FINAL FANTASY IX
ファイナルファンタジーIX

Table of Contents

CD1....4
- A bord du Prima Vista....4
- Visite d'Alexandrie....4
- Enlèvement de la princesse....5
- La forêt maudite....5
- Grotte des Glaces....6
- Village de Dali....7
- En route pour Lindblum....8
- Lindblum....8
- Marais des Kwe (optionnel)....10
- Caverne de Guismar....10
- Porte Sud....11
- Bloumécia....11

CD2....12
- Porte Sud....12
- Treno....13
- Route de la Gorgone....14
- Clayra....14
- Château d'Alexandrie....17
- Rocher de Pinnacle....17
- Lindblum....18
- Marais des Kwe....18
- Route des Fossiles....19
- Condéa....20
- Village des Mages Noirs....21
- Condéa (2)....21
- Passe de Condéa....22
- Madahine-Salee....22
- Arbre Ifa....23
- Madahine-Salee (2)....23
- Arbre Ifa (2)....24

CD3....24
- Alexandrie....24
- Tréno....25
- Alexandrie (2)....26
- Lindblum....27
- Narcisse Bleu....28
- Village des mages noirs....28
- Le palais du désert....28
- Euyevair....29
- Le palais du désert....30
- Gaza Est....31
- Le Pic de Goulg....32
- Lindblum (2)....32

Hildegarde 3....32
Château d'Ypsen....33
Hildegarde 3....34
Santuaire de la Terre....34
Terra....35
Branval....35
Pandémonium....36
CD4....37
Village des Mages Noirs....37
Invincible....37
L'Ifa....37
Mémoria....37

CD1

A bord du Prima Vista

Votre aventure débute avec le petit Djidane, membre de la bande des Tantalas, des voleurs professionnels dirigés par Bach. Après avoir fouillé la pièce sombre dans laquelle vous vous trouvez pour trouver 47 gils et une Potion, allumez la bougie qui est sur la table au centre de la pièce en appuyant sur la touche . Trois de vos camarades font leur apparition dans la pièce, il s'agit de Frank, Markus et Cina. Après avoir un peu discuté, un combat contre mentor Bach débute. Vous n'aurez aucun mal à le battre, essayez toutefois de le voler car il possède un objet très intéressant. À la fin du combat, le chef de la bande se dévoile à vos yeux. Ce dernier vous félicite et organise une réunion à laquelle vous assistez. Le but de la mission est d'enlever Grenat, princesse d'Alexandrie. A la fin de votre réunion, répondez que vous allez enlever la princesse.

Visite d'Alexandrie

Quête annexe conseillée à ce moment :

- Saut à la corde

À la suite de la petite cinématique, vous incarnez Bibi. Descendez la rue et faites le tour de la place pour trouver 3 cartes à jouer (Sahagin, Zombie et Kaïmahn ainsi qu'une Potion. Remontez et fouillez dans la maison de droite pour trouver une carte Meiden, une Potion et un peu d'argent. Ressortez et prenez deux Potions sur la gauche de l'écran. Continuez dans la rue jusqu'au prochain écran, vous trouverez des gils et une carte Gobelin au premier plan dans l'herbe. Entrez dans le bar pour ramasser une Potion, encore de l'argent et une carte Flambos. A l'écran suivant, entrez dans la boutique de droite pour trouver de l'argent et faire des achats. Ressortez et passez le porche pour vous retrouver sur la place centrale. Visitez le coin pour trouver un Ether, un Remède et un Résurex. Donnez votre billet à l'homme qui est dans la tente au milieu de la place. Bibi s'est visiblement fait arnaqué, son billet étant un faux. Toutefois, les grands yeux ronds de votre héros ne laisseront pas le marchand de marbre et ce dernier vous remettra un lot de consolation formé des cartes Gobelin, Meiden et Squelette. Après le petit dialogue, descendez dans la rue en bas à gauche et refusez la proposition du souriceau. Descendez encore et allez dans la première maison sur la gauche pour ramasser un Lasik, puis dans le clocher pour obtenir une Potion ainsi qu'une Tente. Montez à l'échelle et faites sonner la cloche pour récupérer les cartes de Hippo, ajoutant ainsi Meiden, Diabolik et Gobelin à votre collection. Sortez et parlez au garçon qui a perdu son chat. Retournez à la première place (où vous avez pris le contrôle de Bibi) et approchez vous du chat, puis retournez voir le garçon qui vous donnera une

carte Succube en récompense. Retournez voir le souriceau et acceptez cette fois son offre. Suivez le dans le clocher et grimpez à l'échelle pour rencontrer Coubo, votre première rencontre avec un Mog et prenez sa lettre pour Moglière. Ensuite suivez le souriceau sur les toits et ramassez au passage quelques gils dans les trois coffres visibles.

