chemin de Bloumécia, vous apercevrez l'Arc de Bloumécia en

direction de l'est (illustration 80). Faites-y une courte halte pour y récupérer une **Tente** et une **Maxi Potion**. Nous vous recommandons également d'appeler un Mog sur l'Atlas pour sauvegarder votre partie avant d'entrer dans Bloumécia.



# Bloumécia

## Monter, descendre...

La ville natale de Freyja offre un poignant spectacle de dévastation. L'armée des Mage Noirs a manifestement rempli sa mission avec zèle (illustration 81). Vous trouverez le **Cancer**, la deuxième Pierre Stellaire, derrière la carriole renversée, dans le centre-ville (illustration 82). Avancez dans la ville jusqu'à ce que vous tombiez de nouveau sur Pile et Face. Tout comme dans la Caverne de Guïsmar, ils lâchent une paire de Mages Noirs A contre votre équipe. L'heure est venue de donner matière à réfléchir à ces deux bouffons éreintants. Cette bataille expéditive, commencez votre exploration de Bloumécia par l'escalier de droite.



Le coffre à trésor qui se trouve au pied de l'escalier de la maison contient un **Défijeur** (illustration 83). Ce que vous prenez à première vue pour un coffre, à l'étage supérieur, se révèle être un Mimik ! Vous pouvez éviter cette rencontre en sortant directement de cette pièce par la porte de gauche. Si, en revanche, vous décidez d'affronter le Mimik, sachez que le monstre va invoquer un Mage Jayrfo. Commencez par vous débarrasser du Mimik si vous ne voulez pas qu'il invoque de nouveaux renforts. Il y a également une autre option : tenter de faire dévorer le Mage Jayrfo par Kweena. Cela lui permet d'appréhender le sort K.O. Magique. Vous ne pouvez pas encore ouvrir la grande porte de la pièce suivante, aussi continuez vers la gauche. Avancez avec maintes précautions si vous voulez atteindre le coffre qui contient le **Germina** de l'autre côté du palier (illustration 84). Marchez à petits pas. Si vous vous précipitez vers le coffre, le palier s'effondrera et l'accès au coffre vous sera définitivement interdit.

A présent, rebroussez chemin. Le palier s'écroule de toute façon derrière vous. Mais cette fois-ci, le résultat est intentionnel, car la chute du palier crée une passerelle pour accéder au couloir de l'étage inférieur. Retournez maintenant à l'endroit où vous avez été assailli par les deux Mages Noirs A.

Vous pouvez alors emprunter la porte de gauche. Au rez-de-chaussée, vous trouvez deux coffres contenant un **Défijeur** et une **Potion**. Un autre Mimik rôde à l'étage. La porte de droite mène à la maison de l'architecte. Passez par la fenêtre pour accéder au balcon, duquel vous pou-

vez sauter vers l'autre partie du manoir. Adressez-vous au soldat de Bloumécia recroquevillé au sol. Il vous parle d'une **Cloche de Garde**, que vous trouverez derrière le lit au terme de cette discussion. Il y a également un **Ether** caché derrière l'étagère (illustration 85). Retournez maintenant à la grande porte, de l'autre côté du manoir, et sonnez la **Cloche de Garde**. Engagez-vous dans le couloir, parlez aux soldats en retraite et montez l'escalier vers le quartier riche.

## Le début de la fin

Passez sous le porche du rez-de-chaussée. Vous pouvez y sauver la vie d'un citoyen de Bloumécia blessé. Gravissez ensuite les marches de l'escalier et entrez dans le bâtiment par la porte de gauche. Celle de droite mène à un cul-de-sac au bout de quelques pas. Les deux coffres contiennent une **Tente** et un **Renais**. Vous pouvez ignorer le coffre situé au



bout du passage, c'est encore un Mimik. En passant la porte, vous accédez au parvis (illustration 86).

Le bâtiment de gauche abrite l'armurerie, où Freyja découvre une **Mithlance** avec laquelle nous vous recommandons de l'équiper. La porte de droite mène à la Trésorerie, dans laquelle un

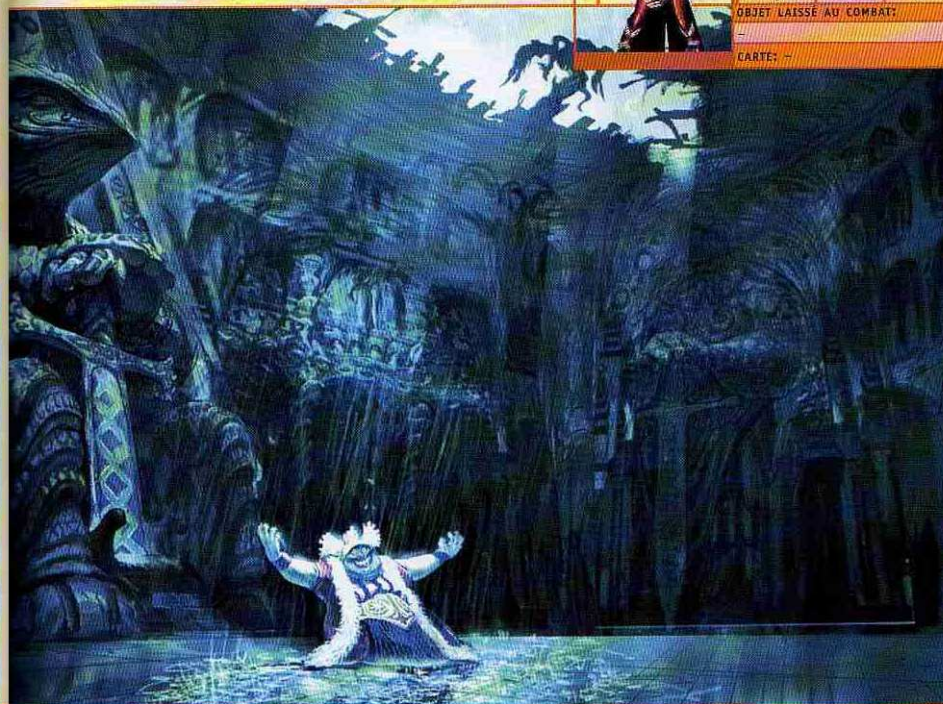
Mog a élu domicile. Ouvrez le coffre à trésor et armez Bibi de la **Foudre** que vous y trouvez. Steelskin fait alors son entrée et vous propose un **Défijeur**, une **Maxi Potion** et un **Ether** pour la modeste somme de 333 Gils. Acceptez son offre, vous n'aurez pas à le regretter. Accordez un moment d'attention aux objets proposés par la Mog-boutique. Vous y trouverez de nouvelles pièces d'armure en plus des objets de soin habituels. Soignez vos personnages ou reposez-vous dans une Tente, puis sauvegardez votre partie. Équipez vos personnages avec tous les objets de votre inventaire qui peuvent absorber ou diminuer les dommages infligés par le Tonnerre - tels que la Coraline - avant de prendre le chemin du palais. Freyja tombe à genoux en arrivant devant les murs du palais. Accordez-lui un instant de recueillement avant de lui presser le pas. Vos pires craintes sont confirmées : c'est bien la reine Branet qui a organisé ces assauts. Mais à quelles fins ? Et quel rôle joue le mystérieux Kuja (illustration 87) dans toute cette histoire ? Malheureusement, la redoutable - et redoutée - guerrière Beate vient s'interposer entre vos réponses et vous.

## Beate

Beate ne peut être vaincue par votre équipe. Au bout d'un certain laps de temps ou lorsqu'elle a perdu 3630 HP, Beate met fin au combat en déchaînant son attaque Faucheuse (illustration 88). Vous pouvez recourir à la commande Voler de Djidane pour tenter de soulager Beate de son Haubert et de sa Mithépée, si toutefois vous êtes bien protégé contre ses attaques de Tonnerre. Le sort Foudre + de Bibi et la commande Sauter de Freyja sauront prouver leur efficacité contre cet adversaire. Lorsque Beate se lasse de ce combat, les HP de tous vos personnages encore conscients sont immédiatement réduits à 1. La Reine et sa cour partent alors pour Clayra en laissant Djidane et ses amis gisant au sol, défaits. C'est ici que s'achève le Disque 1. Vous pouvez sauvegarder votre partie (illustration 89).



NOM:	Beate		
HP:	3630	MP:	3467
Niv:	14		
FAIBLESSE:	Tueur		
OBJETS À VOLER:	Renais, Haubert, Mithépée		
EXP:	0	CP:	0
Gils:	0		
OBJET LAISSÉ AU COMBAT:			
CARTE:			



# La Porte Sud

## Billets, s'il vous plaît

Dagga et Steiner ne savent encore rien de la spectaculaire et cuisante défaite de Djidane et ses compagnons à la bataille de Bloumécia. La Princesse et son chevalier servent poursuivent leur voyage vers Alexandrie. Bien que Dagga refuse de croire les rumeurs selon lesquelles sa mère, la reine Branet, serait à l'origine du conflit qui vient d'éclater, elle est tout de même déterminée à sermonner la monarchie. Pour l'heure, la Princesse et Steiner doivent descendre à la gare du sommet afin de changer de train. Entrez dans la salle d'attente pour y trouver un coffre contenant un **Renais** (illustration 1). Un Mog vous y attend également. Après s'être adressée au Chef de gare, Dagga entend une voix familière tonner derrière la porte. Passez à l'écran



suivant, puis revenez à la salle d'attente. Une fois que vous avez discuté avec Cina, Markus et Steiner, le train arrive à quai. Dans le wagon, Markus vous explique qu'il est à la recherche de l'Aiguille platine, un médicament qui pourrait soigner Frank. Si vous adressez la parole à Markus encore une fois lors de votre trajet en train, vous ferez un arrêt imprévu dans la nature.

## Les amis de la plume

Le comptoir près du Mog (illustration 2) vous propose diverses pièces d'équipement, dont des armes permettant à Dagga d'apprendre de nouvelles compétences. Pensez également à vos autres personnages, qui sont actuellement privés de ses talents de guérisseuse.

Si vous continuez d'assurer la tournée de courrier de la Mog-poste, vous recevrez un **Grain de Coubo** de temps à autres. Vous ne pouvez toutefois en transporter qu'un à la fois, aussi prenez l'habitude de rendre des visites régulières au couple de Mog de la Caverne de Guismar. L'époux Mog sait toujours vous exprimer sa gratitude pour les Grains de Coubo...

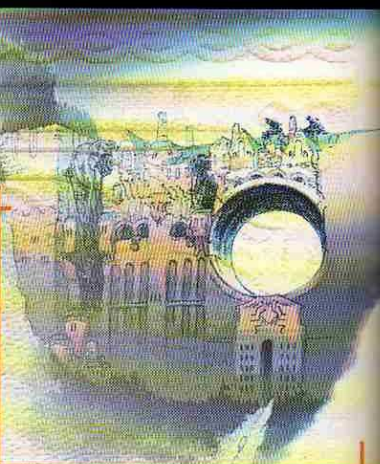


## Valseur 3

L'heure de vous débarrasser de cette nuisible créature est enfin venue. Le Valseur a reçu l'ordre de ramener la Princesse en vie, aussi n'attaque-t-il que vos deux personnages masculins. Ce combat n'est pas si rude que cela, et Markus en profite pour saisir sa chance de tester ses talents de malandrin. Il parvient à dérober deux bâtons au Valseur, auxquels Bibi saura très certainement trouver une utilité. Si Steiner et Markus sont tous deux envoyés au tapis, le Valseur s'autodétruit progressivement (illustration 3).



NOM: <b>Valseur 3</b>		HP:	MP:	Niv:
		1292	344	9
FAIBLESSES: Tueur, Birdkiller, Vent				
OBJETS À VOLER: Chapoppointu, Foudrethane, Canne Feu				
EXP:	CP:	Gils:	OBJET LAISSÉ AU COMBAT:	
0	0	864	-	
CARTE:				



## La croisée des chemins

Dagga décide d'aider Markus à trouver l'Aiguille platine. Après un passage par la Gare d'Alexandrie, dont le seul intérêt est un magasin, vous atteignez une gare de raccordement. La voie de gauche conduit à la Porte de Dali et celle de droite à Tréno, votre véritable destination.

Traversez le pont et descendez la volée de marches qui vous mène à un coffre contenant la somme phénoménale de **1610 Gils** (illustration 4). A présent, il ne vous reste plus qu'à passer la Porte de Tréno, que le garde vous ouvre volontiers après avoir contrôlé votre **Laissez-passer**.



## Un détour par Dali

Adressez-vous au garde de la Porte de Dali pour qu'il vous autorise à entrer après avoir contrôlé votre **Laissez-passer**. Néanmoins, peu de choses ont changé depuis votre dernière visite. Vous trouverez tout de même quelques nouvelles informations sur le jeu de cartes dans l'armurerie, et découvrirez que la vieille femme ne bloque plus l'accès au coffre dans le champ, vous permettant ainsi de récupérer un **Elixir** (illustration 5).



# Continent de la Brume - Plateau de Bendini

## Bienvenue à Tréno

Vous pouvez difficilement manquer la cité nocturne de Tréno, qui ne se trouve qu'à quelques enjambées de votre position actuelle et qui est également indiquée sur votre carte. Si vous décidez d'explorer la région avant d'entrer dans Tréno, vous découvrirez une grotte au sud-est de la ville, de l'autre côté de la forêt (illustration 6). Elle renferme deux coffres contenant chacun un **Ether**, ainsi qu'une source d'eau chaude qui permet à votre équipe de récupérer la totalité de ses HP et MP à tout moment. Outre ces nouvelles trouvailles, vous découvrirez également une ouverture (presque) vide. La visite de la Grotte de Kwane ne présente toutefois pas grand intérêt pour le moment, si ce n'est l'**Ether** supplémentaire que vous pouvez y trouver. En revanche, vous gagnerez beaucoup à y retourner par la suite.



# Tréno

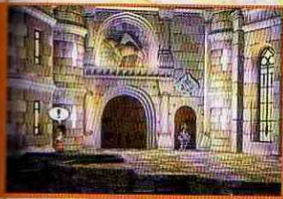
## Au paradis des vide-goussets

En arrivant à Tréno, Markus et Steiner se querellent. Le vertueux chevalier ne peut tolérer que Markus veuille recourir à des moyens illégaux pour se procurer l'Aiguille platine. Dagga profite de cet intermède pour disparaître et partir seule à la découverte de Tréno. Steiner est finalement livré à lui-même, et vous pouvez alors faire votre choix entre deux ATE à l'aide de la touche **[SELECT]**.

En inspectant la fontaine sur votre gauche, vous découvrez que vous pouvez jeter 10 Gils dans l'eau. Si vous répétez cette opération 13 fois de suite, vous recevez **les Gémeaux**, l'une des précieuses Pierres Stellaires, en récompense.

A présent, empruntez la voie de droite pour entrer dans le quartier chaud de Tréno. Les deux coffres situés près du magasin contiennent une **Carte Yéti** et **1 Gil**, et vous trouverez la Pierre Stellaire du **Taureau** derrière la tente (illustration 7). Au moment où vous approchez de la tour de la Maison du Cavalier, le Mog local apparaît et s'installe devant l'armurerie (illustration 8).

Une bonne âme a eu la délicatesse de vous laisser **2225 Gils** devant la Maison du Roi (illustration 9). Si vous avez précédemment regardé l'ATE Spécialités, nous vous recommandons de n'entrer dans les Enchères de Tréno qu'une fois que Steiner aura visité la Maison du Fou, où le Forgeron façonne des objets spéciaux. Dans les Enchères, vous retrouvez Dagga et pouvez unir vos forces pour rechercher Markus. Vous le trouverez dans la taverne et pourrez y prendre du repos pour la somme habituelle de 100 Gils.

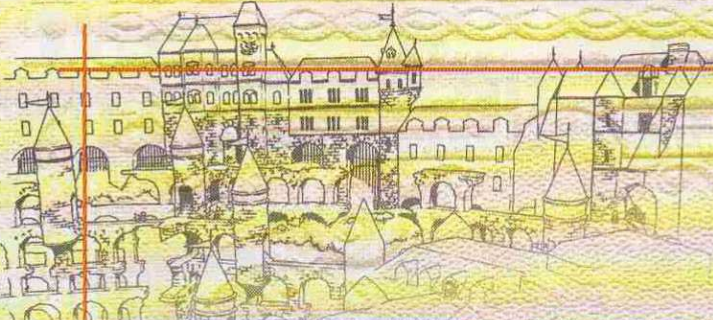


## Programmes à la carte

A la Porte, vous avez le choix entre deux ATE. Par la suite, vous pourrez en choisir d'autres à chaque fois que vous entrez dans un nouveau quartier de Tréno. Bien que cela ajoute du piquant, il n'est pas nécessaire de regarder ces ATE. Existence est le seul qui se déclenche automatiquement. Il commence au moment où vous approchez des Enchères.

Il y a toutefois un ATE particulier. Lorsque vous entrez dans Tréno pour la première fois, vous pouvez choisir de regarder Spécialités, dans lequel Dagga se fait "soulager" de 1000 Gils par un pickpocket local. Appuyez sur la touche **[X]** au moment où le symbole "!" apparaît au-dessus de la tête de Dagga pour réduire la perte à 500 Gils. Cet involontaire investissement finit malgré tout par s'avérer payant lorsque Steiner trouve le coupable, un homme à quatre bras, en entrant dans la Maison du Fou (illustration 10). Si vous lui parlez, il se dénonce et vous tend une **Bande Force** pour s'amender.





VERS LA ROUTE DE LA GORGONE

VERS LE HAVRE



VERS LE PLATEAU DE BENDINI



## Treno

- LÉGENDE**
- A** Carte Yéti
  - B** 1 Gil
  - C** Le Taureau
  - D** Mithdague
  - E** Ether
  - F** 2225 Gils

## La créature de la cave

L'armurerie de la Maison du Cavalier propose nombre de nouveaux objets. Cependant, ne dépensez pas inutilement votre argent en achetant une Canne Glace ou une Canne Feu, vous allez bientôt en trouver une de chaque. Pensez à questionner la vendeuse au sujet du monstre. Lorsque vous lui en parlez de nouveau, elle vous donne une chance d'affronter la bête : un Griffon (illustration 11). Si vous sortez victorieux de cette bataille, vous



recevez une **carte Tomberry** en récompense. Si, en revanche, vous êtes vaincu, votre personnage en sortira titubant avec 1 HP. Si vous revenez à Tréno par la suite, vous trouverez d'autres monstres dans la fosse. Affrontez chaque nouvel occupant pour accumuler de coquettes récompenses.

## Une fois, deux fois, trois fois, adjudgé! Vendu!

Les quatre objets mis en vente aux Enchères peuvent compter de précieux équipements tels que la Boomebague. Pour surenchérir, avancez vers l'estrade (illustration 12). Nous vous recommandons d'attendre que le commissaire-priseur demande « Qui dit mieux ? » avant de surenchérir, car vous risquez de faire monter les prix inutilement si vous parlez trop tôt. En fait, si l'on considère la richesse de la population locale, vous feriez bien de réfléchir à deux fois avant de tout simplement entrer dans les enchères.



## Quatre atouts dans la manche !



Le Guide, devant la salle de jeux (illustration 13), vous explique volontiers le « Tetra Master » dans ses moindres détails, et son collègue de la billetterie vend des cartes Gobelin, Flambos, Squelette et Meiden au prix de 100 Gils pièce. Si vous souhaitez gagner quelques cartes, il vous suffit d'entrer dans le bâtiment et de jouer une partie.

## La Dame des Pierres

Vous pouvez convertir vos Pierres Stellaires à la Maison de la Dame, où Dame Stella vous les échange contre des récompenses de grande valeur. Il vous faut parler à son assistante pour recevoir votre dû. Jusque-là, vous devez avoir trouvé quatre Pierres Stellaires (illustration 14). Néanmoins, il ne vous suffira pas de rassembler les douze pièces pour que cette quête prenne fin... mais nous n'en sommes pas encore là. En sortant du manoir, vous trouverez un **Ether** sur le bord du lac, à votre gauche.



## La potion de Frank

Après avoir discuté avec Markus à la taverne, approchez-vous de Bach sur le havre. Parlez-lui, profitez de la promenade en bateau (illustration 15) et visitez la forge, où votre équipe fait la rencontre de Maître Totto, le vieux précepteur de la princesse Grenat. C'est avec joie qu'il offre son aide à votre équipe et invite les trois voleurs en puissance dans sa tour, qui s'élève sur la gauche de la Porte. Suivez-le à l'intérieur, après avoir vidé le coffre qui se trouve devant l'entrée de la **Mithdague** qu'il contient. Totto décide de faire don de son **Aiguille platine** à Dagga et ses compagnons (illustration 16). Il est désormais temps de partir pour Alexandrie. Après une nouvelle discussion, Maître Totto ouvre une écouteille. Descendez les échelons et sautez dans le puits qui mène aux entrailles de la ville, la Route de la Gorgone.



# La Route de la GORGONE

## Un transport peu commun

Vous vous sentez las des batailles ? Vous pouvez remonter à l'échelle qui se trouve à côté du Mog à tout moment, pour retourner à Tréno y trouver une bonne nuit de sommeil ou de nouvelles pièces d'équipement. Un ATE intitulé « Crime et châtiement » vous montre le prix payé par Cina pour avoir ignoré les ordres de Bach.

Entre-temps, Maître Totto vous demande de trouver le levier de contrôle. Aucun problème : il se trouve en bas du passage de gauche, où vous trouverez également deux coffres contenant un **Haubert** et un **Renais**. Tirez le levier (illustration 17) et retournez au quai.

Dirigez-vous maintenant vers la plate-forme d'embarquement, sur la droite. Les deux portes qui barraient la route sont maintenant ouvertes, mais le levier ne répond toujours pas. Allez vers le fond de la pièce et tirez la chaîne

du carrefour pour appeler une Gorgone. C'est un moyen de transport tout à fait inédit – et écologique bien qu'un peu étrange ! Tirez le levier de la plate-forme d'embarquement pour arrêter la Gorgone. Vérifiez que votre équipe est en forme et bien équipée avant de tirer à nouveau ce levier pour vous mettre en route.



## Larvalar Junior

Vous ne pensiez tout de même pas arriver à Alexandrie sans embûches, n'est-ce pas ? Au moment où vous vous installez pour profiter de la promenade, vous êtes assailli par Larvalar Junior. Cette créature concentre ses attaques sur un seul personnage par tour (illustration 18), aussi devriez-vous pouvoir la vaincre sans trop de heurts. Dagga peut se charger des blessés à l'aide de ses Soins, tandis que Steiner attaque le monstre. Au début du combat, ordonnez à Markus de délester Larvalar Junior de ses objets. Si le monstre empoisonne des membres de votre équipe, ordonnez à



Dagga de lancer un Contre-poison sur la victime ou utilisez un Antidote ou un Remède.

A moins que vous n'ayez besoin de ses talents de guérisseuse, vous pouvez garder Dagga en réserve, en appuyant sur la touche  $\text{C}$  lorsque vient son tour pour passer à un autre personnage. Elle est ainsi toujours prête à réagir lorsqu'un de ses compagnons est blessé. Cette stratégie se révèle payante contre nombre de boss, car de toute façon, les attaques physiques de Dagga n'infligent que des dommages légers.

Malheureusement, Larvalar Junior prend la fuite avant que vous n'en ayez eu raison – il y a donc de fortes chances qu'il vous tende une nouvelle embuscade à l'avenir.

NOM: **Larvalar Junior** HP: 2296 MP: 3649 Niv: 13

FAIBLESSE:	Glace	
OBJETS À VOLER:	Ossumelet, Mithrette	
EXP:	CP:	Gls:
0	0	0
OBJET LAISSÉ AU COMBAT:		
CARTES:		



# Le Tronc de Clayra

## Un arbre qui mérite le détour...

La route vers Clayra, le légendaire village arboricole, est longue et périlleuse. Cherchez l'emplacement des objets sur la carte de la page 64 et poursuivez votre chemin vers le faite de cet inhospitalier tronc d'arbre géant. Vous atteignez une porte verrouillée, qui s'ouvre à l'aide du levier placé au sommet de l'escalier.

Durant votre progression à travers l'arbre caverneux, vous êtes tôt ou tard assailli par un Golem. Ce monstre est divisé en deux parties, et vous découvrirez qu'en attaquant son corps, vous n'immobilisez le Golem que pour un court instant. Concentrez plutôt vos attaques sur le minuscule Kōa (illustration 20) pour vous débarrasser définitivement de ce monstre.



Le Kōa est particulièrement vulnérable à la Glace, aussi équipez Bibi de la Canne Glace, afin qu'il apprenne Glacier +, le sort le plus efficace dans cette situation. Si vous avez omis d'acheter cette arme à Tréno, vous la trouverez dans le Tronc de Clayra (illustration 21).

Vous allez également rencontrer une nouvelle espèce de créature rôdant autour de l'arbre géant, la Cocatrix. Elle a la mauvaise habitude de dévorer ses adversaires en guise d'entrée (illustration 22). Les personnages ainsi consommés retrouvent votre équipe après la bataille, mais ne reçoivent aucun EXP ou CP. Si possible, associez la compétence Birdkiller à vos personnages pour accélérer le combat.

Une fois sorti de la première galerie, vous pouvez escalader une racine (illustration 23). Cela ne vous mène toutefois pas bien loin pour le moment, aussi continuez de suivre le chemin jusqu'au bout. Un trou dans le sol attire votre attention. Ordonnez à Djidane d'y glisser la main, pour y actionner un levier et ainsi dévier le flot de sable à l'intérieur du tronc. Vous pouvez alors reprendre l'escalade de la racine, qui vous mène à une nouvelle galerie.

Les deux coffres à trésor semblent bien alléchants mais restent inaccessibles pour le moment (illustration 24). En traversant le pont suspendu, vous arrivez à l'entrée d'une vaste salle contenant trois coffres. Ne manquez pas le coffre dissimulé dans la souche (illustration 25) ! Vous avez maintenant le choix entre poursuivre votre chemin vers la gauche et vous arrêter pour glaner quelques objets.

## Le grand sablier

Si vous souhaitez mettre le Tronc de Clayra à sac, avancez tout droit à travers la salle abritant les trois coffres. Vous trouvez un nouveau mécanisme qui vous permet de dévier le flot de sable. Retournez dans la salle, empruntez l'issue de gauche et tournez à droite pour entrer dans la salle voisine, où vous attend le prochain coffre.

## Attention ! Sables mouvants !

Il y a trois tourbillons de sables mouvants dans la salle suivante. En approchant du premier coffre, appuyez sur les touches directionnelles de votre manette pour naviguer autour de ces périlleux obstacles. Il n'y a aucun moyen de contourner le troisième tourbillon de sable. Appuyez aussi rapidement que possible sur la touche  $\text{X}$  pour échapper au piège, puis sautez sur la gauche (à l'aide des touches directionnelles) pour atteindre la sortie. Si vous échouez, il vous faudra affronter un ou deux Scorpions (illustration 26) avant de pouvoir sortir. Vous êtes presque arrivé à destination. Videz le coffre à trésor caché derrière l'échelle, puis gravissez-la pour arriver à Clayra. Pensez à équiper Bibi de la Canne Glace s'il n'a pas encore appris le sort Glacier +, car c'est votre dernière occasion de modifier son équipement avant de rencontrer le prochain boss.



# Continent de la Brume - Vallée du Dancezoz

## Prochain arrêt : Clayra

La Princesse et ses deux compagnons tombent tout droit dans le piège tendu par Pile et Face, les deux bouffons machiavéliques. Même Steiner commence à réaliser peu à peu que la reine Branet ne se soucie guère de la survie de sa fille. Avant d'avoir pu découvrir la suite des événements, vous retrouvez Djidane et ses amis.

Si vous avez un **Grain de Coubo**, vous pouvez le donner à l'époux Mog, dans la Caverne de Guismar, qui vous récompensera en retour. Équipez vos personnages avec vos nouveaux objets trouvés à Tréno et aux alentours, et mettez-vous en route pour Clayra. La ville est dissimulée au cœur de la tornade, au sud-ouest de Bloumécia (illustration 19), et elle apparaît désormais sur votre carte. Sauvegardez votre partie tant que vous êtes encore sur le Continent de la Brume.





# Clayra

## L'œil du cyclone

Votre équipe est accueillie à l'Entrée par deux habitants de Clayra. L'un d'entre eux mène Freyja au roi de Bloumécia, tandis que l'autre vous propose une visite guidée de la cité. Ce tour n'a rien d'obligatoire, mais vous le

trouverez fort instructif.

Djidane peut maintenant explorer Clayra librement. C'est l'occasion de récupérer quelques objets et de regarder des ATE. Devant l'auberge, Dan, le soldat de Bloumécia, travaille au noir comme marchand d'armes itinérant (illustration 27), aussi pensez à lui parler pour découvrir ce qu'il vend. Dans l'éolienne, Nina, la prêtresse des Étoiles vend, quant à elle, des objets de soin (illustration 28).

Une fois votre exploration terminée, rendez visite à Willan, le prêtre des Arbres dans le temple. Il vous renvoie à l'auberge, dans laquelle Dan fait irruption, complètement paniqué : un Fourmilion a capturé un enfant. Pensez à sauvegarder votre partie dans l'auberge avant de suivre le soldat dans le petit désert.

Sirocco. Le sort de Magie Bleue Mistral de Kweena vous sera d'un grand secours lors de cette bataille, et le Léthée de Freyja permettra à vos personnages de récupérer des HP à chaque tour.

Ordonnez à Bibi de lancer un Glacière dès qu'il a terminé ses préparations, car la Glace est la grande faiblesse du Fourmilion. Vous remarquerez que les effets du Stock persistent même lorsque Bibi a été envoyé au tapis puis ranimé.



MON:	HP:	MP:	Niv:
Fourmilion	3938	3950	16

FAIBLESSE: Glace

OBJETS À VOLER:

Désembrouil, Mithgilet, Armet d'or

EXP:	CP:	Gils:
0	5	1616

OBJETS LAISSÉS AU COMBAT:

Ether, Désembrouil

CARTE: Sahagin



## Mieux vaut prévenir que guérir

Si vous avez déjà exploré le marais des Kwe et y avez recruté Kweena, vous pourrez regarder deux ATE intitulés « Il y a rien à manger ! » et « Des champignons ! » en plus des autres. En les regardant tous les deux, vous déclenchez une petite quête secondaire. Sauvegardez votre partie dans l'auberge, puis envoyez Djidane vers le petit désert, près de l'Entrée

(illustration 29), où vous retrouvez Kweena. Toujours en quête de nouvelles saveurs, Kweena saute dans les sables mouvants au moment où vous lui adressez la parole. Djidane n'a guère d'autre choix que la suivre.

Quel coup de chance ! Vous atterrissez juste à côté des deux coffres du Tronc de Clayra jusqu'alors inaccessibles, et découvrez qu'ils contiennent des **Bottes magik** et une **Robe en soie**. Un problème subsiste :

Djidane et Kweena doivent de nouveau se frayer un chemin à travers le Tronc pour retourner à Clayra ! Sautez à côté des vignes et commencez votre voyage de retour.

## Fourmilion

L'enfant ravi par le Fourmilion vous semble familier (illustration 30). Qui aurait pu croire que Puck d'Alexandrie s'avérerait de noble lignage ?

Le Fourmilion déchaîne son attaque Réversantenne lorsqu'il essuie une attaque physique (illustration 31), aussi laissez vos épées dans leur fourreau. Associez la compétence Entomokiller à vos guerriers, si vous en avez la possibilité : cela les aidera si vous n'avez d'autre choix que recourir aux armes. Ordonnez à Bibi de recourir à sa commande Stock quatre ou cinq fois de suite, pour augmenter la puissance de ses sorts, et à Djidane de démunir votre adversaire à l'aide de sa commande Voler. Vos autres personnages, quant à eux, doivent se charger de soigner les blessés le plus rapidement possible, en particulier lorsque vos personnages sont touchés par la dévastatrice attaque



VERS CLAYRA

## Le Tronc de Clayra

### LEGENDE

- A Renais
- B Bottes magik
- C Canne Glace
- D Ether
- E Fourchette +
- F Tente
- G Canne Feu
- H Remède
- J Desert Boots
- K Mithgilet
- L Paramith
- M Potion
- N Elixir
- O Maxi Potion
- P 900 Gils
- Q Chocolégume
- R Robe en soie \*
- S Mécanisme (x3)
- T Bottes magik \*

\* Vous ne pouvez pas encore atteindre ces deux objets. Ils ne deviendront accessibles que plus tard (reportez-vous au paragraphe "Mieux vaut prévenir que guérir" ci-contre).

VERS LE DÉSERT DE VOUSSEY

## LÉGENDE

- A Résurex
- B 970 Gils
- C Thor
- D Gemme
- E Remède
- F Bocca
- G 1250 Gils
- H Ether
- J Chocolégume
- K Bocca
- L Jaunelard
- M Dan, soldat de Bloumécia
- N Nina, prêtresse des Étoiles
- O Gemme
- P Résurex
- Q Ether

## Clayra



VERS LE TRONC DE CLAYRA

## "Eh bien, dansez maintenant..."

Une fois Puck libéré et en sécurité, il est temps d'accomplir la danse traditionnelle destinée à renforcer la tornade protectrice autour du Tronc de Clayra (illustration 32). Malheureusement, la cérémonie ne rencontre pas le succès espéré...

A la suite de cette scène, vous retrouvez vos autres personnages à Alexandrie. Les choix que vous faites au cours de la discussion entre Dagga et la reine Branet n'ont aucune influence sur la suite des événements. Ils ne font que légèrement modifier le contenu de la lettre d'un Mog dans la chaîne de la Mog-poste.

A Clayra, Djidane et Freyja font le point sur la situation. La disparition de la tornade est manifestement le fait des machinations de la reine Branet. La guerrière de l'ordre du Dragon se met en route. Avant de vous diriger vers l'entrée, vous pouvez récupérer quelques objets oubliés auparavant par Djidane. Un **Résurex**, un **Ether** et une **Gemme** sont cachés dans le Temple. Si vous parlez au Grand prêtre de Clayra, il vous tend une **Émeraude**, qui permet à son porteur d'acquiescer de nouvelles compétences lorsqu'il en est équipé. Steelskin a installé une boutique dans l'auberge. Le Mog voyageur vous propose une Maxi Potion, un Ether et un Résurex pour la modique somme de 444 Gils.

Comme toujours lorsque vous rencontrez le Mog local, pensez à lui demander des nouvelles de la Mog-poste et, éventuellement, sauvegarder votre partie. Une fois que vous avez tout réglé, allez retrouver les autres à l'entrée et vérifiez l'équipement de chacun. Tâchez d'associer la compétence Tueur aux membres de votre équipe qui le peuvent.



## L'art de la diversion

Il vous faut maintenant redescendre de la cité arboricole en repoussant les assauts réguliers des soldats d'Alexandrie. Si vous n'avez pas précédemment dévié le flot de sable, vous pouvez emprunter le chemin qui monte sur la droite au croisement (illustration 33) pour y vider le coffre de son contenu.



Frayez-vous un chemin à la force des bras jusqu'au pont suspendu. Quels que soient vos choix au cours de la discussion entre Djidane et Freyja, Puck vous rejoint et vous rapporte que la cité est assaillie.

## L'invasion des Mages Noirs

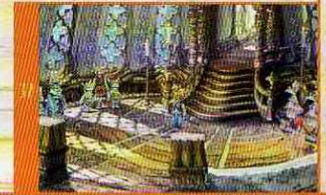
L'invasion des Mages Noirs a déjà commencé lorsque Djidane et ses compagnons arrivent à l'entrée. Une fois débarrassé du premier Mage Noir B, vous pouvez rendre visite à Steelskin et à un autre Mog dans le petit désert (illustration 34). Lorsque vous tentez de gravir les marches, des soldats vous barrent la route, immédiatement suivis d'un nouveau Mage Noir B. Djidane gravit automatiquement l'escalier après ces deux échouffourées.

Vous rencontrez alors plusieurs habitants de Clayra qui tentent désespérément de prendre la fuite et vous implorant de les orienter. Dites au premier couple

(illustration 35) de se diriger vers la droite. Suivez-les jusqu'à l'auberge et envoyez la famille qui s'y trouve vers la gauche. Pensez à soigner vos personnages après chaque combat et à restaurer les MP de Bibi de temps en temps. Suggérez ensuite à la femme accompagnée des enfants (illustration 36) de se diriger vers la droite et de traverser le pont. Le choix que vous faites au belvédère n'aboutit pas au résultat escompté.

Il semble que vous deviez tenir une dernière position devant le Temple. Alors que tout semble perdu, un Chevalier Dragon sort de nulle part et l'emporte pour vous. Néanmoins, Beate fait également son entrée, dans l'espoir de s'approprier la Perle Magique de Clayra.

Les rescapés de l'invasion se sont rassemblés dans l'antichambre du Temple (illustration 37). Si vous avez sauvé tous les habitants, vous pouvez alors parler à chacun, et ainsi recevoir les objets suivants : un **Remède**, un **Renais**, une **carte Nymph**, une **carte Cocatrix**, un **Elixir**, un **Résurex** et un **Ether**. Nous vous recommandons de prendre un peu de repos dans une tente et de demander au Mog de sauvegarder votre partie avant d'affronter Beate.



## Beate

Vous n'avez toujours aucune chance de vaincre cette puissante guerrière : votre objectif se limite à tenir le plus longtemps possible. Au bout d'un certain laps de temps ou lorsque vous avez infligé 4700 HP de dommages à Beate, elle met fin au combat à l'aide de sa dévastatrice attaque Faucheuse (illustration 38). Elle n'attaque qu'un personnage à la fois, aussi devriez-vous pouvoir survivre à cette rencontre sans trop de problèmes - si toutefois vous pensez à soigner vos personnages à temps. Les objets qui absorbent le Tonnerre, tels que la Coraline, remportée par Freyja à la Fête de la Chasse de Lindblum, vous seront ici d'un grand secours. Si vous disposez de suffisamment de Potions, la compétence AutoPotion saura également prouver son utilité au cours de ce combat.



NOM: <b>Beate</b>			
HP:	MP:	Niv:	
4736	3964	17	
FAIBLESSE: Tueur			
OBJETS À VOLER: Renaïs, Thor, Nothung			
EXP:	CP:	Gils:	OBJET LAISSÉ AU COMBAT:
0	0	0	-
CARTES: -			

## Armageddon

Djidane et ses amis encaissent leur défaite avec aigreur et commencent à élaborer un nouveau plan. Toute l'équipe suit alors les Mages Noirs dans les vasques de téléportation à l'exception de Kweena, qui affirme avoir le vertige et détale pour se diriger, à pieds, vers un futur incertain. Une indicible rage vous envahit à l'idée de votre impuissance à empêcher la reine Branet de faire usage de sa nouvelle puissance et de sceller le destin de Clayra avec l'aide de la Chimère Odin. Djidane, Bibi et Freyja se matérialisent à bord de l'aéronef de la reine et voient trois Mages Noirs recevoir l'ordre de se téléporter à Alexandrie. Montez à l'échelle pour écouter la conversation entre Beate et sa reine. La vie de Dagg est en danger ! En redescendant, vous apercevez un Mog (illustration 39). Faites demi-tour et suivez-le pour sauvegarder votre partie. Parlez ensuite à Bibi sur le pont inférieur pour déclencher votre départ pour Alexandrie.



## La lecture ouvre l'esprit

Lorsque vous êtes dans le hall, vous pouvez faire un détour par la bibliothèque, sur la gauche. En plus de précieux renseignements sur la Perle tant convoitée par la Reine Branet, la bibliothèque abrite un monstre assez inhabituel, qui cherche la bagarre. Avancez jusqu'à l'étagère avec le livre posé au sommet et appuyez sur la touche  $\otimes$  (illustration 43). Choisissez ensuite la première option de la liste pour engager le combat contre Lovecraft.

Si vous défaîtes cet adversaire, vous recevrez 12000 EXP et un précieux Mercure en récompense. Et cette récompense sera amplement méritée : les augures ne vous sont pas favorables pour cette bataille et il n'y a aucun Mog dans les parages pour sauvegarder votre partie. Si vous décidez d'ignorer Lovecraft pour cette fois, vous aurez une nouvelle opportunité de l'affronter au cours du Disque 3. Lorsque vous infligez des dommages à Lovecraft, il s'ouvre à la page dont le numéro correspond au nombre de HP qu'il a perdus. La commande Escrime Soustraction de Steiner vous permet d'évaluer à l'avance les dégâts qu'infligera votre attaque. Ordonnez à Bibi de Stocker tant que Lovecraft reste fermé. Si le monstre perd entre 150 et 200 HP, il s'ouvre sur les pages contenant son corps (illustration 44). C'est ce corps que vous devez vaincre pour l'emporter. Ne portez pas d'attaques physiques lorsque le livre est ouvert, sinon Lovecraft se referme et vous devez à nouveau lui infliger les dommages requis pour qu'il s'ouvre.

Lovecraft ne porte que des attaques de Poison lorsque son corps apparaît. Pensez donc à protéger vos personnages en leur associant la compétence Mithridate avant la bataille. Ordonnez à Bibi de lancer ses sorts les plus puissants et profitez de l'occasion pour déposséder votre adversaire de quelques objets à l'aide de la commande Voler de Djidane.

28:01



21:35



## Pile et Face

Voici enfin venue l'occasion de donner une bonne leçon à ces deux bouffons machiavéliques. Pile et Face renforcent mutuellement la puissance de leurs sorts, aussi pouvez-vous contrecarrer leurs tentatives d'attaque magique en attaquant toujours le bouffon qui se concentre, c'est à dire celui autour duquel flotte un halo lumineux (illustration 45). Si vous coordonnez bien vos actions, Pile et Face ne parviendront pas à vous porter la plus petite attaque !

Il ne devrait pas non plus vous être difficile de délester les deux bouffons de tous leurs objets. Néanmoins, n'oubliez pas que vous devez mettre un terme à ce combat avant la fin du compte à rebours. Une fois que vous avez infligé suffisamment de dommages à l'un des deux bouffons, le tandem prend la fuite. Vous n'êtes plus qu'à quelques secondes de Dagg, qui gît au fond de la salle.

14 44



# Château d'Alexandrie

## Ça balance !

Votre tâche suivante consiste à libérer Steiner et Markus de leur prison suspendue. Appuyez sur la touche directionnelle gauche ou droite pour faire balancer la cage, puis sur la touche directionnelle opposée lorsque la cage se balance dans l'autre direction. Si vous manœuvrez correctement, les deux captifs déportent leur poids à l'unisson (illustration 40). Répétez ce mouvement plusieurs fois (à la fin, vous pouvez appuyer jusqu'à trois fois sur la touche par mouvement de balancier) jusqu'à ce que la cage atteigne son point de rupture et s'écrase sur la balustrade de la coursive.

A présent, vérifiez l'équipement de Steiner et courez vers la gauche. Ne prenez pas la peine d'améliorer l'équipement de Markus - il va bientôt quitter vos rangs !

Vous pouvez éviter les soldats qui affluent dans la coursive. Si vous décidez de les affronter, des renforts seront systématiquement envoyés pour les remplacer. Vous pouvez toutefois mettre ces rencontres à profit pour faire gagner quelques EXP et CP à Steiner.

L'échelle située au milieu de la vaste salle est un leurre. Continuez d'avancer vers la gauche et montez à l'échelle située sur la gauche pour sortir des prisons du palais. Djidane, Bibi et Freyja apparaissent comme par enchantement au moment où Markus prend congé. Néanmoins, le début d'un compte à rebours les empêche d'expliquer leur apparition. Vous avez 30 minutes pour retrouver la Princesse et la sauver d'une mort certaine.



## Retrouvailles

Les 30 minutes suffisent amplement pour rejoindre Dagg. Associez la compétence Tueur à Steiner, bien que vous puissiez éviter la plupart des combats contre les gardes du château (illustration 41). Choisissez Courir comme mode de déplacement par défaut dans le menu Config pour vous déplacer plus rapidement. Ces rencontres sont néanmoins une excellente occasion de faire gagner des EXP et CP à Steiner. Évitez d'associer la compétence AutoPotion à vos personnages, car elle vous fait perdre un temps précieux lors des combats. Ruez-vous dans le château, puis dans l'escalier (à moins que vous ne souhaitiez commencer par la bibliothèque, sur la gauche). Courez ensuite droit devant vous et prenez l'escalier dans la salle suivante. Ouvrez la porte, traversez la salle et sortez par la porte du fond (illustration 42).

Une fois dans la chambre de la Reine, examinez le chandelier près de la cheminée. Ce passage secret mène à l'escalier, où vous trouvez deux coffres contenant une **Tente** et un **Nothung**. Dévalez l'escalier jusqu'à la plate-forme, puis préparez-vous au combat avant d'ouvrir la porte.



NOM: <b>Face</b>			
HP:	MP:	Niv:	
2984	9999	16	
FAIBLESSE: Tueur			
OBJETS À VOLER: Mitharmure, Mithrilet			
EXP:	CP:	Gils:	OBJET LAISSÉ AU COMBAT:
0	0	0	-
CARTES: -			



NOM: <b>Pile</b>			
HP:	MP:	Niv:	
4896	9999	16	
FAIBLESSE: Tueur			
OBJETS À VOLER: Partisan, Galaxias			
EXP:	CP:	Gils:	OBJET LAISSÉ AU COMBAT:
0	0	0	-
CARTES: -			

## Réunion au sommet

Si vous parvenez à retrouver Dagma à temps, un ATE vous montre Markus qui soigne son ami Frank. A présent, sortez de cet endroit des plus inhospitaliers et sauvegardez votre partie avant de remonter l'escalier en spirale. Profitez-en également pour faire récupérer quelques HP et MP à vos personnages en vous reposant dans une Tente, car vous allez bientôt devoir affronter Beate pour la troisième fois.

Vous la rencontrez dans la Chambre de la Reine (illustration 46). Employez la même stratégie que lors de vos deux précédentes batailles contre cette formidable guerrière, à ceci près que, cette fois-ci, il vous faudra lui infliger 5700 HP de dommages avant qu'elle ne mette fin au combat.

Après la bataille, Djidane parvient à convaincre Beate de s'amender. A la grande consternation de Pile et Face, la guerrière ranime la Princesse. Maintenant qu'elle possède toutes les Chimères, la reine Branet n'accorde plus aucun intérêt à la vie de sa fille (illustration 47) et va jusqu'à lâcher ses monstres...

Beate et Freyja leur barrent la route tandis que les autres entraînent la princesse dans le passage secret pour la mettre en sécurité. Ne vous laissez pas perturber par les trois Mages Noirs C lorsque vous descendez l'escalier en spirale.

Vous retrouvez alors le couple de guerrières. Avec la commande *Lame Ste* (*Lame Sainte*) de Beate, ces combats ne devraient pas vous poser le moindre problème (illustration 48). Cela n'empêche pas Steiner de voler au secours des demoiselles, laissant Bibi et Djidane s'occuper seuls de la princesse.

Entrez dans la Chapelle pour sauvegarder votre partie, puis reprenez votre descente. En tentant de rejoindre la Route de la Gorgone, vous tombez à votre tour dans le piège de Pile et Face. Par chance, Markus et Frank arrivent à la rescousse.



NOM:	<b>Beate</b>			HP:	MP:	Niv:
				5709	4203	19
FAIBLESSE:	Tueur					
OBJETS À VOLER:	Renaïs, Nothung, Gilet camo					
EXP:	CP:	Gils:	OBJET LAISSÉ AU COMBAT:			
0	0	0	-			
CARTE:	-					

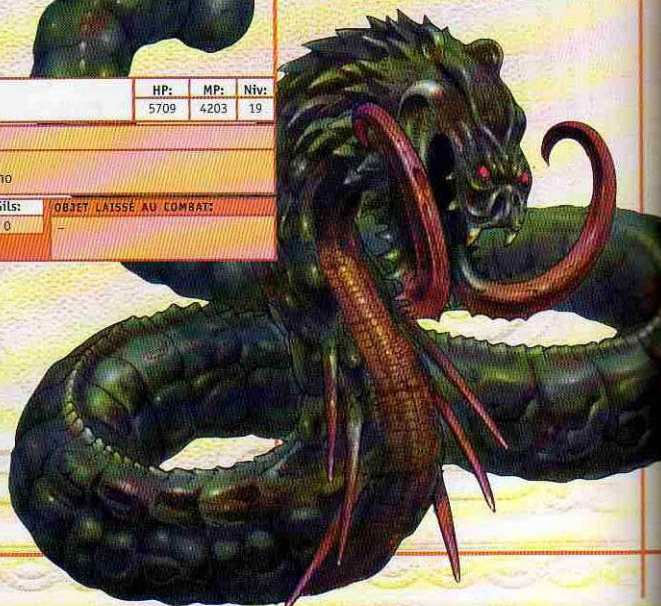
## Larvalar

La Glace est l'unique faiblesse de ce monstre. Lorsqu'il essuie une attaque physique, Larvalar se met en boule, augmentant ainsi ses défenses (illustration 49). Si cela se produit, attendez que le monstre se déroule avant de lui porter une nouvelle attaque physique.

Voici une stratégie possible : faites lancer un *Glacier* + à Bibi tandis que Dagma attaque, puis attendez. Ordonnez ensuite à Bibi de *Stocker* et faites attaquer Dagma, puis attendez de nouveau. Ordonnez alors à Bibi de lancer un *Glacier* +. Avec de la chance, Larvalar n'attaquera pas une seule fois. Profitez des pauses entre les attaques pour déposséder le monstre de ses objets à l'aide de la commande *Voler* de Djidane.



NOM:	<b>Larvalar</b>			HP:	MP:	Niv:
				3352	584	18
FAIBLESSE:	Glace					
OBJETS À VOLER:	Cahène, Giladaman, Renaïs					
EXP:	CP:	Gils:	OBJET LAISSÉ AU COMBAT:			
0	7	1404	Ether			
CARTE:	Gorgone					



# Pinnacle Rocks



### LEGENDE

- A « Mystère »
- B « Genèse »
- C Mithgilet
- D « Humain »
- E Organix
- F « Assistance »
- G Mithrilet
- H « Silence »

## Le pouvoir de la magie

La Reine passe à la contre-attaque sans le moindre égard pour la sécurité de sa fille. Elle charge deux chasseurs de primes de récupérer le pendentif de la Princesse et d'éliminer le petit Mage Noir. L'un des mercenaires semble entretenir une sorte de haine personnelle à l'encontre de Djidane.

Naturellement, vos trois héros n'en savent rien au moment où ils passent à toute vitesse devant Tréno pour faire un arrêt imprévu aux Pinnacle Rocks, près de Lindblum. Un mystérieux vieillard nommé Ramuh les interpelle et demande de l'aide à Dagma. La Princesse doit alors passer une épreuve pour convaincre la divinité du Tonnerre de devenir sa Chimère. Dagma doit trouver cinq manifestations de Ramuh racontant



chacune une partie d'une histoire, qu'il lui faudra ensuite remettre en ordre. Il n'est pas obligatoire de résoudre cette énigme, mais la capacité d'invoquer Ramuh sera d'une grande aide à Dagma et ses amis lors des batailles futures.

Commencez par retourner à l'endroit que vos personnages ont quitté automatiquement et parlez au spectre (illustration 50) pour obtenir la première partie de l'histoire. Vous recueillerez la deuxième partie près du Mog (illustration 51). Ensuite, vous trouvez un coffre contenant un *Mithgilet* en dessous, près de la rivière, tandis que la troisième partie vous attend dans le

ford, vers l'autre rive (illustration 52). La quatrième partie se trouve un peu plus loin, juste en face du coffre contenant *Organix* (illustration 53). Escaladez alors le tronc d'arbre pour atteindre le point qui surplombe l'autre coffre à trésor. Vous pouvez sauter de votre perchoir et vider le coffre de son

*Mithrilet* au moment où le « ? » apparaît au-dessus de la tête de Dagma, et vous trouvez la cinquième partie près du coffre (illustration 54). A présent, remonte. Ramuh apparaît près de l'endroit duquel vous venez de sauter. Il vous demande de remettre les quatre parties de l'histoire dans l'ordre, de sorte à obtenir une narration cohérente. Il y a deux solutions possibles : 1) Genèse, Assistance, Silence, puis Mystère ou 2) Genèse, Assistance, Silence, puis Humain. En proposant l'une de ces solutions, Dagma reçoit un *Péridot*, qui une fois équipé, lui permet d'apprendre le sort d'invoquant de Ramuh. Il est désormais temps de partir pour Lindblum.



# Lindblum

## Une cité en ruines

En arrivant à Lindblum, Dagga, Bibi et Djidane découvrent que la reine Branet les a pris de vitesse. Une horde de Mages Noirs assistés de la puissante Chimère Atomos est en train de dévaster la ville. Pour éviter d'être pris pour l'un des agresseurs, Bibi reste en arrière aux portes de la ville.

Vous pouvez sauvegarder votre partie dans l'auberge avant de fouiller les décombres à la recherche d'objets. Vous trouverez une **carte Lindblum** dans la rue marchande (illustration 55), et les deux coffres de la maison voisine ont été regarnis et contiennent maintenant un **Résurex** et un **Ether**. Prenez la rue de droite pour rejoindre la place centrale, où vous retrouvez le Conseiller Olmetta. Il vous mène au roi Cid, qui vous donne des nouvelles fraîches de la reine Branet et de l'inquiétant Kuja. Bibi vous rejoint au cours de la conversation. Les amis décident alors de partir pour le Continent Extérieur dans l'intention de couper le mal par la racine en y défiant Kuja.

Vous n'avez aucun moyen de transport aérien, aussi ne vous reste-t-il qu'une alternative pour rejoindre le Continent Extérieur : vous allez devoir trouver votre chemin à travers un réseau de tunnels qui part d'une grotte sous un marais au nord-ouest de Lindblum. Avant votre départ, Cid vous tend **3000 Gils** pour le voyage.



## Préparatifs de dernière minute

Il est temps de vous préparer. L'armurerie n'a rien de nouveau à vous proposer, mais la forge, en revanche, a réassorti son choix ; quant à Alice, elle vend toujours des objets de soin devant les ruines de son magasin.

Si vous manquez de liquidités, prenez le taxai pour le quartier du théâtre et pilliez les trois coffres cachés dans la base des Tantalas, qui contiennent respectivement **340**, **993** et **262 Gils**. Le coffre à trésor de l'atelier, quant à lui, contient une **Gemme**.



Une fois que vous avez rassemblé tout ce dont vous avez besoin, allez discuter avec l'homme sur la place centrale (illustration 56). Dagga et Djidane retrouvent alors le roi Cid au sous-sol du château de Lindblum. Le Roi vous donne une **Mappemonde** qui vous aidera à vous orienter par delà le Continent de la Brume. Le commerçant de la Porte du Dragon Terrestre vend quelques objets introuvables en ville et le coffre à trésor caché derrière le quai (illustration 57) a été regarni. Il contient désormais un **Bandana**. Rendez votre habituelle visite au Mog avant de prendre la route du marais des Kwe. Le tunnel qui rejoint le Continent Extérieur doit se trouver quelque part dans ce marécage.

# Le Marais des Kwe

## Un grand merci à Kweena

Vous pouvez faire un détour par la Forêt des Chocobos ou rendre visite au couple de Mog de la Caverne de Guismar pour leur apporter un **Grain du Coubo**, bien que cela ne vous rapporte qu'un **Elixir**.

Si Kweena a déjà rejoint votre équipe, vous pouvez directement prendre le chemin du marais (illustration 58) et lui adresser la parole une fois sur place. Djidane la questionne automatiquement au sujet de la voie souterraine du Continent Extérieur, supposée se trouver quelque part dans les environs. La perspective de pouvoir attraper davantage de ces succulentes grenouilles persuade immédiatement Kweena de se joindre à vous. Si vous quittez le marais pour y retourner, une nouvelle chance de chasser le mets favori de Kweena vous est offerte. Mais votre dernière chasse à la grenouille, au cours du Disque 1, ne vous aura peut-être pas laissé suffisamment de ces savoureux batraciens pour un repas complet.

Si vous n'avez pas exploré le marais des Kwe au cours du Disque 1, et avez tout de même survécu aux catastrophes de Bloumécia et de Clayra sans l'aide de Kweena, il vous faut trouver la reptèle gourmette et lui demander de vous accompagner. Les Mog vous recommandent d'aller voir Kwell, aussi traversez le marais et entrez dans la hutte. Après avoir discuté avec Kwell, vous rencontrez Kweena sur son terrain de chasse favori. Adressez-lui la parole, attrapez une grenouille et parlez-lui à nouveau. Elle vous propose alors de vous accompagner. Vous pouvez accepter immédiatement ou laisser Kweena attraper quelques grenouilles de plus (en la contrôlant vous-même) et ne consentir qu'ensuite à sa proposition.

Retournez vers les Mog avec votre compagne affamée et tournez à droite pour aboutir à un passage à travers les roseaux (illustration 59). L'insatiable appétit de Kweena s'avère alors d'une valeur inestimable en lui permettant de détecter l'entrée de ce qui pourrait bien être le passage souterrain qui mène au Continent Extérieur.



# La Route des Fossiles

## Devinez qui arrive...

Vérifiez l'équipement et l'état de santé des membres de votre équipe avant de vous engager dans le passage et tâchez de leur associer les compétences Tueur et Attaque à MP. Au bout de quelques pas dans le passage souterrain, un étrange monstre se rue à vos trousses et vous poursuit obstinément à travers une série de galeries. Engagez-vous dans la première voie et observez le mouvement des balanciers. Bien qu'ils ne puissent vous envoyer au tapis, ils vous font perdre un temps précieux, ce qui permet à votre monstrueux poursuivant de gagner du terrain. Marquez un temps d'arrêt avant de passer sous le premier balancier. Cela devrait vous permettre de courir tout droit entre les deux lames suivantes sans être touché (illustration 60). Si Amérante parvient à vous rejoindre, une bataille s'ensuit et le monstre ouvre les réjouissances avec un Hadès Niv.5 (illustration 61). Si le niveau actuel d'un des membres de votre équipe est un multiple de 5, le personnage en question est immédiatement envoyé au tapis.

Amérante ne possède aucun objet de valeur et vous ne recevez aucun EXP ou CP en sortant vainqueur du combat. Vous ne pouvez qu'immobiliser le monstre temporairement avant qu'il ne se remette à votre poursuite. Vous ne serez débarrassé de cette pénible créature qu'après avoir passé le huitième balancier.



## La chasseuse de primes

Après un saut vertigineux au-dessus de l'abîme suivi d'une brève discussion, vous êtes assaillis par Lamie, la chasseuse de primes, dont les attaques visent principalement Dagga (illustration 62). Il n'existe pas de stratégie particulière pour cette rencontre, si ce n'est de vous assurer que Dagga se soigne à temps (ainsi que ses compagnons), pendant que les autres attaquent Lamie.



Les compétences Tueur et Attaque à MP vous apporteront une aide considérable et Djidane peut tenter de lui dérober l'épée Gradius. Vous allez cependant bientôt avoir l'occasion d'en acheter une. Lamie finit par prendre la fuite, aussi ne recevez-vous aucun CP. Il vous suffit donc d'un personnage encore conscient pour survivre à cette rencontre.



NOM: <b>Lamie</b>		HP:	MP:	Niv:
FAIBLESSE: Tueur		5708	4802	19
OBJETS À VOLER:				
Épée Vénus, Gradius, Ether				
EXP:	CP:	Gils:	OBJET LAISSÉ AU COMBAT	
0	0	0		
CARTE: —				

## Dîtes-le avec des fleurs

Si vous vous sentez l'envie de faire un petit détour après vous être débarrassé de Lamie, vous pouvez retourner à l'entrée de la Route des Fossiles. Vous y trouverez un **Elixir**, dans la salle dans laquelle Amérante est apparu (illustration 63). Ensuite, votre chemin vous ramène dans les profondeurs du réseau de tunnels, où vous voyez passer une Gorgone à toute vitesse. Il semble que vos problèmes de transport sont résolus ! Mais comment arrêter cette monture herbivore ? Allez cueillir une fleur (illustration 64), puis avancez de deux pas vers la droite. Appuyez sur la touche **⊗** lorsque le « ! » apparaît pour tendre la fleur à la Gorgone et l'inciter ainsi à s'approcher. Après avoir dégusté sa friandise, vous pouvez la monter, elle vous mènera à une nouvelle section du réseau de tunnels.

Commencez par gravir les marches de droite pour rendre une petite visite de courtoisie au Mog local et à Steelskin. Si vous lui adressez la parole deux fois



de suite, l'infatigable voyageur vous propose un **Résumé**, un **Remède** et un **Ether** pour **555 Gils**.

## Des bijoux très précieux

Après avoir parlé aux Mog, prenez le temps de faire un détour qui en vaut la peine. Avancez vers la droite (illustration 65) jusqu'à l'arrêt de Gorgone



suivant et cueillez une fleur pour attirer une de ces serviables créatures. Elle vous mène à un autre Nid. Vous trouverez un coffre contenant une **Féelarme** dans la grotte voisine. Récupérez-la et retournez vers les Mog.

## De long en large

Dans la salle des Mog, le Bracomineur vous donne quelques renseignements sur le réseau de transport souterrain. Passez devant lui pour gravir les marches qui montent sur la droite et appelez une Gorgone pour rejoindre la salle suivante. Actionnez le Carrefour N°1 (illustration 66) pour dévier la route des Gorgones et appelez une de leurs représentantes, qui vous mènera à un nouveau secteur. Gravissez les marches et engagez-vous dans la galerie, pour finalement atteindre un coffre contenant un **Ether**. Suivez alors la galerie du bas jusqu'au bout et actionnez le Carrefour N°2. Revenez ensuite au Carrefour N°1 et remettez-le dans sa position initiale. La Gorgone de la salle voisine vous ramène alors dans le secteur des Mog. Prenez le temps de vous reposer et de sauvegarder votre partie avant d'avancer vers la droite pour appeler la Gorgone suivante. Celle-ci vous dépose à côté d'un deuxième Bracomineur, qui vend de l'équipement (illustration 67). Pensez à faire des réserves de Potions - il va bientôt vous en falloir au moins une. Ensuite, gravissez les marches pour arriver au Carrefour N°4.



## Un trésor abandonné

Cet intermède n'a rien d'obligatoire mais vaut largement la peine de s'y attarder. Actionnez le Carrefour N°4, puis avancez vers la droite et appelez une Gorgone. Une fois à destination, prenez la galerie de droite pour trouver un coffre contenant une **Tiare** (illustration 68). Rappelez alors la Gorgone pour revenir à votre point de départ, et remettez le Carrefour N°4 dans sa position initiale.



## Dernière ligne droite

Laissez le Carrefour N°4 dans cette position et appelez une Gorgone qui part vers la droite. Elle vous dépose à un Nid depuis lequel vous pouvez escalader des vignes (illustration 69). Il ne vous reste plus qu'à actionner le Carrefour N°3 pour trouver la sortie de la Route des Fossiles, mais que diriez-vous de commencer une petite chasse au trésor ?



## Une grotte dans le canyon

Ne vous occupez pas du Carrefour N°3 pour le moment, et prenez la voie de droite pour rejoindre le Nid suivant. Laissez le langage des fleurs faire son office et faites-vous déposer dans un nouveau Nid. Un **Gilet camo**



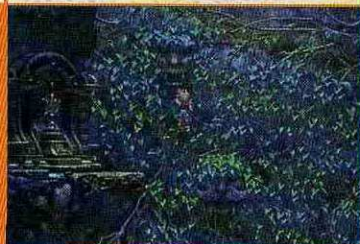
attend son nouveau propriétaire sur la gauche (illustration 70), et la sortie du fond débouche dans une mine habitée par un troisième Bracomineur. Parlez-lui et louez une **Pioche** en échange d'une modeste **Potion**. Essayez votre outil sur la façade rocheuse de droite (illustration 71). Si vous répétez cette opération plusieurs fois, vous finissez par libérer un Mog jusqu'alors prisonnier de la roche !

Vous pouvez également piocher dans la façade de gauche, tant que vous avez les manches retroussées. Avec un peu de chance, vous y trouverez une **Gemme**, une **Maxi**

**Potion** et même une **Madahine**. Lorsque vous en avez assez de donner des coups de Pioche, sortez du site et retournez au mur de vigne de la grotte voisine. Il est temps de sortir de ce labyrinthe souterrain...

## Sortons d'ici !

Redescendez par la vigne pour rejoindre le Carrefour N°3 en prenant garde aux gargouilles. Passez juste sous leur gueule pour éviter d'être éjecté par l'eau qu'elles crachent (illustration 72). Actionnez le levier et dirigez-vous vers le Nid de droite. La Gorgone vous dépose sans accroc dans une grotte à proximité de la sortie de la Route des Fossiles. Seuls quelques pas vous séparent désormais du Continent Extérieur.



# Continent Extérieur - Plaine de Dona

## A la conquête du nouveau monde

Au nord, vous apercevez une étrange construction bâtie sur un pont (illustration 73). C'est votre prochaine destination. Vous risquez de rencontrer des Pampas sur ces terres désolées. Tâchez de faire dévorer une de ces créatures qui cachent si bien leur puissance par Kweena pour lui faire apprendre 1000 Epines, un précieux sort de Magie Bleue qui inflige 1000 HP de dommages à sa cible. Prudence toutefois : n'attaquez le Pampa que lorsqu'il sort de terre (illustration 74), sinon, c'est vos personnages qui subiront les 1000 HP de dommages !

Suivez la façade rocheuse de droite pour accéder au plateau. Le pont se trouve maintenant à l'ouest de votre position (illustration 75).

Vous pouvez également vous aventurer vers l'est, où vous trouverez un autre marais des Kwe avec de nouvelles grenouilles à attraper. Pensez à laisser un mâle et une femelle dans le marais pour que leur population puisse se reconstituer plus rapidement.

Il y a des traces de Chocobo au nord-est du marais des Kwe. Si vous souhaitez visiter la région sans être entravé par les rencontres aléatoires, il vous suffit

de vous placer sur ces traces et d'utiliser un Choco Légume pour appeler votre jaune monture (illustration 76).

Une fois votre exploration terminée, prenez la direction de l'étrange bâtiment sur le pont.



# Condéa



## LEGENDE

- A** 2700 Gils
- B** 1800 Gils
- C** Diamant
- D** Résurex



VERS LA PASSÉ  
DE CONDÉA



C



B



D



VERS LA PLAI-  
NE DE DONA



## Seul dans un monde étranger

Cette étrange construction s'avère être le village d'une étrange race de nains, et s'appelle Condéa. Au moment où vous entrez dans le village, vos compagnons se dispersent dans toutes les directions, laissant Djidane visiter l'endroit seul. Vous pouvez alors regarder plusieurs ATE qui vous montrent ce qu'il advient de vos amis.

Les autochtones sont aussi négligents envers leurs biens que les habitants du lointain Continent de la Brume. N'ayez surtout aucun scrupule à ramasser tout ce que vous trouvez. Les positions exactes de tous ces objets sont indiquées sur les cartes illustrées.

Lorsque vous entrez dans le magasin, vous voyez un Mage Noir

prendre la fuite (illustration 77). Étrange... ce Mage Noir semblait simplement faire ses courses. Le nain qui se trouve à l'entrée du village vous apprend que les créatures aux chapeaux pointus vivent au cœur de la vaste forêt qui s'étend au sud-est. Votre prochaine destination est donc claire... Allez faire quelques emplettes à l'armurerie et profitez-en pour saluer le Mog local dans le magasin avant de partir. Vous trouverez un Résurex à l'étage, à côté du Mog.



## Continent Extérieur - Plaine de Dona

### Promenons-nous dans les bois



Vous pouvez voir le village dans la forêt, même depuis Condéa (illustration 78). Il se trouve au sud-est, mais vous allez d'abord devoir faire le tour par la Côte de Kegalcie, pour ensuite remonter vers nord-ouest à travers la forêt en forme de croissant, avant de pouvoir arriver à destination.

PlayOnline. Mot de passe:  
F-CHOCHES

Vous êtes fatigué de creuser ? Laissez PlayOnline vous motiver un peu !

SECRET

### Là où les hiboux ne sont pas...

Avec l'indice sur la position du Village des Mages Noirs en tête, Djidane examine le panneau de la fourche où le sentier se sépare (illustration 79). Ce panneau vous indique que l'un des deux chemins possibles mène à un endroit habité par des hiboux et l'autre à un endroit où il n'y en a pas. Prenez la direction de l'endroit qui n'abrite pas de hiboux.



Djidane entre alors dans ce qui semble être la même clairière.

Cette fois-ci, néanmoins, un des hiboux perchés prend son envol. Répétez

l'opération plusieurs fois en prenant soin de lire le panneau à chaque passage (la direction de l'endroit sans hiboux peut changer), jusqu'à ce que vous repérez un Mage Noir. Suivez-le et il vous mènera au village secret.

## Village des Mages Noirs

### Le mal du pays

Les Mages Noirs vivent en complète autarcie dans leur village. A la vue de Djidane et de ses compagnons, ils ont une réaction complètement inattendue : les terribles mages prennent la fuite ! Lorsque vous entrez dans un nouveau quartier du village, vous êtes généralement accueilli par un ATE. Il n'est pas obligatoire de les regarder, mais vous en apprendrez davantage sur les Mages Noirs en leur accordant votre attention.

Vous retrouvez Dagga dans la forge, mais elle vous laisse au terme d'une brève discussion.

Ramassez l'argent au coin de la pièce (illustration 80). Si vous commencez à vous sentir seul, allez faire un tour à l'auberge où vous retrouverez Bibi. Il vous est proposé de prendre du repos au

cours de la conversation qui suit. Djidane fait alors une bouleversante révélation sur sa vie. Vous apprenez qu'il a été élevé par un père adoptif et qu'il a depuis essayé en vain de découvrir la vérité sur sa naissance. Tout ce dont il se souvient, c'est une éclatante lumière bleue... Bibi aussi est tourmenté par ses problèmes existentiels (illustration 81). Pourquoi tant de Mages Noirs meurent-ils si soudainement ? Pourrait-il trouver un nouveau foyer dans ce village ? Le petit mage est hanté par une myriade de questions et leurs réponses se dérobent à son esprit.

Le lendemain matin, votre équipe décide de partir pour le temple de Condéa. Avant de quitter le village pour Condéa, montez à l'échelle de la forge, puis avancez sur le toit. Vous entendez une conversation qui se déroule dans la forge. Descendez dans la forge et demandez « Ça, s'il vous plaît ? ». Le marchand sort de son comptoir, vous permettant ainsi de monter à l'échelle qui se trouve derrière. Une fois à l'étage, fouillez le lit et vous y trouverez un **Obi noir**.

## Village des Mages Noirs



### LEGENDE

- A Elixir
- B ChocoLégume
- C 2000 Gils
- D 843 Gils
- E Ether
- F Vierge
- G Obi noir

# Condéa

## Un étrange couple...

A l'entrée de Condéa, vos personnages discutent du moyen le plus sûr pour entrer dans le temple. Deux possibilités sont évoquées :



aller parler au garde du temple ou alors aux deux gardes près de l'armurerie. Apparemment, seuls ceux qui viennent de prendre part à la Cérémonie de

Sacralisation sont autorisés à passer. Le prêtre que vous trouvez sur la passerelle, vous explique en quoi consiste cette cérémonie (illustration 82)...

Une fois les formalités réglées, deux options vous sont proposées au cours d'une conversation entre Djidane et Bibi. Si vous choisissez la seconde, vous pourrez regarder un amusant ATE. Mais les deux gardes vous laisseront de toute façon passer vers la sortie, quel que soit votre choix. Récupérez tous les objets de valeur dont vous avez équipé Kweena, car elle est sur le point de quitter votre groupe.

# La Passe de Condéa

## Une enfant capricieuse

Le départ de Kweena tombe à point nommé, car il vous permet d'accepter la turbulente petite Eiko dans vos rangs. Associez-lui des compétences et améliorez son équipement, si nécessaire. Elle a déjà commencé à apprendre le sort d'Invokation de Fenril. Équipez-la d'un Rêsurex pour lui faire retenir une nouvelle Invokation. En escaladant les racines du fond, vous atteignez un coffre contenant un **Remède** (illustration 83) ; vous trouverez également un **Roc Bleu** sur la droite. Redescendez et tournez à droite pour trouver une autre racine que vous pouvez escalader. Vous trouverez un **Roc Rouge** et une **Tente** à son sommet.

Suivez alors le sentier jusqu'à ce qu'il se sépare en fourche. Rendez visite à la Mog locale pour qu'elle sauvegarde votre partie, puis achetez les trois objets que Steelskin vous propose pour 666 Gils : un Cachet, une Tente et un Ether. Le sentier de droite conduit à une statue, dans laquelle vous pouvez insérer deux pierres de couleur – mais mieux vaut attendre. Repérez l'emplacement de la statue, puis retournez vers les Mog pour emprunter, cette fois-ci, le chemin de gauche. Montez ensuite à l'échelle et suivez le sentier. Une brève séquence cinématique vous montre vos personnages bouche bée à la vue d'un arbre géant qui s'élève à l'horizon. L'ambiance va maintenant commencer à se réchauffer, aussi veillez à bien soigner tous les membres de votre équipe.

## Bonne chasse !



Avant de vous mettre en route, vous pouvez revenir au sentier des Mog et y attraper un **Puluche des montagnes** (illustration 84). Si vous y parvenez, vous pourrez ramener votre prise à Condéa, où Kikunosuke vous l'échangera contre une **carte Puluche**.

## Gargantua

La plupart des attaques de Gargantua ont une cible unique, ce qui vous permet de soigner la victime sans aucun problème. Pour prévenir les attaques Séisme de Gargantua (illustration 85), lancez un sort de Lévitation à temps ou équipez vos personnages d'objets qui réduisent ou absorbent les dommages de Terre. La Tiare fait partie des objets qui permettent à Dagga et Eiko d'apprendre le sort Lévitation.

Lorsque Gargantua a perdu la majeure partie de ses HP, il lance un sort de soin. Vous pouvez toutefois l'en empêcher en le réduisant au Mutisme.



NON :			<b>Gargantua</b>			HP:	MP:	Niv:
						8106	908	28
FAIBLESSE:			Tueur					
OBJETS À VOLER:			Renais, Mithrette, Filre					
EXP:	CP:	Gils:	OBJETS LAISSÉS AU COMBAT:					
0	9	2136	Tente, Elixir					
CARTE: Fourmilion								

## Les quatre rocs de couleur

Une fois hors de combat, Gargantua disparaît et vous trouvez un **Roc Jaune** à sa place. Ramassez-le et continuez de suivre le chemin. Il est inutile de vous arrêter à Ifa pour le moment. A la fourche suivante, prenez le sentier de droite (illustration 86) pour trouver un **Roc Vert** et un **Ether**. Vous avez maintenant rassemblé la collection complète des Rocs de couleur. Retournez à la statue près des Mog et insérez les pierres pour recevoir un **Lunalithe**.

A présent, retournez à la fourche précédente (illustration 86). Engagez-vous sur le sentier de gauche, qui vous mène à la Plaine des Lucils. La maison d'Eiko ne se trouve qu'à quelques enjambées au nord-est de votre position (illustration 87). Nous vous recommandons d'appeler un Mog pour sauvegarder votre partie. Hormis la frénésie culinaire qui anime Eiko, son village ne présente aucun "danger". Une fois parti, cependant, vous n'aurez aucun moyen de sauvegarder votre partie avant un bon moment.





# Madahine-Salee

## LEGENDE

- A La Balance
- B Tente
- C Gemme
- D Résurex
- E Kilimandjaro



VERS LA PALINURIE DES LUCIFES



## Ô doux foyer

Eiko est une hôtesse exemplaire. Elle s'apprête à préparer un somptueux repas pour ses invités, mais Djidane doit d'abord l'aider à résoudre quelques soucis d'intendance. Appuyez sur la touche **SELECT** pour regarder l'ATE Les états d'âme de Bibi, puis allez ramasser la Pierre Stellaire **La Balance** dissimulée derrière la fontaine de la place, ainsi que la **Tente**, à côté de Dagga. Si vous vous engagez sur le chemin de droite, vous pourrez regarder un ATE consacré à Dagga.

De retour à la place, vous vous voyez aider Eiko à préparer un succulent repas au cours d'un ATE. Envoyez Chimomo pêcher, demandez à Mocha d'aller chercher des pommes de terre et laissez Monel aider en cuisine. Dirigez Djidane vers la maison d'Eiko, sur la gauche, puis adressez-vous à Bibi devant la porte. Suivez alors Morigone jusqu'au Mur des Invocations et mettez à profit l'ATE qui suit pour améliorer la recette d'Eiko. Choisissez de préparer un repas pour 11 ou 12 personnes, laissez de côté l'ingrédient Puluche et laissez Monel cuisiner et aider à la pêche. Si vous le souhaitez, vous pourrez charger votre dernière sauvegarde plus tard pour voir ce qui se produit selon les recettes que vous concoctez...

Poursuivez ensuite votre chemin vers le Mur des Invocations et adressez-vous au Mog. Racontez alors ce que vous venez d'apprendre à Dagga, que vous retrouvez à l'Entrée. Retournez alors parler au Mog devant le Mur des Invocations pour pouvoir visiter ce lieu sacré.

En sortant du Mur des Invocations, vous pouvez de nouveau influencer sur la cuisine d'Eiko lors d'un nouvel ATE. Elle semble avoir fait une prise de taille... et qui sait tout de la gastronomie ! Demandez donc conseil à Kweena. A présent, Djidane peut finalement entrer dans la maison d'Eiko (illustration 88).

## Pas de disputes après le repas

Une fois repu, vous pouvez ramasser une **Gemme** et un **Résurex** dans la chambre avant de vous plaindre lorsque Eiko vous suggère de débarrasser la table. Allez parler à l'artiste en cuisine, puis ramassez le **Kilimandjaro** sur la gauche de la table. Au moment où vous vous apprêtez à sortir de la maison, Monel vous propose une bonne nuit de sommeil gratuite. Vous n'en avez pas besoin pour le moment, mais cela s'avérera très utile par la suite. Djidane décide de partir pour l'Ifa dès l'aube. Retournez à l'endroit où vous avez rencontré Gargantua, dans la passe de Condéa. Le chemin du haut mène à l'Ifa (illustration 89).



# Ifa

## La source de la brume

Il semble que l'Ancien Arbre de Vie soit la source de la brume. Eiko parvient à briser le sceau et reçoit un **Rubis**, qui lui permet d'apprendre Carbuncle, une compétence d'Invocation.

Les monstres que vous risquez de rencontrer en avançant vers l'Ifa sont vulnérables aux sorts de Feu de Bibi. Finalement, vous rencontrez un Mog et atteignez une plate-forme circulaire (illustration 90). Il s'agit en fait d'un ascenseur, qui n'attend que vous pour entamer sa descente.



L'intérieur de l'arbre est hanté par des morts-vivants de toutes sortes. Vous pouvez donc augmenter la puissance des attaques de Djidane en lui associant la compétence Undeadkiller. Par ailleurs, les sorts de soin tels que Soins + sèment la terreur chez ce type de monstre.

Il y a de nombreux objets à récupérer en évoluant à travers les tentaculaires racines de l'Ifa. Les niches placées sur les côtés du chemin abritent des leviers qui ne demandent qu'à être actionnés. Trouvez-les pour faire tomber des coffres du plafond. L'un d'entre eux semble n'avoir aucun effet lorsque vous l'actionnez (illustration 91), mais ne vous fiez pas aux apparences. Rebroussez chemin et vous trouverez un coffre contenant un **Bâton bénit**.

Un ascenseur en forme de feuille géante vous mène alors vers un abîme encore plus profond. Pendant cette descente, vous êtes assailli par des Zombies. Parlez à Bibi, puis repoussez l'attaque des Dracozombies qui suit votre discussion.

Un **Elixir** (illustration 92) et une **Brigandine** vous attendent à l'arrivée. La Brigandine, une précieuse pièce d'armure, est cachée derrière le tronc, sur la gauche. Préparez vos personnages à vivre un rude combat, puis appuyez sur la touche **X** et courez vers Dagga.

## Soulcage

Bien que ce monstre soit vulnérable aux attaques de Feu, ne cédez pas à la tentation de faire lancer ce type de sort à Bibi : ils transforment l'attaque Farandole sylvestre de Soulcage en mortelle Danse du feu. Si besoin est, vous pouvez inverser ce processus en lui portant une attaque de Glace.

En fait, il n'y a rien de plus facile que de faire Soulcage (illustration 93). Il vous suffit de lui lancer Vie ou d'utiliser un Elixir pour le terrasser instantanément.

Après cette bataille, votre équipe est automatiquement renvoyée à l'Entrée de l'Ifa. La brume s'est complètement dissipée. Mais quelle est la signification de tout cela ? Pour l'heure, retournez à Madahine-Salee.



HP:	MP:	Niv:
9765	862	26

**FAIBLESSES:**  
Undeadkiller, Feu, Sacré

**OBJETS À VOLER:**  
Cahène, Manto noir, Brigandine

EXP:	CP:	Gils:
0	9	3800

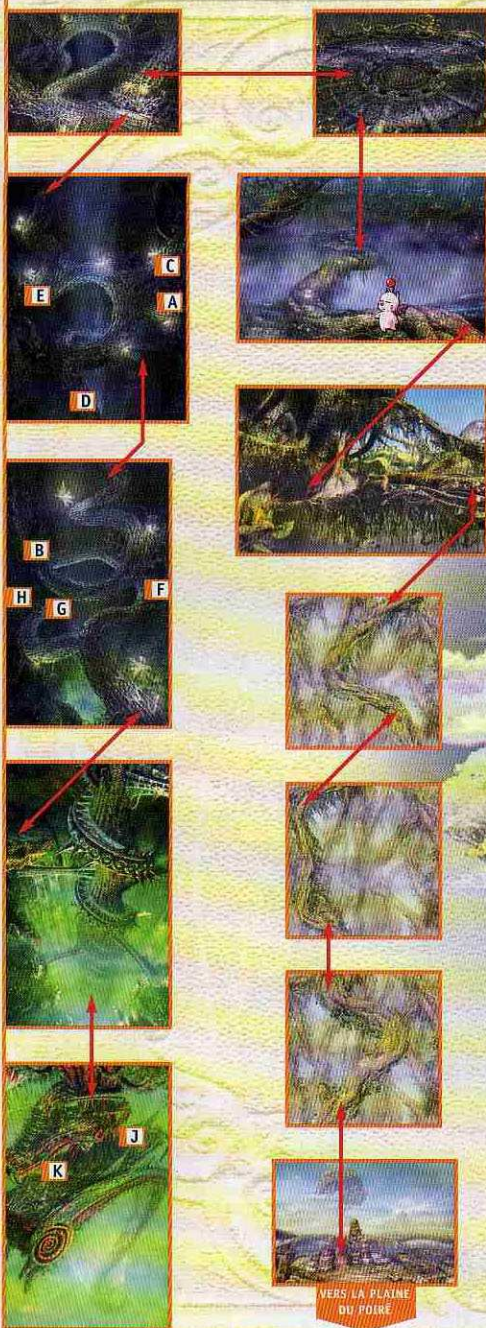
**OBJETS LAISSÉS AU COMBAT:**  
Résurex, Elixir

**CARTES:** Fourmilion

## Ifa

## LÉGENDE

- A** Interrupteur pour accéder au Renais
- B** Interrupteur pour accéder au Bâton béni
- C** Renais
- D** Maxi Potion
- E** Bâton béni
- F** Ether
- G** Ramyafûte
- H** Remède
- J** Elixir
- K** Brigandine



## Madahine-Salee

## Confrontation

## Le duel

Suivez Eiko dans sa cuisine et descendez l'escalier vers la cachette (illustration 94). Quelqu'un a profité de votre absence pour s'emparer d'un inestimable joyau ! Ouvrez les deux coffres pour y trouver un **Renais** et un **Gilet** como avant de sortir enquêter sur le cambriolage. Associez la compétence AutoBooster à Djidane, s'il l'a déjà apprise.



Faites alors soigner vos personnages par le Mog qui se trouve devant le Mur des Invocations, puis faites un tour à l'intérieur pour recevoir un **Explodor** et un **Elixir**. Demandez à voir Moug, pour pouvoir voler au secours d'Eiko. La fillette a été enlevée par Lamie, mais le coéquipier de la chasseuse de prime se refuse à kidnapper un enfant. Il s'interpose puis provoque Djidane en duel.

## Le Rouge



Le Rouge, mystérieux individu, est un adversaire puissant et rapide, mais ses attaques ne vous feront pas grand mal si vous soignez Djidane à temps. Lorsqu'il recule pour se déplacer en rasant les murs (illustration 95), il vous suffit d'attendre patiemment qu'il s'avance à nouveau. Les compétences Contrattak, Tueur et AutoPotion sauront prouver leur efficacité au cours de ce combat.



NOM: <b>Le Rouge</b>		HP:	MP:	Niv:
		8985	5865	22
FAIBLESSE: Tueur				
OBJETS À VOLER: Ether, Amériffie				
EXP:	CP:	Gils:	OBJET LAISSÉ AU COMBAT:	
0	9	4790	Tente	
CARTE: --				

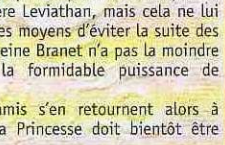
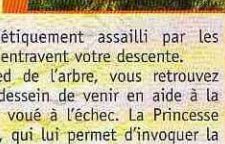
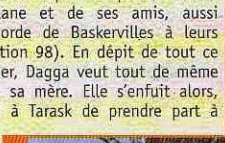
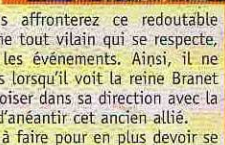
## Souvenirs

Djidane obtient raison du Rouge, mais épargne le chasseur de prime, qui prend la fuite sans demander son reste. Suivez Eiko dans la cachette où elle vous fait découvrir sa **Boucle Relique**. Il est désormais temps d'accorder vos attentions à l'autre jeune femme, pour changer. Appuyez sur la touche **X** au moment où le « ! » apparaît devant l'entrée de la maison (illustration 96) pour pouvoir écouter la douce chanson de Dagga. La conversation qui suit vous révèle la signification de la séquence d'introduction du jeu et la lumière se fait sur l'attitude de la reine Branet envers sa fille. L'heure est venue d'aller voir ce qui se passe à Ifa. Le chasseur de primes à la crinière rousse,



que vous aviez envoyé au tapis, réapparaît au moment où vous passez l'entrée de Madahine-Salee. L'homme se présente sous le nom de Tarask et Djidane lui propose de rejoindre votre équipe. A présent, vous allez pour la première fois devoir décider quels personnages emmener. Dagga et Eiko ont des talents assez similaires, aussi devriez-vous peut-être laisser une des deux jouvencelles en arrière. Une fois votre équipe formée, engagez-vous dans la Passe de Condéa pour retourner à Ifa.

Vous avez une nouvelle opportunité de former vos rangs à l'entrée de l'Ifa. Profitez-en si vous le souhaitez, puis partez à la recherche de Kuja. Le chemin est facile à trouver : il vous suffit de suivre les racines ! Vous remarquerez que vos cinq personnages participent aux séquences qui se déroulent automatiquement, aussi pouvez-vous être assuré que celui que vous laissez en arrière ne manque rien de vos aventures. Alors que vous approchez de Kuja (illustration 97), une troisième occasion de reformer vos rangs vous est offerte. Votre choix n'a toutefois pas grande importance pour l'heure, car ce n'est pas cette fois-ci que vous affronterez ce redoutable adversaire. Comme tout vilain qui se respecte, Kuja a anticipé les événements. Ainsi, il ne paraît pas surpris lorsqu'il voit la reine Branet et son armada croiser dans sa direction avec la ferme intention d'anéantir cet ancien allié. Kuja a déjà trop à faire pour en plus devoir se charger de Djidane et de ses amis, aussi lâche-t-il une horde de Baskervilles à leurs trousses (illustration 98). En dépit de tout ce qui a pu se passer, Dagga veut tout de même porter secours à sa mère. Elle s'enfuit alors, permettant ainsi à Tarask de prendre part à l'action. Si vous ne l'aviez pas déjà fait, c'est le moment de vérifier son équipement et ses compétences. Rendez ensuite visite au



# Alexandrie

## L'ombre du futur

La vie a repris son cours à Alexandrie et la population attend le couronnement de la princesse Grenat, qui doit avoir lieu dans trois jours. Toutefois, la perspective de monter sur le trône ne semble pas réjouir la Princesse... (illustration 1). Pendant ce temps, Djidane se morfond, persuadé qu'un vulgaire aigrefin de son espèce n'a pas la moindre chance de conquérir le cœur d'une future monarque.

Heureusement, Bibi est là, lui aussi. Comme jadis, vous arpentez les rue d'Alexandrie en compagnie du petit mage. Dans la taverne, vous rencontrez Djidane, qui ne vous paraît guère réceptif, mais le barman vous apprend que vous pouvez retrouver ses amis au café-théâtre.

A chaque fois que vous entrez dans un nouveau quartier de la ville, vous pouvez regarder divers ATE mettant en scène Eiko, les membres des Tantalas et plusieurs Mog. Dans la ruelle, vous rencontrez Markus et Frank (illustration 2). Assistez à la représentation pour ne pas froisser Frank. Vous remarquerez qu'une fois que vous avez descendu l'escalier, vous ne pouvez plus courir contre Hippo en revenant sur le boulevard. Tandis que Bibi profite du spectacle, vous retrouvez la Princesse.

## En place, prêts, partez !

Que diriez-vous d'une petite course ? Adressez-vous à Hippomama sur le boulevard (illustration 3) : elle cherche des volontaires pour courir contre Hippo, son fils, qui a besoin d'un peu d'exercice. A chaque fois que vous arrivez en tête, le niveau d'Hippo augmente d'une valeur comprise entre 1 et 5, selon l'avance que vous avez sur lui au moment où vous franchissez la ligne d'arrivée (illustration 4). Lorsque vous lui parlez, Hippo vous donne son niveau actuel. Vous n'avez rien à perdre en participant. Au contraire, vous pouvez être sûr de gagner des cartes. En outre, vous ne risquez pas de prendre un faux départ : vous pouvez commencer à courir en appuyant rapidement sur la touche avant même que le signal de départ soit donné.

## Déjà vu

Dans le clocher, vous rencontrez Steelskin, le Mog voyageur. Il vous propose un Résurex, une Maxi Potion et un Elixir pour la modique somme de 777 Gils. Vous pouvez également profiter de l'occasion pour sauvegarder votre partie. Tout comme lors de la première visite de Bibi à Alexandrie, vous pouvez monter l'échelle du clocher et tirer la corde (illustration 5), pour ainsi obtenir une **carte Shiva** et une **carte Ramuh**. Si vous n'avez pas sonné le cloche lors du Disque 1, vous recevez également une **carte Diaboliik**, une **carte Gobelín** et une **carte Meiden**.

C'est une bonne occasion d'ouvrir la rubrique Cartes du menu principal pour y évaluer votre collection. Vous ne pouvez détenir plus de 100 cartes à la fois, aussi est-il recommandé de vous défaire des vieux doubles pour rassembler le plus grand nombre possible de cartes différentes, et ainsi augmenter votre niveau de collectionneur.

## Billet doux

Dans le château, Maître Totto tend de précieuses pierres abritant trois nouvelles Chimères à la Princesse : une **Opale**, une **Topaze** et une **Améthyste** (illustration 6). Cependant, le vœu de la Princesse de revoir Djidane ne lui est pas accordé. Partageant pour une fois le même avis, Steiner et Beate considèrent le souhait de la Princesse comme peu convenable. Eiko, quant à elle, est bien déterminée à tirer profit de « l'absence » forcée de Dagga.

Avec l'aide de Maître Totto, elle écrit une lettre d'amour à Djidane, tandis que le vieil érudit évoque sa première rencontre avec la jeune Grenat. Manifestement, les points communs des deux jeunes filles vont bien au-delà de la simple ressemblance physique...

Vous pouvez, si vous le souhaitez, envoyer Eiko dans la salle d'armes pour demander au Mog de sauvegarder votre partie. Vous n'avez alors guère d'autre choix qu'avancer dans la grande salle. La courte séquence qui suit prend fin lorsque Eiko percuta Bach et se retrouve dans une position des plus inconfortables (illustration 7). Le chef des Tantalas lui propose gentiment de porter sa lettre, mais la perd presque immédiatement. Elle est alors retrouvée par Beate, qui croit que ces lignes romantiques sont nées de la plume de Steiner. Comment tout cela va-t-il se terminer ?

Vous pouvez, si vous le souhaitez, envoyer Eiko dans la salle d'armes pour demander au Mog de sauvegarder votre partie. Vous n'avez alors guère d'autre choix qu'avancer dans la grande salle. La courte séquence qui suit prend fin lorsque Eiko percuta Bach et se retrouve dans une position des plus inconfortables (illustration 7). Le chef des Tantalas lui propose gentiment de porter sa lettre, mais la perd presque immédiatement. Elle est alors retrouvée par Beate, qui croit que ces lignes romantiques sont nées de la plume de Steiner. Comment tout cela va-t-il se terminer ?

### SECRET

PlayOnline.

MOT DE PASSE :

F-HIPRACE

Le grand prix d'Alexandrie : PlayOnline vous donne la liste des récompenses que Bibi reçoit lorsqu'il est victorieux.



## Mauvais présages

Persuadé que la future reine lui est désormais inaccessible, Djidane se résigne à supplier Bach de le reprendre au sein des Tantalas. Cependant, le chef de la bande n'a nullement l'intention de laisser son protégé abandonner aussi facilement. C'est à ce moment-là que Bibi fait son entrée dans la taverne et convainc son ami de se joindre à lui pour rendre visite à Dagga. Si vous le souhaitez, vous pouvez visiter Alexandrie ou faire quelques provisions avant de rejoindre le havre, où Tarask et Frejya réintègrent vos rangs. Ramassez le **Résurex** au pied de l'escalier de gauche, avant d'embarquer sur la navette du château et n'oubliez pas les **3927 Gils** qui vous attendent au pied de l'escalier de droite.

D'autres objets sont cachés à l'extérieur. Sur le quai, vous trouverez un **Résurex**, dissimulé derrière le deuxième pilier en partant de la gauche (illustration 8), ainsi qu'un **Ether** derrière le pilier de droite et un **Lapis** derrière la fontaine. Vous n'en avez pas assez ? Alors explorez la tour gauche et vous trouverez un **Résurex** sur la droite, devant la grille. Vous trouverez également le **Lion**, une Pierre Stellaire, derrière la porte suivante, dans la salle de l'ascenseur (illustration 9).

Vous retrouvez vos amis devant l'entrée principale du château, et Steiner a une nouvelle fois l'occasion de brandir son sabre. Après une réunion plutôt froide avec Dagga, Djidane, Bibi, Frejya, Tarask et Eiko décident de partir trouver Maître Totto à Tréno, permettant à Djidane de participer à un Grand Tournoi de cartes. Tandis que l'équipe emprunte la Route de la Gorgone pour se rendre à Tréno, un ATE vous permet de voir Pile et Face, le sinistre tandem, se faulxifier dans Alexandrie...



# Tréno

## Des ATE et de leurs conséquences

Une fois de plus, vos compagnons se dispersent, laissant Djidane livré à lui-même (illustration 12). Vous pouvez toutefois suivre les aventures de vos amis grâce aux ATE.

Appuyez sur la touche **[SELECT]** dès que vous sortez du cabinet de Maître Totto pour regarder l'ATE intitulé « Comment est-il arrivé dans ce pays ? ». Cet ATE est différent des autres.



Après la conversation de Bibi avec une de ses connaissances, vous avez le choix entre « Si je retourne chez moi » et « Je dois y retourner ». La seconde option influe sur le Grand Tournoi de cartes. Si, en revanche, vous choisissez « Si je retourne chez moi », vous en apprendrez davantage sur les origines de Bibi dans la Grotte de Kwane.

Un autre ATE, intitulé « Réflexion au bord de l'eau », vous révèle que Tarask est déjà venu à Tréno et que même l'infâme 4 bras porte un respect craintif au mystérieux loup solitaire. Vient ensuite l'ATE « Au-delà des 7 mers et des montagnes », au cours duquel Eiko obtient une **Bracmeira**, qui n'apparaît (dans la Salle de jeux) que si vous avez regardé cette séquence.

## Fort à faire à Alexandrie

Si vous souhaitez améliorer vos finances à moindres risques, visitez le café-théâtre. Quelqu'un a laissé **2680 Gils** sous la première table. Dirigez-vous ensuite vers l'armurerie, pour y participer à une partie de jeu de Qui est Qui des plus originales (illustration 10). La mise augmente à chaque fois que vous gagnez. Vous remarquerez que l'armurier et le forgeron de la pièce voisine ont réassorti leurs produits. Si vous souhaitez essayer votre nouvel équipement, il vous suffit de passer les portes du bas du boulevard pour sortir de la ville (illustration 11). Steelskin, quant à lui, a quitté Alexandrie en laissant une lettre au Mog du clocher.

## La Grotte de Kwane

A l'est de Tréno, vous trouverez une caverne nommée la Grotte de Kwane, qui abrite deux coffres contenant chacun un **Ether**. Examinez l'étang pour que Djidane récupère tous ses HP et MP. Le **Scorpion**, une Pierre Stellaire, vous attend près de l'onde régénérante (illustration 13).

Entrez au cœur de la Grotte de Kwane et montez à l'échelle pour trouver un troisième **Ether**. Si vous avez choisi « Si je retourne chez moi » lors de l'ATE de Bibi, à Tréno, vous rencontrez le petit mage sur le balcon (illustration 14). A mesure que la conversation avance, la lumière se fait peu à peu sur les origines de Bibi et sur son grand-père.



## C'est l'argent qui fait tourner le monde

La cave de l'armurerie abrite désormais un nouveau monstre nommé Fabryce. Associez la compétence Beastkiller à Djidane pour augmenter vos chances de sortir vainqueur de la fosse et d'empocher la récompense de 15000 Gils. Si vous n'y parvenez pas, sortez de la ville pour affronter quelques monstres et remplir la jauge de Franse de Djidane, puis retournez-y et réglez le sort de Fabryce (illustration 15).



Pensez également à rendre visite à Dame Stella (illustration 16), pour échanger vos Pierres Stellaires contre de précieuses récompenses - jusque-là, vous devriez en avoir trouvé entre une et quatre.

Le moindre Gil compte, car les boutiques de la ville offrent un vaste choix d'objets. Vous devriez également profiter de l'occasion pour vous rendre aux Enchères : le H-Espace y est mis en vente. Si vous êtes en finances, tâchez

d'emporter les enchères pour acquérir cet objet, car il permet à Dagga d'apprendre la compétence d'Invocation Odin. Malheureusement, les enchères sont une affaire coûteuse...

## Cambriolage au grand jour

Vous souvenez-vous du moulin de Dali ? Ses engrenages se sont immobilisés, vous permettant ainsi d'atteindre les deux coffres à trésor de l'étage (illustration 17) pour y trouver une **Diadème** et un **Elixir**. Vous pouvez



certes revenir plus tard pour ramasser ces objets, mais c'est en revanche votre unique chance de trouver la clé de la porte verrouillée, dans le moulin de Dali. Cela vous permet de trouver **30000 Gils**. Cet argent se trouve dans un coffre, qui contient également un autre objet... Une fois que le tournoi de Tréno aura commencé, cette chance sera perdue à jamais.

## Le Grand Tournoi de cartes

Etes-vous prêt à faire la démonstration de vos talents de joueur de cartes ? La facilité avec laquelle vous gagnerez les deux premiers tours vous étonnera certainement... cependant, nous vous recommandons tout de même de sauvegarder votre partie avant d'entrer dans la compétition. Si vous manquez d'expérience du jeu de cartes, prenez le temps de faire quelques parties



d'entraînement afin de vous familiariser avec les règles. Au cas où votre collection compte moins de cinq cartes, adressez-vous à Maître Totto, qui sera ravi de vous venir en aide.

Envoyez alors Djidane à la salle de jeux et inscrivez-vous au tournoi auprès de l'homme posté sur la gauche de l'entrée (illustration 18). Le Guide, sur la droite de l'entrée, vous en expliquera volontiers les règles. Entrez ensuite dans l'édifice pour commencer le tournoi.

Si vous avez choisi la première option lors de l'ATE « Comment est-il arrivé dans ce pays ? » et n'avez pas encore visité la Grotte de Kwane, alors l'ATE « Retour au pays natal » se déclenche après le premier tour de la compétition. En outre, vous pouvez suivre une conversation entre Freyja et Tarask lors de l'ATE « Souvenirs de jeunesse », quels que soient vos choix précédents. Choisissez la réponse « Peux-tu me la raconter un peu ? » si vous souhaitez découvrir d'où vient la rancœur du guerrier roux à l'égard de Djidane. L'ATE « Tant qu'il y a de la vie... » commence dès que Djidane entre dans un nouveau quartier de la ville. Le deuxième tour commence dès que vous repassez les portes de la salle de jeux. Une deuxième série d'ATE se déclenche après cette partie.

## Une finale dramatique

Le vainqueur du tournoi reçoit un Métempsy, aussi pensez à sauvegarder votre partie avant de commencer le troisième tour, si vous souhaitez remporter ce précieux objet. Cela vous permettra de recommencer autant de fois que nécessaire si vous perdez la partie. Pour cette finale, vous affrontez Erin, le pilote de l'aéronef Hildegarde 2, accompagné du roi Cid. Malgré les talents de votre adversaire, cette partie ne devrait pas vous poser trop de problèmes (illustration 19).

À la fin du tournoi, vous apprenez une terrible nouvelle : Alexandrie est assiégée ! Kuja est en train de réduire la cité en cendres avec l'aide de la Chimère Bahamut.



# Alexandrie

## Capitaine Dagga

Pour sauver Alexandrie et ses habitants, la Princesse doit assigner différentes tâches aux Brutos (illustration 20). Il y a quatre équipes de deux ayant chacune une spécialisation différente. Vous recevez l'un des objets suivants selon le nombre d'équipes que vous affectez correctement à leurs tâches respectives.

- 0 = Potion
- 1 = Ether
- 2 = Elixir
- 4 = Angelarme

Les renseignements nécessaires pour faire le bon choix vous ont été donnés

au début de votre aventure, lors de la conversation entre Steiner et Bayroyd alors que le capitaine recherchait la princesse Grenat. Voici les combinaisons correctes : Apportez-moi des renseignements : Bloutch et Kohel

Allez aider les habitants : Weimar et Hagen  
Envoyez une demande d'assistance au roi Cid : Bayroyd et Lauda  
Préparez le grand canon : Toghebon et Melgentheim

## Une équipe de rêve

Vous retrouvez désormais Steiner, qui a uni ses forces à Beate pour tenter désespérément de défendre Alexandrie. Commencez par vérifier l'équipement de Steiner, puis profitez de cette unique occasion pour récupérer l'équipement



de Beate, en particulier son précieux Armet Croix. Ni les boutiques, ni la ruelle - qui mène au Mog - ne vous sont accessibles actuellement. Votre seule alternative reste donc de diriger le couple de chevaliers vers le bas du boulevard. Comme auparavant, dans l'Ifa, des Baskervilles vous assaillent frénétiquement (illustration 21). La

commande **Lame Ste** (Lame Sainte) de Beate vous permettra de mettre un terme aussi rapide qu'efficace à ces combats, tout comme son sort **Mg Ste** (Magie Sainte) « Vie ». Vos personnages sont sur le point d'entrer dans une série de quatre batailles consécutives, aussi pensez à les soigner complètement, en particulier lorsque vous serez devant l'auberge. Une fois que la victoire est vôtre, vous retrouvez Dagga.

## Le choc des Chimères

Il ne vous reste qu'une chose à faire : mener la Princesse à l'Autel, au sommet du château. Suivez le chemin habituel du hall, devant la chambre de la Reine, puis empruntez la porte de gauche. Il vous suffit maintenant de graver les nombreuses marches de l'escalier. Si vous tentez de vous écarter de votre chemin en entrant dans une autre pièce, Dagga est repoussée par une sorte de barrière énergétique (illustration 22).

Une fois que vous avez atteint le toit, vous perdez tout contrôle sur la suite des événements. Djidane et ses compagnons sont à bord d'Hildegarde 2 lorsqu'Eiko est brusquement saisie par un inexplicable pouvoir qui l'entraîne vers Dagga en flottant dans les airs. Les deux jeunes filles invoquent ensemble la puissante Chimère Alexandrie pour sauver la ville d'une destruction certaine. Au départ, Alexandre prouve sa formidable efficacité en déchiquetant les ailes du redoutable Bahamut.

## La fin est proche

Kuja a toutefois un autre atout dans sa manche. Une fois de plus le gigantesque œil menaçant apparaît dans le ciel. Même les fabuleux pouvoirs d'Alexandre s'avèrent insuffisants face à sa toute puissance. « L'œil » appartient à un vaisseau qui porte bien son nom : l'Invincible. A son bord, un homme vêtu de noir est absorbé par un étrange monologue (illustration 23). Il semble qu'il souhaite punir Kuja, car ce n'est pas pour « cela » qu'il l'a envoyé sur Héra. Garland est ulcéré par l'échec de Kuja dans sa mission... tout comme par celui de... Djidane !? Pendant ce temps, Djidane, Bibi, Tarask et Freyja arrivent au château. Vous devez maintenant guider votre équipe jusqu'à Dagga et Eiko, en empruntant le même chemin qu'avec la Princesse. Cette fois-ci, en revanche, les autres salles du château vous sont accessibles. Vous pouvez certes vaquer à d'autres occupations avant de rejoindre les filles, mais vous n'avez aucun moyen d'empêcher la destruction d'Alexandrie.



## Seconde chance

Vous avez la possibilité de sauver le personnel du château avant de vous ruer vers l'autel avec Djidane et ses amis. Chaque personne à laquelle vous parlez, dans la cuisine et la bibliothèque, sort du château et est épargnée de l'imminente dévastation. N'espérez cependant aucune récompense pour vos bonnes actions.

Si vous avez décidé de ne pas affronter Lovecraft au cours du Disque 2, vous verrez un livre posé sur le rayonnement du bas, dans la bibliothèque (illustration 24). Il vous suffit d'ouvrir le livre, si vous souhaitez saisir cette seconde et dernière opportunité de vous mesurer à ce monstre particulièrement étrange. Vos chances de succès sont, certes, plus grandes qu'auparavant, mais pensez tout de même à sauvegarder votre partie dans la Salle d'armes avant d'ouvrir les hostilités.



# Lindblum

## Le silence est d'or...

Après la spectaculaire libération de Dagga et Eiko, Djidane se réveille seul dans la chambre du château de Lindblum. Les coffres à trésor contiennent un **EgoBracelet** et un **Elixir**. Au moment où Djidane s'apprête à sortir, Frank fait irruption dans la pièce et entame la discussion. Pensez à le questionner au sujet de Dagga avant de quitter la pièce. Dans le couloir, un ATE vous permet d'assister à l'arrivée de Kweena dans le port de Lindblum.

Prenez l'ascenseur vers le haut. Si vous avez parlé de Dagga lors de votre précédente conversation, dirigez-vous vers le sommet. La Princesse est là, mais reste étrangement silencieuse (illustration 25). Vos compagnons se rassemblent alors dans la salle de conférence et vous envoient vers la chambre de Cid. Vous devez vous adresser au garde, devant la porte, pour obtenir l'autorisation d'entrer. Après une courte discussion, une réunion de

crise commence dans la salle de conférence (illustration 26). Bibi est bouleversé d'apprendre que Kuja a été vu en compagnie de Mages Noirs parlant, car ces derniers ne peuvent être que les anciens paisibles habitants du village des Mages Noirs ! Il faudrait un nouvel aéronef pour résoudre ce mystère, mais le roi Cid est rendu impuissant par sa forme actuelle.

Soudain, Eiko arrive en trombe avec des nouvelles plus graves encore : Dagga a complètement perdu la parole ! La destruction de son bien-aimé royaume et le trépas de sa mère adoptive l'ont laissée en état de choc. Menez Djidane à la chambre prendre des nouvelles de la Princesse.



## Cherche et tu trouveras

Bien que le diagnostic de Maître Totto établisse qu'il n'y a rien à faire pour l'état actuel de Dagga, il existerait un remède pour le roi Cid. Il faut trois ingrédients rares pour le concocter, et il paraît même que Cid possède l'un d'entre eux. Envoyez Djidane dans le quartier théâtral pour vérifier la véracité de cette rumeur. En sortant du taxai, vous rencontrez de vieilles connaissances de Bloumécia, devant la gare. Ils ont certes bien investi pour leurs vieux jours ! (illustration 27) ...

Après ce bref intermède, descendez l'escalier vers la rue du Théâtre et parlez à Cid, qui vous tend volontiers son

**Remède étrange**. Djidane prend alors automatiquement la direction de la gare. Ne vous laissez pas perturber par ce passage obligatoire et retournez à la base des Tantalos, où vous découvrirez que les coffres ont été regarnis et contiennent respectivement **1273 Gils**, **970 Gils** et **4826 Gils**.

Le deuxième ingrédient du remède de Cid se trouve dans l'atelier. Adressez-vous à Michael et cherchez au pied de l'escalier, entre les deux tuyaux, pour

trouver le **Remède suspect**. Vous trouverez également un **Lapis** dans le coffre à trésor. A présent, reprenez le taxai vers le quartier commerçant.

## Ça valait la peine d'essayer

Si vous avez diligemment assuré les tournées de la Mog-poste, rendez visite au Mog de l'auberge, dans le quartier commerçant. En fouillant dans le tas de débris, sur la gauche de la rue marchande, vous trouverez **Le Sagittaire**, une des précieuses Pierres Stellaires (illustration 28). Comme d'habitude, une petite visite des deux coffres de la maison s'impose, car ils contiennent un **Remède** et un **Elixir**. Mais n'oubliez pas que le véritable but de votre présence ici est le troisième ingrédient.

Traversez la place centrale et adressez-vous à la jeune femme, devant les ruines de l'ancienne quincaillerie.

Alice, dont les articles sont désormais vendus à l'armurerie, vous offre volontiers son **Beau remède**.

Pensez à vous enquêter des nouveaux objets disponibles à l'armurerie avant de retourner au château. Vous devez de nouveau parler aux gardes pour pouvoir entrer dans la chambre de Cid. Le **Remède étrange**, le **Remède suspect** et le **Beau remède** sont alors mélangés pour créer la soi-disant médication du roi Cid. Le roi l'absorbe immédiatement. Malheureusement, l'expérience n'aboutit pas au résultat escompté (illustration 29) ...



## Le retour de Kweena

N'ayant plus aucune raison de s'attarder sur le problème des transports aériens, Djidane et ses amis décident de poursuivre Kuja par les mers. Sans la moindre piste, Bibi suggère que vous commenciez par enquêter sur la mystérieuse apparition des Mages Noirs parlants autour de Kuja.

A la fin de la réunion, un ATE vous montre Kweena qui goûte les spécialités locales dans la rue marchande. Si vous y retournez avec Djidane, il vous faudra régler une addition de 100 Gils pour les plats que Kweena a dévorés (illustration 30), après quoi Kweena rejoindra votre équipe. Mais vous pouvez vous épargner cette dépense, car la rondouillarde gourmette réintègre de toute façon vos rangs au moment d'embarquer.



Descendez au sous-sol par l'ascenseur. Le wagonnet vous mène à la Porte du Dragon Terrestre, où vous trouvez un coffre contenant un **Remède**, mais votre véritable destination est la Porte du Dragon Aquatique. Une **Bracmaïra** est cachée dans le fond (illustration 31). Sortez par la porte pour accéder au port et embarquer à bord du Narcisse Bleu.

# Narcisse Bleu

## Tout le monde à bord !

Une fois à bord, votre première tâche consiste à former une équipe de quatre. Djidane fait toujours partie du groupe, mais vous pouvez librement choisir trois de ses compagnons. N'oubliez pas que nul ne sait quand Dagga retrouvera la voix, et qu'en attendant, elle n'aura pas recours à ses commandes lors des combats si vous la prenez dans votre équipe. En ce moment, Eiko fait une bien meilleure compagne de voyage, car elle peut prononcer ses sorts de soin. D'un autre côté, Dagga a reçu de nouvelles Chimères et il va lui falloir nombre de CP pour apprendre ses nouvelles compétences d'invocation.

Lorsque vous barrez le navire, vous pouvez interrompre votre voyage à tout moment en appuyant sur la touche **△**, qui vous ramène sur le pont (illustration 32). Adressez-vous au roi Cid si vous souhaitez reformer votre équipe et à Frank pour reprendre la barre du Narcisse Bleu. Vous pouvez débarquer sur n'importe quelle plage à l'aide de la touche **○**.

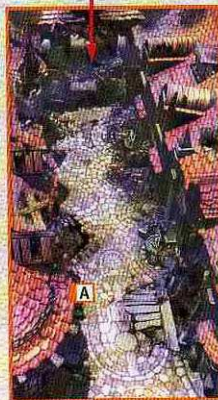
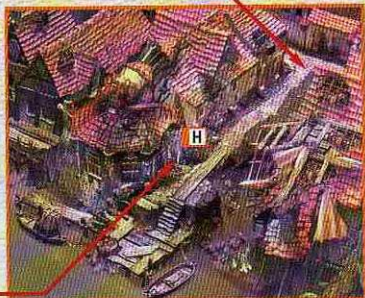
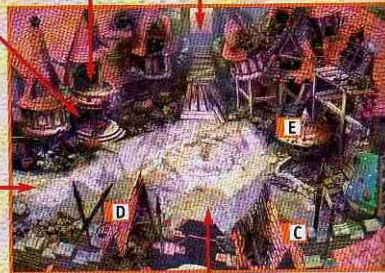
Mettez directement le cap sur le village des Mages Noirs pour déclencher la suite des événements. Débarquez sur la Côte de Kegalcie (illustration 33), puis traversez la forêt. Vous pouvez finir ce trajet à pied ou appeler le Chocobo. Mais vous pouvez, bien sûr, décider de faire quelques détours avant de prendre cette direction.



## Alexandrie

Vous pouvez accoster au port, au nord-est d'Alexandrie (illustration 34) pour y prendre l'ascenseur vers les palais. Vous trouverez plusieurs objets dispersés à travers l'extérieur du château et les restes de la ville (reportez-vous à la page 90 pour obtenir un plan détaillé). Adressez-vous à la petite fille, sur la place centrale, pour recevoir une **carte Alexandrie** (illustration 35). Le gérant de l'armurerie réside désormais près de l'entrée de l'auberge, et vous trouverez le forgeron dans la ruelle.

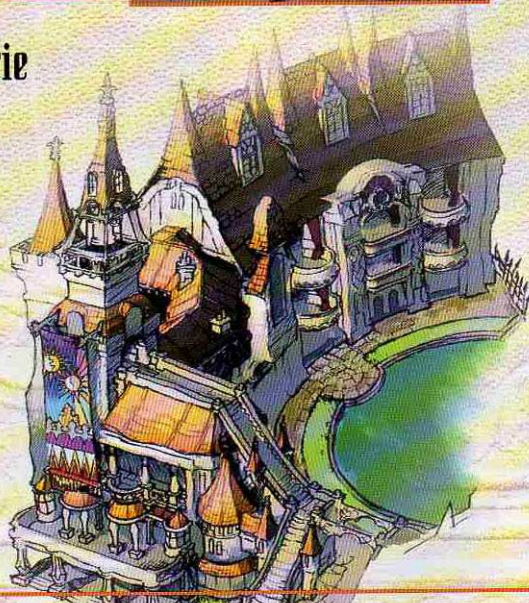


VERS LE PORT  
D'ALEXANDRIEVERS LE PLATEAU  
D'ALEXANDRIE

## Alexandrie

### LEGENDE

- A Saphir (x2)
- B Ether
- C Remède
- D Améthyste
- E 365 Gils
- F 4832 Gils
- G Topaze
- H Tente
- J Opale
- K Périodot



## 1001 possibilités

Vous pouvez vous embarquer pour nombre de quêtes secondaires tandis que vous êtes à bord du Narcisse Bleu. Voici quelques-unes des possibilités qui vous sont offertes :

- Apporter un **Grain de Coubo** au couple de Mog de la Grotte de Guismar.
- Déterrer des Chocographes dans la Forêt des Chocobo.
- Trouver des trésors cachés à l'aide des Chocographes.
- Attraper des grenouilles avec Kweena. Il y a un troisième marais des Kwe sur une île, au sud-est (illustration 36).
- Faire apprendre de nouvelles compétences de Magie Bleue à Kweena. Elle peut apprendre Hadès Niv. 5 en avalant un monstre nommé Fannonor qui rôde sur certaines plages. Cette compétence vous permet de vaincre des adversaires aussi formidables que le terrible Grand Dragon en une seule attaque.
- Arpenter les forêts à la recherche de Rataïme et répondre aux questions de l'Enfer du Quiz.
- Visiter Gaza Est, sur le continent du nord-ouest (illustration 37), où vous pouvez acquérir nombre d'objets en Mythril. Cette boutique réassortira ses articles par la suite. Profitez de la visite pour récupérer un **Angel Moon** (illustration 38).
- Partir en quête d'objets à la Porte Sud.



## Village des Mages Noirs

### Il y a quelqu'un ?

Les soupçons de Bibi se confirment ! Presque tous les Mages Noirs ont rejoint les rangs de Kuja, qui leur a promis de prolonger leur existence. Vous trouvez No. 288 et Bibi au cimetière. Le petit mage apparaît ici, qu'il soit ou non dans votre équipe en ce moment. Suivez-le vers l'étable des Chocobo, à l'autre bout du village (illustration 39). Vous apprenez que la base de Kuja se trouve à l'est de ce continent, dissimulée sous des sables mouvants.

La quincaillerie a été désertée, comme toutes les habitations du village des Mages Noirs. Cela vous permet de monter à l'échelle derrière le comptoir pour arriver sur le lit, au premier

étage (illustration 40). Vous pouvez alors accéder au coffre et le vider de son **Obi noir**, si vous ne l'avez pas ramassé lors d'une précédente visite. Retournez ensuite au Narcisse Bleu.



## Narcisse Bleu

### La traversée du désert

Voguez vers l'est du Désert de Quieras (illustration 41), où vous découvrez quatre tourbillons de sable au milieu d'une région aride. Malgré leur aspect dangereux, vous ne risquez pas d'être enseveli. En revanche, appuyez sur la touche  $\otimes$  pour entrer volontairement dans les profondeurs, sous les sables mouvants. Il n'existe cependant qu'un accès au repaire de Kuja : c'est le tourbillon qui ne crée pas de nuage de sable (illustration 42). Si vous entrez dans le mauvais tourbillon, vous êtes attaqué par un Fourmilion.



# Le Palais du Désert

## Dans l'ancre du lion

Bien entendu, Kuja est parfaitement préparé à recevoir ces visiteurs inopportuns. Sans comprendre clairement comment Kuja a eu raison de l'équipe, Djidane se réveille dans une cellule à côté du roi Cid. Il n'y a aucune trace de ses autres compagnons. Kuja fait alors chanter Djidane pour qu'il lui rende un petit service. Si le jeune voleur refuse, il exécutera ses amis. Que vous acceptiez ou non, vous êtes à la merci de Kuja.

Descendez vers les deux Mages Noirs (illustration 43). Vous êtes alors téléporté vers la salle du Maître. Lorsque vous avancez vers la droite, Kuja vous donne ses conditions. Djidane doit partir pour un endroit nommé Euyevair, sur le Continent Oublié, où il doit retrouver le Roc de Goulg.

Vous pouvez emmener trois de vos compagnons. Kuja vous a fait remarquer que la magie est neutralisée à Euyevair, aussi est-il plus sage de choisir vos plus puissants guerriers.

Sachez toutefois que les personnages qui restent seront bientôt forcés de se battre, aussi formez des groupes équilibrés. Mettez, par exemple, Dagga et Eiko dans des équipes différentes pour que chaque groupe dispose d'une guérisseuse. Vous aurez maintes occasions de recourir à leurs sorts de soin lors de votre trajet pour Euyevair. Etant donné que la magie n'est d'aucun usage à Euyevair, il semble évident que Bibi fasse partie du second groupe.

Kuja téléporte Djidane et ses trois compagnons sur le quai (illustration 44). Pensez à vérifier l'équipement de chacun, car vous allez probablement devoir combattre en gravissant la volée de marches qui mène à Hildegarde 1.

Une brève altercation avec Pile et Face s'ensuit à bord de l'aéronef (illustration 45). Vous ne pouvez pas modifier le cap de l'appareil. L'aéronef atterrit à sa destination et vous débarquez automatiquement sur un point prédéfini du Continent Oublié.



# Euyevair

## Préparatifs de dernière minute

Le Mog de l'entrée gagne sa vie en vendant d'onéreux accessoires. Tenez compte de l'avertissement de Kuja au sujet de l'impuissance de la magie à Euyevair. Cela s'applique également aux sorts de soin des deux jeunes filles, aussi pensez à faire des réserves d'objets de soin, de Renais et de Défisseurs. Continuez ensuite à avancer vers l'édifice, et passez les massives portes qui s'ouvrent comme par magie. Reportez-vous au plan détaillé de la page 94.

Associez la compétence Sanatorium à Eiko ou Dagga, si elles l'ont déjà apprise. Cela leur permet de soigner leurs compagnons en les attaquant lors des combats. Associez également les compétences Birdkiller, Tueur, Attaque à MP et Stonekiller à vos guerriers et n'oubliez pas de protéger les membres de votre équipe contre l'altération Fossile.

Epitaf, l'adversaire que vous rencontrez le plus souvent à Euyevair (illustration 49), a l'étonnant pouvoir de créer un clone de l'un de vos huit personnages. Si l'apparition matérialisée par l'Epitaf est le double d'un des

membres de votre équipe actuelle, son sort Hadès l'envoie directement au tapis. Heureusement, les Epitafs ont une faiblesse : ils sont particulièrement vulnérables aux Défisseurs. Utilisez cet objet sur le monstre pour le vaincre en un coup !



## Mère Terra ?

Si vous souhaitez rencontrer Steelskin, prenez à droite après le hall d'entrée. Steelskin a installé une boutique dans la Salle des Etoiles et vous propose une Maxi Potion, une Émeraude et un Elixir pour la modique somme de 888 Gils. Sachez que si vous commencez par partir explorer d'autres pièces d'Euyevair, Steelskin ne sera plus là lorsque vous reviendrez. Retournez au hall d'entrée, montez l'escalier vers l'étage supérieur et



entrez dans la Salle des Planètes, sur la gauche. Approchez-vous de la pierre bleue et appuyez sur la touche  $\otimes$ . La pierre prend alors une teinte rouge (illustration 50). Retournez dans le hall et prenez à gauche vers la Salle des Planètes une fois au rez-de-chaussée.

Si vous continuez vers la gauche, une image holographique de globe est projetée dans la pièce. Les inscriptions du globe sont rédigées dans un langage d'une autre planète, mais Djidane parvient à saisir une partie de leur signification... quelque chose à propos de « mère Terra ». Pensez à vider le coffre caché derrière la projection du globe (Illustration 51) avant de descendre l'escalier de gauche vers la Salle du Vaisseau.

Examinez soigneusement les quatre sources de lumière de cette salle, en commençant par la quatrième, dans le coin supérieur gauche (illustration 52). Examinez ensuite les autres lampes dans le sens des aiguilles d'une montre pour découvrir les origines de l'Invincible. Remontez ensuite l'escalier de gauche pour sortir de la Salle du Vaisseau.

## Les pages de l'histoire

Traversez la passerelle et examinez le globe au centre de la petite plate-forme (illustration 53). Après une brève séance de projection, vous pouvez retourner à la Salle des Planètes. Vous pouvez désormais ouvrir la porte bleue, au fond de la pièce. Elle vous mène à la salle du Conteur, où d'étranges masques mécaniques vous narrent la chute d'une civilisation d'un autre monde (illustration 54). Comment Djidane parvient-il à comprendre le langage parlé et écrit de cette culture d'outre-espace ? Toutes ces questions finiront par trouver leurs réponses...

Retournez au hall d'entrée après cette singulière leçon d'histoire. Dirigez-vous vers la droite et entrez dans la Salle des Etoiles, où vous pouvez suivre une nouvelle narration parlant de deux planètes. A présent, demandez au Mog de sauvegarder votre partie et empruntez la sortie de droite. L'ascenseur vous mène au but de votre voyage, le Roc de Goulg. Préparez vos personnages au combat avant de l'approcher.



# Continent Oublié - Plaine de Brizupos

## Aux ordres de l'ennemi

Placez-vous près de l'aéronef et appuyez sur la touche  $\otimes$  pour accéder à un magasin. Vous pouvez y acheter des objets de soin et, pour la première fois, constituer des réserves de Vaccins. Cet objet, qui soigne l'altération Virus, vous sera très utile par la suite.

Euyevair se trouve au sud, et sa position est indiquée sur votre carte, comme d'habitude (illustration 46). Cela vaut malgré tout la peine de faire un détour en partant dans la direction opposée. Si Kweena fait partie de votre équipe, allez attraper quelques grenouilles dans les marais des Kwe (illustration 47). Un peu plus au nord, vous repérez des traces de Chocobo, entre les deux tail-



lis. Si vous souhaitez rejoindre les portes d'Euyevair sans faire de mauvaises rencontres (illustration 48), il vous suffit d'utiliser un Chocolégame pour appeler votre ami à plumes. C'est à Euyevair que Kuja veut que vous trouviez le Roc de Goulg.



# Le Palais du Désert

## Lentement mais sûrement

Comme l'on pouvait s'y attendre, Kuja ne tient pas sa promesse et continue de menacer les vies de ses captifs. Il est presque impossible pour Djidane d'accomplir la mission de Kuja à temps, mais par chance, le roi Cid est toujours en liberté. Dirigez le souverain vers la droite, puis entrez dans la salle des Supplices une fois que les deux Mages Noirs en sont sortis. Vous y trouverez le **Clef du sablier**, un objet qui pourrait sauver vos quatre amis. Toutefois, le roi Cid est terrorisé par le monstre qui habite cette pièce, malgré la cage dans laquelle il est enfermé.

Dès que le monstre vous tourne le dos, appuyez aussi rapidement que possible sur la touche **○** pour que le roi Cid approche à pas de loup de la clé. En revanche, ne bougez pas d'un muscle lorsque le monstre se retourne vers vous (illustration 56). S'il vous surprend en train de bouger, le roi Cid revient à toutes jambes à l'entrée de la pièce et vous devez tout recommencer depuis le début.



Le compte à rebours devrait vous laisser suffisamment de temps pour placer les trois poids sur la balance. Vous avez le choix entre quatre poids et la bonne combinaison est terre - pierre - fer.

Il vous faut toutefois examiner les poids pour savoir de quoi ils sont faits. Pour vous épargner cette perte de temps, vous pouvez directement choisir l'option B - C - D. Le roi Cid peut alors attendre le sablier et déverrouiller les geôles de ses amis à l'aide de la **Clef du sablier** (illustration 57).

Ne vous laissez pas perturber par le compte à rebours. S'il vient à se terminer, l'épreuve recommence, rien de plus. Alors pas de panique...

## Que la lumière soit

Votre équipe est désormais constituée des quatre personnages qui n'ont pas suivi Djidane dans son voyage vers le Continent Oublié. En associant leurs compétences, gardez en tête que les attaques des monstres du Palais du Désert infligent des altérations d'état telles que Folie, Gel, Poison, Morphée et Stop. Les combats contre les Grimlocks (illustration 58) sont de véritables casse-tête. Surveillez toujours les têtes des monstres. Lorsqu'elles sont bleues, les attaques magiques n'ont pratiquement aucun effet sur eux, aussi frappez-les avec vos armes conventionnelles. Lorsque leurs têtes sont rouges, ce sont les attaques physiques qui, à leur tour, perdent toute efficacité.



Recourez donc aux compétences de Bibi et Kweena.

N'oubliez pas ce que le roi Cid a entendu en écoutant la conversation des deux Mages Noirs. Prenez-les au sérieux et allumez tout ce qui peut l'être tandis que vous avancez vers le Palais du Désert. Commencez par tourner à gauche pour entrer dans le couloir et montez l'escalier. Allumez les bougies sur la gauche de la statue pour illuminer la perle sur la droite (illustration 59). En examinant la perle, vous recevez une **Alliance**.

Vous devez absolument examiner toutes les perles de ce type. Cela vous permet non seulement de recevoir de précieux objets, mais en outre, cela influe en votre faveur sur votre très prochain combat contre le boss du Palais du Désert.

## Lumière

Poursuivez votre chemin jusqu'à la Salle Lumière. Vous remarquerez que les deux statues de gargouilles suivent vos déplacements avec le plus grand intérêt. Toutefois, ces géants de pierre ont la vue basse et restent immobiles lorsque vous passez près de la rampe, devant eux. Faites en sorte qu'elles tournent toutes les deux la tête vers l'extérieur, pour matérialiser un pont de lumière (illustration 60). Empruntez-le et allumez les bougies dans la galerie. Cela révèle un coffre sur la droite de Lumière. Videz-le de sa **Féelarme** et sortez de la salle par la gauche pour rejoindre la salle Feu.



VERS LA PASSE  
DU SIBOUVEZ

## Ark

Associez Détrouble aux membres de votre équipe pour les protéger de l'attaque spéciale d'Ark, qui inflige l'altération Folie à sa cible. La magie est impuissante lors de cette bataille, aussi devez-vous compter sur les attaques conventionnelles. Les compétences telles que Birdkiller, Contrattak et Attaque à MP vous aideront à prendre l'avantage (illustration 55).

Examinez de nouveau le piédestal après la bataille pour récupérer le **Roc de Goulg**.



Vos autres personnages vont bientôt être entraînés dans l'action, aussi profitez de l'occasion pour récupérer les objets dont vous souhaitez équiper vos amis prisonniers du Palais du Désert. Si Eiko se trouve dans le second groupe, associez-lui la compétence Mithridate.

	<b>Ark</b> NOMBRE: 1 FAIBLESSES: Birdkiller, Vent OBJETS À VOLER: Elixir, Bretelle, Lance Gourou EXP: 0 CP: 11 Gils: 5964 CARTE: Atome	HP: 20002 MP: 1374 Niv: 38	OBJETS LAISSÉS AU COMBAT: Lapita, Ether
--	---	----------------------------------	---

## Euyevair

### LEGENDE

- A Remède
- B Ninja Sun
- C Elixir
- D Diamantine
- E Carapace
- F Bretelle
- G Bottes 7L
- H Robe Gaïa
- J Roc de Goulg



## Feu

Commencez par allumer le feu dans les vases 1, 2 et 3 (illustration 61). Passez la porte qui vient de s'ouvrir et suivez le couloir pour arriver au côté droit de Feu. Allumez la vasque 7 pour faire disparaître les statues du côté gauche de la salle, puis retournez-y et allumez les vases 4 et 6. C'est alors au tour des statues du côté droit de s'évanouir, et vous pouvez allumer les vases 8 et 9. Il ne vous reste alors plus qu'à allumer la vasque 5, pour faire apparaître une perle rougeoyante au-dessus de la statue. Examinez-la, pour recevoir une **Chevillère**, puis sortez de cette salle par la porte de droite.



## Le Couloir et l'Escalier



Allumez la bougie devant la statue (illustration 62) pour révéler une perle. Examinez-la pour recevoir une **Carapace**, puis gravissez la volée de marches du fond. Allumez le chandelier de droite, à côté du palier supérieur, puis suivez la galerie jusqu'à la bibliothèque.

## La Bibliothèque



Commencez par allumer les bougies du coin inférieur gauche de l'écran, devant le rayonnage, pour déclencher la matérialisation d'un escalier sur la droite. Gravissez ces marches pour atteindre les bougies de droite. Allumez-les, puis examinez la perle rougeoyante, qui libère un **N-Kai**. Un indice permettant d'élucider une énigme à venir vous attend sur le rayonnage au sommet de l'escalier (illustration 64), et la prochaine bougie à allumer est celle de droite. Vous ouvrez ainsi une nouvelle porte secrète. Allumez les deux bougies dans le passage sur lequel s'ouvre cette porte, puis retournez dans la bibliothèque. A présent, allumez les bougies du bas, sur la droite, et passez la porte qu'elles ouvrent. En allumant les bougies de ce balcon, vous pouvez sortir de la bibliothèque à travers le vitrail de gauche (illustration 65). Un Mog a élu domicile de l'autre côté. Continuez ensuite vers la gauche pour rejoindre Ombre.



## Ombre

Allumez les deux bougies et examinez la perle, qui libère un **Capuchon**. Passez ensuite la porte qui s'ouvre sur la partie gauche d'Ombre, et allumez les deux bougies devant la statue. Cela matérialise une perle qui vous rapporte un **Glacielier**. Allumez la bougie de gauche sous le tableau et appuyez sur la touche  $\otimes$  pour recevoir un indice : "Ne courez pas après l'ombre du pervers, mais après celle du Saint". Cela fait référence aux ombres sur le mur. Suivez ce conseil et éteignez la bougie de gauche devant chaque statue (illustration 66) : vous verrez apparaître un escalier au milieu de la salle, qu'il vous faut, bien entendu, gravir. Préparez-vous au combat avant d'allumer la dernière bougie, au bout de cette passerelle (illustration 67). Si un « ! » apparaît au-dessus de la tête de votre personnage à ce moment-là, cela signifie que vous n'avez pas allumé toutes les bougies devant le vitrail, dans le grand hall. Il vous faut donc retourner à l'Escalier et rejoindre la bibliothèque par les passages secrets pour vérifier les bougies. C'est ce que signifiait l'indice sur le rayonnage de livres.



## Obélisk

Avant d'ouvrir les hostilités, Obélisk tente d'augmenter ses pouvoirs à l'aide des perles. Mais sa tentative est vaine, si toutefois vous avez bien examiné les six perles.

Votre adversaire se protège des attaques magiques à l'aide d'un Boomerang. Vous pouvez cependant contourner cette barrière en lançant également un Boomerang sur au moins un de vos personnages et en attaquant ce dernier avec des sorts (illustration 68). Ces sorts sont réfléchis vers Obélisk et pénètrent sa barrière de protection magique.

Cette bataille est virtuellement impossible à perdre si vous associez la compétence AutoBoom à l'un de vos personnages. N'oubliez pas qu'Eiko peut invoquer la Chimère Carbuclé pour lancer un Boomerang sur toute l'équipe.

Le combat prend fin lorsque votre adversaire n'a plus de HP ou de MP, aussi recourez au sort de Magie Bleue K.O. Magique de Kweena pour rapidement épuiser ses MP.

Une fois débarrassé de cet adversaire, appuyez de nouveau sur la touche  $\otimes$  à côté du chandelier. Si vous avez Eiko dans votre équipe, associez-lui la compétence Mithridate. Retournez ensuite sur la plate-forme et appuyez sur la touche  $\otimes$  pour activer la téléportation.



NOV:	<b>Obélisk</b>			HP:	MP:	Niv:
				12119	9999	36
FAIBLESSES: Birdkiller, Vent						
OBJETS À VOLER:						
EXP:	CP:	Gils:	OBJETS LÂISSÉS AU COMBAT:			
0	11	4089	Elixir, Ether			
CARTE: Shiva						



# Gaza Est

## La glace et le feu

A l'entrée de Gaza Est, vous rencontrez le Prêtre, qui engage la conversation (illustration 72). Vous pouvez alors regarder un flash-back qui vous montre Kuja et ses acolytes traverser l'édifice avec Eiko dans leur sillage. Selon le Prêtre, ils se dirigeaient vraisemblablement vers le Pic de Goulg, un volcan éteint. Il vous est maintenant nécessaire d'emmener Bibi avec vous, s'il ne fait pas déjà partie de votre équipe active. Le choix des deux autres personnages qui accompagneront Djidane vous appartient entièrement.

Le magasin de gauche vend de l'équipement. Si vous êtes déjà

venu auparavant, vous remarquerez qu'il a réassorti ses marchandises. N'oubliez pas d'acheter une Octogocanne pour Bibi, car elle lui permet d'apprendre les redoutables sorts Brasier X, Glacier X et Foudre X.

Vous pouvez prendre une nuit de repos chez le Prêtre pour la coutumière somme de 100 Gils. Si vous souhaitez reformer votre équipe une fois que tout le monde a récupéré, il vous suffit de remonter à bord du Narcisse Bleu. Sinon, sortez de l'autel par la porte de derrière et demandez au Mog de sauvegarder votre partie. Ensuite, partez vers la droite pour rejoindre le Pic de Goulg. Si Steiner est dans votre équipe, ne l'équipez pas de son Sabreur car la majeure partie des monstres que vous rencontrerez ici sont résistants au Feu.

## Un paquet pour Maître Kuja

Il est désormais temps de retrouver Djidane et ses compagnons, qui sont arrivés sains et saufs sur le quai à bord de l'aéronef. Avancez jusqu'au cercle de téléportation, sur la droite, et appuyez sur la touche  $\otimes$ . Kuja insiste pour parler seul à Djidane, aussi vos trois autres personnages doivent-ils rester à l'extérieur.

Peu après, vos quatre autres compagnons entrent dans la pièce et le groupe au complet emboîte le pas à Djidane dans le but d'empêcher Kuja de récupérer le Roc de Goulg. Il ne manque qu'Eiko, qui se fait capturer par Pile et Face lorsqu'elle approche de la salle. Cette diversion permet à Kuja de s'emparer du Roc de Goulg (illustration 69) et de prendre la fuite.

Choisissez trois personnages pour accompagner Djidane à la poursuite de Kuja. Votre choix et vos préparatifs importent peu, car l'épisode qui va suivre est assez court. Prenez toutefois le temps de ramasser la **carte Nemingway** (illustration 70) avant de sortir de cette salle. Le cercle de téléportation de gauche vous ramène au quai.

Le Mage Noir qui gardait l'embarcadère n'est plus là, aussi pouvez-vous traverser directement la jetée pour quitter le quai. Actionnez le levier, descendez l'échelle de corde et remontez le chemin vers la gauche pour trouver la sortie (illustration 71). Une fois à bord du Narcisse Bleu, vous suivez automatiquement le cap de l'aéronef de Kuja. En arrivant sur le Continent Fermé, vous avez une nouvelle opportunité de choisir les personnages qui vont accompagner Djidane.

Si vous le souhaitez, vous pouvez remonter à bord du navire et mettre le cap sur la destination de votre choix. Toutefois, vous devrez tôt ou tard revenir ici et marcher vers l'ouest pour rejoindre Gaza Est. Avant de partir, associez la compétence Nichonifroa aux membres de votre équipe pour les protéger des altérations d'état nocives liées à la température.



# Le Pic de Goulg

## Par où commencer ?

Depuis l'entrée, vous pouvez aller vers la gauche pour glaner quelques objets. **9693 Gils** ont été déposés près du récipient dans le coin inférieur droit de la première chambre, et vous trouverez le mode d'emploi du puits (illustration 73) sur le mur de gauche. Montez à l'échelle et fouillez les débris pour en extirper un **Ether**. Partez alors vers la gauche, descendez l'échelle et ramassez le **Bicorne** sur la plateforme. Retournez ensuite à l'entrée de la grotte.

## Attention, Red dragon !

Partez cette fois-ci vers la droite, depuis l'entrée, et traversez la première cabane sans vous y attarder - il n'y a rien à y trouver. Sur la plateforme, un « ! » apparaît près de la corde (illustration 74). Il vous suffit alors d'appuyer sur la touche **X** pour commencer à descendre. Un autre « ! » apparaît dans le coin, complètement à droite, pour indiquer un détournement qui n'a rien d'obligatoire, mais qui vaut le déplacement. En suivant la plateforme jusqu'au bout, vous trouvez un coffre à trésor contenant une **Broche d'or**. Retournez ensuite à la corde et descendez. Dirigez-vous vers la droite et ramassez l'**Angel Moon**, dans le coin inférieur droit de la cabane du Mog. Continuez ensuite vers la droite. Au bout de la passerelle, un indice inscrit au sommet de l'escalier vous donne de nouvelles informations sur le maniement du puits (illustration 75). Suivez le chemin du haut si vous souhaitez ajouter une **Robe Gaïa** à votre inventaire; sinon, faites demi-tour.

Deux Red dragons viennent bientôt entraver votre retour au puits (illustration 76). Les attaques de **Glace** sont particulièrement efficaces contre ces monstres. Si possible, équipez vos personnages d'objets offrant une protection contre le Vent. Nous vous recommandons également d'utiliser une Tente sur chacun de vos adversaires, car cela leur inflige les altérations **Poison**, **Morphée** et **Fléau**.

## Le jour du jugement dernier

A présent, prenez à gauche depuis le puits. Videz le coffre à trésor de la cabane de sa **Démamure** et lisez le troisième indice sur le levier du puits. Vous avez maintenant toutes les instructions nécessaires en main pour utiliser le puits. Nous vous recommandons d'entrer dans le tunnel à côté de la cabane et de demander au Mog de sauvegarder votre partie avant de descendre dans le puits. Le Mog vend également des objets de soin, aussi profitez de cette occasion de constituer des réserves de Vaccins en vue du combat contre le prochain boss.

Le coffre de la cabane suivante contient un **Elixir**, mais un Red dragon, irrité par votre intrusion, tente de vous en interdire l'accès (illustration 77). Repoussez le monstre et retournez au puits, puis baissez trois fois le levier vers la gauche. Au fond du puits vous êtes assailli par un nouveau couple de Red

dragons. Terrassez-les et préparez-vous à affronter un boss avant de vous glisser dans l'ouverture du mur.

Vous voyez alors Pile et Face tenter d'arracher ses Chimères à Eiko. L'infâme tandem emploie de nouveau la méthode qui avait failli tuer Dagga à Alexandrie (illustration 78). Par chance, Moug, l'amie d'Eiko, vient en aide à la fillette et se révèle être une Chimère. Le dangereux duo de bouffons est vaincu lors d'une brève séquence qui se déroule automatiquement. Eiko reçoit alors un **Ruban**, qui lui permet d'apprendre Marthym, une nouvelle compétence d'invokation.

Kuja parvient de nouveau à prendre la fuite, laissant derrière lui Pile et Face affronter Djidane et ses compagnons une dernière fois. Ils unissent littéralement leurs forces...

## Siamois

Bibi s'est précipité à la poursuite de Kuja, aussi devez-vous affronter Siamois avec Djidane, Eiko et les deux compagnons que vous avez choisis à Gaza Est. Votre adversaire (illustration 79) porte diverses attaques infligeant l'altération **Poison** à leur cible. Par chance, Siamois est vulnérable au Feu, aussi armez Steiner de son Sabreur. Les compétences **Boomerang** et **Mithridate** offriront une bonne protection aux membres de votre équipe, tandis que **Devikiller** et **Attaque à MP** renforceront considérablement leurs assauts.

Après cette bataille, vous découvrez sans grande surprise que Kuja a menti aux Mages Noirs. Même lui n'a pas le pouvoir de prolonger l'existence de ces êtres artificiels. Votre groupe retrouve également Hilda, la femme du roi Cid (illustration 80). L'équipe au complet retourne alors à Lindblum, où le roi Cid reprend finalement forme humaine.

ment aux Mages Noirs. Même lui n'a pas le pouvoir de prolonger l'existence de ces êtres artificiels. Votre groupe retrouve également Hilda, la femme du roi Cid (illustration 80). L'équipe au complet retourne alors à Lindblum, où le roi Cid reprend finalement forme humaine.

<b>NON :</b>		
<b>Siamois</b>		
HP:	MP:	Niv:
24348	1570	42
<b>FAIBLESSES:</b>		
Devikiller, Feu		
<b>OBJETS À VOLER:</b>		
Vaccin, Broche d'or, Plastronix		
EXP:	CP:	Gils:
0	11	6428
<b>OBJET LAISSÉ AU COMBAT:</b>		
Vaccin		
CARTE: Tartarinn		

# Lindblum

## Le calme avant la tempête

Une fois de plus, Djidane se réveille dans la chambre et vous devez le mener aux salons, à l'étage supérieur. Au cours de la réunion qui suit, Hilda révèle des informations glanées auprès de Kuja (illustration 81). Tout le monde apprend alors que Kuja vient en fait d'une autre planète.

Un ATE vous permet de voir les Tantalas aider Steiner à rechercher la Princesse. Hilda reprend ensuite son récit. Il semble que le passage entre les mondes de Terra et d'Héra est scellé. Djidane et ses amis doivent donc se rendre au Château d'Ypsen, sur le Continent Oublié, pour découvrir comment briser ce sceau. Un nouvel ATE vous permet de suivre les préparatifs du voyage. Le roi Cid s'attelle à la construction de l'aéronef Hildegarde 3. Ne trouvant pas Dagga à Lindblum,

Djidane fait un bref détour par Alexandrie, où il rencontre Beate. Elle lui tend une gemme nommée **Grenat**, qui permettra plus tard à la Princesse d'apprendre la compétence d'invokation Bahamut. Lorsqu'il parvient enfin à retrouver Dagga, Djidane est soulagé de constater qu'elle est redevenue elle-même - et qu'elle a retrouvé l'usage de la parole.

Finalement, tous vos amis sont réunis à bord du Hildegarde 3 (illustration 82) et vous reprenez le contrôle des événements. Commencez par choisir trois personnages pour former l'équipe de Djidane.

# Hildegarde 3

## Maître des cieux

Appuyez sur la touche **△** pour faire un tour d'inspection de l'appareil. En cherchant sur le pont, vous trouverez une Tente, près de l'échelle (illustration 83), au sommet de laquelle vous attend un **Elixir**. Adressez-vous à l'équipier, dans la timonerie, si vous souhaitez reformer votre équipe.

Parlez à Erin si vous souhaitez prendre les commandes d'Hildegarde 3. Vous pouvez retourner à un lieu connu en le sélectionnant sur votre carte et en appuyant sur la touche **△**. Le pilote automatique vous mène alors directement à destination. Le moment est bien choisi pour faire un peu de tourisme, car le monde vous réserve quelques perspectives intéressantes.

**Alexandrie:** si Bibi ou Eiko font partie de votre équipe, vous pouvez de nouveau tenter de faire la démonstration de vos talents au saut à la corde. Les fillettes sont désormais dans le clocher (illustration 84).

**Arc de Tréno:** cette porte n'était jusqu'alors accessible que sur le dos d'un Chocobo spécial. Vous y trouverez désormais un Mog - sans parler des trois coffres à trésor qui renferment deux **Elixirs** et **3206 Gils** (illustration 85).

**Porte Boden:** vous souvenez-vous du coffre que Steiner ne pouvait pas ouvrir car il transportait la Princesse dans un sac sur son épaule ? Vous pouvez maintenant y retourner et vous y trouverez une **carte Elixir** (illustration 86).

**Marais des Kwe :** si Kweena n'était pas dans votre équipe lors de votre petite promenade à Euyevair, vous pouvez l'y amener pour une première expédition de chasse à la grenouille.

**Tréno:** La cave de l'armurerie abrite désormais un nouveau monstre (illustration 87). Si vous terrassez Amduscias, vous recevrez un **Mercur** en récompense.

**Grotte de Kwane :** Vous en apprendrez davantage au sujet du grand-père de Bibi en visitant cet endroit avec Bibi et Kweena.

**Daguéro:** l'entrée de ce village se trouve sur un haut plateau, sur une petite île du sud-ouest (illustration 88). Parmi d'autres objets, vous y trouverez la Pierre Stellaire **Le Capricorne** (illustration 89). Vous pouvez également y acheter ou y commander les objets les plus incroyables. Et ce n'est pas tout...

# Le Château d'Ypsen

## Quel drôle de monde

Volez jusqu'au Château d'Ypsen, au nord-est du Continent Oublié, et récupérez toutes les précieuses pièces d'équipement de Tarask, car le guerrier à la crinière rousse va provisoirement quitter ses compagnons à l'entrée du château (illustration 90). Les adversaires que vous rencontrerez le plus fréquemment dans cet étrange château sont des couples d'Aguares et de Gargouilles (illustration 91). En règle générale, vous ne pouvez infliger de dommages sérieux à une Gargouille qu'une fois que son compagnon l'a réveillée de son sommeil de pierre. Concentrez d'abord vos attaques sur l'Aguare. Il existe un moyen rapide et efficace de se débarrasser du monstre de pierre : il suffit d'utiliser un Défleur pour le faire disparaître instantanément.

Vous trouverez un coffre devant chaque mur du hall d'entrée. L'un des coffres contient le **Verseau**, une Pierre Stellaire, tandis que l'autre renferme une **Dague** (illustration 92). Vous trouverez d'autres armes médiocres de ce type, éparpillées à travers le château – et il y a une bonne raison à cela, comme vous le découvrirez en lisant le texte inscrit sur la porte du milieu. Dans le Château d'Ypsen, les armes puissantes ont un effet quasiment nul, tandis que les armes les plus médiocres infligent de très lourds dommages. Toutefois, cela ne s'applique pas à vos armures et à vos sorts, aussi ne les modifiez

pas ! Équipez juste vos guerriers de leurs armes les plus rudimentaires. Ne vous inquiétez pas si vous avez déjà vendu toutes vos armes basiques. Le Mog de la chambre vend précisément ce type d'armes médiocres qu'aucun guerrier sain d'esprit ne voudrait à ce stade du jeu. Il vous suffit de passer la porte du fond, sur la droite, pour trouver ce Mog. Le coffre placé dans le coin opposé, sur la gauche, contient une **Griffe**. A présent, glissez le long du mât.

## Miroir, mon beau miroir

Montez l'échelle de gauche dans Erbmahc, puis suivez le passage jusqu'à Llah. Prenez immédiatement la sortie et sautez sur l'échelle (illustration 93). Au sommet, vous trouverez un coffre contenant une **Javeline** sur la gauche, et un autre renfermant une **Flamberge** sur la droite.

A présent, redescendez. Traversez la salle et sautez sur l'échelle du fond. Gravissez ses échelons, puis sautez sur la droite à la première occasion (illustration 94). Ouvrez le coffre à trésor, si vous êtes intéressé par un **Bâton**, sinon, montez plus haut par l'échelle de droite. Ouvrez maintenant la porte centrale du fond de la pièce voisine (illustration 95) pour retrouver Tarask.

Une fois que le guerrier à la crinière rousse a pris congé, vous pouvez examiner le mur (illustration 96) et ainsi recevoir quatre Trésors : le **Miroir monde**, le **Miroir d'eau**, le **Miroir de feu** et le **Miroir de vent**. Préparez-vous à affronter un boss avant de quitter la pièce.

## Dahaka

Tous les dommages infligés à ce monstre par l'élément Glace sont réduits de moitié, et les attaques de Terre n'ont aucun effet sur lui (illustration 97). Lorsque Dahaka réduit sa taille à l'aide d'une Ligne droite, vos attaques physiques perdent toute leur efficacité. Ce monstre est néanmoins vulnérable au Feu. Ordonnez à Bibi de Stocker plusieurs fois, puis faites-lui lancer un Brasier X. Avec son Sabreur et la compétence Tonifiant, Steiner peut infliger l'altération Chaleur à votre adversaire, mettant ainsi un terme rapide à ce combat. Et comme toujours, pensez à soigner les membres de votre équipe à temps. Vous pourrez quitter le Château d'Ypsen une fois que vous aurez vaincu Dahaka.



NOM	HP:	MP:	Niv:
Dahaka	29186	1776	46

FAIBLESSES:		
Birdkiller, Feu, Vent		
OBJETS À VOLER:		
Elixir, Mitthgriffe, Orichalque		
EXP:	CP:	Gils:
0	11	8092
OBJET LAISSÉ AU COMBAT:		
CARTE: Ramuh		



## La force tranquille

Vous pouvez examiner la sculpture, sur le mur de la salle de l'ascenseur. Au début, vous n'avez le choix qu'entre « Passer devant » et « Regarder de plus près ». Après avoir regardé de plus près, vous pouvez également choisir de « Pousser », puis de « Taper dessus » et enfin de « Réfléchir un instant ».

Si vous choisissez plusieurs fois l'une de ces options, alors vous pourrez « Foncer dessus ». Après cela, vous accédez aux options « Forcer dedans » et « Se reposer 2 minutes ».

Lorsque vous décidez finalement de vous reposer 2 minutes (illustration 98), le mur s'ouvre et vous pouvez ramasser une **Barrette** sur la droite du palier. Vous pouvez ensuite retourner à la chambre.

Dès que vous entrez, une trappe s'ouvre et vous pouvez distinguer le contour d'une autre trappe piégée à la couleur du sol, dans le coin supérieur gauche de la salle. Sautez au niveau inférieur par la trappe (illustration 99) pour y trouver un coffre contenant un **Arôme**.

## La ronde des vases

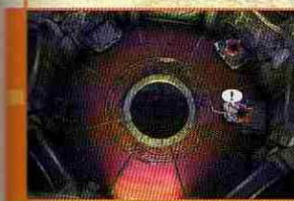
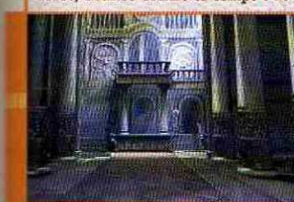
Vous découvrez un nouvel escalier menant à l'étage dans le Hall et la porte du centre est désormais ouverte (illustration 100). Empruntez cette nouvelle sortie et suivez le couloir jusqu'à l'ascenseur. Vous trouverez un coffre à trésor contenant une **Aéro-massue** sur la gauche. Prenez alors l'ascenseur pour descendre dans GrandEpée.

Le coffre à trésor de gauche contient une **Golemflûte**. En faisant des allers-retours avec le vase en main, vous recevez un indice : « Si tu veux ma force, avance contre le temps ! ». Ce message énigmatique signifie que vous devez déplacer les deux vases d'un socle à l'autre dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (illustration 101). Au bout d'un moment, un rayon d'énergie est envoyé dans un des vases. Examinez-le pour recevoir un **Musc**, qui permet à Dagga d'apprendre Zentetsu une fois qu'elle en est équipée.

Si vous le souhaitez, vous pouvez retourner à la chambre et remonter le mât, ce qui permet à Djidane de sauter sur le lustre. Vous pouvez ainsi accéder aux deux coffres, qui contiennent une **Magekane** et une **Fourchette**. Vous avez désormais découvert tous les secrets du Château d'Ypsen et pouvez repartir vers de nouvelles aventures.

## Un ami dans le besoin...

À l'entrée du château, vous retrouvez votre équipe au grand complet, à l'exception de Tarask. Djidane décide de retourner en arrière et de rechercher le guerrier roux. Entrez dans la chambre, glissez le long du mât et adressez-vous à Tarask, que vous retrouvez dans Erbmahc (illustration 102). Une fois que Djidane lui a expliqué pourquoi il ne saurait l'abandonner, vous pouvez quitter définitivement le château. N'oubliez pas d'équiper Tarask d'une arme médiocre pour le retour.



# Hildegarde 3

## Aux quatre coins du monde

Les quatre miroirs de la salle des Fresques vous apportent toutes les informations nécessaires pour briser le sceau qui sépare les deux mondes. Commencez par former une équipe de quatre personnages. Votre choix importe peu – tous vos compagnons vont bientôt se séparer en quatre paires prédéterminées.

Djidane et Kweena vont mener seuls le prochain combat. Pour une fois, les quatre destinations que vous devez rejoindre à bord d'Hildegarde 3 ne sont pas indiquées sur votre carte : vous devez les trouver à l'aide des informations fournies par les miroirs. Vous pouvez également partir à la découverte d'autres lieux. Vous pouvez, par exemple, traverser des régions particulières pour faire apprendre de nouveaux sorts de Magie Bleue à Kweena en la nourrissant des monstres qui les habitent.

En ce qui concerne la quête des sanctuaires, votre première

destination se trouve dans l'océan, au sud du Château d'Ypsen. Appuyez sur la touche  $\odot$  une fois que vous planez au-dessus du Sanctuaire de l'Eau pour y déposer automatiquement Dagga et Eiko (illustration 103). Il vous est alors demandé de former une équipe de quatre, mais une fois de plus, votre choix importe peu pour la suite des événements.

Votre deuxième destination est le volcan au nord-est de Gaza Est (illustration 104). Tarask et Freyja descendent ensemble dans le Sanctuaire du Feu.

Bibi et Steiner débarquent ensuite au Sanctuaire du Vent, qui se trouve dans une vallée au sud-est d'Euyevair (illustration 105).

Le Sanctuaire de la Terre, au sud-ouest du Palais du Désert, est votre quatrième et dernière destination (illustration 106). Pensez à sauvegarder votre partie avant d'y pénétrer avec Djidane et Kweena.



# Le Sanctuaire de la Terre

## Pièges à volonté

Descendez dans le passage avec Kweena et dirigez-vous vers la gauche. Lorsque le mur commence à se rapprocher, attendez qu'un « ! » apparaisse au-dessus de Djidane et appuyez sur la touche  $\otimes$  pour sauter à temps (illustration 107). Il vous faudra encore deux sauts de ce type pour en avoir fini avec les pièges. Dagga et Eiko ont également leur lot de petits tracas, mais vous n'avez nul besoin d'intervenir. Vérifiez votre équipement avant d'insérer le **Miroir monde** dans la pierre.

Après tout, il serait plutôt déplacé – pour ne pas dire périlleux – d'affronter le prochain boss avec vos armes de débutant du Château d'Ypsen !

## Barbarian

Les Desert boots et les Bottes 7L sauront prouver leur efficacité au cours de cette bataille, car elles réduisent ou absorbent les dommages de Terre infligés par les attaques de Barbarian (illustration 108). Associez la compétence AutoLévit à vos personnages pour complètement esquiver son attaque Séisme. Le sort de Magie Bleue Mistral de Kweena est très utile pour soigner vos deux personnages en même temps. En fait, vous n'aurez quasiment rien à craindre en associant les compétences AutoBoom, AutoRécup

et AutoBooster à vos personnages. Si vous les équipez d'armures qui offrent une protection contre le Vent et le Feu, cela donnera le temps à Djidane d'employer sa commande Voler, et les compétences Devilkiller et Attaque à MP augmenteront considérablement votre puissance d'attaque. Une fois que Barbarian a perdu environ 15000 HP, vous pouvez tenter de mettre fin au combat à l'aide de la commande Cannibale de Kweena.

NOM:	HP:	MP:	Niv:
Barbarian	20756	2234	54

<b>FATIBLESSES:</b> Devilkiller, Verit, Sacré
<b>OBJETS À VOLER:</b> Vengeresse, Catsuit
<b>SORTS APPRIS PAR KWEENA À L'AIDE DE LA COMMANDE CANNIBALE :</b> Earthshake
<b>EXP:</b> 0 <b>CP:</b> 11 <b>Gils:</b> 4512
<b>OBJET LAISSÉ AU COMBAT:</b> Renais
<b>CARTE:</b> Atomos



# Hildegarde 3

## Dernière chance

Après cette bataille, Djidane et Kweena retournent automatiquement à l'aéronef pour récupérer leurs amis. Diverses possibilités de réponses vous sont offertes au cours de la discussion qui suit entre Djidane et Tarask, mais vos choix n'ont aucun effet sur la suite des événements. Choisissez ensuite trois compagnons pour Djidane, avant de voler vers l'Île de Lumière (illustration 109), qui est déjà indiquée sur votre carte.

Lorsque vous reviendrez de cette aventure, vous trouverez le monde quelque peu changé. Vous ne pourrez plus accéder aux lieux suivants : Condéa, la Passe de Condéa, le Palais du Désert, Gaza Est, la Route des Fossiles, toutes les Portes, la Grotte des Glaces, l'Ifa, le Pic de Goulg, le Belvédère de Dali,

Euyevair et Pinnacle Rocks. C'est donc votre dernière chance de vous y rendre, s'il vous reste des quêtes inachevées dans ces endroits. Si vous y avez déjà fait tout ce que vous souhaitiez, appuyez sur la touche  $\otimes$  pour commencer votre voyage vers Terra.



# Terra

## Bienvenue à Terra

Le vieil homme que vous aviez aperçu à bord de l'Invincible vous accueille sur Terra et laisse échapper quelques remarques énigmatiques au sujet de Djidane. C'est la première fois que vos amis rencontrent Garland, aussi la réunion les laisse-t-elle perplexes. Vous pouvez maintenant reformer votre équipe et vous préparer pour les combats à venir. Protégez vos personnages contre Obscurité, Coi et Morphée, et si possible, associez-leur les compétences Birdkiller et Devilkiller.

Quelques pas plus loin, vous rencontrez une jeune fille qui ressemble étrangement à Djidane (illustration 110)...

## Attrape-moi si tu peux !

Après leur long périple, l'apparence de nos amis n'est peut-être pas des plus attrayantes... Quelle qu'en soit la véritable raison, la jeune fille s'enfuit à toutes jambes. Vous pouvez la suivre immédiatement ou au contraire partir vers la gauche en direction de la promenade (illustration 111) pour d'abord ramasser quelques objets. Vous n'aurez, de toute façon, pas d'autre choix que suivre la jeune fille une fois que vous aurez vidé les deux coffres, qui contiennent une **Hypnoronne** et un **Dragonet**.

Vous la retrouvez dans la salle suivante. Ouvrez le coffre de gauche pour ajouter un **Elixir** à votre inventaire, puis suivez la jeune fille vers le haut du tronc. Descendez par le filet pour rejoindre le niveau intermédiaire. Depuis ce niveau, vous pouvez, si vous le souhaitez, descendre le filet jusqu'en bas pour y trouver un coffre contenant un **Remède**. Votre chemin se poursuit vers la gauche, de l'autre côté du pilier (illustration 112), au coin duquel vous trouvez une **Mithmassue**. Suivez la jeune fille jusqu'en bas et videz le coffre du **Plastronix** qu'il contient.

L'étrangère promet à Djidane que la lumière va bientôt se faire sur ses origines, aussi continuez à descendre vers le cœur du mystère. Vous découvrez un accès secret sur la gauche (illustration 113). En suivant le chemin dans le sens des aiguilles d'une montre, vous atteignez un coffre qui contient une **Minerva**. Retournez à l'escalier une fois que vous l'avez vidé.



# Branval

## Bienvenue à la maison !

La jeune fille réapparaît et affirme que vous êtes dans le village natal de Djidane ! Et comme si les événements ne se précipitaient pas assez, l'Invincible entame son approche. Dagga s'évanouit à sa vue. Tandis que Steiner veille sur la Princesse, Djidane et trois de ses compagnons partent chercher du secours. Le choix de votre équipe importe peu car vous n'aurez pas à combattre dans Branval. Dagga est parfaitement en sécurité, aussi pouvez-vous prendre le temps d'explorer le village. Commencez par le côté droit.

Vous pouvez faire quelques achats et sauvegarder votre partie dans le bâtiment d'en face, où vous trouverez également un coffre contenant un **Angel Moon**. Lorsque vous entrez dans la pièce pour la seconde fois, vous y rencontrez Steelskin (illustration 114). Il vous propose un Diamant, un Ether et un Elixir pour la somme de 2222 Gils. Le bâtiment du haut s'appelle Cristal.

Descendez l'escalier pour entrer dans la salle de réunion, au fond duquel vous trouverez un **Elixir**.

Il est désormais temps de visiter la partie gauche de Branval. Vous trouverez une **Angelarme** sur la rive supérieure de l'étang (illustration 115). Si vous le suivez jusqu'au bout, un « ! » apparaît. Appuyez alors sur la touche **X** pour sauter au-dessus de l'îlot et vider le coffre à trésor de son **3 yeux**.

Une fois votre exploration terminée, il vous faut trouver un abri pour que Dagga puisse prendre du repos. Adressez-vous au jeune garçon, sur la gauche de l'étang. Il pense que le bâtiment de gauche pourrait faire l'affaire. Tandis que vous l'inspectez, Eiko reçoit un message lui apprenant que Djidane est attendu au laboratoire.

## La terrible vérité

Acceptez l'invitation une fois que Dagga a repris ses esprits. Commencez, tout d'abord, par retourner dans le bâtiment et ouvrez le coffre à trésor, qui contient un **Elixir**. Si vous souhaitez prendre un peu de repos, adressez-vous à Frejya. Partez ensuite pour le la salle de réunion et engagez la conversation avec la jeune fille (illustration 116). Djidane découvre pourquoi les habitants de Branval lui ressemblent autant et ainsi, pourquoi sa longue quête de ses origines sur Héra était vouée à l'échec. Une chose différencie toutefois Djidane des vaisseaux sans âme qui « vivent » dans cet endroit. Suivez la jeune fille à l'étang pour poursuivre cette conversation, qui vous apportera de nouvelles informations sur Terra et les desseins de Garland.

Vous retrouvez ensuite Eiko qui cherche Djidane. Vous pouvez alors suivre plusieurs ATE montrant des discussions entre Djidane et ses amis. Certains ne vous seront toutefois pas accessibles si vous retournez dans l'endroit où avez trouvé le 3 yeux.

Envoyez Eiko vers Cristal et parlez à Kweena, qui se joint à elle. Continuez d'avancer vers la rive de droite et parlez à Bibi. Vous retrouvez ensuite Tarask sur la gauche du pont. Montez alors vers la colline (illustration 117) et adressez-vous à la jeune fille pour clore cet épisode.

# Pandémonium

## L'ange de la mort

Vous retrouvez Djidane dans Pandémonium. Entrez directement dans la salle voisine. Vous y rencontrez Garland (Illustration 118), qui vous révèle que Djidane, à la différence des autres, a grandi sur Héra. Le vieil homme interrompt la conversation à intervalles réguliers pour s'enfoncer plus profondément au cœur de Pandémonium. Il vous suffit de lui emboîter le pas pour poursuivre la discussion, au cours de laquelle vous glanez de nouvelles informations et apprenez une nouvelle choquante au sujet de Kuja. Djidane finit par s'évanouir.



## Une équipe qui gagne

Lorsque Djidane reprend connaissance, Eiko et Bibi sont à son chevet. C'est maintenant au tour de Djidane, incapable de supporter la vérité sur ses origines, de sombrer dans le doute et le désespoir. Il rejette abruptement l'aide offerte par ses amis. Vous ne reprenez le contrôle des événements qu'au moment où Djidane est assailli par un Amduscias.

Frejya vient vous prêter main forte une fois que le monstre a perdu environ 5000 HP. Infligez-lui alors de nouveau le même nombre de dommages et Tarask entre en scène à son tour (illustration 119). La bataille continue ainsi avec vos trois guerriers et prendra fin lorsque vous aurez infligé 5500 HP de dommages supplémentaires à votre adversaire.

Après cette rencontre, Djidane abandonne de nouveau ses deux compagnons. Il rencontre alors Steiner et Kweena, qui doivent repousser deux attaques d'Hornet avant que Djidane ne finisse par prendre part à l'action (illustration 120). Les dommages qu'Hornet reçoit jusqu'à ce moment-là ne sont pas comptabilisés.

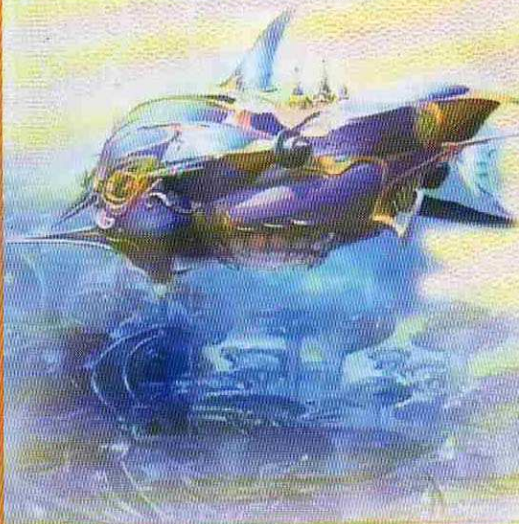
Une fois que Djidane a fait son entrée, vous devez infliger environ 11000 HP de dommages au monstre pour le vaincre.

C'est ainsi que se termine votre voyage solitaire. Vous êtes alors très vite attaqué par un Blindragon. Au début, le monstre semble insensible à vos assauts, tandis que vous ne pouvez empêcher les HP de Djidane de chuter dangereusement. Dagga entre alors en scène et soigne automatiquement son compagnon sérieusement blessé. Ce n'est que maintenant que la véritable bataille commence. Il vous faut infliger 12661 HP de dommages au Blindragon pour le vaincre (illustration 121).

## De nouveau réunis

Djidane est de nouveau disposé à accepter l'aide de ses amis et forme une équipe comprenant Dagga, Kweena et Steiner. Pour découvrir ce qu'il est advenu de vos autres compagnons, repartez vers la droite et vous les trouverez deux salles plus loin, ce qui vous permettra de constituer votre équipe à votre convenance. Vous y trouverez également un Mog (illustration 122). Faites quelques pas sur la droite pour ramasser une **Calote**, puis partez vers la gauche pour rejoindre la salle de contrôle du pont.

Appuyez sur le bouton du coin supérieur droit pour démarrer la machine. Un pont de lumière se matérialise alors dans la salle voisine. Vous avez 30 secondes pour l'atteindre, sans toucher les rayons de lumière qui s'allument lorsque vous traversez la salle vers le coin inférieur gauche (illustration 123). Si vous les touchez, un combat s'ensuit et le compte à rebours arrive à terme. Si cela se produit, il vous suffit d'appuyer de nouveau sur le bouton pour relancer la séquence.



## Mode d'emploi

Examinez la machine dans la Salle de Commande des Pierres. Vous pouvez y entrer un nombre entre 0 et 5. Cela modifie la direction actuelle de l'ascenseur de la salle adjacente. Ainsi vous pouvez déterminer la plate-forme par laquelle vous pouvez emprunter l'ascenseur et donc celle à laquelle il arrive.

Si vous êtes en manque de liquidités, commencez par entrer le nombre 3. Avancez jusqu'à la troisième rampe d'accès et appuyez sur la touche  $\otimes$ . Cela vous mène directement à l'étage supérieur. Avancez vers le fond (illustration 124) et montez sur l'ascenseur par la plate-forme suivante. Vous arrivez ainsi à un coffre qui contient la somme phénoménale de **20007 Gils**. Retournez ensuite à la Salle de Commande des Pierres.

Entrez le nombre 4 dans la machine et sautez sur l'ascenseur depuis la sixième plate-forme, dans la salle voisine (illustration 125). Vous arrivez une fois de plus à un niveau supérieur et devez rejoindre le sommet à pieds. Cette fois-ci, appelez l'ascenseur depuis la deuxième rampe d'accès, complètement sur la gauche (illustration 126), et sortez de la salle.

En entrant le nombre 1, vous pouvez sauter sur l'ascenseur depuis la deuxième rampe. Vous ne pourrez toutefois pas aller plus loin. Et les itinéraires 0, 2 et 5 ne vous mènent même pas jusque-là. Au bout de quelques tentatives infructueuses et plusieurs allers-retours entre la Salle de Commande des Pierres et l'ascenseur, votre équipe se sépare automatiquement. Certains de vos amis restent dans la Salle de Commande des Pierres tandis que vous vous chargez de l'ascenseur en compagnie de Djidane. Vous pouvez alors passer d'un groupe de personnages à l'autre à l'aide de la touche **SELECT**.



## Un labyrinthe de cercles de téléportation

Avant d'entrer l'itinéraire 1, placez-vous sur le cercle de téléportation à côté de l'ascenseur (illustration 127) et appuyez sur la touche  $\otimes$ . Vous avez ensuite le choix entre trois cercles de téléportation (illustration 128). Celui de droite vous mène à un coffre contenant un **Elixir** et celui de gauche vous permet de trouver une **Angearmure**. Le cercle de téléportation du haut vous ramène à l'ascenseur par un autre chemin.



## Le bout du chemin

Partez vers le bas depuis l'ascenseur (illustration 129) et montez sur le cercle de téléportation. A la première intersection (illustration 130), dirigez-vous vers le bas pour y trouver un coffre à trésor contenant une paire de **Combat boots**. Si au contraire, vous remontez vers la droite, vous vous rapprochez inexorablement de votre destination finale. Profitez de l'aide du Mog pour sauvegarder votre partie et reformer votre équipe. Vous êtes sur le point d'enchaîner trois batailles consécutives, aussi prenez le temps de bien vous préparer avant de sortir par la droite, car vous n'aurez pas l'occasion de vous reposer ou de modifier votre équipement entre ces combats.



## Le Silverdragon

La meilleure défense, c'est l'attaque. Et pour vérifier cette maxime, il vous suffit d'associer la compétence Attaque à MP à vos personnages. Les sorts Morphée et Somni sauront également prouver leur efficacité contre le Silverdragon (illustration 131). Il vous faudra tout de même un personnage capable de soigner votre équipe, comme Dagga ou Eiko, qui peuvent utiliser Soin + et Soin Max. Équipez vos personnages d'objets tels que l'Hypnoronné ou le Ruban pour les protéger des attaques de Vent telles que Cyclone ou Vacuum. Il ne pourra rien vous arriver si les membres de votre équipe sont également protégés par des compétences telles que AutoRécup ou Invincible.



NOM:	<b>Silverdragon</b>		
HP:	24055	MP:	9999
Niv:	58		
FAIBLESSES:	Dragonkiller, Birdkiller, Glace		
OBJETS À VOLER:	Elixir, Dragarmure, Césariffe		
EXP:	0	CP:	13
Gils:	5240		
OBJET LAISSE AU COMBAT:	Angel Moon		
CARTE:	Fennel		



## Garland

Garland n'attaque qu'un personnage à la fois (illustration 132), et inflige parfois l'altération Stop à sa cible. Ceci dit, vous pouvez l'éviter en associant la compétence Mobilis à vos personnages. Vous pouvez soigner les victimes du Stop à l'aide d'un Remède. En dehors de cela, il n'y a pas de règle particulière à suivre pour cette rencontre. Attaquez sans relâche, tout en surveillant l'importance des dommages infligés par les assauts de Garland pour soigner vos personnages à temps.



NOM:	<b>Garland</b>		
HP:	40728	MP:	9999
Niv:	62		
FAIBLESSES:	Tueur		
OBJETS À VOLER:	Combat boots, Ninjasuit, Robe noire		
EXP:	0	CP:	0
Gils:	0		
OBJETS LAISSES AU COMBAT:	Elixir, Renais		
CARTE:	-		

## Kuja

Si votre équipe a survécu aux deux premières batailles, le combat contre Kuja ne devrait rien avoir d'insurmontable (illustration 133). Vous pouvez tenter de lui infliger un Somni, mais évitez d'employer le Boomerang, car Kuja réagit en portant sa dévastatrice attaque Méga Atomnium, qui frappe toute votre équipe. Méga Atomnium inflige des dommages équivalant à 40 fois le niveau de sa cible, sans tenir compte de ses défenses. Ainsi, un personnage de niveau 50 perd 2000 HP lorsqu'il est frappé par cette attaque. Les autres attaques de Kuja ont une cible unique. Quart n'inflige qu'un certain pourcentage de dommages, ce qui signifie que cette attaque ne peut pas envoyer un personnage au tapis.

Ce combat prend fin une fois que Kuja a perdu environ 42000 HP et entre en Transe pour déchaîner Ultima sur votre équipe. Garland vient toutefois ruiner son heure de gloire. Kuja apprend que son espérance de vie est limitée, de la même façon que celle des Mages Noirs. Submergé par une indicible rage, il anéantit Terra ...



NOM:	<b>Kuja</b>		
HP:	42382	MP:	9999
Niv:	64		
FAIBLESSES:	Tueur		
OBJETS À VOLER:	Ether, Angearmure, Robe de Lumière		
EXP:	0	CP:	0
Gils:	0		
OBJET LAISSE AU COMBAT:	-		
CARTE:	-		

## Les femmes et les enfants d'abord

Kuja est si absorbé par son œuvre destructrice qu'il en oublie totalement votre groupe. Djidane ordonne alors à ses compagnons de courir se mettre en sécurité à bord de l'Invincible tandis qu'il tente de sauver les habitants de Branval, mais Dagga insiste pour l'accompagner.

Amenez votre couple d'amis à la plate-forme (illustration 134), puis traversez le pont de lumière. Au bout du chemin, vous découvrez un cercle de téléportation qui vous mène à la colline. Courez alors vers l'entrée de Branval (illustration 135).

Les séquences qui suivent se déroulent automatiquement. Le destin de Terra est scellé, mais Djidane parvient d'extrême justesse à embarquer les génomes à bord de l'Invincible. De nouveaux réunis, vos amis prennent la fuite – pour retrouver une Héra elle aussi en piteux état. La planète entière est recouverte d'une couche de brume épaisse et menaçante... C'est ainsi que prend fin le Disque 3.



# Village des Mages Noirs

## Une cohabitation pacifique

Bibi met à exécution son idée d'installer les génomes dans le village des Mages Noirs (illustration 1). Si son projet venait à réussir, cela pourrait apporter une lueur d'espoir – peut-être que les humains et les Mages Noirs pourraient-ils un jour vivre ensemble en paix. Néanmoins, c'est tous les habitants de Héra qui risquent d'être totalement privés d'avenir si Djidane et ses amis ne parvien-

ent pas à arrêter Kuja et ainsi empêcher l'anéantissement de leur monde.

Dagga demande que l'amplitude du problème ne soit pas dévoilée au roi Cid, car elle redoute que la panique ne se répande au sein de la population. De toute façon, les portes de la chambre de Cid, dans le château de Lindblum, vous sont désormais fermées. La liste des nombreux lieux auxquels vous n'avez plus accès vous est donnée à la page 103.

Après avoir choisi trois compagnons pour Djidane, vous reprenez les commandes de l'Invincible. L'Ifa est la source de la brume qui recouvre la planète, aussi devriez-vous aller voir ce qu'il s'y passe, même si vous n'avez plus accès à l'arbre lui-même.



# Invincible

## Préparez-vous !

Avant de mettre le cap sur votre ultime destination, vous pouvez parcourir Héra à bord de votre nouvel aéronef. Les commandes de la timonerie vous permettent de déterminer vos prochaines actions. Vos pouvez reformer votre équipe, décoller ou bien visiter l'appareil, à l'aide de la touche **⊗**. La Pierre Stellaire **Les Poissons** est cachée à bord (illustration 2) ; n'oubliez pas de la livrer à Dame Stella de Tréno (illustration 3). Pendant que vous êtes à Tréno, profitez de l'occasion pour entrer dans l'armurerie et y croiser le fer avec le nouveau monstre de la cave (illustration 4).

Steelskin le voyageur est revenu au clocher d'Alexandrie (illustration 5). Vous devez lui adresser la parole deux fois de suite pour découvrir son offre du jour : il vous propose un Lunalié, un Rubis et un Elixir pour 5555 Gils. Parlez également au Mog local, qui a un courrier de la Mog-poste pour vous.

Si vous êtes en finances, retournez au village des Mages Noirs et faites votre choix parmi l'impressionnante liste de nouveaux objets que ses boutiques proposent, en particulier la forge. Malheureusement, les prix sont – eux aussi, époustouflants....



# L'Ifa

## Shinryû

Volez vers l'Ifa aux commandes de l'Invincible et appuyez sur la touche **⊙** lorsque vous entrez dans la sphère d'énergie (illustration 6) pour déclencher une spectaculaire série d'événements. Des centaines de dragons assaillent votre vaisseau de toutes parts lorsqu'une toute nouvelle flotte commandée par Cid et Beate vient à votre secours. Ainsi, vous n'avez plus qu'un adversaire à affronter vous-même (illustration 7).

Shinryû se comporte plus ou moins de la même façon que le Silverdragon. Vous pouvez entraver ses mouvements à l'aide

d'un Somni, puis lui porter de douloureuses attaques grâce à la compétence Attaque à MP. Pensez à protéger vos personnages des attaques de Vent et d'Eau en les équipant d'objets qui le permettent et veillez à ce qu'au moins un de vos personnages puisse lancer les sorts Soin + ou Soin Max.

NOUS:	Shinryû	HP:	MP:	Niv:
		54940	9999	67
<b>FATIBLESSES:</b>				
Dragonkiller, Birdkiller, Glace, Vent				
<b>OBJETS À VOLER:</b>				
Remède, Dragonet, G-Armure				
		EXP:	CP:	Gils:
		0	13	9506
<b>OBJETS LAISSÉS AU COMBAT:</b>				
Ether, Angel Moon, Elixir				
<b>CARTES:</b> Elixir				



# Mémoria

## Un monde de souvenirs

Les portes énergétiques de l'Ifa s'ouvrent sur un lieu bien singulier. Djidane entend la voix de Garland lui expliquer que Mémoria est un monde constitué de souvenirs. Choisissez quatre de vos compagnons pour explorer les environs – il n'est pas obligatoire que Djidane fasse partie de cette équipe – puis entrez dans l'étrange édifice. A l'entrée, un « ? » apparaît au-dessus de votre personnage. Vous pouvez retourner à bord de l'Invincible depuis cet endroit, auquel cas il vous sera redemandé de former une équipe avec Djidane à sa tête.

Il y a une sphère rayonnante au centre de la pièce. Cet orbe vous permet d'utiliser une Tente et de sauvegarder votre partie. Il vous est alors de nouveau proposé de reformer vos rangs.

La petite niche, dans le mur de droite, contient un **Cain** (illustration 8). Dans la salle suivante, un « ! » apparaît au-dessus de votre personnage à côté de Temps, dans le coin inférieur gauche de l'écran (illustration 9), mais vous n'obtenez aucun résultat en appuyant sur la touche **⊗**. En revanche, vous pouvez disputer une partie de Tetra Master contre un Fantôme du Grand-Maitre en appuyant sur la touche **⊙**.

Bien entendu, vous pouvez également vous diriger directement vers Temps et ramasser **La Tour**, une puissante arme pour Djidane, sur le rebord droit du palier (illustration 10).

Pensez à vous préparer pour une importante bataille dès que vous entrez dans l'allée. Le premier des quatre Guardians vous attend à l'autre extrémité du pont.



PlayOnline

MOT DE PASSE:

F-RESMNET

SECRET

Pourquoi devez-vous distribuer le courrier de la Mog-poste ? PlayOnline vous révèle l'intérêt que vous pouvez y trouver.

## Merilith

Si vos guerriers manquent d'expérience, et par conséquent de HP, vous devez absolument leur associer la compétence Invincible avant de les laisser affronter Merilith (illustration 11). Le Guardian a pour habitude de terminer ses combats en déchaînant son attaque Ondépée, qui inflige entre 1000 et 3000 HP de dommages à toute votre équipe. Les compétences Attaque à MP et Devilkiller sauront prouver leur efficacité au cours de cette bataille, tandis que Nichonifroa protégera vos personnages des attaques Chaleur de Merilith.

Votre adversaire absorbe les dommages de Feu et se sert de Boomerang – mais, comme vous le savez déjà, vous pouvez contourner le problème en lançant vous-même un Boomerang suivi de sorts d'attaque sur l'un de vos personnages.

La compétence AutoRécup est indispensable lors de tous les combats contre les boss de Memoria.



NOM: <b>Merilith</b>		HP:	MP:	Niv:
		59497	3381	72
FAIBLESSES: Devilkiller, Glace				
OBJETS À VOLER: Cotte Genji, Épée Ultima, Masamune				
EXP:	CP:	Gils:	OBJETS LAISSÉS AU COMBAT:	
0	10	8532	Résurex, Renaïs, Ether, Elixir	
CARTE: -				

## Tiamat

Équipez vos personnages d'objets offrant une protection contre les dommages de Vent et associez-leur les capacités Nichonifroa et Attaque à MP. Les défenses de Tiamat sont plus puissantes que celles de Merilith (illustration 14). Ne laissez aucun de vos personnages sous l'effet de Lévitation porter des attaques physiques à Tiamat, car il serait purement et simplement éjecté du champ de bataille, sans possibilité de retour avant la fin du combat.



NOM: <b>Tiamat</b>		HP:	MP:	Niv:
		59494	3381	72
FAIBLESSES: Dragonkiller, Glace				
OBJETS À VOLER: Sanguine, Bottes 7L, Grand Armet				
EXP:	CP:	Gils:	OBJETS LAISSÉS AU COMBAT:	
0	10	8820	Ether, Angel Moon, Renaïs, Elixir	
CARTE: -				

## Vérité

Une image du château d'Alexandrie est projetée dans le fond de la salle suivante. Dagga est alors forcée de regarder la destruction de son foyer pour la seconde fois. Kweena semble toutefois insensible à ce spectacle de désolation. Il s'avère alors que cette scène n'était qu'une projection des souvenirs de l'un de vos personnages – souvenirs que Kweena ne partage pas. (Les personnages impliqués (illustration 12) apparaissent à ce moment donné, même s'ils ne font pas partie de votre équipe active.)

Envoyez Djidane vers les piliers au-dehors des ruines pour y trouver une **Angeflûte**. Dirigez-vous ensuite vers la droite si vous souhaitez vous reposer dans une Tente, reformer votre équipe ou sauvegarder votre partie.

Après ce bref intermède, avancez tout droit, vers Amnésie. Sur la gauche, un autre Fantôme attend que vous le provoquiez au Tetra Master. Si vous avancez vers la droite, vous verrez une femme déposer son enfant dans une minuscule embarcation. Cela représente manifestement l'évasion de Dagga à Madahine-Salee. Il est cependant étrange que Djidane puisse être témoin d'une scène qui n'appartient pas à ses souvenirs.

Quelques pas plus loin sur la droite, vous découvrez une longue volée de marches qui mène droit dans le terrible « œil » de l'Invincible (illustration 13). Fouillez l'espace situé entre les piliers pour y trouver une **Runigriffe**, puis préparez-vous à affronter le deuxième Guardian.



## De lointains souvenirs

Il y a un passage entre les bâtiments de droite dans les Ruines (illustration 15). Vous pouvez y sauvegarder votre partie, et vous rencontrerez un nouveau joueur de cartes dans la salle suivante – approchez-vous des tonneaux sur la droite et guettez l'apparition du « ! ». Poursuivez ensuite votre chemin vers la gauche. Le seul événement notoire avant que vous arriviez au prochain orbe de sauvegarde est la scène de la Rencontre (illustration 16), qui, selon Garland, s'est déroulée dans un passé très lointain. Les choses se compliquent dans Futurs, la salle suivante, lorsque vous



entrez dans la petite niche sur la droite. Bien qu'aucun « ! », ni « ? » n'apparaisse, vous pouvez tout de même fouiller le côté droit de la salle en appuyant sur la touche X. Il vous est alors demandé de choisir entre deux options : « Passer » et « S'arrêter » (illustration 17).

Si vous décidez de vous arrêter, vous êtes attaqué par Pluton (illustration 18), un adversaire d'une puissance exceptionnelle et doté d'un large éventail de redoutables attaques. Vous recevrez une récompense spéciale si vous parvenez à lui infliger les 55000 HP nécessaires pour le terrasser.

Cette rencontre n'est pas obligatoire, aussi ne vous ruez pas tête baissée dans la bataille sans avoir préalablement sauvegardé votre partie. Si vos personnages n'ont pas plus de 3000 HP, nous vous recommandons d'éviter ce combat et de vous préparer à rencontrer le troisième Guardian, qui vous attend dans la salle suivante.



## Cariatide

Cariatide est le seul monstre de Final Fantasy IX à être constitué de trois parties : le corps et une paire de tentacules (illustration 19). Concentrez vos attaques sur le corps. La majeure partie de vos assauts sont contrés par des attaques telles que Déker ou Aquaballe, aussi veillez à équiper vos personnages d'objets qui réduisent ou absorbent les dommages d'Eau. Nous vous déconseillons d'utiliser Boomerang, car Cariatide recourt parfois à ce type d'attaque pour récupérer des HP.

Comme contre les autres Guardians, les compétences Devilkiller et Attaque à

MP vous aideront à écouter le combat, tandis que Nichonifroa protégera vos personnages des altérations Chaleur et Gel. Cariatide est vulnérable au Tonnerre, aussi attaquez-le à l'aide des Foudre X de Bibi ou de la Magiklame Foudre X de Steiner.



NOM: <b>Aquadon</b>		HP:	MP:	Niv:
		59496	3380	72
FAIBLESSES: Devilkiller, Tonnerre				
OBJETS À VOLER: Armet Genji, Bâton magik, Robe de Kwe				
EXP:	CP:	Gils:	OBJETS LAISSÉS AU COMBAT:	
0	10	8628	Résurex, Renaïs, Ether, Elixir	
CARTE: -				

## À l'aube des temps

Après la bataille contre Cariatide, vous découvrez un orbe de sauvegarde dissimulé dans le coin droit de la salle Distorsion (illustration 20). Appuyez sur la touche X lorsque le « ! » apparaît. Le Fantôme du balcon acceptera volontiers de disputer une partie de Tetra Master contre vous.

La porte de gauche s'ouvre sur un lieu où vous pouvez contempler la naissance de la planète Héra. Montez à l'échelle et allez trouver le joueur invisible suivant dans le coin supérieur droit de la plate-forme (illustration 21). Une **Makila** attend son nouveau propriétaire de l'autre côté. L'échelle suivante vous mène à Espace, où le quatrième Guardian attend impatiemment son tour d'entrer dans l'action.





## Kaozium

Équipez vos personnages d'objets qui leur offrent une protection contre les dommages de Terre. Le sort Lévitation et la compétence AutoLévit vous protégeront également des attaques Shaker de Kaozium. Son Hadès Niv. 5 envoie directement au tapis vos personnages dont le niveau est un multiple de 5 (illustration 22). Kaozium est vulnérable au Feu, et les compétences Attaque à MP et Devilkiller, qui ont déjà fait leurs preuves, vous seront une fois de plus d'une grande aide.

Une fois que vous avez vaincu Kaozium, sauvegardez votre partie au pilier de gauche et traversez l'arche. Une fois dans l'espace, appuyez sur la touche directionnelle vers le haut pour rejoindre la lumière verte (illustration 23). Selon Garland, vous avez désormais atteint la source ultime de toutes les formes de vie - celui qui commande à toute vie et à tout souvenir... le Cristal !



NOM: <b>Kaozium</b>		HP:	MP:	Niv:
		58554	9999	71
FAIBLESSES: Devilkiller, Feu, Vent, Sacré				
OBJETS À VOLER: Gant Genji, Sirèneflûte, Robe noire				
EXP:	CP:	Gils:	OBJETS LAISSÉS AU COMBAT:	
0	10	8436	Résurex, Renais, Ether, Elixir	
CARTE: -				

## Le monde de Cristal

Vous avez presque atteint le but de votre voyage. Le monde de Cristal est bâti de façon linéaire, aussi contentez-vous de suivre le sentier qui serpente devant vous (illustration 24). Vous êtes attaqué en chemin par des images cristallines des Guardians (illustration 25), mais ces créatures n'ont pas la puissance de leurs originaux. Si vous le souhaitez, vous pouvez recourir à la commande Malandrin de Djidane pour éluder ces rencontres. Vous finissez par atteindre le dernier orbe de sauvegarde avant votre ultime combat. L'opportunité d'être téléporté à l'entrée de Memoria vous y est offerte. Mais réfléchissez bien, car il n'existe pas de cercle de téléportation dans l'autre sens. N'acceptez cette proposition que si vous êtes certain de ne pas avoir la moindre chance contre vos ultimes adversaires à votre niveau actuel. Si vous avez suivi nos conseils et ainsi réuni autant d'objets et de compétences que possible, vous n'avez pas besoin de rebrousser chemin. Préparez-vous à affronter Sulfura et avancez dans la lumière. Ne vous souciez pas encore de la bataille contre Kuja, qui suivra votre rencontre avec Sulfura, car vous aurez l'opportunité de retourner à l'orbe de sauvegarde. Associez les compétences AutoRécup et, si nécessaire, AutoPotion à vos personnages avant d'affronter cette série de trois batailles.



## Sulfura

Sulfura (illustration 27) ouvre les hostilités avec Météore. Si vous manquez de chance ou si vos personnages n'ont pas suffisamment de HP, cela peut signifier la fin du combat avant même qu'il n'ait commencé. Voilà pourquoi il est si important d'associer des compétences telles qu'Invincible à tous vos personnages. N'oubliez pas de soigner immédiatement vos blessés avant de passer à l'offensive, en recourant aux sorts et attaques de Glace et de Vent. Associez les compétences Birdkiller et Attaque à MP à vos guerriers. La magie Bleue Nocturne de Kweena peut également infliger l'altération Morphée à Sulfura, ce qui vous facilitera considérablement la tâche. Pensez toutefois à associer la compétence Nuit Blanche à tous vos personnages avant la bataille si vous optez pour cette stratégie.



NOM: <b>Sulfura</b>		HP:	MP:	Niv:
		55535	9999	74
FAIBLESSES: Devilkiller, Entomokiller, Birdkiller, Glace, Vent				
OBJETS À VOLER: Elixir, Obi noir, Hérogriffe				
EXP:	CP:	Gils:	OBJETS LAISSÉS AU COMBAT:	
0	0	19016	Renais, Angel Moon	
CARTE: -				

## Kuja en Transe

Kuja (illustration 28) ne se contente plus de vouloir régner sur Héra et Terra. S'il doit mourir, il est bien décidé à faire périr toute forme de vie avec lui. Kuja a l'intention de briser le Cristal afin de détruire la source de toute chose - l'univers et toutes les mémoires...



Associez les compétences Attaque à MP et Tueur à vos personnages. L'attaque spéciale Sort de Tarask saura également prouver son efficacité. Kuja contre-attaque parfois avec des Méga Atomium ou Soin Max, aussi veillez à ne l'attaquer qu'avec des personnages capables d'infliger de très lourds

dommages. Même les attaques les plus puissantes de Kuja en Transe n'infligent pas plus de 2000 HP de dommages à leur cible.

NOM: <b>Kuja en Transe</b>		HP:	MP:	Niv:
		55535	9999	76
FAIBLESSES: Tueur, Birdkiller				
OBJETS À VOLER: Ether, Robe, Métempy				
EXP:	CP:	Gils:	OBJET LAISSÉ AU COMBAT:	
0	0	0	-	
CARTE: -				

## Darkness

Kuja n'est pas le seul à avoir un sens tronqué de la logique et de la justice. Darkness a la ferme intention de ramener toute la création au néant, un monde de vide. Puisque rien n'existe dans le néant, la peur de la mort n'y existe pas non plus - ce qui est en soi une perspective très enviable pour toute forme de vie, selon Darkness.

Convaincre Darkness de revenir sur sa décision ne va pas être chose facile. Son attaque Newtonring est dévastatrice. Elle anéantira votre équipe d'un coup si vos personnages ont moins de 3000 HP. Les compétences Invincible, AutoRécup et AutoPotion augmenteront tout de même vos chances de succès, sans oublier Birdkiller et Attaque à MP. La compétence Pleine lune vous sera également très utile car elle augmentera la puissance de vos assauts en permettant à vos personnages d'entrer plus rapidement en Transe. Si l'un de vos personnages survit à l'attaque Newtonring de Darkness, votre adversaire portera trois attaques Hématome de suite, puis une attaque Crucifix (illustration 29), et répétera cette stratégie jusqu'à la fin de l'affrontement. Freyja peut éviter l'attaque Newtonring à l'aide de sa commande Sauter.

Bonne chance pour cet ultime affrontement. Et n'oubliez pas que le sort de l'univers est entre vos mains !



NOM: <b>Darkness</b>		HP:	MP:	Niv:
		54100	9999	69
FAIBLESSES: Birdkiller, Vent, Sacré				
OBJETS À VOLER: Elixir, Elixir, Elixir				
EXP:	CP:	Gils:	OBJET LAISSÉ AU COMBAT:	
0	0	0	-	
CARTE: -				

# Inventaire

Votre adversaire est trop puissant ou vos blessures trop sérieuses ? Pas de panique - il existe des objets adaptés à tous vos besoins. Une lame bien affûtée ou un puissant remède peuvent facilement retourner une situation à votre avantage s'ils sont utilisés à bon escient. Ce chapitre vous indique les utilisations les plus adaptées à chaque objet. De quelle pièce d'armures équiper vos personnages ou encore, quelles compétences votre personnage peut-il apprendre grâce à un accessoire équipé ? Les tableaux des pages suivantes vous aideront à tirer le meilleur profit de votre inventaire. A la fin de ce chapitre, vous trouverez la liste des forges de Final Fantasy IX, dans lesquelles vous pouvez commander de nouveaux et puissants objets pour vous aider dans votre aventure.

## Armes

**Prix d'achat :** c'est la somme de Gils qu'il vous faut payer au marchand pour acheter cette arme. Lorsque le prix est indiqué en bleu, cela signifie que vous ne pouvez acquérir cette arme qu'en la commandant dans une forge. Si aucun prix n'est indiqué, cela signifie que l'arme ne peut ni être achetée, ni forgée, et qu'il vous faut la trouver au cours de votre aventure.

**Prix de vente :** c'est la somme de Gils que vous recevez en vendant cette arme dans une boutique.

**Compétence(s) :** vous indique les compétences que vos personnages peuvent apprendre lorsque vous les équipez de l'arme en question. Vous remarquerez que tous vos personnages ne peuvent apprendre toutes les compétences. Pour plus d'informations, veuillez vous reporter aux pages 26-33.

**Puissance d'attaque :** c'est la puissance d'attaque de l'arme. Plus cette valeur est élevée, plus cette arme inflige de dommages à votre adversaire.

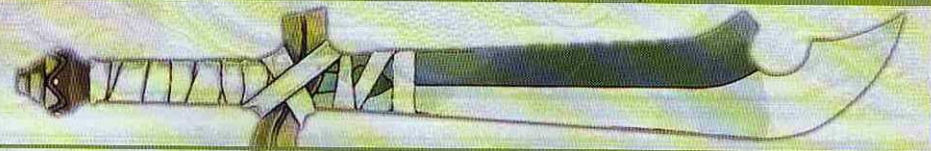
**Altération d'état :** lorsque vous frappez votre adversaire de cette arme, elle lui inflige l'altération d'état indiquée dans cette colonne - à moins que la créature ne soit insensible à l'altération d'état en question.

**Commentaires :** cette colonne contient des informations complémentaires sur l'arme.



ARMES DE DIDANE	PRIX D'ACHAT	PRIX DE VENTE	COMPÉTENCE(S)	PUISSANCE D'ATTAQUE	ALTÉRATION D'ÉTAT	COMMENTAIRES
Ange Bleu	9000	3500	Coffrer	44	Folie	-
Canif	300	650	Galanterie, Regardez !	21	Mutisme	-
Canif runik	2000	1900	Coudepot	37	Poison	-
Daque	320	160	Malandrin	12	-	-
Daque magik	500	250	3ème oeil, Malandrin	14	Mutisme	-
Explodor	1000	1400	Coudepot, Solidarité	31	Embrouilles	-
Gradius	2300	1150	Embrouilles, Coudepot	30	Embrouilles, Somni	-
La Tour	-	15000	Coudepot, Coffrer	86	Minimum	-
Masamune	16000	6500	Solidarité	62	Châtiment	Bonus supplémentaire : Magie +2
Mithdaque	950	475	Lupin	18	-	-
Monarch	-	20000	Malandrin	100	Morphée	-
Organix	700	850	Amépie	24	Obscurité	-
Orichalque	17000	8500	3ème oeil	71	-	Bonus supplémentaire : Vitesse +1
Sargatanas	12000	4750	Embrouilles	53	Fossile	-
Zorin	6000	3000	Malandrin	42	-	-
ARMES DE BIBI						
Cahnène	2400	1200	Cyanure, Saignée, Stop	23	Somni	-
Canne Feu	1100	550	Brasier +, Morphée	16	-	Attaque élémentaire : Feu
Canne Glace	980	490	Glacier +, Somni	16	-	Attaque élémentaire : Glace
Cannyprès	3200	1600	Mégalith, Comète, Quart	27	Embrouilles	-
Foudre Kane	1200	600	Arsenic, Foudre +	16	-	Attaque élémentaire : tonnerre
Magekane	320	160	Brasier	12	-	-
Makila	-	5000	Apocalypse	35	Minimum	-
Octogocanne	4500	2250	Glacier X, Brasier X, Foudre X	29	Embrouilles	Absorbe les dommages d'Eau et de Vent, renforce les attaques d'Eau.
Sortkane	6000	3000	Méteore, Aspire	32	Mutisme	-

ARMES DE STEINER	PRIX D'ACHAT	PRIX DE VENTE	COMPÉTENCE(S)	PUISSANCE D'ATTAQUE	ALTÉRATION D'ÉTAT	COMMENTAIRES
Diamantine	4700	2350	Emousse	42	-	-
Épée de fer	660	330	Soustraction	16	-	-
Épée Ultima	14000	7000	Fente	74	Morphée	-
Épée Vénus	4000	2000	Estoque	38	-	Attaque élémentaire : Tonnerre
Excalibur	-	9500	Mortimer	77	-	Attaque élémentaire : Sacré
Excalibur 2	-	19500	Mortimer, Soustraction, Fente	108	-	Attaque élémentaire : Sacré
Flamberge	330	165	Beastkiller	12	-	-
Guardian	9340	4670	Foudrolle	65	-	Réduit les dommages de Glace et de Tonnerre de moitié. Bonus supplémentaire : Psy +3
Mithépée	1300	650	Trépan	20	-	-
Nothung	3780	1890	Déprime	35	Gel	Attaque élémentaire : Glace
Ragnarok	-	14500	Choc, Foudrolle	87	Somni	-
Runebringer	8900	4450	Thanatos	57	Obscurité	-
Sabreur	5190	2595	Annumagik	46	Chaleur	Attaque élémentaire : Feu
Sanguine	-	950	Ténébreuse	24	-	Redonne un nombre de HP équivalent aux dommages infligés.
ARMES DE GRENAT/DAGGA						
Aéro-massue	400	200	Contrepoison, Scan	13	-	Attaque élémentaire : Vent
Bâton	260	130	Soin, Contrepoison, Carapace	11	-	-
Bâton Asera	3180	1590	Folie, Minimum, Coi	27	-	Attaque élémentaire : Sacré
Bâton béni	1770	885	Soin +, Sanatorium, Vie	23	-	Redonne tous ses HP à sa cible
Bâton magik	3990	1995	Soin Max, Carapace, Blindage	31	-	-
Chakette	-	2900	Divan	45	-	Attaque élémentaire : Vent
Galaxias	760	380	Compétence +, Lévitacion, Boomerang	16	-	Réduit les dommages de Ténèbres de moitié. Bonus supplémentaire : Psy+2
Masse Druide	11000	4000	Titan, Coi	35	-	Attaque élémentaire : Vent
Masse magik	1350	675	Furie, Soin, Minimum	23	-	Attaque élémentaire : Vent, renforce les attaques de Sacré.
Mithbâton	560	280	Vie, Blindage, Coi	14	-	-
Mithmassue	2250	1125	Carapace, Boomerang, Blindage	27	-	Attaque élémentaire : Vent
Moby Dick	-	5140	Soin Max, Vie	36	-	-
Multimassue	750	375	Cécité, Blindage, Persée	17	-	Attaque élémentaire : Vent
ARMES DE KWEENA						
Argette	7400	3700	Pleine Lune	53	Somni	-
Bistrette	10300	5150	Pleine Lune	68	Morphée	-
Fourchette	1100	550	Pleine Lune	21	-	-
Fourchette +	3100	1550	Pleine Lune	34	Fossile	-
Gastrette	-	6650	Pleine Lune	77	Stop	-
Mithrette	4700	2350	Pleine Lune	42	-	-
ARMES DE FREYJA						
Caïn	-	7500	Sakura, Guivre, Drain	71	Folie	-
Dragonade	-	11750	Drée	77	-	-
Gungnir	2430	1215	Drain	31	Gel	Attaque élémentaire : Glace
Javeline	880	440	Dragonkiller	18	-	-
Lance Gourou	11000	5500	Guivre, Léthée	62	-	Attaque élémentaire : Sacré
Mithlance	1100	550	Léthée	20	-	-
Obélisque	6000	3000	Sakura, Préséance	52	Fossile	-
Partisan	1600	800	Pleine Lune, Ryuken	25	-	-
Pertuisane	4700	2350	Hexragon	42	Stop	-
Trident	3580	1790	Louna	37	Obscurité	-



ARMES DE EIKO	PRIX D'ACHAT	PRIX DE VENTE	COMPÉTENCE(S)	PUISSANCE D'ATTAQUE	ALÉRATION D'ÉTAT	COMMENTAIRES
Aéro-massue	400	200	Contrepoison, Scan	13	-	Attaque élémentaire : Vent
Angeflûte	-	4150	Soin Max, Esuna, Sidéral	33	-	-
Chakette	-	2900	Divan	45	-	Attaque élémentaire : Vent
Fifre	4500	2250	Esuna, Booster, Récup	24	-	-
Golemflûte	2700	1350	AutoRécup, Soin +, Vie	17	-	-
Hamelin	5700	2850	Soin Max, Dual, Titan	27	-	-
Masse Druides	11000	4000	Titan, Coi	35	-	Attaque élémentaire : Vent
Masse magik	1350	675	Furie, Soin, Minimum	23	-	Attaque élémentaire : Vent, renforce les attaques de Sacré. Bonus supplémentaire : Magie +2
Mithmassue	2250	1125	Carapace, Boomerang, Blindage	27	-	Attaque élémentaire : Vent
Multimassue	750	375	Cécité, Blindage, Persée	17	-	Attaque élémentaire : Vent
Ramyflûte	3800	1900	Lévitacion, Coi, Persée	21	-	-
Sirèneflûte	7000	3500	Divan, Esuna, Vie +	30	-	-

ARMES DE TARASK	PRIX D'ACHAT	PRIX DE VENTE	PUISSANCE D'ATTAQUE	COMMENTAIRES
Amériffe	5000	2500	Contrattak, Don	33 Poison
Griffe	4000	2000	Shakra, Contrattak	23
Héroigriffe	16000	10750	Aura, Contrattak, Aquarius	79 Furie
Mithgriffe	6500	3250	Contrattak, Sort	39
Runigriffe	-	14400	Don, Upperkart, Réveil	83 Obscurité
Toxigriffe	8000	4000	Aura, Contrattak	45 Toxique
Vengeresse	16000	8000	Contrattak, Upperkart	70 Mort
Dragriffe	-	5180	Contrattak, Aquarius	53
Tigriffe	13500	6750	Contrattak, Réveil	62
Césariffe	18000	9000	Ermitage, Contrattak, Sort	75 Embrouilles



## Protections pour la tête



**Prix d'achat :** c'est la somme de Gils qu'il vous faut payer au marchand pour acheter cette protection. Lorsque le prix est indiqué en bleu, cela signifie que vous ne pouvez acquérir cette protection qu'en la commandant dans une forge. Si aucun prix n'est indiqué, cela signifie que la protection ne peut ni être achetée, ni forgée, et qu'il vous faut le trouver au cours de votre aventure.

**Prix de vente :** c'est la somme de Gils que vous recevez en vendant cette protection dans une boutique.

**Compétence(s) :** vous indique les compétences que vos personnages peuvent apprendre lorsque vous les équipez de la protection en question. Vous remarquerez que tous vos personnages ne peuvent apprendre toutes les compétences. Pour plus d'informations, veuillez vous reporter aux pages 26-33.

**Bonus Défense :** cette protection augmente la Défense de votre personnage de la valeur indiquée ici.

**Bonus Esquive :** cette protection augmente l'Esquive de votre personnage de la valeur indiquée ici.

**Bonus Protection :** cette protection augmente la Protection de votre personnage de la valeur indiquée ici.

**Bonus Esqmag :** cette protection augmente l'Esqmag de votre personnage de la valeur indiquée ici.

**Bonus supplémentaire(s) :** toutes les autres caractéristiques qui peuvent être augmentées grâce à la protection en question sont indiquées ici.

**Commentaires :** cette colonne contient des informations complémentaires sur la protection en question.

**Personnages :** les personnages que vous pouvez équiper de cet objet sont indiqués par un « X » dans cette colonne.

COIFFES	PRIX D'ACHAT	PRIX DE VENTE	COMPÉTENCE(S)	BONUS DÉFENSE	BONUS ESQUIVE	BONUS PROTECTION	BONUS ESQMAG	BONUS SUPPLÉMENTAIRE(S)	COMMENTAIRES	DJIDANE	BIBI	STEINER	GRENAU/DAGGA	KWEEENA	FREYJA	EIKO	TARASK
3 yeux	5200	2600	Beastkiller, Talion	-	+2	+37	-	Vitesse +1	Renforce les attaques de Tonnerre et de Sacré.	X	X			X			X
Adaman	6100	3050	Horodéfense, HP+20%	+3	-	+33	-	-	Annule les dommages de Tonnerre.	X	X			X	X		X
Bandana	500	250	Nuit blanche, Tueur	-	+2	+12	-	Vitesse +1, Psy +1	-	X	X			X	X		X
Béret vert	2180	1090	Compétence +, Détrouble	-	-	+23	-	Vitesse +1, Force +1	-	X	X			X	X		X
Bicorne	1800	900	Pleine Lune, Toudoux	-	-	+21	-	-	Annule les dommages de Glace.	X	X			X	X		X
Bonnet	1000	500	Orphée, Contrattak, Undeadkiller	+1	-	+16	-	Force +1	-	X	X			X	X		X
Broche d'or	3700	1850	AutoRécup, Parlotte	-	-	+32	+2	Magie +1	Renforce les attaques d'Eau.	X	X			X	X		X
Calote	8300	4150	Nichonifroa, Nuit blanche	-	-	+39	-	Magie +1, Psy +2	-	X				X	X		X
Canotier	-	750	-	-	-	-	-	-	Vulnérable aux attaques de Feu, Glace, Tonnerre, Terre, Vent, Sacré et Ténèbres.	X	X	X	X	X	X	X	X
Capuchon	2550	1275	Champion, Hades, Mobilis	-	-	+27	-	-	Réduit les dommages de Feu, Tonnerre et Eau de moitié.	X	X			X	X		X
Casque	330	165	Undeadkiller	+2	-	+6	-	-	Réduit les dommages d'Eau de moitié.	X	X			X	X		X
Casque d'or	15000	6000	Mobilis, Bonkarima	+2	-	+47	-	-	Réduit les dommages de Terre de moitié, renforce les attaques d'Eau.	X	X			X	X		X
Casque magik	20000	6500	Détrouble, Toudoux	-	-	+51	-	-	Annule les dommages de Terre.	X	X			X	X		X
Chakra	1500	750	Mithridate, HP+20%	+1	-	+19	-	Magie +1, Psy +1	-	X	X			X	X		X
Chaperon	3000	1500	Couverture, Attaque à MP	+1	-	+26	-	-	Renforce les attaques de Feu.	X	X			X	X		X
Chapo Magot	600	300	Brasier +, Parlotte	-	-	+14	-	Magie +1	Renforce les attaques de Sacré et de Ténèbres.	X				X	X		X
Chappointu	260	130	Carapace	-	-	+9	-	Force +1	-	X	X			X	X		X
Cuireau	150	75	Brasier	-	-	+6	-	-	-	X	X			X	X		X
Hypnoronne	4400	2200	Tueur, Rétromagie	+1	-	+35	-	-	Annule les dommages de Vent.	X	X			X	X		X
Robinhood	200	100	Tonifiant, Orphée	-	-	+7	-	Psy +1	Renforce les attaques de Vent.	X	X			X	X		X
Sieffert	7100	3550	Ninjutsu, Coudepot, Dérober	-	+3	+38	-	Vitesse +2	-	X							
Tiare	800	400	Détrouble, Folie, Lévitacion	-	-	+17	-	Magie +1, Psy +1	Réduit les dommages de Vent de moitié.					X	X		X
Tricorne	400	200	Somni	-	-	+10	-	-	Renforce les attaques de Glace.	X	X			X	X		X
Turban	1200	600	Tonifiant, Horodéfense	-	-	+17	-	Force +1	Renforce les attaques de Terre.	X	X			X	X		X

ARMES	PRIX D'ACHAT	PRIX DE VENTE	COMPÉTENCE(S)	BONUS DÉFENSE	BONUS PROTECTION	BONUS SUPPLÉMENTAIRE(S)	COMMENTAIRES	STEINER	FREYJA
Airain	330	165	Entomokiller	-	+6	-	Réduit les dommages d'Eau de moitié.	X	X
Armet blanc	4600	2300	Echappée belle, Stonekiller	-	+23	-	Réduit les dommages de Glace de moitié.	X	X
Armet Croix	2200	1100	Devilkiller, Attaque à MP	-	+16	Force +1	-	X	X
Armet d'or	1800	900	Détrouble, Déprime, Léthée	-	+13	Magie +1	-	X	X
Armet Fer	450	225	Orphée, Niv. +	-	+7	Psy +1	-	X	X
Armet Genji	-	1	HP+20%	+2	+29	Magie +2	-	X	X
Armithrilet	1000	500	Mithridate, Nuit blanche	-	+11	Psy +1	Renforce les attaques de Sacré.	X	X
Barbutah	600	300	Prudence, Dragonkiller	-	+9	Psy +2	-	X	X
Césarmet	7120	3560	Talion	-	+26	Force +1, Magie +1	-	X	X
Diamarmet	3000	1500	Champion, Nuit blanche	-	+20	Psy +1	-	X	X
Gomme-Armet	250	125	Soustraction	-	+5	-	Réduit les dommages de Tonnerre de moitié.	X	X
Grand Armet	20000	7000	Pleine Lune	-	+33	Vitesse +1	-	X	X

# Protections pour les bras



**Prix d'achat** : c'est la somme de Gils qu'il vous faut payer au marchand pour acheter cette protection. Lorsque le prix est indiqué en bleu, cela signifie que vous ne pouvez acquérir cette protection qu'en la commandant dans une forge. Si aucun prix n'est indiqué, cela signifie que la protection ne peut ni être achetée, ni forgée, et qu'il vous faut la trouver au cours de votre aventure.

**Prix de vente** : c'est la somme de Gils que vous recevez en vendant cette protection dans une boutique.

**Compétence(s)** : vous indique les compétences que vos personnages peuvent apprendre lorsque vous les équipez de la protection en question. Vous remarquerez que tous vos personnages ne peuvent apprendre toutes les compétences. Pour plus d'informations, veuillez vous reporter aux pages 26-33.

**Bonus Défense** : cette protection augmente la Défense de votre personnage de la valeur indiquée ici.

**Bonus Esquive** : cette protection augmente l'Esquive de votre personnage de la valeur indiquée ici.

**Bonus Protection** : cette protection augmente la Protection de votre personnage de la valeur indiquée ici.

**Bonus Esqmag** : cette protection augmente l'Esqmag de votre personnage de la valeur indiquée ici.

**Bonus supplémentaire(s)** : toutes les autres caractéristiques qui peuvent être augmentées grâce à la protection en question sont indiquées ici.

**Commentaires** : cette colonne contient des informations complémentaires sur la protection en question.

**Personnages** : les personnages que vous pouvez équiper de cet objet sont indiqués par un « X » dans cette colonne.

BRACELETS	PRIX D'ACHAT	PRIX DE VENTE	COMPÉTENCE(S)	BONUS ESQUIVE	BONUS ESQMAG	BONUS SUPPLÉMENTAIRE(S)	COMMENTAIRES	DJIONE	BIBI	STEINER	GRENAT/DAGGA	KWEENA	FREYJA	EIKO	TARASK
Bracelas	24000	4000	Tonifiant, Guyonnel	+35	+18	Force +1	Renforce les attaques de Vent.	X	X		X	X		X	X
Bracimaira	1200	600	Tonifiant, Dérober	+22	+14	-	Annule les dommages de Sacré.	X	X		X	X		X	X
Cuirgnet	200	100	Beastkiller, Glacier	+7	+5	Psy +1	-	X	X		X	X		X	X
Dragonet	4800	2400	Toudoux, Ryuken	+28	+12	Psy +1, Protection +1	Réduit les dommages de Ténèbres de moitié.	X	X		X	X		X	X
Egobracelet	2000	1000	Beastkiller, Niv. +	+20	+20	-	Annule les dommages de Ténèbres.	X	X		X	X		X	X
Forcelet	5100	2550	Champion	+30	+10	Force +2	-	X	X		X	X		X	X
Jadelet	3400	1700	Nichonifroa, Pleine Lune	-	+27	Protection +2	Renforce les attaques de Sacré.	X	X		X	X		X	X
Magikelet	1000	500	Détrouille, Coi	+16	+16	Magie +2, Protection +1	-		X		X	X		X	
Mithrilet	500	250	Entomokiller	+17	+11	Psy +1, Défense +2	-		X		X	X		X	X
N'kai	3000	1500	Lupin, H2O, Undeekiller	+27	-	Psy +2	-		X		X	X		X	X
Ossumelet	330	165	Tonifiant	+13	+9	Force +1	Renforce les attaques de Terre.	X	X		X	X		X	X
Pickpocket	50000	25000	Maître voleur	+26	+13	Vitesse +1	-		X					X	
Pluméria	-	490	-	-	-	-	-		X	X	X	X	X	X	X
Poignet	130	65	Hold-up	+5	+3	-	-		X	X	X	X		X	X
Vitrucelet	250	125	Mithridate, Aboule Gils	+10	+7	-	Réduit les dommages d'Eau de moitié.	X	X		X	X		X	X

GANTS	PRIX D'ACHAT	PRIX DE VENTE	COMPÉTENCE(S)	BONUS DÉFENSE	BONUS ESQUIVE	BONUS PROTECTION	BONUS ESQMAG	BONUS SUPPLÉMENTAIRE(S)	COMMENTAIRES	STEINER	FREYJA
Aegis	7000	3500	Estoque	+1	+30	-	+10	-	Annule les dommages de Feu.		X
Arsenal	6000	3000	HP+20%	+1	+25	+1	+20	-	Réduit de moitié les effets de Feu, Glace et Tonnerre	X	X
Diamantelet	2000	1000	Compétence +, Toudoux	-	+19	-	+13	-	Annule les dommages d'Eau	X	X
Gant Genji	-	1	Pleine Lune	-	+27	-	+17	Magie +2	-	X	X
Gantelet	8000	4400	Couverture	-	+36	-	+7	Vitesse +1	Réduit les dommages de Feu, Terre, Eau et Vent de moitié.	X	X
Gantex	720	360	Undeekiller	-	+10	-	+5	-	Réduit les dommages de Glace de moitié	X	X
Glacelier	2800	1400	AutoLévit, Contrattak	-	+17	+1	+26	Force +1, Magie +1	-	X	X
Paracoup	480	240	Mithridate	-	+8	-	+2	Psy +1	-	X	X
Paramith	980	490	Entomokiller, Tueur	-	+13	-	+7	Psy +1	-	X	X
Thor	1200	600	Tonifiant, Devilkiller	-	+16	-	+10	-	Réduit les dommages de Tonnerre de moitié, renforce les attaques de Tonnerre.	X	X

# Armures



**Prix d'achat** : c'est la somme de Gils qu'il vous faut payer au marchand pour acheter cette pièce d'armure. Lorsque le prix est indiqué en bleu, cela signifie que vous ne pouvez acquérir cette pièce d'armure qu'en la commandant dans une forge. Si aucun prix n'est indiqué, cela signifie que la pièce d'armure ne peut ni être achetée, ni forgée, et qu'il vous faut la trouver au cours de votre aventure.

**Prix de vente** : c'est la somme de Gils que vous recevez en vendant cette pièce d'armure dans une boutique.

**Compétence(s)** : vous indique les compétences que vos personnages peuvent apprendre lorsque vous les équipez de la pièce d'armure en question. Vous remarquerez que tous vos personnages ne peuvent apprendre toutes les compétences. Pour plus d'informations, veuillez vous reporter aux pages 26-33.

**Bonus Défense** : cette pièce d'armure augmente la Défense de votre personnage de la valeur indiquée ici.

**Bonus Esquive** : cette pièce d'armure augmente l'Esquive de votre personnage de la valeur indiquée ici.

**Bonus Protection** : cette pièce d'armure augmente la Protection de votre personnage de la valeur indiquée ici.

**Bonus Esqmag** : cette pièce d'armure augmente l'Esqmag de votre personnage de la valeur indiquée ici.

**Bonus supplémentaire(s)** : toutes les autres caractéristiques qui peuvent être augmentées grâce à la pièce d'armure en question sont indiquées ici.

**Commentaires** : cette colonne contient des informations complémentaires sur la pièce d'armure en question.

**Personnages** : les personnages que vous pouvez équiper de cet objet sont indiqués par un « X » dans cette colonne.

ARMURES	PRIX D'ACHAT	PRIX DE VENTE	COMPÉTENCE(S)	BONUS DÉFENSE	BONUS ESQUIVE	BONUS PROTECTION	BONUS ESQMAG	BONUS SUPPLÉMENTAIRE(S)	COMMENTAIRES	STEINER	FREYJA
Angearmure	12300	6150	AutoRécup	+39	-	+1	-	Vitesse +1, Psy +1	-	X	X
Armure	50000	10	-	+62	+32	+27	+17	-	-	X	X
Armure de tin	800	400	Couverture	+10	-	-	-	Magie +1	-	X	X
Armure d'or	2950	1475	Stonekiller	+19	-	-	-	-	-	X	X
Carapace	4300	2150	Hypnose	+23	-	+5	-	-	Réduit les dommages de Feu, Glace et Tonnerre de moitié.	X	X
Cotte	1200	600	Birdkiller, HP+10%	+12	-	-	-	-	Réduit les dommages de Terre de moitié.	X	X
Cotte Genji	-	1	Champion, Nichonifroa	+45	-	+1	-	Magie +2	-	X	X
Démarmure	5900	2950	Pleine Lune	+27	-	-	-	-	Absorbe les dommages de Ténèbres, renforce les attaques de Ténèbres.	X	X
Diamarmure	8800	4400	Compétence +	+33	-	+2	-	Force +1, Magie +1	-	X	X
Dragarmure	14000	7000	Grand-saut	+42	-	-	-	Force +1	-	X	X
Erlimure	650	325	Birdkiller	+9	-	-	-	-	Réduit les dommages de Vent de moitié.	X	X
G-Armure	45000	14000	Herboriste, Echappée belle	+59	-	-	-	Force +1	Réduit les dommages de Ténèbres de moitié.	X	X
Maximilien	-	11300	HP+20%	+54	-	-	-	Psy +3	-	X	X
Mitharmure	1830	915	Couverture, Toudoux	+15	-	-	-	-	Réduit les dommages d'Eau de moitié.	X	X
Plaque	2320	1160	Mobilis, Undeekiller	+17	-	+1	-	Psy +1	-	X	X
Platarmure	10500	5250	Beastkiller	+36	-	-	-	-	Annule les dommages de Glace.	X	X

ROBES	PRIX D'ACHAT	PRIX DE VENTE	COMPÉTENCE(S)	BONUS DÉFENSE	BONUS PROTECTION	BONUS SUPPLÉMENTAIRE(S)	COMMENTAIRES	BIBI	GRENAT/DAGGA	KWEENA	EIKO
Pélerine	30000	26000	Cohérence, Anti Boom	+46	+5	Vitesse +1, Force +1, Magie +1, Psy +1	Annule les dommages de Vent.	X	X	X	X
Robe	8000	14500	AutoPotion, Sacré,	+42	+4	Magie +2	Renforce les attaques de Sidéral, vulnérable aux attaques de Feu.		X		X
Robe de coton	1000	2000	Herboriste, Blindage	+10	+2	Force +1, Magie +1	Vulnérable aux attaques de Feu.	X	X	X	X
Robe de kwe	6000	8000	Mithridate, AutoRécup, Nichonifroa	+41	+4	Force +1, Magie +1	Vulnérable aux attaques de Feu.		X		X
Robe de lumière	20000	20000	AutoRécup, Vie +, Demi MP	+41	+6	Force +1, Magie +1, Psy +1	Renforce les attaques de Sacré et de Ténèbres, vulnérable aux attaques de Feu.	X	X	X	X
Robe en soie	2000	2900	Compétence +, Parlotte	+16	+2	Force +1, Magie +1	Vulnérable aux attaques de Feu.	X	X	X	X
Robe noire	8000	14500	Atomium, MP+20%, MultiBoom	+43	+4	Magie +2	Renforce les attaques de Ténèbres, vulnérable aux attaques de Feu	X		X	
Toge	3000	4000	AutoPotion, MP+10%	+21	+3	Magie +2	Vulnérable aux attaques de Feu.	X	X	X	X

## VÊTEMENTS

	PRIX D'ACHAT	PRIX DE VENTE	COMPÉTENCE(S)	BONUS DÉFENSE	BONUS ESQUIVE	BONUS PROTECTION	BONUS ESQMAG	BONUS SUPPLÉMENTAIRE(S)	COMMENTAIRES	DJIDANE	BIBI	STEINER	GREYAT/DAGGA	KWEENA	FREYJA	EIKO	TARASK
Aloha	-	9500	-	-	-	-	-	-	-	X	X	X	X	X	X	X	X
Bretelle	7200	3600	Contrattak, Horodéfense, Stonekiller	+27	-	-	-	Force +2	-	X	X						X
Brigandine	4300	2150	Compétence +, Rétromagie	+20	-	-	-	Force +1	-	X							X
Catsuit	20000	10000	Esuna, Talion	+39	+2	+1	+3	-	Renforce les attaques de Tonnerre.				X		X	X	
Cuir	270	135	Galanterie	+6	-	-	-	-	-	X	X		X	X			X
Cuirasse	530	265	Shakra	+8	-	-	-	-	Réduit les dommages de Glace de moitié.	X							X
Erastron	670	335	Toudoux	+9	-	+1	-	Psy +1	-	X	X		X	X			X
Giladaman	1600	800	Birdkiller, Stonekiller	+14	-	+2	-	-	Réduit les dommages de Feu de moitié.	X	X		X	X			X
Gilet camo	2900	1450	Mithridate, Mobilis, Dérober	+17	-	-	-	Psy +2	-	X	X		X	X			X
Haubert	810	405	Devilkiller	+10	-	-	-	Force +1	Vulnérable aux attaques de Tonnerre.	X							X
Jaseran	26000	11250	AutoRécup, Echappée belle	+42	-	-	-	Psy +1	Renforce les attaques de Feu.	X							X
Kimono	5000	2500	Hypnose, HP+10%	+23	-	-	-	Force +1, Psy +1	-	X	X		X	X			X
Manto noir	1850	925	Nuit blanche, MP+10%	+15	-	+2	-	Magie +1	Renforce les attaques de Glace.	X			X	X			X
Minerva	12200	6100	Pleine Lune, Echappée belle	+34	-	+1	-	Force +1, Magie +2	-			X		X	X		
Mithgilet	1180	590	AutoPotion	+12	-	-	-	-	Réduit les dommages d'Eau de moitié.	X	X		X	X			X
Ninjasuit	14000	7000	Prudence, Talion, Mobilis	+35	-	-	-	Vitesse +1	Absorbe les dommages de Ténèbres.	X							X
Plastron noir	16300	8150	Détrouble, Toudoux	+37	-	-	-	Psy +3	-	X	X		X	X			X
Plastronix	10250	5125	AutoPotion, Devilkiller, Mobilis	+31	-	-	-	Magie +1	Réduit les dommages de Ténèbres de moitié.	X	X		X	X			X
Robe Gaïa	8700	4350	Pleine Lune, Nuit blanche, Aspire	+25	-	+2	-	-	Absorbe les dommages de Terre, renforce les attaques de Terre.	X	X		X	X			X
Soierie	400	200	Soin, Foudre	+7	-	-	-	-	Réduit les dommages de Tonnerre de moitié, vulnérable aux attaques de Feu	X	X		X	X			X

## ACCESSOIRES

	PRIX D'ACHAT	PRIX DE VENTE	COMPÉTENCE(S)	BONUS DÉFENSE	BONUS ESQUIVE	BONUS PROTECTION	BONUS ESQMAG	BONUS SUPPLÉMENTAIRE(S)	COMMENTAIRES	DJIDANE	BIBI	STEINER	GREYAT/DAGGA	KWEENA	FREYJA	EIKO	TARASK
Alliance	6000	4500	Aspi MP, Élément 0, Echappée belle	-	+3	-	-	Force +2	-	X	X		X	X	X	X	X
Angelarme	8000	10000	AutoRécup, MP+20%, Léthée	+2	-	-	-	Force +2	Renforce les attaques de Sacré.				X		X	X	
Arôme	-	1	AutoRécup	-	-	+1	+3	Magie +1	Renforce les attaques de Sacré, vulnérable aux attaques de Ténèbres. Permet à Eiko de lancer une attaque spéciale en sélectionnant Fenrir lors d'un combat.				X		X	X	
Bande Force	2000	3500	Contrattak, Brasier, Attaque à MP	+2	-	-	-	Force +3	-	X	X		X	X	X	X	X
Barrette	1800	3500	Herboriste, Soin +, Horodéfense	-	-	+1	-	Force +3, Magie +1, Psy +1	Renforce les attaques de Glace.				X		X	X	
Boomebague	7000	3500	AutoBoom, Hypnose, Boomerang	-	-	+1	-	Force +1, Magie +1	Vulnérable aux attaques de Feu, de Glace et de Tonnerre.	X	X		X	X	X	X	X
Bottes 7L	4000	3000	AutoLévit, Lévitiation, Minimum	+3	-	-	-	-	Absorbe les dommages de Terre.	X	X		X	X	X	X	X
Bottes magik	1500	3750	Cécité, Détrouble, MP+10%	-	-	-	+6	Magie +2	-	X	X		X	X	X	X	X
Boucle pure	500	800	Tonifiant, Mithridate, Foudre	-	-	+5	-	Force +1, Magie +1, Psy +2	-	X	X		X	X	X	X	X
Chaîne d'or	1300	2000	AutoPotion, Hold-up, Blindage	+2	+1	-	-	Magie +2	Réduit les dommages de Vent de moitié, renforce les attaques de Ténèbres.	X	X		X	X	X	X	X
Chevillère	4000	1600	Contrattak, Sanatorium, Mobilis	+5	-	-	-	Magie +3, Psy +1	-				X		X	X	X
Combat boots	6500	10500	Présence, Attaque à MP, HP+20%	+2	-	+1	-	Force +2	-	X	X		X	X	X	X	X
Coraline	1200	2000	Nuit blanche, Ryuken, Tueur	-	-	-	+3	Psy +2	Absorbe les dommages de Tonnerre.	X	X		X	X	X	X	X
Desert boots	300	750	Hold-up, Carapace, Scan	-	+2	-	-	Magie +1, Psy +1	Réduit les dommages de Terre de moitié, vulnérable aux attaques d'Eau.	X	X		X	X	X	X	X
Diadème	1000	1500	Compétence +, Orphée, Vie	-	-	+1	-	Vitesse +1, Magie +2, Psy +1	Renforce les attaques de Feu.				X		X	X	
Extension	3500	5000	AutoPotion, Niv.+, MP+10%	+1	-	+1	-	Force +1, Psy +1, Magie +2	Renforce les attaques de Tonnerre.				X		X	X	
Féelarme	3200	3000	Nichonifroa, Niv.+, Récup	-	+4	-	+2	Psy +2	Renforce les attaques de Vent.	X	X		X	X	X	X	X
Germina	900	2000	Prudence, Malandrin, HP+10%	-	+2	-	-	Force +1	Renforce les attaques de Terre.	X	X		X	X	X	X	X
Gris-gris	40000	20000	Demi MP, Ninjutsu, Élément 0	+2	+4	+3	+6	Psy +1	Réduit tout dommage de source élémentaire de moitié.	X	X		X	X	X	X	X
Jaunelard	400	900	Birdkiller, Pluriche, Aboule Gils	-	-	+1	-	Force +2	-	X	X		X	X	X	X	X
Lapita	25000	1	Turbo	-	+5	+1	-	Force +2, Magie +2	Absorbe les dommages de Sacré et de Ténèbres.	X	X		X	X	X	X	X
Laputa	50000	1	Arkh	+1	-	+2	-	Vitesse +1, Magie +1	-	X	X		X	X	X	X	X
Madahine	3000	3750	Nichonifroa, Herboriste, Amulette Moug	-	-	+2	-	Psy +2	Absorbe les dommages de Glace.	X	X		X	X	X	X	X
Mercure	12000	16500	AutoBooster, AutoPotion, Booster	-	+4	-	+4	Vitesse +2	-	X	X		X	X	X	X	X
Métempy	7000	5000	Invincible, Vie, Réveil	-	-	+2	-	Psy +4	Renforce les attaques de Sacré.	X	X		X	X	X	X	X
Musc	-	1	Zantetsu	-	+4	-	-	Force +2	Renforce les attaques de Ténèbres, vulnérable aux attaques de Sacré.				X		X	X	
Obi noir	4000	5500	Beastkiller, Quart, HP+20%	+1	-	-	-	Force +2, Psy +2	Renforce les attaques de Vent.	X	X		X	X	X	X	X
Rosetta	24000	18000	Cohérence, Niv.+, MultiBoom	+1	+2	+3	+2	Magie +1	Absorbe les dommages de Feu.	X	X		X	X	X	X	X
Rouge N°5	5000	2000	Niv.+, Parlotte, AntiBoom	-	-	-	+4	Magie +2, Psy +4	Réduit les dommages de Sacré de moitié, renforce les attaques d'Eau.				X		X	X	
Ruban	-	1	Compétence +, Amulette Moug, Marthym	+1	+5	+1	+4	Force +1, Magie +3, Psy +1	Absorbe les dommages d'Eau et de Vent, réduit les dommages de Feu, Glace, Tonnerre et Sacré de moitié.	X	X		X	X	X	X	X
Sandales	-	600	-	-	-	-	-	-	-	X	X		X	X	X	X	X

## Accessoires



**Prix d'achat** : c'est la somme de Gils qu'il vous faut payer au marchand pour acheter cet accessoire. Lorsque le prix est indiqué en bleu, cela signifie que vous ne pouvez acquérir cet accessoire qu'en le commandant dans une forge. Si aucun prix n'est indiqué, cela signifie que l'accessoire ne peut ni être acheté, ni forgé, et qu'il vous faut le trouver au cours de votre aventure.

**Prix de vente** : c'est la somme de Gils que vous recevez en vendant cet accessoire dans une boutique.

**Compétence(s)** : vous indique les compétences que vos personnages peuvent apprendre lorsque vous les équipez de l'accessoire en question. Vous remarquerez que tous vos personnages ne peuvent apprendre toutes les compétences. Pour plus d'informations, veuillez vous reporter aux pages 26-33.

**Bonus Défense** : cet accessoire augmente la Défense de votre personnage de la valeur indiquée ici.

**Bonus Esquive** : cet accessoire augmente l'Esquive de votre personnage de la valeur indiquée ici.

**Bonus Protection** : cet accessoire augmente la Protection de votre personnage de la valeur indiquée ici.

**Bonus Esqmag** : cet accessoire augmente l'Esqmag de votre personnage de la valeur indiquée ici.

**Bonus supplémentaire(s)** : toutes les autres caractéristiques qui peuvent être augmentées grâce à l'accessoire en question sont indiquées ici.

**Commentaires** : cette colonne contient des informations complémentaires sur l'accessoire en question.

**Personnages** : les personnages que vous pouvez équiper de cet objet sont indiqués par un « X » dans cette colonne.

GEMMES	PRIX D'ACHAT	PRIX DE VENTE	COMPÉTENCE(S)	COMMENTAIRES	COULEURS								
					DIJANE	BIBI	STEINER	GREMAY/DAGGA	KWEENA	FREYJA	EIKO	TARASK	
Améthyste	200	1	Atomos, Quart	Redonne un nombre de HP équivalent au nombre d'améthystes que compte votre inventaire multiplié par 20. Disponible uniquement en situation de combat.	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Béryl	-	1	HP+10%, Leviathan	Redonne un nombre de HP équivalent au nombre de Bérils que compte votre inventaire multiplié par 28. Disponible uniquement en situation de combat.	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Diamant	-	1	Nichonifroa, Hyposse	Redonne un nombre de HP équivalent au nombre de diamants que compte votre inventaire multiplié par 36. Disponible uniquement en situation de combat.	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Émeraude	-	1	Booster, MP+10%, Drain	Redonne un nombre de HP équivalent au nombre d'Émeraudes que compte votre inventaire multiplié par 44. Disponible uniquement en situation de combat.	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Grenat	350	1	Bahamut, Sanatorium	Redonne un nombre de HP équivalent au nombre de Grenats que compte votre inventaire multiplié par 12. Disponible uniquement en situation de combat.	X	X	X	X	X	X	X	X	X
H-Espace	-	1	Odin	Inflige 9999 HP de dommages à sa cible.	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Lapis	400	1	Compétence +, Champion	Redonne un nombre de HP équivalent au nombre de Lapis que compte votre inventaire multiplié par 100. Disponible uniquement en situation de combat.	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Lunalithe	-	1	Beastkiller, Bindage	Redonne un nombre de HP équivalent au nombre de Lunalithes que compte votre inventaire multiplié par 52. Disponible uniquement en situation de combat.	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Opale	100	1	Glacier +, Shiva	Redonne un nombre de HP équivalent au nombre d'Opales que compte votre inventaire multiplié par 84. Disponible uniquement en situation de combat.	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Péridot	100	1	Ramuh, Foudre +	Redonne un nombre de HP équivalent au nombre de Péridots que compte votre inventaire multiplié par 68. Disponible uniquement en situation de combat.	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Rubis	-	1	Carbuncle, Boomerang	Redonne un nombre de HP équivalent au nombre de Rubis que compte votre inventaire multiplié par 60. Disponible uniquement en situation de combat.	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Saphir	200	1	Fenril, Plaine Lune	Redonne un nombre de HP équivalent au nombre de Saphirs que compte votre inventaire multiplié par 76. Disponible uniquement en situation de combat.	X	X	X	X	X	X	X	X	X
Topaze	100	1	Brasier +, Ifrit	Redonne un nombre de HP équivalent au nombre de Topazes que compte votre inventaire multiplié par 92. Disponible uniquement en situation de combat.	X	X	X	X	X	X	X	X	X

PlayOnline

Moi de Passé  
F-MGSTN

Les Gemmes parent et ravissent toutes les femmes. Portées par Eiko et Dagga, elles ont un effet très spécial sur certaines compétences - visitez PlayOnline pour découvrir ce secret !

SECRET



## Objets

**Prix d'achat :** c'est la somme de Gils qu'il vous faut payer au marchand pour acheter cet objet. Lorsque le prix est indiqué en bleu, cela signifie que vous ne pouvez acquérir cet objet qu'en le commandant dans une forge. Lorsqu'aucun prix n'est indiqué, cela signifie que cet objet ne peut être acheté et qu'il

vous faut le trouver au cours de votre aventure.

**Prix de vente :** c'est la somme de Gils que vous recevez en vendant cet objet dans une boutique.

**Commentaires :** cette colonne contient des informations complémentaires sur l'objet.

OBJETS	PRIX D'ACHAT	PRIX DE VENTE	COMMENTAIRES
Antidote	50	25	Soigne les altérations d'état Toxique et Poison.
Bocca	50	25	Soigne l'altération d'état Mutisme.
Cachet	100	50	Soigne l'altération d'état Zombie.
Chocolégume	80	30	Soigne l'altération d'état Furie.
Déffjeur	100	50	Soigne les altérations d'état Fossile et Pétra.
Désembrouil	150	75	Soigne l'altération d'état Embrouilles.
Elixir	-	1	Redonne tous les HP et MP.
Ether	500	1000	Lors des combats : redonne 150 MP. Hors des combats : redonne 100 MP.
Gemme	-	150	Redonne un nombre de HP équivalent au nombre de Gemmes que compte votre inventaire multiplié par 4. Disponible uniquement en situation de combat.
Lasik	50	25	Soigne l'altération d'état Obscurité.
Maxi Potion	200	100	Lors des combats : redonne 450 HP. Hors des combats : redonne 300 HP.
PimentAnkou	-	50	Lors des combats : inflige des dommages équivalents au nombre de PimentAnkous que compte votre inventaire multiplié par 30. Peut aussi être donné en pâture au Chocobo pour lui faire déterrer des trésors.
Potion	50	25	Lors des combats : redonne 150 HP. Hors des combats : redonne 100 HP.
Remède	300	150	Soigne les altérations d'état Stop, Poison, Toxique, Minimum, Pétra, Mutisme et Obscurité.
Renaïs	150	75	Soigne l'altération d'état KO.
Résurex	300	1000	Lors des combats : soigne l'altération d'état KO. Permet à Eiko d'apprendre la compétence Phénix.
Tente	800	400	En s'adressant à un Mog : redonne tous les HP et MP. Lors des combats : inflige les altérations d'état Obscurité, Mutisme et Poison.
Vaccin	100	50	Soigne l'altération d'état Virus.

## Forges

**Honoraires du forgeron :** c'est la somme de Gils que le forgeron vous demande pour créer l'objet.

**Objet d'origine A :** c'est le premier des deux ingrédients nécessaires pour forger l'objet en question.

**Objet d'origine B :** c'est le second des deux ingrédients nécessaires pour forger l'objet en question.

**Lieu :** les colonnes de droite vous indiquent les villes et villages où vous pouvez commander des objets particuliers. Pensez à relever le numéro du CD - il y a des endroits dans lesquels vous ne pouvez commander la fabrication de certains objets qu'à partir d'un stade avancé de vos aventures.

Vous trouverez de plus amples renseignements sur les forges et le façonnage des objets dans le chapitre « Principes du jeu », à la page 11 du présent guide.

Objet forgé	HONORAIRES DU FORGERON	OBJET D'ORIGINE A	OBJET D'ORIGINE B	LINDBLUM - CD 1	TRENG - CD 2	LINDBLUM - CD 2	VILLAGE DES MAGES NOIRS - CD 2	ALEXANDRIE - CD 3/4	LINDBLUM - CD 3	DAQUIERÉ - CD 3/4	VILLAGE DES MAGES NOIRS - CD 4	PLUTON - CD 4
Alliance	6000	Bracimaïra	Rubis	-	-	-	-	-	-	X	-	-
Améthyste	200	Gemme	Désembrouil	-	-	-	-	-	-	X	X	X
Ange Bleu	9000	Mithdaque	Gradius	-	-	-	-	X	X	X	X	-
Angelarme	8000	Féelarme	Barrette	-	-	-	-	-	-	X	-	-
Armure	50000	Marteau	Gemme	-	-	-	-	-	-	-	-	X
Bande Force	2000	Boucle pure	Cotte	-	X	X	X	X	X	-	-	-
Barette	1800	Fourchette+	Barbutah	-	X	X	X	X	X	-	-	-
Boomebague	7000	Chevillère	Madahine	-	-	X	X	X	X	-	-	-
Bottes 7L	4000	Bottes magik	Résurex	-	-	-	X	X	X	-	-	-
Bottes magik	1500	Germina	Ossumelet	-	-	X	X	X	X	-	-	-
Boucle pure	500	Vitrumelet	Cuirgnet	X	X	X	X	X	X	-	X	-
Bracelas	24000	Combat boots	Glacelier	-	-	-	-	-	-	-	X	-
Canif	300	Dague	Dague magik	X	X	X	-	-	-	-	X	-
Canif runik	2000	Mithdaque	Mithdaque	-	-	-	X	X	X	-	X	-
Casque d'or	15000	Armet d'or	Broche d'or	-	-	-	-	-	-	-	X	-
Casque magik	20000	Hypnoronne	Rosetta	-	-	-	-	-	-	-	-	X
Catsuit	20000	Minerva	EgoBracelet	-	-	-	-	-	-	-	X	-
Chaîne d'or	1300	Armure de lin	Déffjeur	-	X	X	X	X	X	-	X	-
Chevillère	4000	Chaîne d'or	Péridot	-	-	-	-	X	X	X	-	-
Combat boots	6500	Bottes 7L	Angel Moon	-	-	-	-	-	X	-	-	-
Coraline	1200	Foudre Kane	Bâton	-	X	X	X	X	X	-	-	-
Desert boots	300	Cuireau	Cuir	X	X	X	X	X	X	-	X	-
Diadème	1000	Tricorne	Gomme-Armet	-	X	X	X	X	X	-	-	-
Ether	500	Bocca	Vaccin	-	-	-	-	-	-	-	-	X
Explodor	1000	Dague magik	Mithdaque	-	X	X	X	X	X	-	X	-
Extension	3500	Tiare	Multimassue	-	-	X	X	X	X	-	-	-
Féelarme	3200	Magikelet	Déffjeur	-	-	X	X	X	X	-	-	-
Gantelet	8000	Paramith	Dragonet	-	-	-	-	-	-	-	X	-
G-Armure	45000	Mithépée	Mitharmure	-	-	-	-	-	-	-	X	-
Germina	900	Desert boots	Fourchette	-	X	X	X	X	X	-	X	-
Grand Armet	20000	Armet Croix	Bande Force	-	-	-	-	-	-	-	X	-
Grenat	350	Gemme	Remède	-	-	-	-	-	-	X	X	X
Gris-gris	40000	H-Espace	Métémpsy	-	-	-	-	-	-	-	-	X
Hérogrieffe	16000	Dragriffes	Tigriffe	-	-	-	-	-	-	-	X	-
Jauseran	26000	Mithgilet	Mithbâton	-	-	-	-	-	-	-	-	X
Jaunelard	400	Robinhood	Chapopointu	X	X	X	X	X	X	-	X	-
Lapis	400	Gemme	PimentAnkou	-	-	-	-	-	-	-	X	X
Lapita	25000	Marteau	Laputa	-	-	-	-	-	-	-	-	X
Laputa	50000	Lapita	Lapita	-	-	-	-	-	-	-	-	X
Madahine	3000	Ossumelet	Galaxias	-	-	-	X	X	X	-	-	-
Masamune	16000	Zorin	Orichalque	-	-	-	-	-	-	-	-	X
Masse Druides	11000	Aéro-Massue	Diadème	-	-	-	-	-	-	-	-	X
Mercur	12000	Combat boots	Émeraude	-	-	-	-	-	-	-	X	-
Métémpsy	7000	Diamant	Chevillère	-	-	-	-	-	-	-	X	-
Obi noir	4000	Turban	Gilet camo	-	-	-	X	X	X	-	-	-
Opale	100	Gemme	Potion	-	-	-	-	-	-	X	X	X
Organix	700	Dague magik	Dague magik	X	X	X	X	X	X	-	X	-
Pélerine	30000	Robe	Robe noire	-	-	-	-	-	-	-	-	X
Péridot	100	Gemme	Déffjeur	-	-	-	-	-	-	X	X	X
Pickpocket	50000	Mithilet	Sargatanas	-	-	-	-	-	-	X	-	-
Résurex	300	Renaïs	ChocoLégume	-	-	-	-	-	-	-	-	X
Robe	8000	Robe Gaïa	Jadelet	-	-	-	-	-	-	-	X	-
Robe de coton	1000	Poignet	Chapopointu	X	X	X	X	X	X	-	-	-
Robe de kwe	6000	Mithrette	Robe de coton	-	-	-	-	-	-	-	X	-
Robe de lumière	20000	Toge	Vitrumelet	-	-	-	-	-	-	-	-	X
Robe en soie	2000	Soierie	Bandana	-	X	X	X	X	X	-	-	-
Robe noire	8000	Robe Gaïa	N-Kai	-	-	-	-	-	-	-	X	-
Rosetta	24000	Madahine	Lance Gourou	-	-	-	-	-	-	-	X	-
Rouge N°5	5000	Lunalithe	Elixir	-	-	-	X	X	X	-	-	-
Saphir	200	Gemme	Antidote	-	-	-	-	-	-	X	X	X
Sargatanas	12000	Zorin	Gradius	-	-	-	-	-	-	X	X	-
SLR*	50000	Javeline	Gantelex	-	-	-	-	-	-	-	-	X
Toge	3000	Magekane	Manto noir	-	-	-	X	X	X	-	-	-
Topaze	100	Gemme	Lasik	-	-	-	-	-	-	X	X	X

\*Seule Beate peut utiliser SLR

# Bestiaire

Vos aventures vont vous amener à affronter 150 espèces de créatures qui tenteront frénétiquement de vous barrer la route. Les informations que recèlent les pages suivantes vous aideront à partir au combat mieux préparé. Il vous suffit de vous reporter au tableau correspondant à votre adversaire pour y

trouver ses points forts comme ses faiblesses. Nous y dévoilons également quelques stratégies efficaces. Avec la connaissance des caractéristiques des monstres et des tactiques de combat que nous avons testées, vous terrasserez à coup sûr tous vos adversaires, jusqu'aux plus redoutables.

**NOM** Le nom de la créature. Certaines d'entre elles apparaissent plusieurs fois avec des caractéristiques différentes au cours de vos aventures, aussi certains tableaux sont-ils plus importants que d'autres. Lorsque vous affrontez un tel monstre, reportez-vous à la case « Lieu » de son tableau et comparez-la avec votre position actuelle. Cela devrait vous aider à identifier la « version » de la créature que vous affrontez.



**NOM :** Kanibal

**FAIBLESSE(S) :**  
Glace, Beastkiller

EXP :	CP :	Gils :
53166	4	2764

**OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :**  
Renaïs, Lapis, Bocca

**CARTE :** Ogra

**FAIBLESSES** La plupart des créatures sont vulnérables à certaines altérations d'état. Reportez-vous à cette colonne pour repérer les faiblesses de votre adversaire. Vous trouverez de plus amples explications dans le chapitre « Principes du jeu », en page 10.

**OBJETS LAISSÉS AU COMBAT** Certaines créatures semblent sortir tout droit d'un magasin : des témoins tout à fait dignes de foi nous ont rapporté que certains monstres peuvent transporter jusqu'à quatre objets. Ils peuvent les abandonner gentiment au terme du combat, vous donnant ainsi une motivation supplémentaire pour sortir victorieux de la bataille.

**CARTE** Vous n'avez pas forcément besoin de remporter une partie de Tetra Master pour gagner de nouvelles cartes : certains monstres battent la campagne les poches pleines de cartes. Si vous recherchez une carte en particulier, reportez-vous à la case Carte pour trouver le type de monstre susceptible de l'abandonner à la fin du combat.

**EXP** Vous gagnez des EXP (Points d'Expérience) à chaque fois que vous sortez vainqueur d'une bataille. Les EXP vous donnent accès à des niveaux supérieurs, permettant d'améliorer les caractéristiques de vos personnages telles que HP, MP, etc.

**CP** Comme pour les EXP, vous pouvez gagner des CP (Points de Compétence) en sortant vainqueur d'un combat. Les CP permettent à vos personnages d'apprendre de nouvelles compétences. Cette valeur représente les CP que vous recevez après avoir vaincu un seul monstre de l'espèce mentionnée. Si vous rencontrez deux représentants de cette même espèce, cela augmente le nombre de CP que vous recevez. Ils ne sont toutefois pas doublés. Si, par exemple, vous rencontrez un « Stielv », vous recevez 4 CP, mais cela ne signifie pas que vous recevrez 8 CP en terrassant deux. Lorsque vous rencontrez plusieurs créatures de la même espèce, le nombre de CP mentionné à cet endroit n'a plus qu'une valeur indicative. Il vous permet simplement d'évaluer le nombre de CP minimum que vous obtiendrez en affrontant au moins une créature de cette espèce. Vous trouverez de plus amples explications sur les compétences dans le chapitre « Principes du jeu ».

**GILS** La plupart des monstres transportent de la monnaie. Lorsqu'ils sont vaincus, vous héritez de leurs Gils (la monnaie en cours dans le monde de Final Fantasy IX) sur le champ de bataille. Aussi, n'ayez aucune crainte lorsque vous manquez de liquidités : il vous suffit de vous aventurer dans la nature pour passer à la caisse et amasser les Gils.

**HP** Plus cette valeur est élevée, plus le combat s'annonce difficile. Tout comme vos personnages, les monstres dotés d'un niveau élevé sont plus résistants et leurs attaques plus redoutables. Mais aussi terrible que soit la puissance de votre adversaire, vous pouvez toujours engager le combat avec l'espoir de l'emporter. En plus de rapporter des objets de valeur, la victoire amène généralement un nombre considérable d'EXP (Points d'Expérience), et parfois même davantage de CP (Points de Compétence) qu'à l'accoutumée.

**MP** Tout comme vos personnages, vos adversaires utilisent des MP pour avoir recours à la magie. Cette valeur vous aide à déterminer si, et dans quelle mesure, votre adversaire peut vous lancer des sorts. Ainsi, les créatures qui n'ont qu'une poignée de MP ne risquent pas de vous harceler avec la magie.

**HP** Reportez-vous à la colonne HP pour évaluer les dommages qu'il vous faudra infliger à votre adversaire pour l'envoyer au tapis. De la même façon que vos personnages, tous vos adversaires ont un certain nombre de HP. Lorsqu'ils atteignent 0, vous en êtes débarrassé...

**LIEUX** Où trouver tel monstre en particulier ? Cette case indique les lieux de résidence de prédilection des différentes créatures du jeu. Certains adversaires n'apparaissent que dans le lieu précis indiqué.

LIEU (X) :	HP :	MP :	Niv. :
Tréno, Memoria	24123	3338	71

**OBJETS À VOLER :** Résurex, Résurex, Résurex, Résurex  
**SORT APPRIS PAR KWEENA :** Angélique

**COMMENTAIRE :** Il y a 25% de chances pour que ce monstre contre vos attaques physiques avec un Météore. Le Kanibal de Tréno ne lâche aucun objet après la bataille.

**OBJETS À VOLER** L'une des caractéristiques de Djidane provient de son aptitude à utiliser la commande Voler. Cette commande lui permet de délester ses adversaires de leurs précieux objets. Les objets communs, tels que les Potions, sont faciles à voler. L'escalotage d'objets de plus grande valeur demande, en revanche, plus de doigté. Il vous faudra probablement répéter plusieurs fois la commande Voler, car vos chances de réussite sont considérablement réduites. Ainsi, lorsqu'une tentative de vol échoue, armez-vous de patience – ainsi que d'une bonne réserve d'objets de soin – et prolongez le combat jusqu'à ce que vous ayez obtenu l'objet convoité...

**SORTS APPRIS PAR KWEENA** Kweena, qui est de loin le plus étrange de tous vos personnages, sème la panique dans les rangs ennemis en dévorant ses adversaires une fois qu'ils ont perdu 75 % de leur capital de HP grâce à la commande spéciale Cannibale. Elle est la seule à pouvoir employer cette technique. En Transe, Kweena peut même tenter de digérer son adversaire dès que celui-ci a perdu 50% de ses HP. Lorsque Kweena goûte une espèce de monstre pour la première fois, elle apprend l'une de ses compétences, qui vient s'ajouter à son répertoire de Magie Bleue. Elle pourra avoir recours à cette compétence lors des batailles futures. Cette case vous indique les différents sorts de Magie Bleue que Kweena peut apprendre à l'aide de la commande Cannibale.

**COMMENTAIRE** Cette colonne contient de précieux renseignements sur vos adversaires et vous propose parfois des stratégies d'attaque. Vous y trouverez les types d'attaques auxquelles votre adversaire est invulnérable ("n'a aucun effet sur...") ou très résistant ("les dommages infligés par... sont réduits de moitié"). Certains monstres récupèrent même des HP lorsqu'ils essuient une attaque qui inflige certaines altérations d'état ("absorbe les dommages de..."), aussi serait-il profitable d'éviter le type d'attaque indiqué. Vous y découvrirez également que certains « monstres » ne sont pas destinés au combat : ils ne font que vous demander de petits cadeaux – ou se contentent de vous poser des questions...



**NOM :** Aguares

**FAIBLESSE(S) :**  
Devilkiller

EXP :	CP :	Gils :
14279	3	1945

**OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :**  
Améthyste, Renaïs, Ether

**CARTE :** Rataïme

LIEU (X) :	HP :	MP :	Niv. :
Château d'Ypsen	6775	1596	43

**OBJETS À VOLER :** Tente, Défenseur, Gemme  
**SORT APPRIS PAR KWEENA :**

**COMMENTAIRE :** Cette créature apparaît toujours en compagnie d'une Gargouille, et la valeur de CP indiquée ci-contre correspond à ce que vous obtenez en terrassant Aguares et la Gargouille.



**NOM :** Ahriman

**FAIBLESSE(S) :**  
Birdkiller, Devilkiller, Eau, Vent, Sacré

EXP :	CP :	Gils :
15181	3	1971

**OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :**  
Ether, Renaïs, Résurex, Topaze

**CARTE :** Ahriman

LIEU (X) :	HP :	MP :	Niv. :
Château d'Ypsen, Memoria	6972	1672	44

**OBJETS À VOLER :** Maxi Potion, Ether, Résurex  
**SORT APPRIS PAR KWEENA :** Châtiment

**COMMENTAIRE :** Les dommages infligés à ce monstre par les éléments Foudre et Ténèbres sont réduits de moitié et les attaques de Terre n'ont aucun effet sur lui.



<b>NOM :</b>	<b>Amanite</b>	<b>LIEU(X) :</b>	Village des Mages Noirs, L'Ira	<b>HP :</b>	<b>MP :</b>	<b>Niv :</b>
				1372	584	20
<b>FAIBLESSE(S) :</b>	Birdkiller, Feu, Vent	<b>OBJETS À VOLER :</b>	Lasik, Tente	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b>		
				Mother		
<b>EXP :</b>	<b>CP :</b>	<b>Gils :</b>	<b>COMMENTAIRE :</b> Les attaques de Terre n'ont aucun effet sur ce monstre.			
1368	1	726				
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b>	Bocca, Ether					
<b>CARTE :</b>	Pyrale					



<b>NOM :</b>	<b>Amazone</b>	<b>LIEU(X) :</b>	Alexandrie	<b>HP :</b>	<b>MP :</b>	<b>Niv :</b>
				459	342	9
<b>FAIBLESSE(S) :</b>	Tueur	<b>OBJETS À VOLER :</b>	Potion, Renais, Bocca, Résurex	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b>		
				-		
<b>EXP :</b>	<b>CP :</b>	<b>Gils :</b>	<b>COMMENTAIRE :</b> -			
357	1	292				
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b>	Maxi Potion, Potion					
<b>CARTE :</b>	Mithépée					

<b>NOM :</b>	<b>Amazone</b>	<b>LIEU(X) :</b>	Clayra	<b>HP :</b>	<b>MP :</b>	<b>Niv :</b>
				523	358	10
<b>FAIBLESSE(S) :</b>	Tueur	<b>OBJETS À VOLER :</b>	Potion, Renais, Bocca, Résurex	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b>		
				-		
<b>EXP :</b>	<b>CP :</b>	<b>Gils :</b>	<b>COMMENTAIRE :</b> -			
400	1	311				
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b>	Maxi Potion, Potion, Ether					
<b>CARTE :</b>	Mithépée					



<b>NOM :</b>	<b>Amduscias</b>	<b>LIEU(X) :</b>	Tréno	<b>HP :</b>	<b>MP :</b>	<b>Niv :</b>
				6578	1568	42
<b>FAIBLESSE(S) :</b>	Devilkiller, Birdkiller, Vent	<b>OBJETS À VOLER :</b>	Maxi Potion, Antidote, Résurex, Ether	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b>		
				Sidéral Niv. 4		
<b>EXP :</b>	<b>CP :</b>	<b>Gils :</b>	<b>COMMENTAIRE :</b> Les attaques de Terre n'ont aucun effet sur ce monstre.			
0	0	0				
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b>	-					
<b>CARTE :</b>	-					

<b>NOM :</b>	<b>Amduscias</b>	<b>LIEU(X) :</b>	Pandémonium	<b>HP :</b>	<b>MP :</b>	<b>Niv :</b>
				10926	9282	54
<b>FAIBLESSE(S) :</b>	Devilkiller, Birdkiller, Vent	<b>OBJETS À VOLER :</b>	Tente, Ether	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b>		
				-		
<b>EXP :</b>	<b>CP :</b>	<b>Gils :</b>	<b>COMMENTAIRE :</b> Les attaques de Terre n'ont aucun effet sur ce monstre.			
26376	3	2316				
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b>	Ether					
<b>CARTE :</b>	Tétamoser					



<b>NOM :</b>	<b>Amérante</b>	<b>LIEU(X) :</b>	Route des fossiles	<b>HP :</b>	<b>MP :</b>	<b>Niv :</b>
				818	4598	13
<b>FAIBLESSE(S) :</b>	Tonnerre, Sacré	<b>OBJETS À VOLER :</b>	Gemme, Maxi Potion, Ether	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b>		
				-		
<b>EXP :</b>	<b>CP :</b>	<b>Gils :</b>	<b>COMMENTAIRE :</b> Les dommages infligés à ce monstre par l'élément Ténèbres sont réduits de moitié. Il ouvre toujours les hostilités par une attaque surprise.			
0	0	0				
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b>	-					
<b>CARTE :</b>	-					



<b>NOM :</b>	<b>Anémone</b>	<b>LIEU(X) :</b>	Marais des Kwe	<b>HP :</b>	<b>MP :</b>	<b>Niv :</b>
				3586	1045	31
<b>FAIBLESSE(S) :</b>	Tonnerre	<b>OBJETS À VOLER :</b>	Gemme, Tente	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b>		
				Infection		
<b>EXP :</b>	<b>CP :</b>	<b>Gils :</b>	<b>COMMENTAIRE :</b> Les dommages infligés à ce monstre par l'élément Eau sont réduits de moitié.			
5080	2	1137				
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b>	Maxi Potion, Lasik, Ether					
<b>CARTE :</b>	Dragonfly					



<b>NOM :</b>	<b>Ao</b>	<b>LIEU(X) :</b>	Continent Oublié	<b>HP :</b>	<b>MP :</b>	<b>Niv :</b>
				3587	1043	31
<b>FAIBLESSE(S) :</b>	Tonnerre	<b>OBJETS À VOLER :</b>	Tente, Maxi Potion, Renais	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b>		
				Séisme		
<b>EXP :</b>	<b>CP :</b>	<b>Gils :</b>	<b>COMMENTAIRE :</b> Les dommages infligés à ce monstre par l'élément Eau sont réduits de moitié.			
5096	3	4433				
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b>	Potion, Maxi Potion, Bocca, Ether					
<b>CARTE :</b>	Gorgone					



<b>NOM :</b>	<b>Arachnée</b>	<b>LIEU(X) :</b>	Forêt Maudite	<b>HP :</b>	<b>MP :</b>	<b>Niv :</b>
				33	173	1
<b>FAIBLESSE(S) :</b>	Feu, Entomokiller	<b>OBJETS À VOLER :</b>	Potion, Gemme, Maxi Potion	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b>		
				-		
<b>EXP :</b>	<b>CP :</b>	<b>Gils :</b>	<b>COMMENTAIRE :</b> -			
91	2	1				
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b>	Lasik, Potion					
<b>CARTE :</b>	Meiden					



<b>NOM :</b>	<b>Aranéide</b>	<b>LIEU(X) :</b>	Plateau de Norchi, Plateau de Bendini	<b>HP :</b>	<b>MP :</b>	<b>Niv :</b>
				123	199	3
<b>FAIBLESSE(S) :</b>	Entomokiller	<b>OBJETS À VOLER :</b>	Potion, Tente, Gemme	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b>		
				Perçée Niv. 3		
<b>EXP :</b>	<b>CP :</b>	<b>Gils :</b>	<b>COMMENTAIRE :</b> -			
48	1	124				
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b>	Lasik, Gemme, Renais					
<b>CARTE :</b>	Phacoché					





<b>NOM :</b>	<b>Arkh</b>	<b>LIEU(X) :</b>	Euyevair	<b>HP :</b>	<b>MP :</b>	<b>Niv :</b>
				20002	1374	38
<b>FAIBLESSE(S) :</b>	Birdkiller, Vent	<b>OBJETS À VOLER :</b>	Elixir, Bretelle, Lance Gourou	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b>		
				-		
<b>EXP :</b>	<b>CP :</b>	<b>Gils :</b>	<b>COMMENTAIRE :</b> Associez la compétence Détrouble à toute votre équipe, car le courant d'air créé par l'hélice d'Arkh inflige l'altération d'état Folie à tous vos personnages. Attaquez-le de toutes vos forces. Les compétences Contrattak et Attaque à MP sauront prouver leur efficacité contre ce redoutable adversaire. Les attaques de Terre n'ont aucun effet sur ce monstre.			
0	11	5964				
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b>	Lapita, Ether					
<b>CARTE :</b>	Atomos					





<b>NOM :</b>	<b>Astaroth</b>	<b>LIEU(X) :</b>	Mémoria	<b>HP :</b>	<b>MP :</b>	<b>Niv :</b>
				21591	3014	66
<b>FAIBLESSE(S) :</b>	Devilkiller, Birdkiller, Vent	<b>OBJETS À VOLER :</b>	Tente	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b>		
				Châtiment		
<b>EXP :</b>	<b>CP :</b>	<b>Gils :</b>	<b>COMMENTAIRE :</b> Les attaques de Terre n'ont aucun effet sur ce monstre.			
40328	4	2748				
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b>	Maxi Potion, Lapis, Vaccin, Ether					
<b>CARTE :</b>	Astaroth					




	<b>NOM :</b> Ateuchus	<b>LIEU (X) :</b> Continent de la Brume	<b>HP :</b> 1468	<b>MP :</b> 603	<b>Niv :</b> 19
	<b>FAIBLESSE (S) :</b> Entomokiller	<b>OBJETS À VOLER :</b> Maxi Potion, Rêsurex, Éther	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Ultime limite		
	<b>EXP :</b> 1548	<b>CP :</b> 1	<b>Gils :</b> 740	<b>COMMENTAIRE :</b> -	
	<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Renais, Éther				
	<b>CARTE :</b> Crowler				


	<b>NOM :</b> Axolotl	<b>LIEU (X) :</b> Marais des Kwe	<b>HP :</b> 211	<b>MP :</b> 266	<b>Niv :</b> 6
	<b>FAIBLESSE (S) :</b> Tonnerre	<b>OBJETS À VOLER :</b> Potion, Maxi Potion, Rêsurex	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Fréon		
	<b>EXP :</b> 106	<b>CP :</b> 1	<b>Gils :</b> 236	<b>COMMENTAIRE :</b> Les attaques d'Eau n'ont aucun effet sur ce monstre.	
	<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Potion				
	<b>CARTE :</b> Sahagin				

	<b>NOM :</b> Bach	<b>LIEU (X) :</b> Prima Vista	<b>HP :</b> 202	<b>MP :</b> 1285	<b>Niv :</b> 2
	<b>FAIBLESSE (S) :</b> Feu	<b>OBJETS À VOLER :</b> Maxi Potion, Épée de fer	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
	<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 0	<b>Gils :</b> 0	<b>COMMENTAIRE :</b> -	
	<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> -				
	<b>CARTE :</b> -				


	<b>NOM :</b> Bandsnatch	<b>LIEU (X) :</b> Alexandrie, Continent de la Brume	<b>HP :</b> 899	<b>MP :</b> 464	<b>Niv :</b> 14
	<b>FAIBLESSE (S) :</b> Beastkiller	<b>OBJETS À VOLER :</b> Potion, Tente	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Pumpkin head		
	<b>EXP :</b> 899	<b>CP :</b> 2	<b>Gils :</b> 347	<b>COMMENTAIRE :</b> -	
	<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Gemme, Renais				
	<b>CARTE :</b> Mammoth				

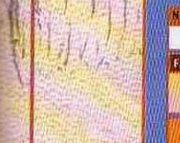
	<b>NOM :</b> Barbarian	<b>LIEU (X) :</b> Earth shrine	<b>HP :</b> 20756	<b>MP :</b> 2234	<b>Niv :</b> 54
	<b>FAIBLESSE (S) :</b> Devikiller, Vent, Sacré	<b>OBJETS À VOLER :</b> Vengeresse, Catsuit	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Séisme		
	<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 11	<b>Gils :</b> 4512	<b>COMMENTAIRE :</b> Équipez vos personnages de Desert boots ou de Bottes 7L, car elles réduisent les dommages infligés par l'élément Terre de moitié, voire les absorbent, ce qui diminue l'impact des Séismes de ce monstre. Soignez votre équipe à l'aide du Mistral de Kweena et concentrez les attaques de Djidane sur Barbarian. Les compétences AutoBoom, AutoRécup et AutoBooster vous offriront une excellente protection, tandis que Devikiller et Attaque à MP augmenteront la puissance de vos assauts. Kweena peut tenter de dévorer Barbarian (commande Cannibale) une fois qu'il a perdu environ 15000 HP. Ce monstre absorbe les attaques de Terre et les dommages qui lui sont infligés par l'élément Ténèbres sont réduits de moitié.	
	<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Renais				
	<b>CARTE :</b> Atomos				


	<b>NOM :</b> Basilic	<b>LIEU (X) :</b> Bloumécia	<b>HP :</b> 346	<b>MP :</b> 267	<b>Niv :</b> 6
	<b>FAIBLESSE (S) :</b> Beastkiller, Glace	<b>OBJETS À VOLER :</b> Défjueur, Maxi Potion	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Pumpkin head		
	<b>EXP :</b> 320	<b>CP :</b> 2	<b>Gils :</b> 233	<b>COMMENTAIRE :</b> -	
	<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Défjueur, Maxi Potion, Potion				
	<b>CARTE :</b> Kalmatin				

	<b>NOM :</b> Baskerville	<b>LIEU (X) :</b> L'Ifa, Alexandrie	<b>HP :</b> 1473	<b>MP :</b> 602	<b>Niv :</b> 19
	<b>FAIBLESSE (S) :</b> Undeadkiller, Sacré	<b>OBJETS À VOLER :</b> Gemme, Maxi Potion	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Angélique		
	<b>EXP :</b> 2548	<b>CP :</b> 1	<b>Gils :</b> 747	<b>COMMENTAIRE :</b> Les dommages infligés à ce monstre par l'élément Ténèbres sont réduits de moitié.	
	<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Périidot, Éther				
	<b>CARTE :</b> Golem				

	<b>NOM :</b> Baskerville	<b>LIEU (X) :</b> Continent de la Brume (Disc 4)	<b>HP :</b> 11434	<b>MP :</b> 2301	<b>Niv :</b> 56
	<b>FAIBLESSE (S) :</b> Undeadkiller, Feu, Sacré	<b>OBJETS À VOLER :</b> Gemme, Maxi Potion	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Angélique		
	<b>EXP :</b> 24276	<b>CP :</b> 2	<b>Gils :</b> 2023	<b>COMMENTAIRE :</b> Les dommages infligés à ce monstre par l'élément Ténèbres sont réduits de moitié.	
	<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Périidot, Éther				
	<b>CARTE :</b> Golem				

	<b>NOM :</b> Beate	<b>LIEU (X) :</b> Bloumécia	<b>HP :</b> 3630	<b>MP :</b> 3467	<b>Niv :</b> 14
	<b>FAIBLESSE (S) :</b> Tueur	<b>OBJETS À VOLER :</b> Renais, Haubert, Mithépée	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
	<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 0	<b>Gils :</b> 0	<b>COMMENTAIRE :</b> Cette bataille prend fin au bout d'un certain laps de temps ou une fois que Beate a perdu 3630 HP. Elle met alors fin au combat en déchainant sa Faucheuse. Vous avez donc le choix entre la combattre "normalement" ou attendre passivement. Pensez à lui subtiliser quelques objets à l'aide de la commande Voler de Djidane. Équipez vos personnages d'objets qui absorbent la Foudre (une Coralline par exemple), car Beate porte souvent ce type d'attaque.	
	<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> -				
	<b>CARTE :</b> -				

	<b>NOM :</b> Beate	<b>LIEU (X) :</b> Clayra	<b>HP :</b> 4736	<b>MP :</b> 3964	<b>Niv :</b> 17
	<b>FAIBLESSE (S) :</b> Tueur	<b>OBJETS À VOLER :</b> Renais, Thor, Nothing	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
	<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 0	<b>Gils :</b> 0	<b>COMMENTAIRE :</b> Cette bataille prend fin au bout d'un certain laps de temps ou une fois que Beate a perdu 4736 HP. Une fois de plus, sa Faucheuse met un terme rapide au combat. Elle n'attaque qu'un personnage à la fois, aussi pouvez-vous aisément résister à ses assauts. Pensez tout de même à soigner vos personnages à temps. De même, les objets qui absorbent le Foudre (la Coralline par exemple) sauront prouver leur efficacité contre cet adversaire.	
	<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> -				
	<b>CARTE :</b> -				

	<b>NOM :</b> Beate	<b>LIEU (X) :</b> Alexandrie	<b>HP :</b> 5709	<b>MP :</b> 4203	<b>Niv :</b> 19
	<b>FAIBLESSE (S) :</b> Tueur	<b>OBJETS À VOLER :</b> Renais, Nothing, Gilet camo	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
	<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 0	<b>Gils :</b> 0	<b>COMMENTAIRE :</b> Cette bataille prend fin au bout d'un certain laps de temps ou une fois que Beate a perdu 5709 HP. Une fois de plus, sa Faucheuse arrête brutalement le combat. Employez la même stratégie que lors de vos précédentes rencontres avec Beate.	
	<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> -				
	<b>CARTE :</b> -				

	<b>NOM :</b> Belhamel	<b>LIEU (X) :</b> Ile de Balt (forest)	<b>HP :</b> 13486	<b>MP :</b> 2588	<b>Niv :</b> 61
	<b>FAIBLESSE (S) :</b> Ténèbres	<b>OBJETS À VOLER :</b> -	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
	<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 50	<b>Gils :</b> 0	<b>COMMENTAIRE :</b> Il est impossible d'éliminer ce monstre.	
	<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Rosetta ring				
	<b>CARTE :</b> Elxir				

PlayOnline.


MOT DE PASSE :

F-PHANTNO

SECRET


Que cherche ce monstre si ce n'est la bagarre ? Découvrez-le sur Play-Online!

&gt;&gt;

	<b>NOM :</b> Belhamel	<b>LIEU (X) :</b> Ile de Balt	<b>HP :</b> 19465	<b>MP :</b> 3378	<b>Niv :</b> 72
	<b>FAIBLESSE(S) :</b> Ténébres	<b>OBJETS À VOLER :</b> Gemme, Elixir	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Pakaho		
	<b>EXP :</b> 42673	<b>CP :</b> 2	<b>Gils :</b> 4436	<b>COMMENTAIRE :</b> Cette créature apparemment douce se déplace généralement en troupeau et absorbe les attaques de l'élément Sacré. Toutefois, ne sous-estimez pas cet adversaire, car il inflige l'altération d'état Virus et attaque à l'aide de Comètes. Associez la compétence Invincible à vos personnages. Grâce à Udin, une compétence de Grenat, et avec un peu de chance, vous pouvez même éliminer Belhamel en un coup !	
	<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Maxi Potion, Ether, Renais				
	<b>CARTE :</b> Jankshivint				


	<b>NOM :</b> Bertha	<b>LIEU (X) :</b> Continent Oublié	<b>HP :</b> 4204	<b>MP :</b> 1165	<b>Niv :</b> 33
	<b>FAIBLESSE(S) :</b> -	<b>OBJETS À VOLER :</b> Gemme, Maxi Potion, Ether	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Matragique		
	<b>EXP :</b> 7150	<b>CP :</b> 2	<b>Gils :</b> 1456	<b>COMMENTAIRE :</b> -	
	<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Renais, Dériveur, Ether				
	<b>CARTE :</b> Bertha				


	<b>NOM :</b> Big Dragon	<b>LIEU (X) :</b> Plateau de Popos	<b>HP :</b> 13206	<b>MP :</b> 2550	<b>Niv :</b> 60
	<b>FAIBLESSE(S) :</b> Dragonkiller, Glace	<b>OBJETS À VOLER :</b> Tente, Ether, Ninja Sun	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Percée Niv. 3		
	<b>EXP :</b> 35208	<b>CP :</b> 3	<b>Gils :</b> 2064	<b>COMMENTAIRE :</b> Les dommages infligés à ce monstre par l'élément Foudre sont réduits de moitié.	
	<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Ether, Renais				
	<b>CARTE :</b> Grand dragon				


	<b>NOM :</b> Blambourine	<b>LIEU (X) :</b> Forêt Maudite	<b>HP :</b> 916	<b>MP :</b> 1431	<b>Niv :</b> 7
	<b>FAIBLESSE(S) :</b> Feu	<b>OBJETS À VOLER :</b> Lasik, Armet Fer	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
	<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 5	<b>Gils :</b> 468	<b>COMMENTAIRE :</b> Blank se précipite à l'aide de Djidane au bout d'un certain laps de temps ou lorsque la jauge de HP de Djidane vire au jaune. Pensez à vous soigner à temps, car les attaques magiques de Blambourine sont redoutables. Etant donné que les dommages que vous lui infligez ne sont pas comptabilisés avant l'arrivée de Blank, il est inutile de lui porter des attaques puissantes.	
	<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Potion, Renais				
	<b>CARTE :</b> -				


	<b>NOM :</b> Blindragon	<b>LIEU (X) :</b> Pandémonium	<b>HP :</b> 10921	<b>MP :</b> 9335	<b>Niv :</b> 54
	<b>FAIBLESSE(S) :</b> Glace, Dragonkiller	<b>OBJETS À VOLER :</b> Renais, Elixir	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
	<b>EXP :</b> 26376	<b>CP :</b> 4	<b>Gils :</b> 2332	<b>COMMENTAIRE :</b> Daggas se précipite à l'aide de Djidane lorsque sa jauge de HP vire au jaune. Les dommages infligés au Blindragon avant ce moment-là ne sont pas comptabilisés. Il vous faut alors lui faire perdre 11000 HP pour en venir à bout.	
	<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Elixir, Maxi Potion, Vaccin				
	<b>CARTE :</b> Garuda				


	<b>NOM :</b> Blindragon	<b>LIEU (X) :</b> Terra	<b>HP :</b> 12661	<b>MP :</b> 2482	<b>Niv :</b> 58
	<b>FAIBLESSE(S) :</b> Glace, Dragonkiller	<b>OBJETS À VOLER :</b> Maxi Potion, Vaccin, Tente, Résurex	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Séisme		
	<b>EXP :</b> 32073	<b>CP :</b> 4	<b>Gils :</b> 2558	<b>COMMENTAIRE :</b> -	
	<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Gemme, Topaze, Ether				
	<b>CARTE :</b> Garuda				


	<b>NOM :</b> Cariatide	<b>LIEU (X) :</b> Mémoira	<b>HP :</b> 59496	<b>MP :</b> 3380	<b>Niv :</b> 72
	<b>FAIBLESSE(S) :</b> Devilkiller, Tonnerre	<b>OBJETS À VOLER :</b> Armet genji, Bâton magik, Robe de kwe	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
	<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 10	<b>Gils :</b> 8628	<b>COMMENTAIRE :</b> Les dommages infligés à ce monstre par l'élément Glace sont réduits de moitié et il absorbe les attaques d'Eau. Les compétences Devilkiller et Attaque à MP sont essentielles contre cet adversaire et la compétence Nichonifroa protégera vos personnages des altérations d'état Chaleur et Gel. Cariatide est vulnérable aux attaques de Foudre, aussi lancez-lui des Foudres X par exemple. Concentrez vos assauts sur l'abdomen du monstre plutôt que sur ses tentacules. Cariatide contre presque toutes les attaques par Déker ou Aquaballe. Equipez vos personnages d'objets qui réduisent ou absorbent les dommages infligés par l'Eau. Les valeurs de CP et de Gils indiquées dans ce tableau correspondent à ce que vous obtenez en terrassant Cariatide ainsi que ses deux tentacules.	
	<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Résurex, Renais, Ether, Elixir				
	<b>CARTE :</b> -				

	<b>NOM :</b> Cariatide Tentacule gauche	<b>LIEU (X) :</b> Mémoira	<b>HP :</b> 18169	<b>MP :</b> 3339	<b>Niv :</b> 71
	<b>FAIBLESSE(S) :</b> Devilkiller, Tonnerre	<b>OBJETS À VOLER :</b> Elixir	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
	<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 10	<b>Gils :</b> 4386	<b>COMMENTAIRE :</b> Les dommages infligés à ce monstre par l'élément Glace sont réduits de moitié. Il absorbe les attaques d'Eau.	
	<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> -				
	<b>CARTE :</b> -				

	<b>NOM :</b> Cariatide Tentacule droite	<b>LIEU (X) :</b> Mémoira	<b>HP :</b> 18168	<b>MP :</b> 3338	<b>Niv :</b> 71
	<b>FAIBLESSE(S) :</b> Devilkiller, Tonnerre	<b>OBJETS À VOLER :</b> Angel Moon	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
	<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 10	<b>Gils :</b> 4362	<b>COMMENTAIRE :</b> Les dommages infligés à ce monstre par l'élément Glace sont réduits de moitié. Il absorbe les attaques d'Eau.	
	<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> -				
	<b>CARTE :</b> -				

	<b>NOM :</b> Cariatide	<b>LIEU (X) :</b> Monde de cristal	<b>HP :</b> 23354	<b>MP :</b> 3381	<b>Niv :</b> 72
	<b>FAIBLESSE(S) :</b> Devilkiller, Tonnerre	<b>OBJETS À VOLER :</b> Lasik, Désembroil	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Tétame		
	<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 7	<b>Gils :</b> 4338	<b>COMMENTAIRE :</b> Les dommages infligés à ce monstre par l'élément Glace sont réduits de moitié. Il absorbe les attaques d'Eau.	
	<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Remède, Désembroil, Améthyste, Elixir				
	<b>CARTE :</b> Ahniman				

	<b>NOM :</b> Cerbère	<b>LIEU (X) :</b> Château d'Ypsen	<b>HP :</b> 6977	<b>MP :</b> 1625	<b>Niv :</b> 44
	<b>FAIBLESSE(S) :</b> Beastkiller	<b>OBJETS À VOLER :</b> Gemme, Tente, Ether	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Pakaho		
	<b>EXP :</b> 15180	<b>CP :</b> 3	<b>Gils :</b> 2976	<b>COMMENTAIRE :</b> -	
	<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Opale, Ether				
	<b>CARTE :</b> Cerbère				

	<b>NOM :</b> Cernolophe	<b>LIEU (X) :</b> Pinnacle rocks, Route des fossiles	<b>HP :</b> 594	<b>MP :</b> 377	<b>Niv :</b> 12
	<b>FAIBLESSE(S) :</b> Birdkiller, Feu, Vent	<b>OBJETS À VOLER :</b> Lasik, Tente	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Nocturne		
	<b>EXP :</b> 449	<b>CP :</b> 2	<b>Gils :</b> 366	<b>COMMENTAIRE :</b> Les attaques de Terre n'ont aucun effet sur ce monstre.	
	<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Bocca, Maxi Potion, Ether				
	<b>CARTE :</b> Mammoth				



<b>NOM :</b> Chimaira	<b>LIEU (X) :</b> Memoria	<b>HP :</b> 21901	<b>MP :</b> 3053	<b>Niv :</b> 67
<b>FAIBLESSE(S) :</b> Glace, Devilkiller	<b>OBJETS À VOLER :</b> Vaccin, Remède, Remède	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Tétanie		
<b>EXP :</b> 42783	<b>CP :</b> 4	<b>Gils :</b> 2732	<b>COMMENTAIRE :</b> -	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Renais				
<b>CARTE :</b> Astaroth				



<b>NOM :</b> Cocatrix	<b>LIEU (X) :</b> Tronc Clayra	<b>HP :</b> 1149	<b>MP :</b> 293	<b>Niv :</b> 8
<b>FAIBLESSE(S) :</b> Birdkiller, Vent, Eau, Glace	<b>OBJETS À VOLER :</b> Potion, Gemme, Maxi Potion, Résurex	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Sacré svent		
<b>EXP :</b> 320	<b>CP :</b> 2	<b>Gils :</b> 384	<b>COMMENTAIRE :</b> Les attaques de Terre n'ont aucun effet sur ce monstre.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Renais, Ether, Potion				
<b>CARTE :</b> Cocatrix				



<b>NOM :</b> Crowler	<b>LIEU (X) :</b> Route de la Gorgone, Clayra	<b>HP :</b> 625	<b>MP :</b> 358	<b>Niv :</b> 10
<b>FAIBLESSE(S) :</b> Entomokiller, Glace	<b>OBJETS À VOLER :</b> Antidote, Renais, Maxi Potion, Résurex	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 480	<b>CP :</b> 2	<b>Gils :</b> 323	<b>COMMENTAIRE :</b> -	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Ether, Gemme				
<b>CARTE :</b> Crowler				



<b>NOM :</b> Dahaka	<b>LIEU (X) :</b> Château d'ypsen	<b>HP :</b> 29186	<b>MP :</b> 1776	<b>Niv :</b> 46
<b>FAIBLESSE(S) :</b> Birdkiller, Feu, Vent	<b>OBJETS À VOLER :</b> Elixir, Mithgriffe, Orichalque	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 11	<b>Gils :</b> 8092	<b>COMMENTAIRE :</b> Les dommages infligés à ce monstre par l'élément Glace sont réduits de moitié et les attaques de Terre n'ont aucun effet sur lui. Lorsque Dahaka rétrécit, vos attaques physiques perdent toute efficacité. En revanche, ce monstre est vulnérable au Feu aussi lancez-lui des Brasier X. Cette rencontre n'a rien d'insurmontable, si toutefois vous pensez à soigner vos personnages à temps. La compétence Tomjiant combinée à l'arme Sabreur peut infliger une Chaleur à Dahaka et mettre ainsi un terme rapide au combat.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> -				
<b>CARTE :</b> Ramuh				



<b>NOM :</b> Darkness	<b>LIEU (X) :</b> Hill of Dispair	<b>HP :</b> 54100	<b>MP :</b> 9999	<b>Niv :</b> 69
<b>FAIBLESSE(S) :</b> Birdkiller, Feu, Vent	<b>OBJETS À VOLER :</b> Elixir, Elixir, Elixir, Elixir	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 0	<b>Gils :</b> 0	<b>COMMENTAIRE :</b> Les attaques de Terre n'ont aucun effet sur Darkness. Il ouvre toujours les hostilités par un puissant assaut, le Newtoning. Associez la compétence Invincible à vos personnages dotés de moins de 3000 HP. Les compétences AutoPotion, AutoRécup et Pleine Lune vous aideront à maintenir votre équipe en état de combattre et à accélérer la montée de la Transe. Associez également la compétence Attaque à MP à votre personnage. Freyja peut éviter le Newtoning à l'aide de sa commande Sauter. AutoBooster peut s'avérer pratique pendant le combat.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> -				
<b>CARTE :</b> -				



<b>NOM :</b> Diabolik	<b>LIEU (X) :</b> Bloumécia, Continent de la Brume	<b>HP :</b> 889	<b>MP :</b> 374	<b>Niv :</b> 11
<b>FAIBLESSE(S) :</b> Dragonkiller, Birdkiller, Glace, Vent	<b>OBJETS À VOLER :</b> Maxi Potion, Défjueur	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Angélique		
<b>EXP :</b> 576	<b>CP :</b> 2	<b>Gils :</b> 269	<b>COMMENTAIRE :</b> Les attaques de Terre n'ont aucun effet sur ce monstre.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Défjueur, Renais, Hi-Potion				
<b>CARTE :</b> Diabolik				



<b>NOM :</b> Didgy	<b>LIEU (X) :</b> Terra	<b>HP :</b> 3268	<b>MP :</b> 2065	<b>Niv :</b> 52
<b>FAIBLESSE(S) :</b> Birdkiller, Feu, Glace, Tonnerre, Eau, Vent, Sacré, Ténébres	<b>OBJETS À VOLER :</b> -	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 0	<b>Gils :</b> 0	<b>COMMENTAIRE :</b> Les attaques de Terre n'ont aucun effet sur ce monstre.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> -				
<b>CARTE :</b> -				



<b>NOM :</b> Didgy	<b>LIEU (X) :</b> Terra	<b>HP :</b> 7352	<b>MP :</b> 2064	<b>Niv :</b> 32
<b>FAIBLESSE(S) :</b> Birdkiller, Feu, Glace, Tonnerre, Eau, Vent, Sacré, Ténébres	<b>OBJETS À VOLER :</b> Opale, Vaccin, Tente	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 23801	<b>CP :</b> 3	<b>Gils :</b> 2300	<b>COMMENTAIRE :</b> Les attaques de Terre n'ont aucun effet sur ce monstre, qui apparaît toujours accompagné des deux autres Didgy.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Renais, Vaccin, Opale				
<b>CARTE :</b> Didgy				



<b>NOM :</b> Didgy	<b>LIEU (X) :</b> Terra	<b>HP :</b> 7353	<b>MP :</b> 2062	<b>Niv :</b> 52
<b>FAIBLESSE(S) :</b> Birdkiller, Feu, Glace, Tonnerre, Eau, Vent, Sacré, Ténébres	<b>OBJETS À VOLER :</b> -	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 0	<b>Gils :</b> 0	<b>COMMENTAIRE :</b> Les attaques de Terre n'ont aucun effet sur ce monstre.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> -				
<b>CARTE :</b> -				



<b>NOM :</b> Dracozombie	<b>LIEU (X) :</b> L'ifa	<b>HP :</b> 2179	<b>MP :</b> 760	<b>Niv :</b> 24
<b>FAIBLESSE(S) :</b> Dragonkiller, Undeadkiller, Feu, Glace, Sacré	<b>OBJETS À VOLER :</b> Cachet, Maxi Potion, Ether	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Hadès Niv. 5		
<b>EXP :</b> 3228	<b>CP :</b> 3	<b>Gils :</b> 941	<b>COMMENTAIRE :</b> -	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Renais, Maxi Potion				
<b>CARTE :</b> Gorgone				



<b>NOM :</b> Dragonfly	<b>LIEU (X) :</b> Route de la Gorgone, Tronc Clayra	<b>HP :</b> 348	<b>MP :</b> 295	<b>Niv :</b> 8
<b>FAIBLESSE(S) :</b> Birdkiller, Entomokiller, Glace, Vent	<b>OBJETS À VOLER :</b> Lasik, Tente	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Matragique		
<b>EXP :</b> 249	<b>CP :</b> 1	<b>Gils :</b> 307	<b>COMMENTAIRE :</b> Les attaques de Terre n'ont aucun effet sur ce monstre.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Gemme, Bocca				
<b>CARTE :</b> Dragonfly				



<b>NOM :</b> Ekarissor	<b>LIEU (X) :</b> Memoria	<b>HP :</b> 21217	<b>MP :</b> 3091	<b>Niv :</b> 68
<b>FAIBLESSE(S) :</b> Tonnerre, Tueur, Devilkiller	<b>OBJETS À VOLER :</b> Renais, Renais, Renais, Renais	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 42996	<b>CP :</b> 4	<b>Gils :</b> 2796	<b>COMMENTAIRE :</b> -	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Renais, Saphir, Ether				
<b>CARTE :</b> Hornet				



<b>NOM :</b> Epitaf	<b>LIEU (X) :</b> Euyevair	<b>HP :</b> 3732	<b>MP :</b> 300	<b>Niv :</b> 32
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Stonekiller	<b>OBJETS À VOLER :</b> Renais, Défjeur	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Angélique		
<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 2	<b>Gils :</b> 0	<b>COMMENTAIRE :</b> Un simple Défjeur vous débarrassera instantanément de ce monstre. Epitaf peut dupliquer vos personnages et les utiliser contre vous (voire ci-dessous).	
<b>OBJET (S) LAISSE(S) AU COMBAT :</b> Potion, Maxi Potion, Saphir, Opale				
<b>CARTE :</b> Ateuchus				



<b>NOM :</b> Bibi	<b>LIEU (X) :</b> Euyevair	<b>HP :</b> 1867	<b>MP :</b> 1066	<b>Niv :</b> 32
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Tueur, Sacré	<b>OBJETS À VOLER :</b> Maxi Potion, Périidot, Résurex	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 9912	<b>CP :</b> 0	<b>Gils :</b> 2218	<b>COMMENTAIRE :</b> Les dommages infligés à cette créature (clonée par les bons soins d'Epitaf) par l'élément Ténèbres sont réduits de moitié et ses attaques coûtent 9999 HP à Bibi.	
<b>OBJET (S) LAISSE(S) AU COMBAT :</b> Maxi Potion, Périidot, Renais				
<b>CARTE :</b> -				



<b>NOM :</b> Dagga	<b>LIEU (X) :</b> Euyevair	<b>HP :</b> 1867	<b>MP :</b> 1066	<b>Niv :</b> 32
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Tueur, Sacré	<b>OBJETS À VOLER :</b> Défjeur, Lapis, Ether	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 9912	<b>CP :</b> 0	<b>Gils :</b> 2218	<b>COMMENTAIRE :</b> Les dommages infligés à cette créature (clonée par les bons soins d'Epitaf) par l'élément Ténèbres sont réduits de moitié et ses attaques coûtent 9999 HP à Dagga.	
<b>OBJET (S) LAISSE(S) AU COMBAT :</b> Lapis, Maxi Potion, Ether				
<b>CARTE :</b> -				



<b>NOM :</b> Djidane	<b>LIEU (X) :</b> Euyevair	<b>HP :</b> 1867	<b>MP :</b> 1066	<b>Niv :</b> 32
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Tueur, Sacré	<b>OBJETS À VOLER :</b> Défjeur, Améthyste	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 9912	<b>CP :</b> 0	<b>Gils :</b> 2218	<b>COMMENTAIRE :</b> Les dommages infligés à cette créature (clonée par les bons soins d'Epitaf) par l'élément Ténèbres sont réduits de moitié et ses attaques coûtent 9999 HP à Djidane.	
<b>OBJET (S) LAISSE(S) AU COMBAT :</b> Renais, Améthyste				
<b>CARTE :</b> -				



<b>NOM :</b> Eiko	<b>LIEU (X) :</b> Euyevair	<b>HP :</b> 1867	<b>MP :</b> 1066	<b>Niv :</b> 32
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Tueur, Sacré	<b>OBJETS À VOLER :</b> Défjeur, Saphir, Ether	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 9912	<b>CP :</b> 0	<b>Gils :</b> 2218	<b>COMMENTAIRE :</b> Les dommages infligés à cette créature (clonée par les bons soins d'Epitaf) par l'élément Ténèbres sont réduits de moitié et ses attaques coûtent 9999 HP à Eiko.	
<b>OBJET (S) LAISSE(S) AU COMBAT :</b> Saphir, Maxi Potion, Renais				
<b>CARTE :</b> -				



<b>NOM :</b> Freyja	<b>LIEU (X) :</b> Euyevair	<b>HP :</b> 1867	<b>MP :</b> 1066	<b>Niv :</b> 32
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Tueur, Sacré	<b>OBJETS À VOLER :</b> Défjeur, Opale, Résurex	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 9912	<b>CP :</b> 0	<b>Gils :</b> 2218	<b>COMMENTAIRE :</b> Les dommages infligés à cette créature (clonée par les bons soins d'Epitaf) par l'élément Ténèbres sont réduits de moitié et ses attaques coûtent 9999 HP à Freyja.	
<b>OBJET (S) LAISSE(S) AU COMBAT :</b> Maxi Potion, Opale, Renais				
<b>CARTE :</b> -				



<b>NOM :</b> Kweena	<b>LIEU (X) :</b> Euyevair	<b>HP :</b> 1867	<b>MP :</b> 1066	<b>Niv :</b> 32
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Tueur, Sacré	<b>OBJETS À VOLER :</b> Défjeur, Périidot	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 9912	<b>CP :</b> 0	<b>Gils :</b> 2218	<b>COMMENTAIRE :</b> Les dommages infligés à cette créature (clonée par les bons soins d'Epitaf) par l'élément Ténèbres sont réduits de moitié et ses attaques coûtent 9999 HP à Kweena.	
<b>OBJET (S) LAISSE(S) AU COMBAT :</b> Renais, Périidot				
<b>CARTE :</b> -				



<b>NOM :</b> Steiner	<b>LIEU (X) :</b> Euyevair	<b>HP :</b> 1867	<b>MP :</b> 1066	<b>Niv :</b> 32
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Tueur, Sacré	<b>OBJETS À VOLER :</b> Défjeur, Lapis	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 9912	<b>CP :</b> 0	<b>Gils :</b> 2218	<b>COMMENTAIRE :</b> Les dommages infligés à cette créature (clonée par les bons soins d'Epitaf) par l'élément Ténèbres sont réduits de moitié et ses attaques coûtent 9999 HP à Steiner.	
<b>OBJET (S) LAISSE(S) AU COMBAT :</b> Lapis, Maxi Potion, Renais				
<b>CARTE :</b> -				



<b>NOM :</b> Tarask	<b>LIEU (X) :</b> Euyevair	<b>HP :</b> 1867	<b>MP :</b> 1066	<b>Niv :</b> 32
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Tueur, Sacré	<b>OBJETS À VOLER :</b> Défjeur, Topaze, Résurex	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 9912	<b>CP :</b> 0	<b>Gils :</b> 2218	<b>COMMENTAIRE :</b> Les dommages infligés à cette créature (clonée par les bons soins d'Epitaf) par l'élément Ténèbres sont réduits de moitié et ses attaques coûtent 9999 HP à Tarask.	
<b>OBJET (S) LAISSE(S) AU COMBAT :</b> Topaze, Maxi Potion, Renais				
<b>CARTE :</b> -				



<b>NOM :</b> Eskuriax	<b>LIEU (X) :</b> Continent de la Brume	<b>HP :</b> 77	<b>MP :</b> 183	<b>Niv :</b> 2
<b>FAIBLESSE (S) :</b> -	<b>OBJETS À VOLER :</b> Potion	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Ultime limite		
<b>EXP :</b> 34	<b>CP :</b> 1	<b>Gils :</b> 104	<b>COMMENTAIRE :</b> -	
<b>OBJET (S) LAISSE(S) AU COMBAT :</b> Bocca, Potion, Renais				
<b>CARTE :</b> Squelette				



<b>NOM :</b> Eskuriax	<b>LIEU (X) :</b> Plateau de Norchi	<b>HP :</b> 78	<b>MP :</b> 186	<b>Niv :</b> 2
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Ténèbres	<b>OBJETS À VOLER :</b> -	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 10	<b>Gils :</b> 0	<b>COMMENTAIRE :</b> Il est impossible d'éliminer ce monstre.	
<b>OBJET (S) LAISSE(S) AU COMBAT :</b> Potion, Lasik				
<b>CARTE :</b> Squelette				



<b>NOM :</b> Eskuriax	<b>LIEU (X) :</b> Lindblum	<b>HP :</b> 201	<b>MP :</b> 253	<b>Niv :</b> 2
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Ténèbres	<b>OBJETS À VOLER :</b> -	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 0	<b>Gils :</b> 0	<b>COMMENTAIRE :</b> Les dommages infligés à ce monstre par l'élément Sacré sont réduits de moitié. Vous pouvez ne rencontrer ce monstre qu'à la Fête de la chasse.	
<b>OBJET (S) LAISSE(S) AU COMBAT :</b> -				
<b>CARTE :</b> -				

PlayOnline.

MOT DE PASSE:  
F-PHANTFO

SECRET

Les petits gestes sont parfois plus forts que les grandes batailles... PlayOnline vous explique comment adoucir cette créature.



<b>NOM :</b> Fabryce	<b>LIEU (X) :</b> Tréno, Continent Oublié	<b>HP :</b> 3727	<b>MP :</b> 1069	<b>Niv :</b> 32
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Beastkiller	<b>OBJETS À VOLER :</b> Défjueur, Maxi Potion, Résurex, Ether	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Ultime limite		
<b>EXP :</b> 6609	<b>CP :</b> 2	<b>Gils :</b> 1421	<b>COMMENTAIRE :</b> Ce monstre recourt à son talent Ultime Limite lorsqu'il ne lui reste plus qu'un HP.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Défjueur, Maxi Potion				
<b>CARTE :</b> Cerbere				



<b>NOM :</b> Face	<b>LIEU (X) :</b> Alexandrie	<b>HP :</b> 2984	<b>MP :</b> 9999	<b>Niv :</b> 16
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Tueur	<b>OBJETS À VOLER :</b> Mitharmure, Mithrilet	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 0	<b>Gils :</b> 0	<b>COMMENTAIRE :</b> Face apparaît toujours accompagné de Pile. Pile et Face renforcent mutuellement leur capacité à lancer des sorts. Attaquez toujours le bouffon qui se concentre, car cela leur coupe l'usage de la magie. Il vous suffit d'en envoyer un des deux au tapis pour mettre fin au combat.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> -				
<b>CARTE :</b> -				



<b>NOM :</b> Fannonor	<b>LIEU (X) :</b> Palais Désert	<b>HP :</b> 3730	<b>MP :</b> 1066	<b>Niv :</b> 32
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Undeadkiller, Birdkiller, Feu, Tonnerre, Vent, Sacré	<b>OBJETS À VOLER :</b> Antidote, Cachet	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Hadès Niv. 5		
<b>EXP :</b> 6608	<b>CP :</b> 3	<b>Gils :</b> 1528	<b>COMMENTAIRE :</b> Les dommages infligés à ce monstre par les éléments Eau et Ténèbres sont réduits de moitié et les attaques de Earth n'ont aucun effet sur lui.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Maxi Potion, Ether				
<b>CARTE :</b> Cerbere				



<b>NOM :</b> Fantôme	<b>LIEU (X) :</b> Dati, Plateau de Bendimi	<b>HP :</b> 118	<b>MP :</b> 9999	<b>Niv :</b> 4
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Undeadkiller, Birdkiller, Vent, Ténèbres	<b>OBJETS À VOLER :</b> Potion, Gemme, Maxi Potion, Résurex	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Léthacaprice		
<b>EXP :</b> 48	<b>CP :</b> 1	<b>Gils :</b> 126	<b>COMMENTAIRE :</b> Il y a 25% de chances pour que le Fantôme contre les attaques magiques avec Aspirer. Les dommages infligés à ce monstre par l'élément Sacré sont réduits de moitié et les attaques de Terre n'ont aucun effet sur lui.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Bocca				
<b>CARTE :</b> Squelette				



<b>NOM :</b> Fantôme	<b>LIEU (X) :</b> Continent de la Brume (près de Tréno)	<b>HP :</b> 347	<b>MP :</b> 293	<b>Niv :</b> 8
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Birdkiller, Vent, Ténèbres	<b>OBJETS À VOLER :</b> -	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 10	<b>Gils :</b> 0	<b>COMMENTAIRE :</b> Les dommages infligés à ce « monstre » par l'élément Sacré sont réduits de moitié et les attaques de Terre n'ont aucun effet sur lui. Il est impossible d'éliminer ce monstre.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Maxi Potion				
<b>CARTE :</b> Zombie				



<b>NOM :</b> Flambos	<b>LIEU (X) :</b> Grotte des Glaces	<b>HP :</b> 75	<b>MP :</b> 183	<b>Niv :</b> 2
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Feu	<b>OBJETS À VOLER :</b> Potion, Gemme	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 40	<b>CP :</b> 1	<b>Gils :</b> 110	<b>COMMENTAIRE :</b> Les dommages infligés à ce monstre par l'élément Glace sont réduits de moitié.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Potion, Renais				
<b>CARTE :</b> Flambos				



<b>NOM :</b> Fourmilion	<b>LIEU (X) :</b> Clayra	<b>HP :</b> 3938	<b>MP :</b> 3950	<b>Niv :</b> 16
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Glace	<b>OBJETS À VOLER :</b> Désembrouil, Mithgilet, Armét d'or	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 5	<b>Gils :</b> 1616	<b>COMMENTAIRE :</b> Fourmilion absorbe les attaques d'Eau et pare les attaques physiques à l'aide de Réversantenne. Ordonnez à Bibi d'utiliser la technique Stock quatre ou cinq fois de suite, puis lancez-lui un Glacière, car Fourmilion est vulnérable à la Glace. Soignez vos personnages immédiatement après son attaque Strocko.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Ether, Désembrouil				
<b>CARTE :</b> Sahagin				

<b>NOM :</b> Fourmilion	<b>LIEU (X) :</b> Désert de Quieras	<b>HP :</b> 4522	<b>MP :</b> 1216	<b>Niv :</b> 35
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Glace	<b>OBJETS À VOLER :</b> Désembrouil, Maxi Potion, Ether	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Mother		
<b>EXP :</b> 330	<b>CP :</b> 1	<b>Gils :</b> 54	<b>COMMENTAIRE :</b> Ce monstre absorbe les attaques d'Eau.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Saphir, Renais				
<b>CARTE :</b> Sahagin				



<b>NOM :</b> Gaia	<b>LIEU (X) :</b> Jardin des Chocobo	<b>HP :</b> 55535	<b>MP :</b> 9999	<b>Niv :</b> 99
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Vent, Sacré	<b>OBJETS À VOLER :</b> Elixir, Pélerine, H-espace, Lapita	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 65535	<b>CP :</b> 100	<b>Gils :</b> 18312	<b>COMMENTAIRE :</b> Voilà votre adversaire le plus redoutable. Les attaques physiques n'ont pas le moindre effet sur Gaia. Cet adversaire absorbe les attaques de Ténèbres.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Pumice, H-espace				
<b>CARTE :</b> Gaia				



<b>NOM :</b> Gargantua	<b>LIEU (X) :</b> Kondeya Pata, Kondeya Pata-Bergweg	<b>HP :</b> 8106	<b>MP :</b> 908	<b>Niv :</b> 28
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Tueur	<b>OBJETS À VOLER :</b> Renais, Mithrette, Fifre	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 9	<b>Gils :</b> 2136	<b>COMMENTAIRE :</b> Si vous en avez la possibilité, associez la compétence AutoLévit à tous vos personnages pour prévenir les attaques Séisme de Gargantua. Ses autres attaques sont beaucoup moins dangereuses, car elles sont toujours dirigées contre une cible unique. Gargantua se soigne à l'aide de Soins + lorsque ses HP chutent trop, mais vous pouvez l'en empêcher à l'aide de Coi.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Tente, Elixir				
<b>CARTE :</b> Fourmilion				



<b>NOM :</b> Gargouille	<b>LIEU (X) :</b> Château d'ypsen	<b>HP :</b> 6977	<b>MP :</b> 1628	<b>Niv :</b> 44
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Vent, Stonekiller, Birdkiller	<b>OBJETS À VOLER :</b> Maxi Potion, Tente, Résurex, Ether	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Mother		
<b>EXP :</b> 15181	<b>CP :</b> 3	<b>Gils :</b> 1958	<b>COMMENTAIRE :</b> Cette créature, qui apparaît toujours accompagnée d'Aguares, peut être vaincue instantanément à l'aide d'un Défjueur. La valeur de CP indiquée dans ce tableau correspond à ce vous obtenez en terrassant la Gargouille et Aguares.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Renais, Saphir				
<b>CARTE :</b> Strowbear				



<b>NOM :</b> Garland	<b>LIEU (X) :</b> Pandémonium	<b>HP :</b> 40728	<b>MP :</b> 9999	<b>Niv :</b> 62
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Tueur	<b>OBJETS À VOLER :</b> Combat boots, Ninjasuit, Robe noire	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 0	<b>Gils :</b> 0	<b>COMMENTAIRE :</b> Il n'est pas nécessaire d'employer une stratégie particulière contre Garland, car il n'attaque qu'un personnage à la fois. Notez toutefois les dommages qu'infligent ses assauts et soignez vos personnages à temps.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Elixir, Renais				
<b>CARTE :</b> -				

PlayOnline

MOT DE PASSE : F-OZTACT

SECRET

Vous trouvez Gaia trop difficile à vaincre ? PlayOnline vous dévoile toutes les tactiques pour en venir à bout.



<b>NOM :</b> Garuda	<b>LIEU (X) :</b> Plateau de Popos, Euyevair, Continent Fermé	<b>HP :</b> 3521	<b>MP :</b> 1216	<b>Niv :</b> 35
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Birdkiller, Vent, Ténèbres	<b>OBJETS À VOLER :</b> Gemme, Maxi Potion, Ether, Résurex	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Mistral		
<b>EXP :</b> 3521	<b>CP :</b> 2	<b>Gils :</b> 1279	<b>COMMENTAIRE :</b> Les dommages infligés à ce monstre par l'élément Sacré sont réduits de moitié et les attaques de Terre n'ont aucun effet sur lui.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Gemme	<b>CARTE :</b> Gimme cat			



<b>NOM :</b> Garuda	<b>LIEU (X) :</b> Plateau de Popos (Forêt)	<b>HP :</b> 6583	<b>MP :</b> 1570	<b>Niv :</b> 42
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Birdkiller, Vent, Ténèbres	<b>OBJETS À VOLER :</b> -	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 40	<b>Gils :</b> 0	<b>COMMENTAIRE :</b> Il est impossible d'éliminer ce monstre.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Diamant	<b>CARTE :</b> Shiva			

PlayOnline.

MOT DE PASSE :

F-PHANTNFO

SECRET

Cette créature n'est pas un monstre comme les autres. PlayOnline vous aidera à « l'affronter ».



<b>NOM :</b> Béanvers	<b>LIEU (X) :</b> Désert de Quieras	<b>HP :</b> 5296	<b>MP :</b> 997	<b>Niv :</b> 29
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Entomokiller	<b>OBJETS À VOLER :</b> Gemme, Maxi Potion, Résurex	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Matragique		
<b>EXP :</b> 5151	<b>CP :</b> 3	<b>Gils :</b> 1316	<b>COMMENTAIRE :</b> Ce monstre absorbe les attaques d'Eau.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Maxi Potion, Gemme, Renais, Ether	<b>CARTE :</b> Mammouth			



<b>NOM :</b> Gimme cat	<b>LIEU (X) :</b> Everlang Island, Salvage Archipelago	<b>HP :</b> 4683	<b>MP :</b> 1240	<b>Niv :</b> 36
<b>FAIBLESSE (S) :</b> -	<b>OBJETS À VOLER :</b> Bocca, Tente, Ether	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Pakaho		
<b>EXP :</b> 4	<b>CP :</b> 3	<b>Gils :</b> 5000	<b>COMMENTAIRE :</b> Ce monstre absorbe tous les altérations d'état. Il est impossible d'éliminer ce monstre.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Renais, Ether	<b>CARTE :</b> Gimme cat			

PlayOnline.

MOT DE PASSE :

F-PHANTNFO

SECRET

PlayOnline vous révèle ce que cette créature attend réellement de vous.



<b>NOM :</b> Gisemark	<b>LIEU (X) :</b> Caverne de Guismar	<b>HP :</b> 3175	<b>MP :</b> 502	<b>Niv :</b> 16
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Birdkiller, Tonnerre, Vent	<b>OBJETS À VOLER :</b> Elixir, Tricome	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 5	<b>Gils :</b> 800	<b>COMMENTAIRE :</b> Gisemark contre toute attaque magique d'un Silent Voice. Utilisez une Tente contre lui : il y a de fortes chances pour que cela lui inflige une altération d'état nocive. Tous les dommages infligés à Gisemark par l'élément Eau sont réduits de moitié et les attaques de Terre n'ont aucun effet sur lui.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Tente	<b>CARTE :</b> Mithépée			



<b>NOM :</b> Gobelimage	<b>LIEU (X) :</b> Plaine de Dona, Plaine des Lucils, Plaine du Poiré	<b>HP :</b> 983	<b>MP :</b> 485	<b>Niv :</b> 15
<b>FAIBLESSE (S) :</b> -	<b>OBJETS À VOLER :</b> Potion, Gemme	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Gobelipunch		
<b>EXP :</b> 912	<b>CP :</b> 1	<b>Gils :</b> 1136	<b>COMMENTAIRE :</b> -	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Potion, Bocca	<b>CARTE :</b> Nymphe			



<b>NOM :</b> Gobelin	<b>LIEU (X) :</b> Forêt Maudite, Continent de la Brume	<b>HP :</b> 33	<b>MP :</b> 172	<b>Niv :</b> 5
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Feu	<b>OBJETS À VOLER :</b> Potion	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Gobelipunch		
<b>EXP :</b> 38	<b>CP :</b> 1	<b>Gils :</b> 88	<b>COMMENTAIRE :</b> -	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Bocca, Potion	<b>CARTE :</b> Gobelin			



<b>NOM :</b> Golem	<b>LIEU (X) :</b> Tronc Clayra	<b>HP :</b> 342	<b>MP :</b> 376	<b>Niv :</b> 11
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Glace	<b>OBJETS À VOLER :</b> Maxi Potion, Lasik	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 0	<b>Gils :</b> 0	<b>COMMENTAIRE :</b> Ce monstre, qui n'apparaît qu'en compagnie d'un Kôa (voir page 142), absorbe les attaques d'Eau.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Désembroûil, Renais, Potion, Maxi Potion	<b>CARTE :</b> Golem			



<b>NOM :</b> Granada	<b>LIEU (X) :</b> Pic de Goulg	<b>HP :</b> 4685	<b>MP :</b> 1240	<b>Niv :</b> 36
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Birdkiller, Glace, Vent	<b>OBJETS À VOLER :</b> Gemme, Tente, Ether	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Worchester		
<b>EXP :</b> 7458	<b>CP :</b> 2	<b>Gils :</b> 1336	<b>COMMENTAIRE :</b> Les dommages infligés à ce monstre par l'élément Feu sont réduits de moitié et les attaques de Terre n'ont aucun effet sur lui.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Renais, Périodot	<b>CARTE :</b> Tanksqivim			



<b>NOM :</b> Griffon	<b>LIEU (X) :</b> Route des fossiles, Tréno, Plaine de Dona	<b>HP :</b> 1470	<b>MP :</b> 602	<b>Niv :</b> 16
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Birdkiller, Vent	<b>OBJETS À VOLER :</b> Gemme	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Sacré svent		
<b>EXP :</b> 1856	<b>CP :</b> 2	<b>Gils :</b> 602	<b>COMMENTAIRE :</b> Les attaques de Terre n'ont aucun effet sur ce monstre. Le Griffon de Tréno ne laisse pas d'objet après sa défaite.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Périodot, Maxi Potion, Ether	<b>CARTE :</b> Scorpion			



<b>NOM :</b> Grimlock	<b>LIEU (X) :</b> Palais Désert	<b>HP :</b> 818	<b>MP :</b> 4598	<b>Niv :</b> 30
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Glace, Feu, Tonnerre	<b>OBJETS À VOLER :</b> Tête bleue, Maxi Potion, Ether, Tête rouge, Gemme, Tente, Ether	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Nocturne		
<b>EXP :</b> 6610	<b>CP :</b> 2	<b>Gils :</b> 1363	<b>COMMENTAIRE :</b> Si la « tête bleue » est en haut, le monstre devient vulnérable à la magie. Lorsque sa « tête rouge » est en haut, il est alors vulnérable aux attaques physiques. Indépendamment de la couleur de la tête, vous recevrez les objets et cartes cités ci-contre si vous l'éliminez.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Tête bleue, Topaze, Bocca, Tête rouge, Périodot, Ether	<b>CARTE :</b> Tête bleue: Troll, Tête rouge: Grimlock			



<b>NOM :</b> Grododo	<b>LIEU (X) :</b> Marais des Kwe	<b>HP :</b> 242	<b>MP :</b> 264	<b>Niv :</b> 6
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Tonnerre	<b>OBJETS À VOLER :</b> Potion, Tente, Maxi Potion, Résurex	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Tétarisation		
<b>EXP :</b> 292	<b>CP :</b> 2	<b>Gils :</b> 139	<b>COMMENTAIRE :</b> Ce monstre absorbe les attaques d'Eau.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Potion, Gemme, Ether	<b>CARTE :</b> -			

&gt;&gt;



NOM :	<b>Grododo</b>	LIEU (X) :	Marais des Kwe	HP :	MP :	Niv :
				297	280	7
FAIBLESSE(S) :	Tonnerre	OBJETS À VOLER :	Gemme	SORT APPRIS PAR KWEENA :		
				Tétarisation		
EXP :	CP :	Gils :	COMMENTAIRE : Ce monstre absorbe les attaques d'Eau.			
297	2	158				
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :						
Bocca						
CARTE : Dodo						



NOM :	<b>Hagen</b>	LIEU (X) :	Alexandrie	HP :	MP :	Niv :
				33	673	1
FAIBLESSE(S) :	Tueur	OBJETS À VOLER :		SORT APPRIS PAR KWEENA :		
EXP :	CP :	Gils :	COMMENTAIRE : -			
0	0	0				
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :						
CARTE :						



NOM :	<b>Hectoculus</b>	LIEU (X) :	Terra, Continent Extérieur (CD.4)	HP :	MP :	Niv :
				9567	2033	51
FAIBLESSE(S) :	Feu, Sacré	OBJETS À VOLER :	Maxi Potion, Vaccin, Résurex	SORT APPRIS PAR KWEENA :		
				Léthacaprice		
EXP :	CP :	Gils :	COMMENTAIRE : Les dommages infligés à ce monstre par l'élément Ténèbres sont réduits de moitié.			
17096	3	2049				
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :						
Ether						
CARTE : HECTOCULUS						



NOM :	<b>Hornet</b>	LIEU (X) :	Pandémonium	HP :	MP :	Niv :
				10926	9383	54
FAIBLESSE(S) :	Vent, Entomokiller, Birdkiller	OBJETS À VOLER :	Vaccin, Ether	SORT APPRIS PAR KWEENA :		
EXP :	CP :	Gils :	COMMENTAIRE : Djidane apparaît après la seconde attaque de Hornet. Les dommages occasionnés au monstre jusqu'à cet instant ne sont pas pris en compte. Hornet est immunisé contre les attaques de Terre. Il avoue sa défaite après avoir perdu environ 11000 HP.			
26376	4	2348				
OBJETS LAISSÉS AU COMBAT :						
Ether						
CARTE : Hornet						

NOM :	<b>Hornet</b>	LIEU (X) :	Terra	HP :	MP :	Niv :
				12658	2479	58
FAIBLESSE(S) :	Vent, Entomokiller, Birdkiller	OBJETS À VOLER :	Garnet, Vaccin, Résurex, Résurex	SORT APPRIS PAR KWEENA :		
				Cyclone		
EXP :	CP :	Gils :	COMMENTAIRE : Ce monstre absorbe les attaques de Terre..			
32073	4	2604				
OBJETS LAISSÉS AU COMBAT :						
Garnet, Vaccin						
CARTE : Hornet						



NOM :	<b>Jabah</b>	LIEU (X) :	Continent Oublié	HP :	MP :	Niv :
				3442	1019	30
FAIBLESSE(S) :	Tonnerre, Ténèbres	OBJETS À VOLER :	Gemme, Maxi Potion	SORT APPRIS PAR KWEENA :		
				Ultime limite		
EXP :	CP :	Gils :	COMMENTAIRE : Les dommages infligés à ce monstre par les éléments Eau et Sacré sont réduits de moitié.			
4675	1	1156				
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :						
Potion, Maxi Potion, Renais, Bocca						
CARTE : Tatarosor						



NOM :	<b>Jabah</b>	LIEU (X) :	Plaine de Brizapas	HP :	MP :	Niv :
				3582	1042	31
FAIBLESSE(S) :	Tonnerre, Ténèbres	OBJETS À VOLER :		SORT APPRIS PAR KWEENA :		
EXP :	CP :	Gils :	COMMENTAIRE : Il est impossible d'éliminer ce monstre.			
0	40	0				
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :						
Lunatlithe						
CARTE : Pyrale						



NOM :	<b>Jayrfo</b>	LIEU (X) :	Dali, Plateau de Younolas	HP :	MP :	Niv :
				129	209	4
FAIBLESSE(S) :		OBJETS À VOLER :	Bocca, Potion	SORT APPRIS PAR KWEENA :		
				Invisibilité		
EXP :	CP :	Gils :	COMMENTAIRE : Ce monstre disparaît après vous avoir volé un objet.			
48	1	128				
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :						
Potion, Bocca						
CARTE : Gobelin						



NOM :	<b>Kaïmahn</b>	LIEU (X) :	Daines-horse Basin	HP :	MP :	Niv :
				589	359	10
FAIBLESSE(S) :	Glace, Tonnerre	OBJETS À VOLER :	Gemme, Tente	SORT APPRIS PAR KWEENA :		
				Percée Niv. 3		
EXP :	CP :	Gils :	COMMENTAIRE : Les dommages infligés à ce monstre par l'élément Eau sont réduits de moitié.			
172	1	218				
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :						
Gemme						
CARTE : Kaïmahn						



NOM :	<b>Kanibal</b>	LIEU (X) :	Tréno, Mémoira	HP :	MP :	Niv :
				24123	3338	71
FAIBLESSE(S) :	Glace, Beastkiller	OBJETS À VOLER :	Résurex, Résurex, Résurex, Résurex	SORT APPRIS PAR KWEENA :		
				Angélique		
EXP :	CP :	Gils :	COMMENTAIRE : Il y a 25% de chances pour que ce monstre contre vos attaques physiques avec un Météore. Le Kanibal de Tréno ne lâche aucun objet après la bataille.			
53166	4	2764				
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :						
Renais, Lapis, Bocca						
CARTE : Ogra						



NOM :	<b>Kaozium</b>	LIEU (X) :	Mémoira	HP :	MP :	Niv :
				58554	9999	71
FAIBLESSE(S) :	Devilkiller, Feu, Vent, Sacré	OBJETS À VOLER :	Gant genji, Sirèneflûte, Ténèbresrobe	SORT APPRIS PAR KWEENA :		
EXP :	CP :	Gils :	COMMENTAIRE : Équipez vos personnages d'objets qui offrent une protection contre les attaques de Terre telles que Séisme. Vous pouvez également éviter les dommages de Terre à l'aide de Levitation. Kaozium lance des Hadès Niv. 5, aussi veillez à ce qu'aucun de vos personnages ne soit d'un niveau multiple de 5. Les compétences Attaque à MP et Devilkiller sauront prouver leur efficacité, ainsi que les attaques de Feu, auxquelles il est fort vulnérable. Kaozium absorbe, en revanche, les attaques de Terre.			
0	10	8436				
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :						
Résurex, Renais, Ether, Elixir						
CARTE :						



NOM :	<b>Kaozium</b>	LIEU (X) :	Monde de cristal	HP :	MP :	Niv :
				22218	3091	68
FAIBLESSE(S) :	Devilkiller, Feu, Vent, Sacré	OBJETS À VOLER :	Gemme, Gemme, Gemme	SORT APPRIS PAR KWEENA :		
				Hadès Niv. 5		
EXP :	CP :	Gils :	COMMENTAIRE : Cette créature absorbe les attaques de Terre.			
0	7	2828				
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :						
Topaze, Tente, Ether, Elixir						
CARTE : Pepito						

PlayOnline

MOT DE PASSE:  
F-PHANTNFO  
SECRET

Ce monstre n'a pas vraiment l'intention de se battre. Découvrez ce qu'il vous veut sur PlayOnline.



BESTIAIRE

BESTIAIRE

141

&gt;&gt;

&gt;&gt;

&gt;&gt;



<b>NOM :</b> Kôa	<b>LIEU (X) :</b> Tronc Clayra	<b>HP :</b> 1091	<b>MP :</b> 377	<b>Niv :</b> 11
<b>FAIBLESSE(S) :</b> Glace	<b>OBJETS À VOLER :</b> Gemme, Maxi Potion	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 516	<b>CP :</b> 2	<b>Gils :</b> 589	<b>COMMENTAIRE :</b> Cette créature n'apparaît qu'en compagnie des Golems (voir page 139) et absorbe les attaques d'Eau.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Désembroûil, Renais, Potion, Maxi Potion				
<b>CARTE :</b> Golem				



<b>NOM :</b> Kuja	<b>LIEU (X) :</b> Pandémonium	<b>HP :</b> 42382	<b>MP :</b> 9999	<b>Niv :</b> 64
<b>FAIBLESSE(S) :</b> Tueur	<b>OBJETS À VOLER :</b> Éther, Angearmure, Robe de lumière	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 0	<b>Gils :</b> 0	<b>COMMENTAIRE :</b> Kuja est vulnérable au Somni. Utilisez Boomerang sur tous vos personnages pour contrer les Mega Atomium de Kuja : cette attaque est dirigée contre plusieurs personnages et inflige des dommages 40 fois supérieurs au niveau de la cible. En d'autres termes, si la victime est de Niv. 50, elle recevra 2000 HP de dommages. Les autres attaques de Kuja ont une cible unique. Quart n'inflige qu'un certain pourcentage de dommages, aussi Kuja ne peut-il envoyer vos personnages au tapis avec cette attaque. Surveillez constamment les HP des membres de votre équipe.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> -				
<b>CARTE :</b> -				



<b>NOM :</b> Kuja Transe	<b>LIEU (X) :</b> Monde de cristal	<b>HP :</b> 55535	<b>MP :</b> 9999	<b>Niv :</b> 76
<b>FAIBLESSE(S) :</b> Tueur, Birdkiller	<b>OBJETS À VOLER :</b> Éther, Robe, Métempy	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 0	<b>Gils :</b> 0	<b>COMMENTAIRE :</b> Les compétences Attaque à MP et Tueur se montrent fort efficaces contre cette forme de Kuja. Kuja Transe contre-attaque occasionnellement à l'aide de Mega Atomium ou de Soim Max, aussi ne prenez pas de personnages faibles (c'est à dire ceux qui infligent peu de dommages) pour cette rencontre. Le sort Somni et les sorts de Tarask sauront prouver leur efficacité contre Kuja Transe.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> -				
<b>CARTE :</b> -				



<b>NOM :</b> Kwell	<b>LIEU (X) :</b> Marais des Kwe	<b>HP :</b> 65535	<b>MP :</b> 3680	<b>Niv :</b> 76
<b>FAIBLESSE(S) :</b> Tueur, Tonnerre	<b>OBJETS À VOLER :</b> Elixir, Ninjasuit, Robe de kwe, Pélerine	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 65535	<b>CP :</b> 10	<b>Gils :</b> 10800	<b>COMMENTAIRE :</b> Ce monstre absorbe les attaques d'Eau.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Elixir				
<b>CARTE :</b> Grand dragon				



<b>NOM :</b> Lamie	<b>LIEU (X) :</b> Route des fossiles	<b>HP :</b> 5708	<b>MP :</b> 4802	<b>Niv :</b> 19
<b>FAIBLESSE(S) :</b> Tueur	<b>OBJETS À VOLER :</b> Épée vénus, Gradus, Éther	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 0	<b>Gils :</b> 0	<b>COMMENTAIRE :</b> La principale cible de Lamie est Dagg. Il n'existe aucune stratégie particulière contre cet adversaire : contentez-vous de l'attaquer vigoureusement en surveillant constamment les HP de vos personnages. Les compétences Tueur et Attaque à MP vous seront très utiles au cours de cette rencontre.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> -				
<b>CARTE :</b> -				



<b>NOM :</b> Langstor	<b>LIEU (X) :</b> Plateau de Younolas	<b>HP :</b> 294	<b>MP :</b> 278	<b>Niv :</b> 8
<b>FAIBLESSE(S) :</b> Tonnerre	<b>OBJETS À VOLER :</b> -	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Fréon		
<b>EXP :</b> 80	<b>CP :</b> 1	<b>Gils :</b> 190	<b>COMMENTAIRE :</b> Les dommages infligés à ce monstre par l'élément Eau sont réduits de moitié.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Bocca				
<b>CARTE :</b> Diabolik				



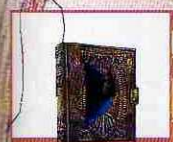
<b>NOM :</b> Larvalar	<b>LIEU (X) :</b> Route de la Gorgone	<b>HP :</b> 3352	<b>MP :</b> 584	<b>Niv :</b> 18
<b>FAIBLESSE(S) :</b> Glace	<b>OBJETS À VOLER :</b> Cahène, Giladaman, Renais	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 7	<b>Gils :</b> 1404	<b>COMMENTAIRE :</b> Larvalar s'enroule sur lui-même lorsqu'il essuie une attaque physique pour augmenter ses défenses. A ce moment-là, nous recommandons que vos personnages qui ne maîtrisent pas la magie restent passifs pendant que les autres lancent des sorts. Larvalar absorbe les attaques de Terre.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Éther				
<b>CARTE :</b> Gorgone				



<b>NOM :</b> Larvalar Jr.	<b>LIEU (X) :</b> Route de la Gorgone	<b>HP :</b> 2296	<b>MP :</b> 3649	<b>Niv :</b> 13
<b>FAIBLESSE(S) :</b> Glace	<b>OBJETS À VOLER :</b> Ossumelet, Mithrette	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 0	<b>Gils :</b> 0	<b>COMMENTAIRE :</b> Larvalar n'attaque jamais plus d'un personnage à la fois, aussi cette bataille ne devrait-elle pas être trop difficile. Pensez à soigner vos personnages à temps et tâchez de délester ce monstre de ses trois objets.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> -				
<b>CARTE :</b> -				



<b>NOM :</b> Le Rouge	<b>LIEU (X) :</b> Madahine-satee	<b>HP :</b> 8985	<b>MP :</b> 5865	<b>Niv :</b> 22
<b>FAIBLESSE(S) :</b> Tueur	<b>OBJETS À VOLER :</b> Éther, Amériffe	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 9	<b>Gils :</b> 4790	<b>COMMENTAIRE :</b> Cette rencontre n'a rien d'insurmontable tant que vous surveillez les HP de Djidane. Les compétences AutoPotion, Contrattak et Attaque à MP sauront prouver leur efficacité contre cet adversaire. Lorsque Le Rouge s'éloigne de Djidane pour se replier vers un mur, il vous suffit d'attendre qu'il se rapproche à nouveau.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Tente				
<b>CARTE :</b> -				



<b>NOM :</b> Lovcraft	<b>LIEU (X) :</b> Alexandrie	<b>HP :</b> 2197	<b>MP :</b> 1456	<b>Niv :</b> 41
<b>FAIBLESSE(S) :</b> Devilkiller, Sacré	<b>OBJETS À VOLER :</b> Éther, Elixir, Argette, Démarmure	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 12585	<b>CP :</b> 30	<b>Gils :</b> 4472	<b>COMMENTAIRE :</b> Lovcraft est aussi fort que résistant. Lorsqu'il reçoit des dommages, il s'ouvre à la page correspondant au nombre de HP qu'il a perdus. Les organes vitaux de Lovcraft se situent entre les pages 150 et 200. Lorsqu'il est ouvert sur ces pages, vous pouvez lui infliger de très sérieux dommages. Evitez de lui porter des attaques physiques : Lovcraft se ferme instantanément lorsqu'il est attaqué physiquement. Recourez plutôt à la magie et ordonnez à Bibi d'utiliser sa technique Stock tandis que Lovcraft s'ouvre. L'attaque Soustraction de Steiner est également très efficace, dans la mesure où Steiner a perdu entre 150 et 200 HP. Lorsque le cœur du monstre apparaît, ordonnez à Bibi de lancer son sort le plus puissant. A ce moment-là, Lovcraft ne porte que des attaques de Arsenic.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Mercure				
<b>CARTE :</b> Ramuh				



<b>NOM :</b> Mage Jayrfo	<b>LIEU (X) :</b> Bloumécia	<b>HP :</b> 297	<b>MP :</b> 278	<b>Niv :</b> 7
<b>FAIBLESSE(S) :</b> -	<b>OBJETS À VOLER :</b> Bocca, Éther, Éther, Éther	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> KO Magique		
<b>EXP :</b> 212	<b>CP :</b> 2	<b>Gils :</b> 239	<b>COMMENTAIRE :</b> Le Mage Jayrfo vous déleste d'un objet et prend la fuite avec son butin.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Éther				
<b>CARTE :</b> Succube				

PlayOnline.

MOT DE PASSE : F-QUABTL

SECRET

Manque de chance contre Kwell ? Pas de problème : PlayOnline vous explique comment dominer cet adversaire.





NOM :	<b>Mage Noir A</b>	LIEU (X) :	Caverne de Guismar, Bloumécia	HP :	MP :	Niv :
				398	293	8
FAIBLESSE(S) :	Tueur	OBJETS À VOLER :		SORT APPRIS PAR KWEENA :		
			Renais, Tente	-		
EXP :	CP :	Gils :	COMMENTAIRE : -			
114	1	199				
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :	Potion					
CARTE :	Squelette					



NOM :	<b>Mage Noir B</b>	LIEU (X) :	Clayra	HP :	MP :	Niv :
				526	361	10
FAIBLESSE(S) :	Tueur	OBJETS À VOLER :		SORT APPRIS PAR KWEENA :		
			Gemme, Maxi Potion, Ether	-		
EXP :	CP :	Gils :	COMMENTAIRE : -			
372	1	321				
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :	Potion, Remède					
CARTE :	Mimic					



NOM :	<b>Mage Noir C</b>	LIEU (X) :	Alexandrie	HP :	MP :	Niv :
				623	447	13
FAIBLESSE(S) :	Tueur	OBJETS À VOLER :		SORT APPRIS PAR KWEENA :		
			Potion, Tente	-		
EXP :	CP :	Gils :	COMMENTAIRE : -			
628	1	336				
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :	Maxi Potion, Bocca, Ether					
CARTE :	Yeti					



NOM :	<b>Maidor</b>	LIEU (X) :	Plateau de Younolas	HP :	MP :	Niv :
				397	295	8
FAIBLESSE(S) :	Glace, Dragonkiller	OBJETS À VOLER :		SORT APPRIS PAR KWEENA :		
			Antidote	Mother		
EXP :	CP :	Gils :	COMMENTAIRE : -			
138	1	184				
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :	Lasik					
CARTE :	Flambos					



NOM :	<b>Mammoth</b>	LIEU (X) :	Grotte des Glaces	HP :	MP :	Niv :
				129	183	2
FAIBLESSE(S) :	Feu, Beastkiller	OBJETS À VOLER :		SORT APPRIS PAR KWEENA :		
			Potion, Tente, Renais	-		
EXP :	CP :	Gils :	COMMENTAIRE : Les dommages infligés à ce monstre par l'élément Glace sont réduits de moitié et les attaques de Terre n'ont aucun effet sur lui.			
44	1	116				
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :	Potion, Ether					
CARTE :	Mammoth					



NOM :	<b>Mandragore</b>	LIEU (X) :	Plateau de Bendini	HP :	MP :	Niv :
				662	344	9
FAIBLESSE(S) :	Feu	OBJETS À VOLER :		SORT APPRIS PAR KWEENA :		
			Bocca, Tente, Maxi Potion, Résurex	Ultime limite		
EXP :	CP :	Gils :	COMMENTAIRE : -			
307	344	9				
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :	Potion					
CARTE :	Mandragore					



NOM :	<b>Manta</b>	LIEU (X) :	Route des fossiles, Esto Gaza, Continent de La Brume (DISC 4)	HP :	MP :	Niv :
				619	448	13
FAIBLESSE(S) :		OBJETS À VOLER :		SORT APPRIS PAR KWEENA :		
			Birdkiller, Tonnerre, Vent	Gemme, Désembroût, Maxi Potion, Ether Sédéral Niv. 4		
EXP :	CP :	Gils :	COMMENTAIRE : Les dommages infligés à ce monstre par l'élément Eau sont réduits de moitié et les attaques de Terre n'ont aucun effet sur lui.			
628	1	378				
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :	Renais					
CARTE :	Mandragore					



NOM :	<b>Manta</b>	LIEU (X) :	Mitmakis Ice Field	HP :	MP :	Niv :
				3298	994	29
FAIBLESSE(S) :		OBJETS À VOLER :		SORT APPRIS PAR KWEENA :		
			Birdkiller, Tonnerre, Vent, Ténébres	-		
EXP :	CP :	Gils :	COMMENTAIRE : Il est impossible d'éliminer ce monstre.			
0	30	0				
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :	Lapis					
CARTE :	Nymphé					



NOM :	<b>Marsupial</b>	LIEU (X) :	Palais Désert	HP :	MP :	Niv :
				3292	1018	30
FAIBLESSE(S) :		OBJETS À VOLER :		SORT APPRIS PAR KWEENA :		
			Devilkiller, Beastkiller, Eau	Antidote, Résurex Sédéral Niv. 4		
EXP :	CP :	Gils :	COMMENTAIRE : Ce monstre absorbe les attaques de Foudre.			
5672	2	1118				
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :	Améthyste					
CARTE :	Larvalar jr.					



NOM :	<b>Masked efer</b>	LIEU (X) :	Prima Vista	HP :	MP :	Niv :
				188	-223	1
FAIBLESSE(S) :	Tueur	OBJETS À VOLER :		SORT APPRIS PAR KWEENA :		
			Potion, Poignet, Dague	-		
EXP :	CP :	Gils :	COMMENTAIRE : Vos chances de succès sont maigres, mais vous pouvez toujours tenter de lui dérober la Dague magik au cours du combat. Tâchez de résister aux assauts de votre adversaire tout en recourant en permanence à la commande Voler.			
0	0	0				
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :	-					
CARTE :	-					



NOM :	<b>Maton</b>	LIEU (X) :	Forêt Maudite	HP :	MP :	Niv :
				513	1083	2
FAIBLESSE(S) :	Feu	OBJETS À VOLER :		SORT APPRIS PAR KWEENA :		
				-		
EXP :	CP :	Gils :	COMMENTAIRE : -			
0	0	0				
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :	-					
CARTE :	-					



NOM :	<b>Maton</b>	LIEU (X) :	Forêt Maudite	HP :	MP :	Niv :
				533	1186	2
FAIBLESSE(S) :	Feu	OBJETS À VOLER :		SORT APPRIS PAR KWEENA :		
			Bocca, Tente, Maxi Potion, Résurex	-		
EXP :	CP :	Gils :	COMMENTAIRE : -			
0	3	436				
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :	Lasik, Renais					
CARTE :	Gobelin					

PlayOnline.

MOT DE PASSE :

F-PHANTINFO

SECRET

PlayOnline vous révèle comment « vaincre » cette créature sans efforts.



NOM : <b>Meiden</b>	LIEU (X) : Forêt Maudite	HP : 68	MP : 178	Niv : 1
FAIBLESSE(S) : Beastkiller, Feu	OBJETS À VOLER : Potion, Renais, Rêsurex	SORT APPRIS PAR KWEENA :		

EXP : 23	CP : 1	Gils : 90	COMMENTAIRE : -
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT : Lasik, Renais			
CARTE : Meiden			

NOM : <b>Meiden</b>	LIEU (X) : Lindblum	HP : 216	MP : 253	Niv : 5
FAIBLESSE(S) : Beastkiller	OBJETS À VOLER : -	SORT APPRIS PAR KWEENA :		

EXP : 0	CP : 0	Gils : 0	COMMENTAIRE : Vous ne pouvez rencontrer ce monstre qu'à la Fête de la chasse.
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT : -			
CARTE : -			



NOM : <b>Merilith</b>	LIEU (X) : Monde de cristal	HP : 22535	MP : 3127	Niv : 69
FAIBLESSE(S) : Devilkiller, Glace	OBJETS À VOLER : Rêsurex, Renais, Ether	SORT APPRIS PAR KWEENA : Worcester		

EXP : 0	CP : 7	Gils : 2860	COMMENTAIRE : Ce monstre absorbe les attaques de Feu.
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT : Renais			
CARTE : Frit			



NOM : <b>Merilith</b>	LIEU (X) : Mémoira	HP : 59497	MP : 3381	Niv : 72
FAIBLESSE(S) : Devilkiller, Glace	OBJETS À VOLER : Genji Armour, Epée Ultima, Masamune	SORT APPRIS PAR KWEENA : -		

EXP : 0	CP : 10	Gils : 8532	COMMENTAIRE : Les compétences Devilkiller et Attaque à MP sauront prouver leur efficacité contre cet adversaire tandis que Nichonifroa protégera vos personnages de la Chaleur. Associez également la compétence Invincible aux membres de votre équipe s'ils sont encore à bas niveau et n'ont que peu de HP. Lorsque les HP de Merilith arrivent à 0, il recourt généralement à l'attaque Ondépée, occasionnant entre 1000 et 3000 HP de dommages. Etant donné qu'il utilise la technique Boomerang, il est conseillé d'activer Boomerang chez vos magiciens afin de lui renvoyer ses sorts. Ce monstre absorbe les attaques de Feu.
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT : Rêsurex, Renais, Ether, Elixir			
CARTE : -			



NOM : <b>Mimic</b>	LIEU (X) : Bloumécia	HP : 346	MP : 295	Niv : 10
FAIBLESSE(S) : Sacré	OBJETS À VOLER : Maxi Potion, Antidote	SORT APPRIS PAR KWEENA : -		

EXP : 320	CP : 2	Gils : 777	COMMENTAIRE : Les dommages infligés à ce monstre par l'élément Ténèbres sont réduits de moitié. En outre, il invoque des Mages Jayrfo.
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT : Maxi Potion, Ether			
CARTE : Mimic			



NOM : <b>Miskoxy</b>	LIEU (X) : Plaine de Dona	HP : 244	MP : 267	Niv : 6
FAIBLESSE(S) : Birdkiller, Entomokiller, Vent, Ténèbres	OBJETS À VOLER : -	SORT APPRIS PAR KWEENA : -		

EXP : 0	CP : 20	Gils : 0	COMMENTAIRE : Les dommages infligés à ce « monstre » par l'élément Sacré sont réduits de moitié. Les attaques de Terre n'ont aucun effet sur lui. Il est impossible d'éliminer ce monstre.
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT : Ether, Bocca			
CARTE : Phacoche			

PlayOnline.

MOT DE PASSE :  
F-PHANTFO  
SECRETUn monstre inhabituel ?  
PlayOnline vous aide à  
dominer le champs de  
bataille.

NOM : <b>Miskoxy</b>	LIEU (X) : Plateau de Vouvolas	HP : 244	MP : 266	Niv : 6
FAIBLESSE(S) : Birdkiller, Entomokiller, Vent	OBJETS À VOLER : Lasik, Tente, Maxi Potion, Rêsurex	SORT APPRIS PAR KWEENA : Pumpkin head		

EXP : 89	CP : 1	Gils : 193	COMMENTAIRE : Les attaques de Terre n'ont aucun effet sur ce monstre.
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT : Potion, Tente			
CARTE : Kalmahn			



NOM : <b>Moinosor</b>	LIEU (X) : Plateau de Bendini	HP : 191	MP : 250	Niv : 5
FAIBLESSE(S) : Birdkiller, Vent	OBJETS À VOLER : Gemme	SORT APPRIS PAR KWEENA : Matraque		

EXP : 63	CP : 1	Gils : 198	COMMENTAIRE : Les attaques de Terre n'ont aucun effet sur ce monstre.
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT : Bocca			
CARTE : Flambo			



NOM : <b>Moskira</b>	LIEU (X) : Caverne de Guismar	HP : 293	MP : 281	Niv : 7
FAIBLESSE(S) : Entomokiller, Birdkiller, Tonnerre, Vent	OBJETS À VOLER : Potion	SORT APPRIS PAR KWEENA : Invisibilité		

EXP : 293	CP : 1	Gils : 194	COMMENTAIRE : -
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT : Potion			
CARTE : Flambo			



NOM : <b>Nécromancien</b>	LIEU (X) : Palais Désert	HP : 3292	MP : 1018	Niv : 30
FAIBLESSE(S) : Devilkiller, Vent	OBJETS À VOLER : Antidote	SORT APPRIS PAR KWEENA : Invisibilité		

EXP : 5674	CP : 2	Gils : 1677	COMMENTAIRE : -
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT : Saphir, Renais, Ether			
CARTE : Strawbear			



NOM : <b>Néloambo</b>	LIEU (X) : Forêt Maudite	HP : 174	MP : 186	Niv : 2
FAIBLESSE(S) : Birdkiller, Vent, Feu	OBJETS À VOLER : Lasik, Tente, Gemme	SORT APPRIS PAR KWEENA : -		

EXP : 39	CP : 2	Gils : 99	COMMENTAIRE : Les attaques de Terre n'ont aucun effet sur ce monstre.
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT : Lasik, Potion, Renais			
CARTE : Meiden			



NOM : <b>Nohl</b>	LIEU (X) : Passe de Condéa	HP : 1375	MP : 586	Niv : 18
FAIBLESSE(S) : -	OBJETS À VOLER : Maxi Potion, Rêsurex, Ether	SORT APPRIS PAR KWEENA : Invisibilité		

EXP : 1368	CP : 1	Gils : 691	COMMENTAIRE : -
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT : Saphir			
CARTE : Mimic			

&gt;&gt;

BESTIAIRE

BESTIAIRE





<b>NOM :</b>	<b>Pile</b>	<b>LIEU (X) :</b>	Alexandrie	<b>HP :</b>	<b>MP :</b>	<b>Niv :</b>
				4896	9999	16
<b>FAIBLESSE (S) :</b>	Tueur	<b>OBJETS À VOLER :</b>	Partisan, Galaxias	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b>		
<b>EXP :</b>	<b>CP :</b>	<b>Gils :</b>	<b>COMMENTAIRE :</b> Face apparaît toujours accompagné de Pile. Pile et Face renforcent mutuellement leur capacité à lancer des sorts. Attaquez toujours le bouffon qui se concentre, car cela leur coupe l'usage de la magie. Il vous suffit d'en envoyer un des deux au tapis pour mettre fin au combat.			
0	0	0				
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b>						
-						
<b>CARTE :</b>						
-						



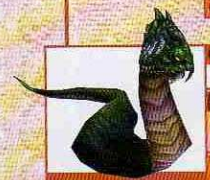
<b>NOM :</b>	<b>Pluton</b>	<b>LIEU (X) :</b>	Mémoria	<b>HP :</b>	<b>MP :</b>	<b>Niv :</b>
				55535	9999	92
<b>FAIBLESSE (S) :</b>	Sacré, Birdkiller, Devilkiller	<b>OBJETS À VOLER :</b>	Boomebague, Mercure, Combat boots, Peleène	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b>		
<b>EXP :</b>	<b>CP :</b>	<b>Gils :</b>	<b>COMMENTAIRE :</b> Pluton absorbe les attaques de Ténèbres et les attaques de Terre n'ont aucun effet sur lui. Ne défiez Pluton qu'une fois que vos personnages ont atteint des niveaux élevés. Cette créature lance des Sorts, aussi les membres de vos équipes doivent-ils tous avoir entre 3000 et 5000 HP. Nous vous recommandons également de les protéger contre les diverses altérations d'état.			
0	30	14457				
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b>						
Angel Moon, Elixir						
<b>CARTE :</b>						
Sideral						



<b>NOM :</b>	<b>Poulpzilla</b>	<b>LIEU (X) :</b>	Sur la plage du Continent Fermé	<b>HP :</b>	<b>MP :</b>	<b>Niv :</b>
				3584	1044	31
<b>FAIBLESSE (S) :</b>	Tonnerre, Vent, Birdkiller	<b>OBJETS À VOLER :</b>	Lasik, Renaïs, Ether	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b>		
<b>EXP :</b>	<b>CP :</b>	<b>Gils :</b>	<b>COMMENTAIRE :</b> Les dommages infligés à ce monstre par l'élément Eau sont réduits de moitié et les attaques de Terre n'ont aucun effet sur lui.			
6096	3	1840				
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b>						
Renaïs, Maxi Potion						
<b>CARTE :</b>						
Rataïme						



<b>NOM :</b>	<b>Pyrale</b>	<b>LIEU (X) :</b>	Clayra	<b>HP :</b>	<b>MP :</b>	<b>Niv :</b>
				259	345	9
<b>FAIBLESSE (S) :</b>	Entomokiller, Glace	<b>OBJETS À VOLER :</b>	Désembrouil, Tente	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b>		
<b>EXP :</b>	<b>CP :</b>	<b>Gils :</b>	<b>COMMENTAIRE :</b> -			
328	1	319				
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b>						
Potion, Renaïs, Lasik						
<b>CARTE :</b>						
Pyrale						



<b>NOM :</b>	<b>Python</b>	<b>LIEU (X) :</b>	Continent de la Brume, Plateau de Norchi	<b>HP :</b>	<b>MP :</b>	<b>Niv :</b>
				75	184	2
<b>FAIBLESSE (S) :</b>	Glace	<b>OBJETS À VOLER :</b>	Potion, Gemme, Maxi Potion, Résurex	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b>		
<b>EXP :</b>	<b>CP :</b>	<b>Gils :</b>	<b>COMMENTAIRE :</b> -			
40	1	106				
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b>						
Renaïs, Potion						
<b>CARTE :</b>						
Gobelin						



<b>NOM :</b>	<b>Ramya</b>	<b>LIEU (X) :</b>	Caverne de Guismar	<b>HP :</b>	<b>MP :</b>	<b>Niv :</b>
				994	358	10
<b>FAIBLESSE (S) :</b>	Tonnerre	<b>OBJETS À VOLER :</b>	Gemme, Renaïs	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b>		
<b>EXP :</b>	<b>CP :</b>	<b>Gils :</b>	<b>COMMENTAIRE :</b> Les dommages infligés à ce monstre par l'élément Eau sont réduits de moitié.			
204	2	494				
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b>						
Renaïs, Ether, Potion						
<b>CARTE :</b>						
Zombie						



<b>NOM :</b>	<b>Rataïme</b>	<b>LIEU (X) :</b>	Dans de nombreuses forêts	<b>HP :</b>	<b>MP :</b>	<b>Niv :</b>
				3584	1045	31
<b>FAIBLESSE (S) :</b>	-	<b>OBJETS À VOLER :</b>	-	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b>		
<b>EXP :</b>	<b>CP :</b>	<b>Gils :</b>	<b>COMMENTAIRE :</b> Cette créature ne peut être vaincue par des moyens « normaux ».			
23852	0	59630				
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b>						
-						
<b>CARTE :</b>						
-						

PlayOnline

MOT DE PASSE :

F-RAGTSEC

SECRET

Pas de chance au quiz ?  
PlayOnline à toutes les  
réponses...

<b>NOM :</b>	<b>Red dragon</b>	<b>LIEU (X) :</b>	Pic de Goulg	<b>HP :</b>	<b>MP :</b>	<b>Niv :</b>
				8000	1242	36
<b>FAIBLESSE (S) :</b>	Dragonkiller, Birdkiller, Glace	<b>OBJETS À VOLER :</b>	Tente, Ether, Elixir, Elixir	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b>		
<b>EXP :</b>	<b>CP :</b>	<b>Gils :</b>	<b>COMMENTAIRE :</b> Les dommages infligés à ce monstre par l'élément Feu sont réduits de moitié et les attaques de Terre n'ont aucun effet sur lui. Il est, en revanche, vulnérable aux attaques de Glace. Si vous possédez un Octogocanne, vous pouvez absorber les attaques de Vent. Vous êtes alors immunisés contre les attaques Vacuum et Cyclone du Red dragon. Employez une Tente contre le Red dragon pour lui infliger les altérations d'état Arsenic, Obscurité et Sort.			
22377	3	5156				
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b>						
Saphir, Ether						
<b>CARTE :</b>						
Pavonis						



<b>NOM :</b>	<b>Roi Lear</b>	<b>LIEU (X) :</b>	Alexandrie	<b>HP :</b>	<b>MP :</b>	<b>Niv :</b>
				188	223	1
<b>FAIBLESSE (S) :</b>	Tueur	<b>OBJETS À VOLER :</b>	-	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b>		
<b>EXP :</b>	<b>CP :</b>	<b>Gils :</b>	<b>COMMENTAIRE :</b> -			
0	0	0				
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b>						
-						
<b>CARTE :</b>						
-						



<b>NOM :</b>	<b>Sahagin</b>	<b>LIEU (X) :</b>	Marais des Kwe	<b>HP :</b>	<b>MP :</b>	<b>Niv :</b>
				1375	585	18
<b>FAIBLESSE (S) :</b>	Tonnerre	<b>OBJETS À VOLER :</b>	Maxi Potion, Ether	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b>		
<b>EXP :</b>	<b>CP :</b>	<b>Gils :</b>	<b>COMMENTAIRE :</b> Ce monstre absorbe les attaques d'Eau.			
1368	2	1026				
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b>						
Ether, Maxi Potion						
<b>CARTE :</b>						
Sahagin						



<b>NOM :</b>	<b>Scorpion</b>	<b>LIEU (X) :</b>	Clayra, Daines-horse Basin, Pinnacle rocks	<b>HP :</b>	<b>MP :</b>	<b>Niv :</b>
				526	360	10
<b>FAIBLESSE (S) :</b>	Glace	<b>OBJETS À VOLER :</b>	Gemme, Antidote, Ether	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b>		
<b>EXP :</b>	<b>CP :</b>	<b>Gils :</b>	<b>COMMENTAIRE :</b> Ce monstre absorbe les attaques d'Eau.			
400	1	315				
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b>						
Potion, Maxi Potion, Désembrouil						
<b>CARTE :</b>						
Scorpion						



<b>NOM :</b>	<b>SdA</b>	<b>LIEU (X) :</b>	Terra, Branval	<b>HP :</b>	<b>MP :</b>	<b>Niv :</b>
				9569	2030	51
<b>FAIBLESSE (S) :</b>	Vent, Birdkiller, Devilkiller	<b>OBJETS À VOLER :</b>	Bocca, Vaccin	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b>		
<b>EXP :</b>	<b>CP :</b>	<b>Gils :</b>	<b>COMMENTAIRE :</b> Les attaques de Terre n'ont aucun effet sur ce monstre.			
18816	2	1868				
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b>						
Lasik, Améthyste						
<b>CARTE :</b>						
Tite						



<b>NOM :</b> Sealion	<b>LIEU (X) :</b> Grotte des Glaces	<b>HP :</b> 472	<b>MP :</b> 9999	<b>Niv. :</b> 3
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Feu	<b>OBJETS À VOLER :</b> Ether, Mithdague	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b>		
<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 5	<b>Gils :</b> 399	<b>COMMENTAIRE :</b> Les valeurs d'EXP, de CP et de Gils indiquées dans ce tableau correspondent à ce que vous obtenez en terrassant Sealion et Volseur 1. Ce monstre absorbe les dommages provoqués par les attaques de Glace, et les attaques de Terre et d'Eau n'ont aucun effet sur lui.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Maxi Potion, Renais	<b>CARTE :</b> Meiden			



<b>NOM :</b> Shaman	<b>LIEU (X) :</b> Grotte des Glaces	<b>HP :</b> 74	<b>MP :</b> 186	<b>Niv. :</b> 2
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Feu	<b>OBJETS À VOLER :</b> Potion, Renais	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b>		
<b>EXP :</b> 34	<b>CP :</b> 1	<b>Gils :</b> 118	<b>COMMENTAIRE :</b> Les dommages infligés à ce monstre par l'élément Glace sont réduits de moitié.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Gemme, Renais	<b>CARTE :</b> Flambois			



<b>NOM :</b> Shinyū	<b>LIEU (X) :</b> L'Ifa	<b>HP :</b> 54940	<b>MP :</b> 9999	<b>Niv. :</b> 67
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Dragonkiller, Birdkiller, Glace, Vent	<b>OBJETS À VOLER :</b> Remède, Dragonet, G-Armure	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b>		
<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 13	<b>Gils :</b> 9506	<b>COMMENTAIRE :</b> Équipez vos personnages d'objets qui protègent du Vent et/ou de l'Eau. Un personnage capable de soigner plusieurs de ses compagnons en même temps (à l'aide d'un Soin Max, par exemple) vous serait d'un grand secours pour combattre Shinyū. La compétence Attaque à MP et les altérations d'état Sommi sauront également prouver leur efficacité. Les attaques de Terre n'ont aucun effet sur ce monstre.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Ether, Angel Moon, Elixir	<b>CARTE :</b> Elixir			



<b>NOM :</b> Siamois	<b>LIEU (X) :</b> Pic de Goutg	<b>HP :</b> 24348	<b>MP :</b> 1570	<b>Niv. :</b> 42
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Devilkiller, Feu	<b>OBJETS À VOLER :</b> Vaccin, Broche d'or, Plastronix	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b>		
<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 11	<b>Gils :</b> 6428	<b>COMMENTAIRE :</b> Siamois porte diverses attaques qui infligent l'altération d'état Arsenic. Il est vulnérable au Feu. Les compétences Boomerang et Mithridate vous seront ici d'une grande utilité. Nous vous recommandons également d'associer la compétence Attaque à MP à vos personnages pour augmenter la puissance de leurs attaques. Pensez à faire soigner votre équipe par Eiko et Daggia. Les dommages infligés à Siamois par l'élément Ténèbres sont réduits de moitié.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Vaccin	<b>CARTE :</b> Necronomicon			



<b>NOM :</b> Silverdragon	<b>LIEU (X) :</b> Pandémonium	<b>HP :</b> 24055	<b>MP :</b> 9999	<b>Niv. :</b> 58
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Dragonkiller, Birdkiller, Glace, Vent	<b>OBJETS À VOLER :</b> Elixir, Dragarmure, Césariffe	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b>		
<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 13	<b>Gils :</b> 5240	<b>COMMENTAIRE :</b> Le Hypnoronne et le Ruban offrent la protection idéale contre les attaques Vacuum et Cyclone de ce redoutable adversaire. Soignez les membres de votre équipe en ordonnant à l'un de vos personnages (Daggia ou Eiko) d'utiliser Soin ou des Soins Max. Associez Attaque à MP à vos autres personnages et faites-leur porter leurs attaques les plus puissantes. Les altérations d'état Morphée et Sommi vous seront également très utiles au cours de cette rencontre. A noter que les attaques de Terre n'ont aucun effet sur le Silverdragon.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Angel Moon	<b>CARTE :</b> Fenril			



<b>NOM :</b> Soulcage	<b>LIEU (X) :</b> L'Ifa	<b>HP :</b> 9765	<b>MP :</b> 862	<b>Niv. :</b> 26
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Undeadkiller, Feu, Sacré	<b>OBJETS À VOLER :</b> Cannène, Manto noir, Brigandine	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b>		
<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 9	<b>Gils :</b> 3800	<b>COMMENTAIRE :</b> Les attaques de Feu rendent les assauts du Soulcage plus dangereux tandis que la Glace les affaiblit. Un sort de Vie ou un Elixir vous débarrasseront instantanément de ce monstre.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Résurex, Elixir	<b>CARTE :</b> Fourmillon			



<b>NOM :</b> Squelette	<b>LIEU (X) :</b> Caverne de Guismar, Daines-horse Basin	<b>HP :</b> 400	<b>MP :</b> 293	<b>Niv. :</b> 8
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Undeadkiller, Feu, Sacré	<b>OBJETS À VOLER :</b> Gemme, Maxi Potion, Ether	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Pumpkin head		
<b>EXP :</b> 104	<b>CP :</b> 1	<b>Gils :</b> 209	<b>COMMENTAIRE :</b> Les dommages infligés à ce monstre par l'élément Ténèbres sont réduits de moitié.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Potion, Renais	<b>CARTE :</b> Squelette			



<b>NOM :</b> Steiner	<b>LIEU (X) :</b> Prima Vista	<b>HP :</b> 162	<b>MP :</b> 770	<b>Niv. :</b> 1
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Tueur	<b>OBJETS À VOLER :</b>	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b>		
<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 0	<b>Gils :</b> 0	<b>COMMENTAIRE :</b>	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b>	<b>CARTE :</b>			



<b>NOM :</b> Steiner	<b>LIEU (X) :</b> Alexandrie	<b>HP :</b> 167	<b>MP :</b> 620	<b>Niv. :</b> 1
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Tueur	<b>OBJETS À VOLER :</b>	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b>		
<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 0	<b>Gils :</b> 395	<b>COMMENTAIRE :</b>	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b>	<b>CARTE :</b>			



<b>NOM :</b> Steiner	<b>LIEU (X) :</b> Alexandrie	<b>HP :</b> 169	<b>MP :</b> 523	<b>Niv. :</b> 1
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Tueur	<b>OBJETS À VOLER :</b> Cuireau, Soierie	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b>		
<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 0	<b>Gils :</b> 0	<b>COMMENTAIRE :</b>	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b>	<b>CARTE :</b>			



<b>NOM :</b> Stielu	<b>LIEU (X) :</b> Mémorïa	<b>HP :</b> 21906	<b>MP :</b> 3053	<b>Niv. :</b> 67
<b>FAIBLESSE (S) :</b> Eau, Devilkiller	<b>OBJETS À VOLER :</b> Ether, Ether, Ether, Ether	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Pakahô		
<b>EXP :</b> 42784	<b>CP :</b> 4	<b>Gils :</b> 2780	<b>COMMENTAIRE :</b>	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Antidote, Tente, Garnet	<b>CARTE :</b> Végar			



<b>NOM :</b> Strowbear	<b>LIEU (X) :</b> L'Ifa	<b>HP :</b> 1840	<b>MP :</b> 697	<b>Niv :</b> 21
<b>FAIBLESSE(S) :</b> Stonekiller, Feu	<b>OBJETS À VOLER :</b> Défjeur, Périodot, Renais, Résurex	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Hadès Niv. 5		
<b>EXP :</b> 2344	<b>CP :</b> 2	<b>Gils :</b> 2136	<b>COMMENTAIRE :</b> -	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Renais, Périodot				
<b>CARTE :</b> Mandragore				



<b>NOM :</b> Succube	<b>LIEU (X) :</b> Alexandrie	<b>HP :</b> 38	<b>MP :</b> 823	<b>Niv :</b> 1
<b>FAIBLESSE(S) :</b> -	<b>OBJETS À VOLER :</b> -	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 0	<b>Gils :</b> 0	<b>COMMENTAIRE :</b> Ce monstre ne peut pas vraiment être assailli. Il gonfle au cours du combat et finit par exploser.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> -				
<b>CARTE :</b> -				

<b>NOM :</b> Succube	<b>LIEU (X) :</b> Plateau d'Alexandrie	<b>HP :</b> 529	<b>MP :</b> 359	<b>Niv :</b> 10
<b>FAIBLESSE(S) :</b> Glace, Eau, Vent, Birdkiller	<b>OBJETS À VOLER :</b> Gemme, Maxi Potion, Ether	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Worchester		
<b>EXP :</b> 174	<b>CP :</b> 1	<b>Gils :</b> 235	<b>COMMENTAIRE :</b> -	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Potion				
<b>CARTE :</b> Succube				



<b>NOM :</b> Sulfura	<b>LIEU (X) :</b> Monde de cristal	<b>HP :</b> 55535	<b>MP :</b> 9999	<b>Niv :</b> 74
<b>FAIBLESSE(S) :</b> Devilkiller, Entomokiller, Birdkiller, Glace, Vent	<b>OBJETS À VOLER :</b> Elixir, Obi noir, Hérogriffe	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 0	<b>Gils :</b> 19016	<b>COMMENTAIRE :</b> Ce monstre ouvre les festivités en lançant un Météore qui anéantit instantanément votre équipe si vos personnages n'ont pas suffisamment de HP. Équipez vos personnages de compétences telles que Invincible et soignez-les immédiatement s'ils parviennent à survivre à la première vague. Les compétences Attaque à MP et Birdkiller vous seront ici d'une grande utilité. Les attaques Nocturne de Kweena et Amépie de Djidane vous faciliteront le combat en infigeant l'altération d'état Morphée à Sulfura (s'ils sont tous deux équipés de Monarch). Ceci dit, ne recourez à l'attaque Nocturne que si vous avez associé la compétence Nuit blanche à tous vos personnages. Les attaques de Terre n'ont aucun effet sur ce monstre.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Renais, Angel Moon				
<b>CARTE :</b> -				



<b>NOM :</b> Tanksgivin	<b>LIEU (X) :</b> Sentier (forêt du Village des Mages Noirs)	<b>HP :</b> 1571	<b>MP :</b> 625	<b>Niv :</b> 20
<b>FAIBLESSE(S) :</b> Birdkiller, Vent	<b>OBJETS À VOLER :</b> Gemme, Maxi Potion, Ether	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Sacré svent		
<b>EXP :</b> 2092	<b>CP :</b> 2	<b>Gils :</b> 889	<b>COMMENTAIRE :</b> Les attaques de Terre n'ont aucun effet sur ce monstre.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Maxi Potion				
<b>CARTE :</b> Cocatrix				



<b>NOM :</b> Tétarosor	<b>LIEU (X) :</b> Plateau de Younolas	<b>HP :</b> 295	<b>MP :</b> 281	<b>Niv :</b> 7
<b>FAIBLESSE(S) :</b> -	<b>OBJETS À VOLER :</b> Gemme, Maxi Potion	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Pumpkin head		
<b>EXP :</b> 117	<b>CP :</b> 1	<b>Gils :</b> 187	<b>COMMENTAIRE :</b> -	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Ether, Renais				
<b>CARTE :</b> Phacoché				



<b>NOM :</b> Tiamat	<b>LIEU (X) :</b> Mémoira	<b>HP :</b> 59494	<b>MP :</b> 3381	<b>Niv :</b> 72
<b>FAIBLESSE(S) :</b> Dragonkiller, Glace	<b>OBJETS À VOLER :</b> Sanguine, Boîtes 7L, Grand Armet	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 10	<b>Gils :</b> 8820	<b>COMMENTAIRE :</b> Cette créature absorbe les attaques de Vent. Équipez vos personnages d'objets qui offrent une protection contre le Vent et associez-leur les compétences Nichonifra et Attaque à MP. Cette bataille peut s'avérer de longue haleine, car Tiamat est plus résistant que Merlith. Ne laissez aucun de vos personnages affectés par Lévitation l'attaquer physiquement, car une forte brise pourrait l'emporter.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Ether, Angel Moon, Renais, Elixir				
<b>CARTE :</b> -				



<b>NOM :</b> Tiamat	<b>LIEU (X) :</b> Monde de cristal	<b>HP :</b> 24127	<b>MP :</b> 3338	<b>Niv :</b> 71
<b>FAIBLESSE(S) :</b> Dragonkiller, Glace	<b>OBJETS À VOLER :</b> Angel Moon, Ether	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Cyclone		
<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 7	<b>Gils :</b> 2956	<b>COMMENTAIRE :</b> Ce monstre absorbe les attaques de Vent.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Remède, Périodot, Renais, Bocca				
<b>CARTE :</b> Garuda				



<b>NOM :</b> Tomberry	<b>LIEU (X) :</b> Château d'ypsen	<b>HP :</b> 7886	<b>MP :</b> 1779	<b>Niv :</b> 46
<b>FAIBLESSE(S) :</b> -	<b>OBJETS À VOLER :</b> Maxi Potion, Renais, Résurex, Ether	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 13297	<b>CP :</b> 2	<b>Gils :</b> 1513	<b>COMMENTAIRE :</b> -	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Périodot, Ether				
<b>CARTE :</b> Tomberry				



<b>NOM :</b> Trogiidae	<b>LIEU (X) :</b> Passe de Condéa	<b>HP :</b> 3568	<b>MP :</b> 622	<b>Niv :</b> 16
<b>FAIBLESSE(S) :</b> Feu	<b>OBJETS À VOLER :</b> Maxi Potion, Résurex, Ether	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Percée Niv. 3		
<b>EXP :</b> 2092	<b>CP :</b> 2	<b>Gils :</b> 845	<b>COMMENTAIRE :</b> -	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> Renais				
<b>CARTE :</b> Trogiidae				



<b>NOM :</b> Troll	<b>LIEU (X) :</b> Passe de Condéa, Plaine des Lucifs, Plaine du Poiré	<b>HP :</b> 1469	<b>MP :</b> 623	<b>Niv :</b> 20
<b>FAIBLESSE(S) :</b> -	<b>OBJETS À VOLER :</b> Gemme, Tente	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> Invisibilité		
<b>EXP :</b> 2092	<b>CP :</b> 1	<b>Gils :</b> 854	<b>COMMENTAIRE :</b> -	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> -				
<b>CARTE :</b> Troll				



<b>NOM :</b> Valseur 1	<b>LIEU (X) :</b> Grotte des Glaces	<b>HP :</b> 229	<b>MP :</b> 9999	<b>Niv :</b> 2
<b>FAIBLESSE(S) :</b> Feu, Glace	<b>OBJETS À VOLER :</b> Remède, Soierie	<b>SORT APPRIS PAR KWEENA :</b> -		
<b>EXP :</b> 0	<b>CP :</b> 5	<b>Gils :</b> 399	<b>COMMENTAIRE :</b> Les valeurs d'EXP, de CP et de Gils indiquées dans ce tableau correspondent à ce que vous obtenez en terrassant Valseur 1 et le Sealion.	
<b>OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :</b> -				
<b>CARTE :</b> Squelette				



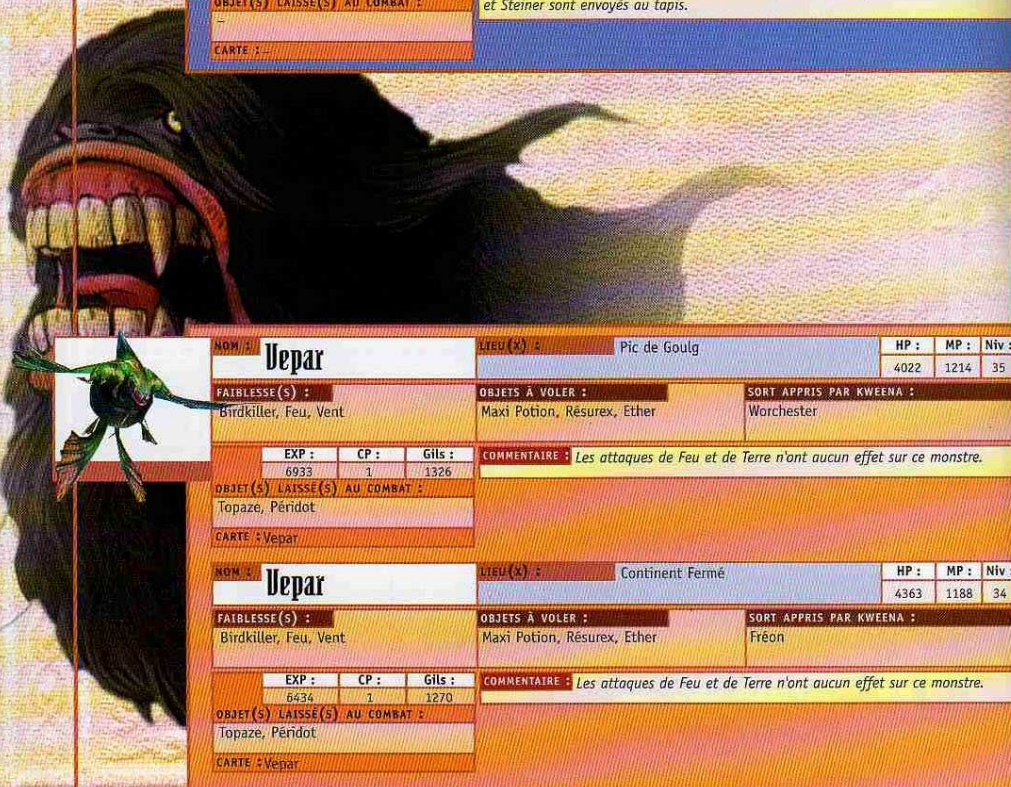
NOM :	<b>Valseur 2</b>	LIEU (X) :	Dali	HP :	MP :	Niv :
				1030	3017	6
FAIBLESSE(S) :	Tueur, Birdkiller, Vent	OBJETS À VOLER :	Chapoppintou, Cutrasse	SORT APPRIS PAR KWEENA :		
				-		
EXP :	CP :	Gils :	COMMENTAIRE : Valseur 2 contre les attaques magiques avec des attaques de Feu. Portez-lui des attaques physiques. Les attaques de Terre n'ont aucun effet sur cette créature.			
0	5	443				
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :	Ether					
ETHER						
CARTE :	Phacoché					



NOM :	<b>Valseur 3</b>	LIEU (X) :	Aérocargo	HP :	MP :	Niv :
				1128	2080	7
FAIBLESSE(S) :	Tueur	OBJETS À VOLER :	Chapoppintou, Armure de lin, Gantélex	SORT APPRIS PAR KWEENA :		
				-		
EXP :	CP :	Gils :	COMMENTAIRE : Son état de Transe permet à Bibi de lancer deux sorts à un tour. Valseur 3 a recours au Foudre + en état de lévitation, alors que celui-ci le protège des attaques physiques. Comme Dagga n'est pas là pour soigner vos personnages, il vous faut achever ce combat le plus vite possible (à moins que vous n'ayez suffisamment de Potion).			
0	0	0				
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :	-					
CARTE :	-					



NOM :	<b>Valseur 3</b>	LIEU (X) :	Porte Sud	HP :	MP :	Niv :
				1292	344	9
FAIBLESSE(S) :	Tueur	OBJETS À VOLER :	Chapoppintou, Foudrekane, Canne feu	SORT APPRIS PAR KWEENA :		
				-		
EXP :	CP :	Gils :	COMMENTAIRE : Valseur 3 n'attaque toujours qu'un personnage à la fois, aussi n'est-il pas si redoutable que cela. Valseur 3 en viendra même à s'attaquer tout seul si Markus et Steiner sont envoyés au tapis.			
0	0	864				
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :	-					
CARTE :	-					



NOM :	<b>Vepar</b>	LIEU (X) :	Pic de Goulg	HP :	MP :	Niv :
				4022	1214	35
FAIBLESSE(S) :	Birdkiller, Feu, Vent	OBJETS À VOLER :	Maxi Potion, Résurex, Ether	SORT APPRIS PAR KWEENA :		
				Worchester		
EXP :	CP :	Gils :	COMMENTAIRE : Les attaques de Feu et de Terre n'ont aucun effet sur ce monstre.			
6933	1	1326				
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :	Topaze, Périodot					
TOPAZE, PÉRIODOT						
CARTE :	Vepar					



NOM :	<b>Vepar</b>	LIEU (X) :	Continent Fermé	HP :	MP :	Niv :
				4363	1188	34
FAIBLESSE(S) :	Birdkiller, Feu, Vent	OBJETS À VOLER :	Maxi Potion, Résurex, Ether	SORT APPRIS PAR KWEENA :		
				Fréon		
EXP :	CP :	Gils :	COMMENTAIRE : Les attaques de Feu et de Terre n'ont aucun effet sur ce monstre.			
6436	1	1270				
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :	Topaze, Périodot					
TOPAZE, PÉRIODOT						
CARTE :	Vepar					



NOM :	<b>Vorthydre</b>	LIEU (X) :	Pic de Goulg	HP :	MP :	Niv :
				4846	1268	37
FAIBLESSE(S) :	Glace	OBJETS À VOLER :	Maxi Potion, Antidote	SORT APPRIS PAR KWEENA :		
				Infection		
EXP :	CP :	Gils :	COMMENTAIRE : -			
8008	3	1345				
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :	-					
CARTE :	Manta					



NOM :	<b>Weimar</b>	LIEU (X) :	Alexandrie	HP :	MP :	Niv :
				38	721	1
FAIBLESSE(S) :	Tueur	OBJETS À VOLER :		SORT APPRIS PAR KWEENA :		
				-		
EXP :	CP :	Gils :	COMMENTAIRE : -			
0	0	0				
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :	-					
CARTE :	-					



NOM :	<b>Xylomid</b>	LIEU (N) :	Pandémonium	HP :	MP :	Niv :
				11687	2334	57
FAIBLESSE(S) :		OBJETS À VOLER :	Gemme, Vaccin	SORT APPRIS PAR KWEENA :		
				Infection		
EXP :	CP :	Gils :	COMMENTAIRE : Xylomid dégage une odeur désagréable, susceptible d'infliger une altération d'état à vos personnages. Il est recommandé de les protéger en utilisant des compétences adaptées à la situation.			
30579	3	2572				
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :	Gemme, Ether					
GEMME, ÉTHER						
CARTE :	Xylomid					



NOM :	<b>Yeti</b>	LIEU (X) :	Plaine des Lucils	HP :	MP :	Niv :
				246	265	6
FAIBLESSE(S) :	Birdkiller, Vent, Ténébres	OBJETS À VOLER :		SORT APPRIS PAR KWEENA :		
				-		
EXP :	CP :	Gils :	COMMENTAIRE : Ce monstre est invincible.			
0	20	0				
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :	Elixir					
ÉLIXIR						
CARTE :	Yeti					



NOM :	<b>Yeti</b>	LIEU (X) :	Daines-horse Basin	HP :	MP :	Niv :
				463	342	9
FAIBLESSE(S) :	Birdkiller, Vent, Ténébres	OBJETS À VOLER :	Lasik, Gemme, Maxi Potion	SORT APPRIS PAR KWEENA :		
				Pumpkin head		
EXP :	CP :	Gils :	COMMENTAIRE : Les dommages infligés à ce monstre par l'élément Sacré sont réduits de moitié et les attaques de Terre n'ont aucun effet sur lui.			
132	1	221				
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :	Potion, Lasik					
POTION, LASIK						
CARTE :	Yeti					



NOM :	<b>Zombie</b>	LIEU (X) :	L'Ifa	HP :	MP :	Niv :
				973	603	19
FAIBLESSE(S) :	Undeakiller, Feu, Sacré	OBJETS À VOLER :	Cachet, Tenté, Ether	SORT APPRIS PAR KWEENA :		
				Léthacaprice		
EXP :	CP :	Gils :	COMMENTAIRE : -			
1444	1	708				
OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :	Défenseur, Cachet					
DÉFENSEUR, CACHET						
CARTE :	Zombie					

PlayOnline

MOT DE PASSE  
F-PHANTMO

SECRET

La gentillesse de cette créature rattrape son aspect disgracieux... PlayOnline se fera une joie de vous aider à communiquer...

# Le Jeu de Cartes: Tetra Master

## Bien au-delà du simple passe-temps

Quelle dure vie que celle d'aventurier ! Arpenter les vastes continents de ce monde en pourfendant des monstres tous plus redoutables les uns que les autres n'est certes pas de tout repos. Offrez-vous donc un moment de détente et accordez-vous une petite partie de Tetra Master de temps à autres. Ici, les épées restent au fourreau et les sorts se taisent. En revanche, votre choix de cartes et leur placement sur le tapis de jeu décident de vos victoires comme de vos défaites.

## Jeu de hasard... ou science appliquée ?

Les habitants de Gaïa, le monde de Final Fantasy IX, prennent le jeu du Tetra Master très au sérieux. Qu'il s'agisse de faire une partie amicale entre voisins ou de participer à un tournoi officiel, leur plaisir de se mesurer aux autres reste toujours le même. Le Tetra Master se distingue des jeux de cartes traditionnels par bien des aspects. En plus de porter des illustrations différentes, les cartes de Final Fantasy comportent un nombre de flèches qui varie, ainsi que des combinaisons de valeurs alphabétiques et numériques propres à chacune, qui peuvent évoluer à mesure que vous jouez.

Un bon joueur de Tetra Master ne se contente pas d'assimiler et d'appliquer les règles, il cherche sans cesse à faire évoluer ses cartes et à en trouver de nouvelles. Il ne laisse jamais passer une opportunité de défier un autre joueur. Le Tetra Master se joue sur un tapis de jeu de quatre cases sur quatre. Vous constaterez que certaines cases sont aléatoirement bloquées pour empêcher les joueurs d'y poser des cartes. Ce handicap représente une des principales données tactiques du jeu et contribue à rendre chaque partie aussi unique que palpitante.

## Généralités

Chaque carte porte une illustration différente. Elle peut représenter un monstre ou autre créature, une arme ou encore une ville. Il existe cent cartes différentes. Généralement, les cartes portent également au moins une flèche triangulaire. Ces petites flèches qui apparaissent sur les bords représentent les directions d'attaque de la carte. Un joueur ne peut « attaquer » une autre carte que si elle est adjacente à la sienne et si sa carte comporte une flèche pointant la direction de la carte adverse. Les flèches ont également un rôle défensif. Si une carte est attaquée par une direction dans laquelle elle n'a pas de flèche, elle n'a aucun moyen de résister. L'adversaire la « prend » (la carte change de couleur) sans rencontrer la moindre opposition.



Avant chaque partie, vous devez sélectionner cinq cartes. Faites votre choix en étudiant soigneusement leurs valeurs et n'oubliez pas de tenir compte du nombre de flèches et de leur direction !



Le Bleu vient de poser la carte de gauche. Il ou elle prend automatiquement la carte de son adversaire, car elle n'a pas de flèche du côté gauche.

## Les quatre caractéristiques des cartes

Vous vous demandez probablement ce que signifient les quatre chiffres ou lettres inscrits sur chaque carte. Ces quatre caractéristiques indiquent les capacités d'attaque et de défense des cartes, c'est à dire leurs forces et leurs faiblesses.

- Le premier caractère désigne les Points de Compétence ou CP de la carte - sa force d'attaque.
- Le deuxième caractère désigne son Type d'Attaque ou T. Il existe quatre Types d'Attaque.
- Le troisième désigne sa Défense Physique ou DP - la résistance de la carte aux attaques physiques.
- Le quatrième et dernier caractère désigne la Défense Magique ou DM de la carte - sa résistance aux attaques magiques.

Ces caractéristiques sont exprimées en chiffres de 0 à 9 ou en lettres de A à F, selon le système hexadécimal : les caractéristiques des cartes sont désignées par ordre croissant, comme suit :

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F,

0 étant la valeur la plus faible et F la plus forte. Toutes les cartes ne peuvent pas atteindre le niveau maximum, F. L'illustration de la carte peut exiger que son seuil d'évolution soit placé avant F.

Votre collection de cartes (les petits chiffres représentent le nombre d'exemplaires portant la même illustration).

Nombre d'illustrations (types de cartes) différentes dans votre collection

Nombre de cartes dans votre collection



Vous pouvez contempler votre collection de cartes de Tetra Master sous la rubrique Cartes du menu Principal.

Score actuel

Rang

Nombre de victoires

Nombre de défaites

Nombre de matchs nuls

Illustration de la carte sélectionnée

Flèches

DM (Défense Magique)

DP (Défense Physique)

C (Classe)

CP (Points de Compétence)

Nom de la carte sélectionnée

## Classes de cartes

Les quatre classes de cartes sont symbolisées par des lettres :

- **P** = cette classe porte des attaques physiques tels des coups ou des morsures. La carte adverse se défend à l'aide de sa caractéristique DP.
- **M** = cette classe porte des attaques magiques et la carte adverse se défend à l'aide de sa caractéristique DM.
- **X** = cette classe attaque toujours la plus faible défense de la carte adverse - DP ou DM.
- **A** = cette classe attaque toujours la plus faible caractéristique de la carte adverse - CP, DP ou DM. En outre, les cartes de la cette classe utilisent toujours leur caractéristique la plus forte pour attaquer - CP, DP ou DM.

## Quelle est la force de ma carte ?

Généralement, le pouvoir d'attaque d'une carte est déterminé par ses deux premiers caractères, CP et Classe. Toutefois, les cartes de Classe A font exception à cette règle : c'est leur caractéristique la plus forte - CP, DP ou DM - qui détermine leur puissance d'attaque. Les deux derniers paramètres désignent la résistance de la carte. Toutes les cartes sont également dotées d'une caractéristique supplémentaire qui reste invisible, mais que l'on peut grossièrement évaluer : leurs Hit Points ou HP. Plus la caractéristique CP de la carte est élevée, plus elle aura de HP. Le tableau suivant vous indique les HP des cartes par ordre croissant :

POINTS DE COMPÉTENCE	HP
0	2 - 15
1	16 - 31
2	32 - 47
3	48 - 63
4	64 - 79
5	80 - 95
6	96 - 111
7	112 - 127
8	128 - 143
9	144 - 159
A	160 - 175
B	176 - 191
C	192 - 207
D	208 - 223
E	224 - 239
F	240 - 255



Cette carte Cocatrix a 2 Points de Compétence (CP) et appartient à la Classe P. Elle a 0 en Défense Physique (DP), mais 1 en Défense Magique (DM).



Cette carte Scorpion a 1 CP, elle aura donc entre 16 et 31 Hit Points (HP).



# Les règles du Tetra Master

Au début de chaque partie, vous devez choisir cinq cartes dans votre collection. Le programme tire alors à pile ou face pour déterminer qui posera la première carte. Ensuite, les joueurs posent une carte, chacun à leur tour. Les cartes que votre adversaire n'a pas encore jouées restent face cachée. Ainsi vous ne pouvez jamais deviner quel atout il ou elle peut sortir de sa

manche. A la fin de la partie, le joueur qui possède le plus de cartes sur le tapis est déclaré vainqueur. En récompense, il peut choisir l'une des cartes perdues par son adversaire. Cela peut paraître simple à première vue, mais le principe sous-jacent impliqué est très complexe. Vous sortirez vainqueur de vos parties si vous observez les règles suivantes :



**01** Pour simplifier les explications, nous appelons le joueur qui doit poser une carte l'attaquant et son adversaire le défenseur. A son tour, chaque joueur pose l'une des cinq cartes qu'il a intégrées à sa main sur le tapis de jeu. Le joueur dont la couleur est indiquée par la pièce ouvre les hostilités en posant la première carte.



**02** Si l'attaquant pose une carte à côté de l'une des cartes du défenseur et que cette carte possède une flèche qui pointe un bord ou un coin de la carte du défenseur qui, elle, n'a pas de flèche, l'attaquant prend cette carte sans rencontrer la moindre résistance. L'illustration vous montre comment le Bleu prend la carte du dessus dont le coin du bas gauche n'a pas de flèche.



**03** Néanmoins, la flèche de la carte de l'attaquant pointe généralement un bord ou un coin de la carte du défenseur également doté d'une flèche. Dans ce cas, une bataille s'ensuit. La force de la carte de l'attaquant est ici d'une importance capitale : plus sa valeur est élevée, plus il a de chances de l'emporter. Dans l'exemple ci-contre, le Bleu pose une carte avec une force de 2 CP, attaquant ainsi la carte du coin inférieur gauche dont la résistance est de 0 DP.



**04** Si les bords munis d'une flèche de la carte de l'attaquant touchent plus d'une carte du défenseur, et que ces cartes ont toutes une flèche pointant celle de l'attaquant, ce dernier peut décider contre quelle carte du défenseur va se dérouler la bataille. Dans ce cas, le mot Sélection apparaît sur les cartes concernées du défenseur. En revanche, si seule une carte du défenseur porte une flèche dirigée contre la carte de l'attaquant, cette carte est automatiquement choisie pour la bataille.

Lorsque deux cartes sont opposées dans une bataille, leurs HP sont modifiés en fonction de leurs caractéristiques d'attaque et de défense. Les cartes sont alors comparées et celle qui totalise le plus de HP l'emporte. La carte vaincue est prise, c'est à dire qu'elle prend la couleur de la carte gagnante.



**05** Une fois que l'attaquant a réussi à prendre une carte, les autres cartes adjacentes du défenseur sont analysées. Si une flèche de la carte qui vient d'être prise pointe une ou plusieurs autres

cartes munies de flèches sur les bords ou coins adjacents, il peut y avoir combo. Cela signifie que les caractéristiques d'attaque et de défense des cartes sont de nouveau analysées et que le défenseur peut perdre une ou plusieurs cartes supplémentaires, selon un principe assez proche de celui des dominos. En multipliant les possibilités de combos, vous ajoutez un sérieux atout à votre éventail de stratégies. Toutefois, n'oubliez jamais que votre adversaire connaît, lui aussi, le potentiel de prises multiples des combos et en use impitoyablement...



**06** A la fin de la partie, le joueur qui a gagné le plus de cartes l'emporte. Les scores s'affichent tour par tour dans le coin inférieur gauche de l'écran.

Lorsqu'un joueur est déclaré vainqueur, il peut choisir l'une des cartes que son adversaire a perdues au cours de la partie. Le plus haut score possible est 10 à 0 ; cela signifie que toutes les cartes du tapis portent la couleur du vainqueur à la fin de la rencontre. Dans ce cas, le vainqueur ne prend plus une, mais toutes les cartes de la main de son adversaire - c'est un Sans-Faute !

Votre collection ne peut contenir plus de 100 cartes à la fois. Si vous atteignez ce nombre maximum de cartes, vous recevrez les cartes de façon normale en gagnant une partie, mais vous serez obligé de vous débarrasser des cartes superflues de votre collection pour que le total ne dépasse pas 100 cartes. Vous ne pourrez désormais plus ramasser les cartes laissées par des monstres après un combat ou découvertes dans certains lieux.

Les caractéristiques des cartes du vainqueur évoluent à la fin de la partie. Une caractéristique (CP, DP ou DM) de chaque carte est choisie aléatoirement et augmentée de 1. Cela ne s'applique pas aux cartes qui viennent d'être prises au perdant. Il y a également une (très !) mince chance pour que la Classe de vos cartes évolue. Les cartes de Classe P ou M ont une probabilité de 1,56% de devenir des cartes de Classe X, tandis que les cartes de Classe X ont une probabilité de 0,78% d'atteindre la Classe A. Le seul moyen de faire évoluer la Classe de vos cartes est de remporter des parties de Tetra Master.

# Astuces

## De la reproduction des cartes

Vous pouvez dupliquer vos cartes à l'aide d'une simple ruse - ce stratagème peut s'avérer fort profitable, si vous possédez une précieuse carte de Classe A. Il vous suffit de suivre les indications suivantes :

- Perdez volontairement une partie - de préférence contre un adversaire particulièrement faible. La carte que vous souhaitez reproduire doit vous être prise par le vainqueur. Si c'est une carte performante, il y a de fortes chances pour que votre adversaire la choisisse en récompense.
- Votre adversaire mettra très probablement cette nouvelle carte dans sa main pour la partie suivante. Gagnez cette partie 6 à 4. La carte que votre adversaire vient de vous prendre doit être la seule que vous preniez (c'est à dire la seule à prendre votre couleur au cours de la partie). Prenez cette carte en récompense.
- Etrangement, votre adversaire utilise de nouveau la carte dans la partie suivante. Par quel mystère a-t-il pu parvenir à la copier si rapidement...
- Remportez cette partie en répétant les instructions de l'étape 2. Répétez cette opération aussi longtemps que vous le souhaitez - ou jusqu'à ce que vous ayez rassemblé 100 cartes...

**PlayOnline** MOT DE PASSE: **F-LISCARDS**

PlayOnline vous donne tous les renseignements nécessaires au sujet des 100 cartes de Tetra Master.

**SECRETS**

## Une stratégie payante

Etant donné que le tapis de jeu et la main de votre adversaire changent à chaque partie, il est impossible d'établir une recette miracle pour gagner au Tetra Master. En revanche, la stratégie suivante vous donnera toutes les chances de l'emporter :

- Au début de la partie, choisissez quatre cartes faibles et une forte. Toutes vos cartes doivent avoir autant de flèches que possible. A votre premier tour de jeu, posez une carte faible, mais portant beaucoup de flèches, au centre du tapis de jeu.
- Votre adversaire posera vraisemblablement une carte à côté de la vôtre pour la prendre.
- Posez le reste de votre main sur le tapis de jeu en forçant votre adversaire au combat à chaque tour. Ne vous souciez pas de perdre ou perdre des cartes : l'objectif est que toutes les cartes soient « reliées » par des flèches.
- La victoire sera vôtre si vous posez votre dernière et plus forte carte de manière à déclencher une « réaction en chaîne » ou combo pour reprendre le plus de cartes possible.

# Suis-je un bon joueur de Tetra Master ?

Le système de classement du jeu vous permet d'évaluer votre réputation en tant que joueur de Tetra Master. Votre score est calculé en fonction du nombre et du type de cartes que contient votre collection et vous êtes classé selon les critères suivants, le score maximum étant fixé à 1700 points.

- Il existe 100 types de cartes ou illustrations différentes. Toute nouvelle illustration vous rapporte 10 points, mais les doubles n'augmentent pas ce score. Par conséquent, les illustrations peuvent vous rapporter jusqu'à 1000 points.
- Il existe 256 combinaisons de flèches valant chacune 5 points. Etant donné que votre collection est limitée à 100 cartes, le score maximum pour les flèches est de 500 points.
- Toute carte de Classe X vous rapporte 1 point, tandis que les cartes de Classe A vous en valent 2. En revanche, les cartes de Classe P et M ne vous en apportent aucun. Ainsi, les Classe vous apporteront jusqu'à 200 points.

Vous pouvez vérifier votre Rang sous la rubrique Cartes du menu Principal. Vous y trouverez également la somme de vos victoires, défaites et matchs nuls. Le tableau suivant dresse la liste des Rangs et du nombre de points nécessaires pour les atteindre. Si vous parvenez à accumuler les 1700 points vous ferez certes des jaloux parmi vos amis - mais ce sera malheureusement votre unique récompense.

NIVEAU	POINTS	RANG
1	0	Débutant
2	300	Novice
3	400	Amateur
4	500	Athlète
5	600	Compositeur
6	700	Leader
7	800	Entraîneur
8	900	Conseiller
9	1000	Technicien
10	1100	Stratège
11	1200	Capitaine
12	1250	Cerveau
13	1300	Elite
14	1320	Combinaison
15	1330	Vétéran
16	1340	Crack
17	1350	Champion
18	1360	Analyste
19	1370	Pro
20	1380	Spécialiste
21	1390	Expert
22	1400	Artiste
23	1420	Virtuose
24	1470	Génie
25	1510	Maestro
26	1550	Roi
27	1600	Star
28	1650	Autorité
29	1680	As
30	1690	Maître
31	1698	Grand Maître
32	1700	Le Grand Maître

# SECRETS

Les secrets sont nombreux dans le vaste monde de Final Fantasy IX. Les pages qui suivent vous permettront de ne rien manquer. Elles renferment des renseignements précis sur les Chocobo et constituent un véritable guide de toutes les quêtes secondaires du jeu. Et s'il vous reste de l'énergie après avoir chassé la grenouille et pulvérisé le record du saut à la corde, tentez donc de vous mesurer à Pluton, le boss secret !

## Chut... ne dites rien!

### Les Brutos de Steiner

Lieu : Alexandrie (CD 1)

Lorsque vous incarnez Steiner pour la première fois, dans le Château d'Alexandrie, votre seule tâche semble être de retrouver la princesse Grenat dans la tour gauche. Vous avez pourtant une autre mission chevaleresque à remplir, à côté de laquelle vous pouvez facilement passer, et que vous ne pouvez plus accomplir une fois que vous avez atteint le sommet de la tour gauche et ainsi déclenché la séquence cinématique.

En tant que capitaine des Brutos, Steiner doit ordonner à chacun de ses hommes de l'aider à rechercher la princesse Grenat. Une fois que vous avez distribué vos ordres à tous vos Brutos, un Elixir vous est offert en récompense. Il vous suffit de vous adresser une seconde fois à Bayroyd, le dernier des Brutos, qui est posté au sommet de l'escalier de la tour gauche, pour le recevoir. Il n'y a pas d'urgence, aussi prenez le temps de trouver tous les Brutos et de terminer cette petite quête secondaire. Bloutch et Kohel se déplacent en équipe, aussi vous suffit-il de parler à l'un d'entre eux pour que le tandem suive vos ordres.

Ne soyez pas surpris si vous rencontrez un Brutos qui refuse de vous donner son nom ou son matricule : il ne fait pas partie de l'escouade de Steiner.

NOM	MATRICULE	LIEU
Bloutch	II	Salle d'armes
Kohel	III	Salle d'armes
Lauda	IV	Bibliothèque
Toghebon	V	Couloir
Bayroyd	VI	Tour gauche
Weimar	VII	Extérieur
Hagen	VIII	Extérieur
Melgentheim	IX	Salons



Bloutch et Kohel se déplacent en équipe, aussi vous suffit-il de parler à l'un d'entre eux pour que le tandem suive vos ordres.



Vous recevez un Elixir après avoir ordonné à tous les Brutos de rechercher la princesse Grenat.

## Importuner le Mog de l'Atlas

L'Appau à Mog vous permet d'appeler un Mog depuis n'importe quel point de l'Atlas (en appuyant sur la touche @). Comme vous le savez, il sauvegarde votre partie et vous permet très volontiers de prendre du repos dans une Tente. En revanche, il s'irrite si vous l'appellez pour rien.

Il vous répond « Arrête de m'appeler pour rien, coubo !! », « Tu m'ennuies à la fin, coubo !! » ou « Tu cherches la bagarre ou quoi, coubo !! ». Vous atteignez les limites de sa patience si vous lui faites perdre sont temps 15 fois ou plus. Il s'exclame alors « Oh, non ! Ne me prends pas pour un petit chien, coubo !! »

Si vous appelez le Mog, puis lui demandez de sauvegarder votre partie pour finalement annuler au dernier moment, il vous fait part de son mécontentement en vous disant « Tans pis pour toi, coubo ! » Ceci dit, peu importe combien de fois vous faites perdre son temps au Mog, il se précipite toujours à votre aide lorsque vous l'appellez.

PlayOnline. MOT DE PASSE: F-RESMNET

Pourquoi devez-vous distribuer le courrier de la Mog-poste ? PlayOnline vous révèle l'intérêt que vous pouvez y trouver.

SECRET

## Votre Niveau de chasseur de trésors

Faites-vous partie de ces joueurs qui ne peuvent se résoudre à laisser quoi que ce soit derrière eux ? Etes-vous un chasseur de trésors invétéré qui ramasse tout ce qui n'est pas solidement fixé ? Fouiller les poubelles n'est pas une tare, mais au contraire une vertu dans Final Fantasy IX, et vous recevez un prix – le Niveau de chasseur de trésors – qui récompense votre diligence en la matière.

Pour connaître votre rang actuel, il vous suffit de parler à la serveuse dans la taverne de Tréno, une fois que le tournoi de jeu de cartes du CD 3 est terminé, ou à 4 bras de Daguéréo. Chaque Trésor de l'écran d'excursion, Icône d'excursion (« ! » ou « ? ») et objet obtenu au cours d'un ATE vous rapporte 1 point, ainsi que chaque objet rare des enchères. Les Chocographes et les découvertes que vous faites à l'aide des PimentsAnkou vous valent, quant à eux, 2 points. Les objets que vous achetez (y compris ceux que vous propose Steelskin) ou ceux que vous trouvez en creusant avec un Chocobo ne comptent pas.

Votre Niv. de chasseur de trésors est déterminé par ce score. Si vous atteignez le Rang S, 4 bras à Daguéréo, vous décernera la Médaille du Rang S.

- Moins de 80 points = Rang H
- De 81 à 90 points = Rang G
- De 91 à 100 points = Rang F
- De 101 à 110 points = Rang E
- De 111 à 120 points = Rang D
- De 121 à 130 points = Rang C
- De 131 à 140 points = Rang B
- De 141 à 150 points = Rang A
- 151 points et + = Rang S

## Rebaptiser vos personnages

Lorsque vous rencontrez les personnages principaux pour la première fois, vous avez la possibilité de leur donner un nouveau nom. En revanche, cette opération se complique si vous souhaitez le faire plus tard. Il vous faut alors trouver la carte Nemingway et rendre visite au bibliothécaire qui se trouve à l'extrémité gauche de l'étage supérieur de Daguéréo. Le bibliothécaire a besoin d'un livre intitulé Mes Chimères et moi. Suivez le couloir vers la droite et examinez la pile de livres devant la porte de droite. Vous apprenez ainsi que l'ouvrage s'y trouve. Retournez alors voir le bibliothécaire pour lui faire part de votre découverte. Il part directement chercher le volume, vous permettant ainsi de descendre par l'échelle. Adressez-vous alors au chercheur, qui vous aide volontiers à rebaptiser un personnage. Comment trouver une carte Nemingway ? Il y a deux possibilités : vous pouvez trouver une carte Nemingway dans le Palais du Désert. Il vous suffit de la ramasser dans la chambre de Kuja (reportez-vous à la page 97 du chapitre Cheminement). Vous trouverez la seconde possibilité sur PlayOnline.

PlayOnline.

MOT DE PASSE: F-NAMECARD

Il existe une seconde carte Nemingway ! PlayOnline vous révèle sa position.

SECRET



Lors de sa fuite, Kuja laisse tomber une carte Nemingway, qui vous permet de rebaptiser l'un des personnages principaux.

## Capitaine Dagga

Lieu : Alexandrie (CD 3)

Pendant le siège d'Alexandrie, vous pouvez aider la Princesse à sauver les habitants et protéger la ville. Bien que cela n'affecte en rien l'issue de l'assaut, vous recevez un objet selon votre efficacité lors de ces événements. Cette quête secondaire ne vous est accessible qu'à un point précis de l'histoire et vous n'avez qu'une chance pour prendre la bonne décision.

Il vous faut donner des ordres aux Brutos en fonction des talents de chacun. Vous avez en tout quatre tâches à assigner aux quatre paires de Brutos. Plus votre choix comporte de combinaisons optimales et plus rare est l'objet que vous recevez en récompense de vos talents de chef militaire.

### COMBINAISONS CORRECTES

COMBINAISONS CORRECTES	OBJET REÇU
0	Potion
1	Ether
2	Elixir
4	Angelame

En fait, il ne suffit pas de deviner pour donner le bon ordre au bon tandem. Les informations nécessaires vous sont données au début de votre aventure, si toutefois Steiner a ordonné à tous les Brutos de rechercher la princesse Grenat puis pensé à parler une seconde fois à Bayroyd. Les bonnes combinaisons sont :

ORDRES	BRUTOS
Apportez-moi des renseignements !	Bblutch et Kohel
Allez aider les habitants !	Weimar et Hagen
Envoyez une demande d'assistance au Roi Cid !	Bayroyd et Landa
Préparez le grand canon !	Toghebon et Melgentheim



Compagnie rassemblée : assignez les bonnes tâches aux huit Brutos pour recevoir un objet de valeur.

## La collection des Pierres Stellaires

Lieux : divers (CD 1 - 4)

Dame Stella de Tréno collectionne les Pierres Stellaires. Apportez-lui celles que vous trouvez au cours de vos voyages et elle vous prouvera sa gratitude en vous offrant des Gils ou de précieux objets en retour. Il vous suffit de parler à Dame Stella et d'accepter de lui donner vos Pierres Stellaires pour que son assistante vous tende votre récompense. La nature de cette récompense ne dépend pas de la pierre que vous ajoutez à sa collection, mais du nombre de Pierres Stellaires que vous lui avez apportées.

NOMBRE	RÉCOMPENSE
1	1000 Gils
2	Résurex
3	2000 Gils
4	Sanguine
5	5000 Gils
6	Elixir
7	10000 Gils
8	Obi noir
9	20000 Gils
10	Rosetta
11	30000 Gils
12	Pélerine

Les Pierres Stellaires sont dispersées aux quatre coins du monde, et étant donné qu'elles portent les noms des signes du zodiaque, cette quête secondaire

s'achève une fois que vous avez livré les 12 pierres à Dame Stella. A votre grande surprise, Dame Stella n'est toujours pas satisfaite lorsque vous lui apportez la douzième. Il semble qu'il existe une 13ème Pierre Stellaire. Apparemment, elle se trouve dans un lieu où vous avez trouvé l'une des douze pierres précédentes. Vos efforts seront récompensés par une arme des plus contondantes !

PlayOnline MOT DE PASSE: F-STELFIN

Si vous souhaitez apporter ce qu'elle vous demande à Dame Stella, visitez PlayOnline pour en trouver la position.



Dame Stella de Tréno vous remercie de lui apporter les Pierres Stellaires.



Certaines de ces douze pierres sont difficiles à trouver, mais notre tableau devrait vous aider à voir l'issue de cette quête.

PIERRES STELLAIRES	LIEU	CHAPITRE CHEMINEMENT CORRESPONDANT
La Balance	Madahine-salee	Page 80
Le Bélier	Dali	Page 45
Le Cancer	Bloumécia	Page 56
Le Capricorne	Daquéreo	Page 99
Les Gémeaux	Tréno	Page 59
Le Lion	Alexandrie	Page 85
Les Poissons	Invincible	Page 108
Le Sagittaire	Lindblum	Page 88
Le Scorpion	Grotte de Kwane	Page 85
Le Taureau	Tréno	Page 59
Le Verseau	Vieux Château Ipsen	Page 100
La Vierge	Village des Mages Noirs	Page 78

PlayOnline MOT DE PASSE: F-HAMRINF

PlayOnline vous dévoile ce que Dame Stella vous offre en échange de sa dernière requête.

## L'enfer du Quiz

Lieu : Forêts (CD 1 - 4)

Vous risquez de rencontrer une bien étrange créature dans les forêts d'Héra. L'air léger que vous entendez à l'ouverture de l'écran de combat vous avertit que Rataïme n'est pas un adversaire ordinaire. En fait, c'est un animateur de jeu de questions-réponses itinérant. Vous devez décider si son affirmation est vraie ou fautive, puis ordonner à votre personnage d'attaquer le symbole correspondant, sur un des flancs de Rataïme. Vos premières bonnes réponses sont récompensées par 1000 Gils et le montant de cette récompense augmente par la suite. Ces questions n'apparaissent dans aucun ordre prédéfini, si ce n'est que la 16ème question ou question bonus ne vous est posée, bien évidemment, qu'à la fin.

Si vous commencez par rencontrer un monstre « ordinaire » lorsque vous entrez dans une forêt, Rataïme n'apparaît pas lors de la même visite. Il vous faut alors entrer dans une ville ou une grotte pour « réinitialiser » vos chances. Vous pouvez cependant contourner cette règle en sauvegardant votre partie après avoir remporté un combat dans une forêt. Si vous commencez une fois de plus par rencontrer d'autres monstres, répétez l'opération pour conserver vos chances de rencontrer Rataïme.

Vous n'avez qu'une chance par question. Si vous ne répondez pas correctement, la question ne vous sera jamais reposée. Le tableau ci-dessous dresse la liste complète des questions de L'enfer du Quiz de Rataïme. Lisez-le attentivement. Vous trouverez les réponses au cours de vos voyages autour d'Héra.

QUESTION	RÉPONSE
1 La 15e Guerre de Lindblum date de 1600 ?	Faux
2 La Forêt des Chocobo est au NE de Lindblum ?	Vrai
3 Le Prima Vista vient du Chantier Olmetta ?	Faux
4 Je veux être ton oisillon est de Sir Conrad ?	Faux
5 Il y a des Eskuriar amicaux ?	Vrai
6 Le taxair fonctionne 24h sur 24 ?	Vrai
7 Le château de Lind. dépasse celui d'Alex. ?	Vrai
8 La Route des Fossiles va d'Alex. à Tréno ?	Faux
9 Le Prima Vista fonctionne avec la Brume ?	Vrai
10 Le Belmehr fonctionne depuis 8 ans ?	Vrai
11 Condea est un village de Gobelins ?	Faux
12 Bobo est l'oiseau des riches ?	Faux
13 La Cale des cartes est un club privé ?	Vrai
14 Prima Vista signifie Coup de foudre ?	Faux
15 Il n'y a qu'un seul désert dans le monde ?	Faux
16 Les Rataïme peuvent être battus ?	Vrai



Lors de L'enfer du Quiz, vous devez répondre correctement à la question de Rataïme en attaquant le symbole correspondant : Toujust pour VRAI et Toufo pour FAUX.

PlayOnline

MOT DE PASSE: F-RAGTSEC

Qui veut devenir Gilonnaire ? Les questions de cette étrange créature testent vos connaissances sur l'univers de Final Fantasy IX. Si vous êtes collé, sortez votre joker : PlayOnline !

PlayOnline MOT DE PASSE: F-PHANTNFO

SECRET

PlayOnline révèle ce que les fantômes vous veulent réellement.

## Steelskin, le marchand nomade

Lieux : divers (CD 1 - 4)

Ce grand voyageur fait toujours escale chez ses compatriotes, et vous le rencontrerez fréquemment. Lorsque vous lui parlez, il vous propose trois objets pour un prix donné, mais vous devez parfois lui adresser la parole deux fois pour qu'il vous fasse son offre. Bien que Steelskin insiste toujours sur le fait que vos achats lui permettent de poursuivre son voyage, il réapparaît tout de même à votre destination suivante si vous ne lui achetez rien. Contactez-le dès que vous arrivez à Eueyvaïr, car il n'y reste pas longtemps.

LIEU	OBJETS À VENDRE	PRIX
Bloumécia	Défijeur, Maxi Potion, Ether	333 Gils
Clayra	Ether, Maxi Potion, Résurex	444 Gils
Route des Fossiles	Résurex, Remède, Ether	555 Gils
Passe de Condéa	Cachet, Tente, Ether	666 Gils
Alexandrie	Résurex, Maxi Potion, Elixir	777 Gils
Eueyvaïr	Maxi Potton, Émeraude, Elixir	888 Gils
Branval	Diamant, Ether, Elixir	2222 Gils
Alexandrie	Lunalithe, Rubis, Elixir	5555 Gils



Alexandrie n'est pas le seul endroit où vous rencontrerez Steelskin, le Mog voyageur...



Steelskin vous propose toujours de bonnes affaires.

## Des objets en échange de Grains de Coubo

Lieu : Caverne de Guismar (CD 1 - 4)

La rumeur dit que les Mog raffolent des Grains de coubo et cette légende vous est confirmée par un couple de Mog qui a élu domicile dans la Caverne de Guismar. Lorsque vous rencontrez le couple pour la première fois, votre inventaire compte l'un de ces précieux grains, que Bibi a reçu lors d'un ATE automatique. Par la suite, vous recevrez parfois d'autres Grains de coubo de la main d'autres Mog en sélectionnant l'option Mog-poste. Vous ne pouvez transporter qu'un seul Grain de coubo à la fois, aussi apportez-le dès que possible au couple de Mog de la Caverne de Guismar lorsque vous en recevez un nouveau. Bien que cette quête secondaire ne soit pas vitale pour votre aventure, vous recevez d'intéressants objets en échange de ces Grains de coubo.

Votre tout premier Grain de coubo permet à l'époux Mog d'échapper à son confinement, et ce dernier vous offre une Cloche Guismar en gage de sa reconnaissance.

Le premier Grain de coubo que vous lui apportez après la destruction de Lindblum vous rapporte un Elixir.

Le premier Grain de coubo que vous lui apportez au cours du CD 3 vous rapporte une Extension.

Le premier Grain de coubo que vous lui apportez au cours du CD 4 vous rapporte une Aloha.

Tous les autres Grains de coubo que vous lui apportez vous valent des objets tels que des Tentés, des Ether ou des Résurex.



Le couple de Mog de la Caverne de Guismar raffole des grains de Coubo.

## Martel en tête !

Si vous possédez le Marteau à la fin de votre aventure, sur le CD 4, une courte scène s'ajoute aux séquences cinématiques finales ! Tâchez de vous en souvenir, si jamais vous êtes tenté d'utiliser le Marteau comme « ingrédient » dans une Forge...

## Les Chocobo et la chasse aux trésors

### Notions de base sur les Chocobo

Les passionnés de la série Final Fantasy connaissent bien les Chocobo, aussi n'est-il guère étonnant que ce sympathique volatile jaune prenne part à vos aventures. Le Chocobo est une excellente monture qui vous permet de vous déplacer plus rapidement sur l'Atlas tout en évitant les mauvaises rencontres. En outre, votre Chocobo vous aide à déterrer des trésors ! Les pages qui suivent vous expliquent tout cela en détails.



### La Forêt des Chocobo

Si vous suivez le Cheminement du présent guide, vous visiterez la Forêt des Chocobo pour la première fois vers la fin du CD 1 (reportez-vous à la page 53 du chapitre Cheminement). Lors du « rendez-vous » de Djidane et Dagga au sommet du château de Lindblum, vous découvrez le monde à travers le télescope et repérez un Chocobo ainsi que la Forêt des Chocobo. Une fois parti de Lindblum, dirigez-vous vers le nord-est, sur l'Atlas, et traversez le pont pour rejoindre la forêt. Vous trouverez sa position exacte en ouvrant votre Carte. La Forêt des Chocobo est habitée par un Chocobo nommé Choco et un Mog nommé Méné. Méné vous donne un Chocolégume, puis vous présente à Choco et vous explique comment vous attirer la confiance du volatile jaune :




1. Sortez de la Forêt des Chocobo et cherchez les traces de Chocobo au sud de la forêt. Elles ressemblent à des traces d'oiseau classiques, mais il est parfois difficile de les distinguer sur le sol.



2. Sélectionnez alors le Chocolégume dans votre inventaire et utilisez-le pour appeler Choco, que vous venez de rencontrer dans la Forêt des Chocobo.



3. Approchez-vous de votre ami à plumes et appuyez sur la touche  pour monter Choco. Retournez ensuite voir Méné dans la Forêt des Chocobo.

À votre retour dans la forêt, Méné vous confie un secret : une fois qu'un Chocobo a reconnu quelqu'un comme son maître, il le suit partout lorsque ce dernier l'appelle. En outre, Choco est capable de sentir les trésors ensevelis. Pour profiter de ce talent, donnez 60 Gils à Méné et faites une partie de « Creuse ! Chocobo ! ». Cette mise n'est rien en comparaison des richesses que vous pouvez déterrer au cours de ce jeu.

## Le jeu «Creuse ! Chocobo !»

Si vous payez les 60 Gils à Méné, il vous expose les règles. Vous disposez de 60 secondes pour explorer le sol de la Forêt des Chocobo à la recherche de trésors. Choco ne peut repérer qu'un objet à la fois, mais il y a nombre de trésors enfouis dans le sol de la forêt. Il est donc recommandé de continuer à chercher lorsque vous déterrez un objet.

Vous pouvez faire avancer Choco dans la forêt pas à pas à l'aide des touches directionnelles. Il se déplacera plus rapidement si vous le contrôlez à l'aide du joystick gauche. Appuyez sur la touche **□** pour que Choco sente le sol à la recherche de trésors. Il vous rapporte alors ses trouvailles. Voici la traduction de ces rapports :

„Kwoa” est le cri normal du Chocobo. Il n'a aucune signification particulière.

„Kwoaaa?!” indique qu'il y a quelque chose dans les environs.

„Kwoaaa?!” signifie que vous approchez du trésor enfoui.

„Kwo...Kwoaaa!!” signifie que vous avez trouvé quelque chose. Vous devez alors appuyer sur la touche **□** plusieurs fois jusqu'à ce que la jauge de profondeur atteigne « 0 » pour déterrer le trésor.



Le cri de Choco vous indique qu'il y a un objet à proximité.



Vous avez trouvé un trésor ! La jauge de profondeur, sur la gauche, vous indique la profondeur de l'objet tandis que les nombres blancs qui apparaissent à côté de Choco représentent la profondeur du trou que vous creusez à chaque fois que vous appuyez sur la touche **□**.

Les objets de valeur sont généralement enfouis plus profondément que les objets communs, aussi pouvez-vous espérer une trouvaille intéressante lorsque la jauge de profondeur indique une valeur importante. Méné évalue vos trouvailles et vous décerne des points pour chacune d'entre elles. Vous pouvez ensuite échanger ces points contre des objets – reportez-vous au paragraphe Récompenses décernées aux joueurs de « Creuse ! Chocobo ! » ci-dessous. Méné vous accorde des bonus de points ou de secondes lorsque vous atteignez certains objectifs :

Des Primes spéciales vous sont accordées lorsque vous trouvez un objet dans les 5 secondes qui suivent le début de la partie ou lorsque vous trouvez deux objets à 5 secondes d'intervalle.

Vous recevez une Prime de temps de 10 secondes sur le prochain compte à rebours si vous déterrez quatre objets dans le temps imparti. En outre, les objets que vous déterrez en suite vous rapportent le double de points.

Les Primes exceptionnelles sont la plus haute distinction du « Creuse ! Chocobo ! ». Méné vous les offre si vous parvenez à déterrer huit objets dans le temps imparti. Le nombre de points que vous recevez ainsi dépend du temps qu'il reste, du lieu dans lequel vous creusez et des compétences de Choco. Les Primes exceptionnelles et les Primes spéciales sont créditées sur votre « compte » de points.

## Récompenses décernées aux joueurs de «Creuse ! Chocobo !»

Plus vous trouvez d'objets en jouant au « Creuse ! Chocobo ! », plus vous avez de points sur votre « compte ». Méné vous dit combien de points vous avez accumulé, et vous pouvez échanger ces points contre des objets. Comme vous pouvez le constater sur la liste, cela vaut la peine de vous évertuer à creuser !

OBJETS	POINTS NÉCESSAIRES
Pelerine	10000
Gris-gris	8500
Angel Moon	3500
Carte Vigilant	1800
Ether	450
Gemme	250
Renais	150
Chocoléguine	10

## L'entraînement de votre Chocobo

Le Niveau de bec de votre Chocobo augmente au bout de quelques parties de « Creuse ! Chocobo ! ». Plus ce Niveau de bec est élevé, plus vous pouvez creuser et déterrer les objets rapidement. Les compétences de votre Chocobo augmentent également lorsque vous trouvez certains Chocographes.

Une fois que vous montrez un Chocobo des montagnes, vous pourrez déterrer un PimentAnkou dans la Forêt des Chocobo et la Baie des Chocobos.

## Les Chocographes – d'incalculables cartes de trésors

En jouant à « Creuse ! Chocobo ! », vous finissez par déterrer une pierre gravée. En lui accordant un examen plus approfondi, Méné déchiffre les inscriptions et vous déclare que c'est un Chocographe. Ces véritables petites cartes indiquent la position d'incalculables trésors enfouis aux quatre coins d'Héra.

L'un de vos premiers Chocographes s'appelle Rive. Il vous indique un point sur la plage située au sud-ouest de la Forêt des Chocobo. Pour déterrer le coffre, commencez par sortir de la Forêt des Chocobo. N'ayez crainte, Choco vous suit automatiquement. Appuyez alors sur la touche **△** et ouvrez le menu Chocographe. Une fois dans ce menu, choisissez la touche **SELECT** pour sélectionner le Chocographe Rive. Une illustration du Chocographe accompagnée d'une brève note vous donnant des indices sur l'endroit où chercher apparaissent alors. (La taille de la colonne vous aide à imaginer le nombre de Chocographes que vous pourrez trouver par la suite...)

A présent, quittez le menu Chocographe pour revenir à l'atlas et appuyez plusieurs fois sur la touche **SELECT** pour afficher l'illustration du Chocographe. Cela vous aidera à localiser le trésor. Si vous souhaitez accélérer vos recherches pour cette fois, traversez le pont qui enjambe la rivière au sud-ouest et descendez vers le sud pour rejoindre la plage. Pour creuser, appuyez comme d'habitude sur la touche **□** et suivez les cris de votre Chocobo. Vous finissez par trouver un coffre au contenu de grande valeur... Les Chocographes indiquent toujours la position d'un coffre enfoui.



1. Sur l'atlas, appuyez sur la touche **△** pour ouvrir le menu Chocographe. Sélectionnez ensuite un Chocographe – Rive, dans le cas présent. Votre Chocobo peut alors sentir le trésor.



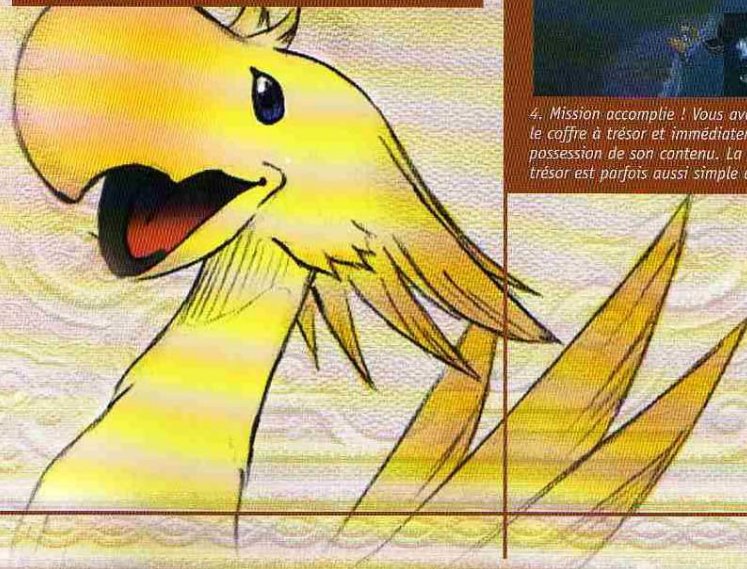
2. Appuyez sur la touche **SELECT** pour afficher la Carte de Navigation et le Chocographe.



3. L'image du Chocographe vous donne des indications sur la position du trésor enfoui. Comme dans la Forêt des Chocobo, appuyez sur la touche **□** pour vous laisser mener au trésor par les cris de votre monture.



4. Mission accomplie ! Vous avez trouvé le coffre à trésor et immédiatement pris possession de son contenu. La chasse au trésor est parfois aussi simple que cela.



# La chasse au trésor

Si vous continuez de jouer à « Creuse ! Chocobo ! » dans la Forêt des Chocobo (ou ailleurs), vous trouverez de nouveaux Chocographies. Malheureusement, la position des trésors qu'ils indiquent n'est pas toujours aussi proche et accessible que celle du Chocographe Rive...

Vous pouvez également trouver six Pièces de Chocographe, qui une fois assemblées, forment le Chocographe Mer du Brouillard. Les Chocographies ne vous aident pas seulement à trouver des trésors : une fois que vous les avez tous trouvés, vous pouvez vous embarquer pour une Tournée des plages de récompense...

Les tableaux suivants vous dressent la liste des Chocographies que vous pouvez détenir dans divers endroits. Comme vous pouvez le constater, la Forêt des Chocobo n'est pas le seul endroit où vous pouvez jouer à « Creuse ! Chocobo ! ». Quant aux trésors ? Attendez-vous à de très bonnes surprises...

## CHOCOGRAPHE DE LA FORÊT DES CHOCOBO

- Rive
- Terre Secrète
- Plage Paisible
- Terre Glacée
- Vallée
- Petite Plage
- Gué Panorama
- Plage Déserte
- Gué Lointain
- Plateau Oublié
- Bois Interdit
- Baie Glaciale
- Plateau Vert
- Pièces de Chocographe 1 et 2

## CHOCOGRAPHE DE LA BÂTE DES CHOCOBO

- Gué Oublié
- Gué de l'Aube
- Plateau Brun
- Gué Declinant
- Mer
- Île Externe 2
- Océan du Soir
- Pièces de Chocographe 3 à 6

## CHOCOGRAPHE DU JARDIN DES CHOCOBOS

- Fairy Island
- Île Oubliée
- Île Externe 1

## COFFRES DES CREVASSES

- Crevasse dans les montagnes à l'est du Continent Oublié
- Crevasse dans les montagnes au nord-est du Continent Oublié
- Crevasse dans les montagnes près d'Euyevair

PlayOnline.

MOT DE PASSE : F-CHOCHES

SECRET

La chasse aux trésors avec le Chocobo vaut-elle la peine ? Bien sûr ! PlayOnline vous présente les trésors qui vous attendent.

PlayOnline.

MOT DE PASSE : F-GARDAER

SECRET

Vous trouverez tout ce que vous devez savoir au sujet du Jardin des Chocobos sur PlayOnline.

PlayOnline.

MOT DE PASSE : F-BUBISLE

SECRET

Le secret de Shining Isle est révélé sur PlayOnline.

PlayOnline.

MOT DE PASSE : F-CHABS

SECRET

Le Chocobo peut apprendre une chose ou deux. PlayOnline vous dit quoi.

PlayOnline.

MOT DE PASSE : F-PARCHO

SECRET

Que trouverez-vous au paradis ? Découvrez-le sur PlayOnline.

# Les mini-jeux

## Le saut à la corde

Lieu : Alexandrie (CD 1, 3 et 4)

Sur la Place centrale, vous voyez trois fillettes plongées dans une partie de saut à la corde. (Elles continueront de jouer dans le Clocher après la destruction d'Alexandrie.) Vous pouvez entrer dans la partie si Eiko ou Bibi sont dans votre équipe. La fillette du milieu vous cède volontiers sa place si vous lui parlez, en appuyant sur la touche X. Selon votre performance, vous recevez un objet ou de l'argent en récompense. Si vous parvenez à sauter à la corde 1000 fois ou plus, vous recevez un Trésor. La vitesse à laquelle les fillettes tournent la corde augmente à intervalles réguliers. Plus longtemps vous tenez, plus le rythme devient difficile à suivre.

PlayOnline.

MOT DE PASSE : F-SKIPGAME

SECRET

Fatigué, mais heureux : PlayOnline vous dévoile les récompenses que vous recevez en accomplissant une performance au saut à la corde.

NOMBRE DE SAUTS	VITESSE À LAQUELLE VOUS DEVEZ APPUYER SUR LA TOUCHE X
1 - 19	lente
20 - 49	moyenne
50 - 99	rapide
100 - 199	très rapide
200 - 299	alternée entre lente et rapide
300 - 999	extrêmement rapide
1000 et +	sérieux risques de crampes

Il devient plus facile de sauter si vous alternez entre la touche X et la touche Q. Observez attentivement les pieds de votre personnage et appuyez au moment précis où ils touchent le sol. Pensez également à écouter le son émis à ce moment-là. Si vous sautez déjà depuis un moment, tachez de relever votre doigt de la touche pendant que votre personnage est en l'air pour appuyer de nouveau au moment où il touche le sol.



Vous pouvez commencer par simplement profiter du spectacle sur la place centrale d'Alexandrie.



Les fillettes se réfugient dans le Clocher après la destruction d'Alexandrie.

## La simulation de duel de Djidane

Lieu : Alexandrie (CD 1)

Le spectacle de duel entre Frank et Djidane se déroule lors de la représentation des Tantalus sur scène. Bien que votre participation à ce duel soit obligatoire, vous n'avez pas besoin d'exécuter les mouvements correctement pour poursuivre votre aventure. Vous avez, en outre, la possibilité de vous entraîner autant que vous le souhaitez.

Suivez les instructions de Frank pour savoir sur quelle touche de la Manette appuyer. Plus vite vous réagissez, plus favorable est la réaction du public. En revanche, vous perdez un nombre considérable de points si vous appuyez sur la mauvaise touche. Votre score final représente le plaisir qu'a pris le public à suivre votre représentation. Plus les gens ont apprécié votre duel, plus la somme que vous recevez est coquette.

Votre score détermine également l'objet que Steiner reçoit des mains de la reine Branet lorsqu'il s'adresse à elle par la suite. L'avis de la Reine sur votre performance dépend de si vous avez fait des erreurs ou non.

PlayOnline.

MOT DE PASSE : F-SWORDF

SECRET

Le public enthousiaste vous offre des Gils pour récompenser votre performance, mais la Reine Branet paraît bien lade. PlayOnline vous dévoile ce que la monarque vous réserve.

Une fois que vous avez entré 15-20 commandes correctement les touches Q et X s'ajoutent aux commandes indiquées par Frank. La touche directionnelle gauche ne s'y ajoute que si vous avez déjà appuyé sur la touche directionnelle droite. (Si vous appuyez sur ces deux touches ou, au contraire, les manquez trop souvent, l'action se rapproche trop du bord de la scène. C'est pour cela qu'il vous est rarement demandé d'appuyer dessus.)

Ne vous laissez pas distraire par les mouvements des duellistes, mais concentrez votre attention sur les commandes qui s'affichent. Le duel devient plus facile à contrôler avec l'aide d'une seconde personne. Il suffit que l'un d'entre vous appuie sur les touches directionnelles tandis que l'autre se charge des touches symboles.



Vous devez réussir tous vos mouvements le plus rapidement possible pour impressionner la reine Branet et le public.

## La Fête de la chasse

Lieu : Lindblum (CD 1)

Cet événement unique est une partie intégrante de votre aventure. Vous ne pouvez donc pas le recommencer. En contrôlant Djidane, vous avez 12 minutes pour chasser des monstres à travers Lindblum. Divers adversaires sont lâchés dans les rues de la ville ; il n'y a pas de rencontres aléatoires comme ailleurs. Chaque victoire vous rapporte des points qui déterminent le vainqueur final de la Fête de la chasse.

MONSTRE	POINTS
Eskurfax	8 - 14
Meiden	16 - 27
Moinosor	2 - 13
Phacoche	60

Comme il n'y a qu'un nombre limité de monstres, vous devez prendre les taxais pour rejoindre les divers quartiers de Lindblum. N'oubliez pas que le compte à rebours continue son implacable course, même pendant ces trajets.

Freyja et Bibi y participent également, mais ils agissent indépendamment et vous ne pouvez pas les influencer - à une exception près. Lorsqu'il vous reste moins de quatre minutes, une sorte de boss nommé Phacoche apparaît sur la Place centrale du quartier commerçant. Si vous l'attaquez, Freyja entre dans la bataille et vous les contrôlez tous les deux... mais n'oubliez pas que Djidane et Freyja sont concurrents dans cette chasse. Celui qui porte le coup de grâce au Phacoche reçoit 60 points.

Bien que vous ne puissiez pas intervenir du tout sur les actions de Bibi, et ne pouvez contrôler Freyja que lors du combat contre le Phacoche, vous pouvez tout de même déterminer le vainqueur de la compétition :

VAINQUEUR	PRIX	STRATÉGIE
Freyja	Coraline	Neutralisez Djidane ou restez passif lors du combat - en employant sa commande Voler, par exemple.
Bibi	Carte Aérothéâtre	Laissez le Phacoche envoyer Freyja, puis Djidane au tapis.
Djidane	5000 Gils	Amassez autant de points que possible et faites porter le coup de grâce au Phacoche par Djidane. Vous augmenterez vos chances de réussite en associant la compétence Beast Killer à Djidane et en l'armant d'Organix.

Au terme de la Fête de la chasse, vous recevez un Trésor, la Diane d'or, quel que soit le résultat de la compétition. Le vainqueur reçoit toutefois un prix spécial.



Si vous souhaitez que Freyja remporte la Fête de la chasse, ordonnez à Djidane de s'attaquer lui-même et laissez le monstre vous vaincre.



Si vous préférez que Djidane remporte la Fête de la chasse, envoyez Freyja au tapis, puis terrassez le Phacoche.

## La chasse à la grenouille

Lieu : Marais des Kwe (CD 1 - 4)

Il existe quatre endroits appelés Marais des Kwe sur Héra. Vous trouverez un étang au milieu de chacun d'entre eux. A chaque fois que vous entrez dans ces endroits avec Kweena dans votre équipe, elle vous demande l'autorisation d'attraper des grenouilles. Si vous le souhaitez, vous pouvez refuser et revenir plus tard dans un des marais des Kwe.

Les grenouilles n'ont rien à craindre de Kweena lorsqu'elles sont dans l'eau. Vous ne pouvez les attraper que quand elles sautent sur la berge. Restez immobile et attendez qu'une grenouille sorte de l'eau, puis foncez dessus et appuyez sur la touche  $\otimes$ . Une fois que vous en avez attrapé un certain nombre, Maître Kwell apparaît et donne un objet à Kweena pour récompenser ses efforts. En plus d'attraper un certain nombre de grenouilles, il vous faudra combattre et vaincre Maître Kwell pour recevoir la dernière récompense.

**PlayOnline**

**MOT DE PASSE :**

**F-QUABTL**

Manque de chance contre Kwell ? Pas de problème : PlayOnline vous explique comment dominer cet adversaire.

GRENOUILLES	RÉCOMPENSE
2	Gemme
5	Ether
9	Robe en soie
15	Elixir
23	Argette
33	Bistrette
45	Combat boots
99	Gastrette

Le nombre de grenouilles que vous attrapez a également un effet secondaire bienvenu. Plus Kweena attrape de grenouilles, plus cela renforce son sort de Magie Bleue Tétarisation - si tant est, bien entendu, qu'elle ait déjà appris cette attaque spéciale en dévorant un Grododo lors d'un combat.

La population des grenouilles de tous les étangs est limitée. Il lui faudra beaucoup de temps pour se reconstituer si vous attrapez toutes les grenouilles d'un marais des Kwe. Pensez toujours à laisser un mâle et une femelle dans chaque étang pour que leur population se reconstitue plus rapidement. Inutile de préciser qu'il ne sert pas à grand chose de ne laisser qu'une grenouille ou deux grenouilles du même sexe derrière vous. Il ne vous suffit pas de quitter le marais des Kwe pour l'Atlas puis d'y retourner pour que les grenouilles se reproduisent. Vous devez entrer dans un village ou une grotte pour déclencher leur multiplication.

Dans un de ces étangs, vous trouverez une grenouille dorée. Elle a un effet bénéfique sur le taux de reproduction. Tâchez de l'attraper pour découvrir son genre, puis relâchez-la en veillant à la laisser avec une grenouille du sexe opposé. Les femelles sont légèrement plus claires que les mâles.



Les choses se compliquent ! Vous devez garder toute votre tête pour attraper les grenouilles.

## Les enchères

Lieu : Tréno (CD 2 - 4)

Les enchères de Tréno proposent divers objets intéressants. Quatre objets sont mis en vente à chaque fois que vous entrez dans ce bâtiment. Si vous souhaitez enchérir, il vous suffit de vous approcher de l'estrade et d'appuyer sur la touche  $\otimes$ . Votre enchère doit dépasser la précédente d'au moins 100 Gils. Les nobles de Tréno sont férus de ventes d'objets rares, aussi les enchères peuvent-elles rapidement atteindre des sommes astronomiques. Même si l'acquisition d'un objet vous tient à cœur, ne le payez jamais plus de cinq fois son prix de départ. Vous pourrez toujours revenir plus tard si vous n'emportez pas les enchères. L'objet en question sera remis en vente la prochaine fois ou quelques temps après.

Si votre inventaire compte des Bottes 7L, une Chevillère ou une Alliance, ces dernières ne sont pas mises en vente. Toutefois, cette règle ne s'applique pas si l'un de vos personnages en est équipé. L'Élixir est retiré des lots de la vente si vous en possédez plus de cinq. N'oubliez pas que certains objets ne feront leur apparition dans les enchères que plus tard. (« Narcisse Bleu » signifie que l'objet en question n'est mis en vente qu'une fois que ce navire est à votre disposition.)

OBJET	PRIX DE DÉPART	DISPONIBILITÉ
Alliance	4300	Narcisse Bleu
Boombague	2200	CD 2
Bottes 7L	2600	CD 3
Chevillère	2500	CD 3
Cœur de griffon	1000	CD 2
Coupe de Dorga	1400	CD 2
H-Espace	2700	CD 3
Elixir	5200	Narcisse Bleu
Illusion d'Ounet	2200	CD 2
Éclairme	1400	CD 2
Madahine	1300	CD 2
Mini Cid	500	CD 2
Ongle magique	8900	CD 4
Pickpocket	4500	Narcisse Bleu
Queue de rat	3300	CD 3
Rouge n°5	2500	CD 2
Toge	1200	CD 2
Ruban	12400	CD 4

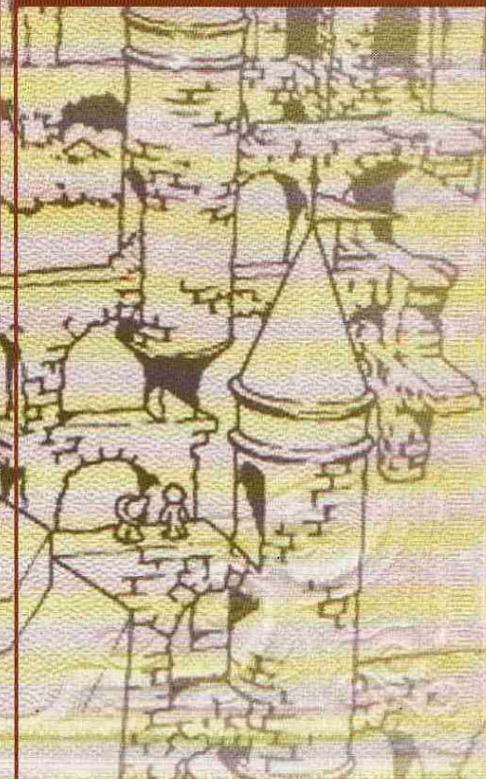
Bien que certains de ces objets ne semblent pas avoir d'emploi particulier, vous pouvez tous les vendre dans Tréno. Des collectionneurs vous achètent le Cœur de Griffon, la Queue de rat et l'Illusion d'Ounet devant la maison du fou, et vous trouverez client pour la Coupe de Dorga à la forge.

Une fois que vous avez vendu les objets acquis aux enchères, ils sont remis en vente. Vous ne pouvez toutefois pas les revendre une seconde fois.

L'Ongle magique n'est mis en vente qu'une fois que vous avez acheté et vendu les quatre objets mentionnés ci-dessus. Si vous le donnez au vieil homme à côté de l'auberge de Daguéréo, il vous donnera Excalibur, une puissante épée, en retour.



Pour surenchérir, avancez vers l'estrade et appuyez sur la touche  $\otimes$  lorsque le « ? » apparaît.



## Une course palpitante

Lieu : Alexandrie (CD 3)

Au début du CD 3, Bibi peut participer à une course à pieds contre Hippo. Vous pouvez vous mesurer à Hippo autant de fois que vous le souhaitez avant d'entrer dans le Café-théâtre pour assister à la représentation. Après cela, vous ne pourrez plus défier Hippo à la course. Parlez à Hippomama sur le Boulevard. Elle redoute que la santé de son fils ne souffre de sa passion des cartes et pense qu'un peu d'exercice lui ferait le plus grand bien.

Bien que Bibi n'ait rien à perdre en arrivant second, il fait augmenter le niveau d'Hippo d'entre 1 et 5 s'il gagne la course, et le garçon hippopotame court plus vite lors de la course suivante. Lorsqu'il atteint certains niveaux, vos efforts sont récompensés par un objet.

PlayOnline. MOT DE PASSE:  
F-HIPRACE

Le grand prix d'Alexandrie : PlayOnline vous donne la liste des récompenses que Bibi reçoit lorsqu'il est victorieux.

SECRET

Appuyez alternativement sur les touches  $\odot$  et  $\square$  aussi rapidement que possible. Vous pouvez recourir à toutes les techniques possibles et imaginables pour faire sprinter Bibi. Vous pouvez poser la manette sur une table ou encore garder les pouces ou une phalange sur les deux touches pour alterner entre les touches  $\odot$  et  $\square$  - qu'importe la méthode tant que ça marche. Tout ce qui pourra faire courir Bibi plus vite est permis. Vous ne pouvez pas précéder le coup de canon, mais vous pouvez gagner un temps précieux en commençant à appuyer sur les touches avant que le vrai signal de départ ne soit donné.

N'oubliez pas que vous pouvez changer la configuration des touches dans le menu Config. Vous obtiendrez peut-être de meilleurs résultats en plaçant les commandes sur deux touches opposées, comme par exemple les touches L et R. Vous pouvez également utiliser deux touches côte à côte, telles que  $\odot$  et  $\square$ , et faire osciller une de vos phalanges entre ces deux boutons.



Pressez alternativement deux boutons de la Manette le plus rapidement possible pour gagner la course.

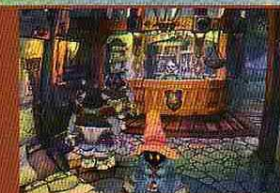
## Le Jeu de Qui est Qui

Lieu : Alexandrie (CD 3)

Lorsque vous entrez dans Alexandrie pour la première fois sur le CD 3, vous rencontrez trois membres des Tantalas à la forge. Si vous ne contrôlez que Bibi, il ne se passe rien de particulier. Si, en revanche, vous revenez plus tard avec Djidane et parlez à l'un des trois frères, vous pourrez jouer à une variante locale du Jeu de Qui est Qui. Vous misez 50 Gils. L'un des frères vous demande alors de bien repérer sa position, puis le trio commence à se déplacer. Lorsqu'ils ont terminé, vous devez désigner - ou deviner - quel est celui qui vous a parlé avant qu'ils ne commencent à changer de place. Etant donné que les frères se ressemblent comme trois gouttes d'eau, il vous est difficile de suivre le bon et ça se complique par la suite. A chaque fois que vous répondez correctement, la mise augmente, ainsi que la vitesse de déplacement des trois frères. Si vous donnez neuf fois de suite la bonne réponse, les frères jettent l'éponge. Et si vous ne répondez pas correctement, vous perdez tout ce que vous avez misé depuis le début. Si vous interrompez la partie, puis adressez de nouveau la parole aux frères, vous reprenez le jeu au premier tour avec les enjeux de départ.

TOUR	MISE (EN GILS)	GAINS (EN GILS)
1	50	100
2	150	200
3	300	400
4	600	800
5	1200	1600
6	2400	3200
7	4800	6400
8	9600	12800
9	19200	25600

Il n'existe pas d'astuce particulière car les résultats sont déterminés complètement aléatoirement. Il y a cependant un moyen de mettre plus de chances de votre côté. En ouvrant le couvercle du compartiment à disque de votre PlayStation au début de ce Jeu de Qui est Qui unique, la vitesse de lecture ralentit et vous pouvez suivre plus facilement les mouvements des frères.



Bibi n'a guère de points communs avec les trois messieurs de la forge d'Alexandrie, sur le CD 3.



Vous pouvez gagner une somme rondelette en entrant dans la forge avec Djidane.

## Le boss secret

### Pluton

Lieu : Memoria (CD 4)

Pluton est un formidable adversaire doté de toutes les caractéristiques d'un boss. Il est extrêmement puissant et résistant et vous recevez nombre de CP, mais aucun EXP après cette bataille. La position secrète de Pluton est son aspect le plus intéressant. Il y a une niche, sur la droite de la Salle Futurs (reportez-vous à la page 111 du Cheminement), qui semble n'avoir aucune utilité, mais lorsque votre personnage s'approche de cette niche, il ou elle disparaît derrière un mur. Avancez lentement vers la droite depuis l'entrée de la niche en gardant le doigt sur la touche  $\otimes$ . Vous avez alors le choix entre quitter cet endroit et rester, auquel cas vous êtes assailli par Pluton.

Cet adversaire absorbe les dommages de Ténèbres et les attaques de Terre n'ont aucun effet sur lui. Si vous voulez survivre aux attaques magiques de Pluton, alors ne livrez cette bataille que si vos personnages ont atteint des niveaux élevés et ont tous plus de 3000 HP. Pensez également à protéger vos personnages contre diverses altérations nocives. Les compétences Bird Killer et Devil Killer sauront prouver leur efficacité contre ce redoutable adversaire. Si Djidane participe au combat, tentez de délester le monstre des quatre objets qu'il possède.

Une fois que vous avez vaincu Proserpine, son humeur change subitement et il décide d'ouvrir une Forge ! Vous pouvez y commander des objets que vous ne trouverez nulle part ailleurs.



Une niche bien dissimulée vous mène à Pluton, un boss secret.



En terrassant Pluton, vous pouvez commander des objets uniques dans une nouvelle forge.

PlayOnline. MOT DE PASSE:  
F-DALIKEY

SECRET

Vous ne parvenez pas à ouvrir la porte verrouillée du moulin ? PlayOnline vous explique comment en libérer l'accès...

PlayOnline. MOT DE PASSE:  
F-OMAKE

SECRET

Le croirez-vous ? Il y a un autre mini-jeu dans Final Fantasy IX ! Découvrez de quoi il en retourne sur PlayOnline.





Inutile de perdre de précieuses minutes de jeu : cet index va vous aider à trouver - rapidement - l'information que vous désirez. Vous n'y trouverez pas moins de 460 références. Elles vous permettront un accès rapide aux informations concernant le jeu, sans oublier l'emplacement de tous les objets et cartes du Tetra Master, ainsi que les « ultimes secrets » de Héra.

## Informations générales

Vous recherchez des détails sur un terme spécifique ? Vous souhaitez savoir à quelle page obtenir des précisions sur, disons... les armes ? Vous êtes hanté par les subtilités du jeu de carte Tetra Master et aimeriez apprendre ses règles ? Ou bien vous vous intéressez aux créatures connues sous le nom de Chocobo ? Vous trouverez ci-dessous la liste des réponses à toutes ces questions, avec de multiples références aux pages correspondantes du guide.

<b>A</b>	
A, Tetra Master, classe de cartes	159
Accessoires, informations	120
Accessoires, tableau	121
Active Time Battle = ATB	7
Active Time Event = ATE	10
Adelbert Steiner, informations et compétences	28
Affichage des dommages	19
Altérations d'état	21
Altérations d'état, tableaux	21-22
Armes de lancer, tableau	116
Armes des personnages, tableaux	114-116
Armes, informations	114
Armes, tableaux	114-116
Armets (protections pour la tête), tableau	117
Armures, informations	119
Armures, tableau	119
ATB = Active Time Battle	7
ATE = Active Time Event	10
Attaque, caractéristiques	8
Attaques magiques, Tetra Master	159
Attaques physiques, Tetra Master	159
<b>B</b>	
Bibi Orunitia, informations et compétences	29
Blindage, altération d'état	21
Boomerang, informations et compétences	21
Booster, altération d'état	21
Brocarts (protections pour les bras), tableau	118
<b>C</b>	
Caméra Combat	7
Caractéristiques	8
Carapace, altération d'état	21
Cartes abandonnées par les monstres	124
Cartes, guide cheminement	25
Cartes, menu	7
Chaleur, altération d'état	22
Changement de personnage pendant une bataille	18
Châtiment, altération d'état	22
Cheminement, explication	25
Chocobo, description	167
Chocobo, entraînement	168
Chocobo, introduction	24
Défense Physique, Tetra Master	158
Chocographies	169
Chocographies de la Baie des Chocobo	170
Chocographies de la Forêt des Chocobo	170
Chocographies du Jardin des Chocobo	170
Cible, définir en combat	19

Classement, Tetra Master	161
Coï, altération d'état	22
Coiffes (protections pour la tête), tableau	117
Combat, changement de personnage	18
Combat, définir sa cible	19
Combat, embuscade	19
Combat, fuite	19
Combat, passé à la loupe	23
Commandes	4
Commandes, écran de combat	19
Commandes, Transe	20
Comp. (Compétences), menu	6
Compétences de combat	12
Compétences de soutien	13
Compétences, apprentissage	12
Compétences, astuces	13
Compétences, menu	6, 11
Compétences, gain	12
Compétences, introduction et description	11
Compétences, tableau	14-17
Compétences, vue générale	14-17
Compétences, Bibi	29
Compétences, Dagga	27
Compétences, Djidane	26
Compétences, Eiko	32
Compétences, Freyja	30
Compétences, Kweena	31
Compétences, Steiner	28
Compétences, Tarask	33
Config. (Configuration), menu	7
Contrôle Perso	7
Conversations	9
Couleur Ecran, menu Config.	7
CP = points de compétence au Tetra Master	158
CP = points de compétence des monstres	124
CP = points de compétence des personnages	8
Creuse ! Chocobo !	168
Curseur, écran de combat	18
Curseur (Pointeur), menu Config.	7
<b>D</b>	
Dagga, voir Grenat d'Alexandros	27
Défense Magique, Tetra Master	158
Défense Physique, Tetra Master	158
Défense, caractéristiques	8
Déplacement, menu Config.	7
Djidane Tribal, informations et compétences	26
DM = Défense Magique, Tetra Master	158

DP = Défense Physique, Tetra Master	158
<b>E</b>	
Ecran d'excursion, commandes	5
Ecran de combat, commandes	5
Ecran de combat, description	18
Ecran de l'Atlas, commandes	5
Ecran du menu, commandes	4
Eiko Carol, informations et compétences	32
Embrouilles, altération d'état	22
Embuscade, attaque surprise	19
Equip. (Équipement), menu	6
Équipement des personnages	10
Esqmag, caractéristiques	8
Esquive, caractéristiques	8
Etat, menu	6
EXP des monstres	124
EXP des personnages, caractéristiques	8
Exploration du monde	8
<b>F</b>	
Faiblesse(s) du monstre	124
Fenêtre Cibles, menu Config.	7
Folie, altération d'état	22
Force, caractéristiques	8
Forêt des Chocobo	167
Forges, informations	123
Forges, nouvelles pièces d'équipement	11
Forges, tableau	123
Fossile, altération d'état	22
Freyja Crescent, informations et compétences	30
Fuir le combat	19
Furie, altération d'état	22
<b>G</b>	
Gants (protections pour les bras), tableau	118
Gel, altération d'état	22
Gemmes (accessoires), tableau	122
Gils des monstres	124
Gils, caractéristiques	8
Grenat d'Alexandros, informations et compétences	27
<b>H</b>	
Hit Points des monstres	125
Hit Points des personnages, caractéristiques	8
HP = Hit Points des monstres	125
HP = Hit Points des personnages, caractéristiques	8
HP = Hit Points, écran de combat	18
<b>I</b>	
Icone ICI	7
Icones de dommages	19
Illustration, guide cheminement	25
Interaction avec l'environnement	8
Invisibilité, altération d'état	21
<b>J</b>	
Jauge ATB, écran de combat	18
Jauge de Transe	20
Jauge de Transe, écran de combat	18
Jeu de cartes, Tetra Master	158
<b>K</b>	
KO, altération d'état	22
Kweena Quen, informations et compétences	31
<b>L</b>	
Lévitiation, altération d'état	21
Lieu(x) des monstres	125
Lieu, guide cheminement	25
<b>M</b>	
M, Tetra Master, classe de cartes	159
Magie Points des monstres	125
Magie Points des personnages	8
Magie, caractéristiques	8
Magikolithes	13
Menu Cartes	7
Menu Comp. (Compétence)	6
Menu Config. (Configuration)	7
Menu Equip. (Équipement)	6
Menu Etat	6
Menu Objets	6
Menu Position	7
Menu Principal	6
Message Terrain	7
Déplacement, menu Config.	7
Minimum, altération d'état	22
Mog et sauvegardes	9
Mog-poste	9, 24

Monstres, informations	124
Monstres, tableaux	125-157
Morphée, altération d'état	22
MP = Magic Points des monstres	125
MP = Magic Points, caractéristiques	8
MP = Magic Points, écran de combat	18
<b>N</b>	
Niv. +, caractéristiques	8
Niv. suiv., caractéristiques	8
Niv., Niveau des monstres	125
Niv., Niveau des personnages	8
Nouvelles commandes, Transe	20
Nouvelles pièces d'équipement, forges	11
Numéro de CD, guide cheminement	25
<b>O</b>	
Objet(s) à voler des monstres	125
Objet(s) laissé(s) au combat	124
Objets, informations	122
Objets, menu	6
Objets, tableau	122
Obscurité, altération d'état	22
Option d'aide du jeu	9
<b>P</b>	
P, Tetra Master, classe de cartes	159
Parler, conversations	9
Pétra, altération d'état	22
PlayOnline, explication	24
Pointeur, menu Config.	7
Points de compétence au Tetra Master	158
Points de compétence des monstres	124
Points de compétence des personnages, caractéristiques	8
Poison, altération d'état	22
Position, menu	7
Primes, jeu "Creuse ! Chocobo !"	168
Propriétés élémentaires	10
Protection, caractéristiques	8
Protections pour la tête, informations	116
Protections pour les bras, informations	118
Psy, caractéristiques	8
<b>Q</b>	
Quêtes primaires, guide cheminement	25
Quêtes secondaires, cheminement	24, 25
<b>R</b>	
Rang, Tetra Master	161
Récompenses, jeu "Creuse ! Chocobo !"	168
Récup, altération d'état	21
Règles, Tetra Master	160
Robes (armures), tableau	119
<b>S</b>	
Sauvegardes, Mog	9
Somni, altération d'état	22
Son, menu Config.	7
Sorts appris par Kweena	125
Steiner, voir Adelbert Steiner	28
Stop, altération d'état	22
Système de combat, à lire avant d'attaquer	18
Système de combat, introduction	18
<b>T</b>	
T = Type d'Attaque au Tetra Master	158
Tableaux des monstres, guide cheminement	25
Tarask Coral, informations et compétences	33
<b>C</b>	
Tetra Master, astuces	161
Tetra Master, caractéristiques des cartes	158
Tetra Master, classe de cartes	159
Tetra Master, informations	24
Tetra Master, introduction	158
Tetra Master, rang	161
Tetra Master, règles	160
Touches, menu Config.	7
Toxique, altération d'état	22
Transe	20
Type d'Attaque, Tetra Master	158
<b>V</b>	
Vêtements (armures), tableau	119
Vibrations, menu Config.	7
Vie +, altération d'état	21
Virus, altération d'état	22
Vitesse Combat	7
Vitesse, caractéristiques	8

<b>X Z</b>	
X, Tetra Master, classe de cartes	159
Zombie (Altération, description)	22
<b>Emplacement des objets et des trésors</b>	
Conservez vos Gils durement gagnés pour de coûteux objets forgés ou pour les équipements les plus onéreux. La liste suivante vous aide à récupérer tous les objets et trésors du jeu aux endroits correspondants (veuillez vous reporter à la page indiquée dans le cheminement), et sans dépendre d'un seul Gil. De nombreux objets sont cachés dans des coffres à trésors. Il est très rare d'avoir à remplir certains critères pour s'emparer d'un objet particulier. Nous avons exclu de la liste les objets communs tels que les Potions ou les Résurex, étant donné qu'ils peuvent être trouvés dans un grand nombre de lieux et peuvent également être achetés à bas prix dans de nombreuses boutiques.	
3 yeux	104
<b>A</b>	
Aéro-Massue	101
Aiguille platine	61
Alliance	95
Améthyste	84, 90
Angearmure	106
Angeflûte	110
Angel Moon	98, 104
Angelarme	103
Appau à Mog	42
Armet Fer	46, 47
Arôme	101
Autographe	51
<b>B</b>	
Bandana	72
Bande Force	59
Barrette	101
Bâton	100
Bâton béni	81, 82
Beau remède	88
Béryl	83
Bottes 7L	94
Bottes magik	64, 65
Boucle Relique	83
Braicmaira	85, 89
Bretelle	94
Brigandine	81, 82
Broche d'or	98
<b>C</b>	
Caïn	109
Calote	105
Canne Feu	64
Canne Glace	64
Capuchon	96
Carapace	94, 96
Carte	42
Chaperon	98
Chapoppintu	49
Chevillière	96
Chocographe	53
Clef du sablier	95
Cloche de Garde	56
Cloche Guismar	54
Cloche sacrée	54
Combat boots	106
Cuirasse	50
Cuireau	41
Cuirgnet	43, 46, 47, 49
<b>D</b>	
Daque	100

Daque magik	43
Démarmure	98
Desert boots	64
Diadème	86
Diamant	76
Diamantine	94
Diane d'Or	52
Dragonet	103
<b>E</b>	
EgoBracelet	88
Emeraude	67
Erlastron	49, 54
Explodor	83
<b>F</b>	
Féelarme	74, 95
Flamberge	100
Foudrekané	57
Fourchette	101
Fourchette+	64
<b>G</b>	
Gantalex	48, 50
Gemme	51, 66, 72, 75, 80
Germina	56
Gilet camo	75, 83
Glaçelier	96
Golemflûte	101
Gomme-Armet	41
Grain de coubo	49, 58
Grenat	99
Griffe	100
<b>H</b>	
Haubert	62
Hypnoronne	103
<b>J</b>	
Jaunelard	66
Javeline	100
<b>K</b>	
Klimandjaro	80
<b>L</b>	
La Balance	80
La Tour	109
La Vierge	78
Laissez-passer	55
Lapis	85, 88
Le Béliér	45
Le Cancer	56
Le Capricorne	99
Le Lion	85
Le Sagittaire	88
Le Scorpion	85
Le Taureau	59
Le Verseau	100
Les Gémeaux	59
Les Poissons	108
Lunalithe	79
<b>M</b>	
Madahine	75
Magekane	101
Makia	111
Mappemonde	72
Mercuré	99
Minerva	103
Mini Bloumécia	51
Miroir de feu	100
Miroir de vent	100
Miroir d'eau	100
Miroir monde	100
Mithdaque	44, 60, 61
Mithgilet	64, 71
Mithlance	56
Mithmassue	103
Mithrilet	71
Moka	53
Multimassue	55
Musc	101
<b>N</b>	
Ninja Sun	94
N'kai	96
Nothing	68
<b>O</b>	
Obi noir	78, 91
Opale	84, 90
Organix	71



# CRÉDITS

Le guide officiel de FINAL FANTASY® IX est une publication de piggyback interactive limited.

FINAL FANTASY® IX est un produit de Square Co., Ltd.

## Square Co., Ltd.

Produit par : Hironobu Sakaguchi

Producteurs exécutifs : Tomoyuki Takechi,  
Hisashi Suzuki

Programme principal : Hiroshi Kawai

Réalise par : Hiroyuki Itou

Producteur : Shinji Hashimoto

Directeur artistique : Hideo Minaba

## Département Localisation

Directeur général : Koji Yamashita

Directeur général adjoint : Akira Kashiwagi

Directeur localisation : Kazuyoshi Tashiro

Traduction anglaise : Ryosuke Taketomi, Maki Yamane,  
Brody Phillips

Traduction français : Nobuhiro Uchiyama,  
Vincent Zouzoukoulvsky

Traduction allemande : Marcus Wehner, Josef Shanel

Traduction italienne : Francesca Di Marco,  
Barbara Pisani

Traduction espagnole : Eduardo López Herrero,  
Carmen Mangirón Hevia

## Square Europe Ltd.

Président : Yuji Shibata

Chef de produit : Ed Valiente

Responsable Marketing / Relations publiques :  
Stéphanie Journau

Coordinatrice localisation : Alison Lau

Responsable RQ : Katrin Darolle

Responsable support technique & TI :  
Alex Moresby

Remerciements à : Louie Beatty, Tamara, Leon, Jannes,  
Moët & Chandon

© piggyback interactive limited 2000, 2001. The official FINAL FANTASY® IX Strategy Guide is a licensed product of Square Co., Ltd. All rights reserved. © 2000, 2001 Square Co., Ltd. All rights reserved. FINAL FANTASY, SQUARESOFT and the SQUARESOFT logos are registered trademarks of Square Co., Ltd. COMPUTER GRAPHICS MOVIE: © 2000, 2001 Square Co., Ltd. Reproduction or transmission, in whole or in part is prohibited without the prior written permission of Square Europe Ltd. and piggyback interactive limited. PlayStation and the PlayStation logos are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

## Emplacement des cartes

### Tetra Master

Les cartes de jeu qui suivent sont faciles à obtenir durant votre aventure. Vous en trouverez beaucoup dans des coffres, ou les ramasserez sur le corps de boss particuliers. Afin d'obtenir les 100 différentes cartes et compléter ainsi votre collection, il suffit d'affronter les monstres qui abandonnent les cartes convoitées. Vous pouvez également vous rendre à la page 161 du chapitre « Cartes » et lire l'encart « PlayOnline ».

P	
Panoplie	51
Paracoup	41
Paramith	54, 64
Péridot	71, 90
Pioche	75
Plastronix	103
Poignet	41
Puluche des montagnes	79
R	
Ramyaflûte	82
Remède étrange	88
Remède suspect	88
Robe en soie	64, 65
Robe Gaïa	94, 98
Roc bleu	79
Roc de Goulg	94
Roc jaune	79
Roc rouge	79
Roc vert	79
Ruban	98
Rubis	81
Runiqriffe	110
S	
Saphir	90
Soin de Frank	41
T	
Thor	66
Tiare	74
Topaze	84, 90
Tricorne	54
V	
Vitrumalet	51

## Où utiliser les trésors ?

Vous garderez la plupart des trésors jusqu'à la fin de vos aventures. Quelques-uns, en revanche, doivent être utilisés à un moment précis et dans des lieux déterminés. La liste suivante vous aide à trouver ces lieux spécifiques. Vous recevez une récompense pour chaque Pierre Stellaire que vous remettez à Dame Stella, à Tréno (voir page 164 dans le chapitre « Secrets »).

Beau remède	88
Billet	35
Clef du sablier	95
Cloche de Garde	56
Cloche Guïsmar	54
Grain de coubo	54, 62, 73, 91
Laissez-passer	58
Miroir monde	102
Pioche	75
Puluche des montagnes	79
Remède étrange	88
Remède suspect	88
Roc bleu	79
Roc jaune	79
Roc rouge	79
Roc vert	79
Soin de Frank	42

## Information sur les mini-jeux

Cherchez-vous des astuces au sujet des mini-jeux ? Nous vous donnons les pages de référence du chapitre « Secrets ».

La chasse à la grenouille, Marais des Kwe (CD 1 - 4)	172
La Fête de la chasse, Lindblum (CD 1)	172
La simulation de duel de Djidane, Alexandrie (CD 1)	171
Le jeu de « Qui est Qui ? », Alexandrie (CD 3)	174
Le saut à la corde, Alexandrie (CD 1, 3, 4)	171
Les enchères, Tréno (CD 2 - 4)	173
Une course palpitante, Alexandrie (CD 3)	174

## Les ultimes secrets

Les références aux pages suivantes vous aident à percer les derniers mystères du monde de Final Fantasy IX.

Boss secret (Pluton)	175
Brutos de Steiner, Alexandrie (CD 1)	162
Capitaine Daga, Alexandrie (CD 3)	164
Collection des Pierres Stellaires (CD 1 - 4)	164
Enfer du quiz, Forêt (CD 1 - 4)	165
Grains de Coubo, des objets en échange (CD 1 - 4)	166
Importer le Mog de l'Atlas	163
Marchand nomade, Steelskin (CD 1 - 4)	166
Niveau de chasseur de trésors	163
Pluton, le boss secret	175
Rebaptiser vos personnages	163
Steelskin, le marchand nomade (CD 1 - 4)	166

Mises à jour et informations :  
[www.authorisedcollection.com](http://www.authorisedcollection.com)