Enlèvement de la princesse

Quête annexe conseillée à ce moment :

- Capitaine Steiner

Lors du faux combat, lancez de nombreux sorts avec la commande Illusion pour impressionner le public. Lors du combat avec Frank, appuyez rapidement sur les touches qu'il vous annonce pour gagner un Ether (moins de 50%), un Elixir (moins de 80%), une Soierie (80 % et plus), ou un Lunalithe (100 %) que vous récupérerez plus tard quand vous contrôlerez Steiner. Montez l'escalier face à vous et vous rencontrerez la princesse Grenat qui veut s'enfuir. Vous incarnez à présent Aldebert Steiner, le capitaine de la garde d'Alexandrie, qui doit retrouver ses Brutos éparpillés dans le château. Allez voir la reine et sauvegardez grâce à Mogta. Une petite quête annexe, Capitaine Steiner, peut vous rapporter une petite récompense. Au passage, ramassez le Renais dans la première salle sur la droite lorsque vous quittez le balcon de la Reine Branet. Quoi qu'il en soit, une cinématique débute lorsque vous atteignez le haut de la tour ouest. Vous reprenez alors le contrôle de Djidane. Poursuivez Grenat et tournez la manivelle de la salle des machines pour prendre un Renais en bas de l'escalier, renouvelez l'opération pour dénicher un Résurex. Passez ensuite la porte de gauche et combattez Steiner et n'oubliez pas de le voler (on ne le répétera malheureusement jamais assez dans ce jeu). Au second combat, acharnez-vous sur Steiner jusqu'à la cinématique et la fuite vers la forêt maudite.

La forêt maudite

Vous retrouvez le petit Djidane et vous avez alors droit au premier Active Time Event (ATE) du jeu ! En appuyant sur select, vous pourrez le regarder, il vous montre Grenat et Bibi. N'oubliez pas le Renais qui se trouve derrière le conducteur endormi. Aventurez-vous ensuite dans la forêt, en bas à droite. Avancez jusqu'à ce que vous trouviez Bibi et la princesse dans une situation un peu délicate. Dans ce combat, ne frappez surtout pas Grenat et lancez lui des Potions si nécessaire. N'utilisez pas non plus la transe Cadrage car vous tueriez aussitôt la jeune femme ! Dès la fin du combat, Bibi se fait capturer à la place de la princesse, s'engage alors un second affrontement du même genre. De retour au vaisseau, vos personnages sont automatiquement soignés. Après la discussion avec Bach, trouvez le trésor caché dans la timonerie, il contient un Paracoup. Sortez, regardez les deux ATE,

ouvrez le coffre contenant un Poignet dans le couloir puis dirigez-vous vers la cabine à droite pour parler à Bibi. Ramassez l'Ether et les 116 gils en inspectant le lit superposé. Sortez de la pièce après la discussion, Djidane décide de partir à la recherche de la malheureuse princesse.

Après la discussion avec Frank, vous devez retrouver le chef. Ramassez l'Ether avant de descendre les escaliers qui mènent à la cale. Vous trouverez un Gomme-Armet dans la cale près du mur du fond. Avant de suivre Bach, ramassez encore la Potion dans un coffre. Un combat sérieux contre votre chef va décider si vous obtiendrez la permission pour aller rechercher la princesse. N'hésitez pas à frapper votre mentor et guérissez les blessures de Djidane. Après le combat, allez vers la réserve (où Steiner est détenu) et parlez avec lui. La princesse étant le centre d'intérêt des deux hommes, ils laissent de côté temporairement leur querelle pour combattre ensemble. Dans la réserve, un coffre contient un Ether. Allez parler à Bibi avec Steiner dans votre groupe pour obtenir une nouvelle attaque pour ce dernier. Les MgKlame vous seront très utiles tout au long de votre aventure. Juste avant de sortir de l'appareil, vous pouvez encore prendre un Cuireau. Retournez ensuite dans la forêt et ne manquez pas le premier ATE où l'orchestre des Tantalas interprète une musique très sympathique de Final Fantasy 7. Puis continuez jusqu'à la source pour y récupérer vos HP et MP pour tout le groupe. Dans le tronc d'arbre à côté, vous ferez la connaissance de Moglière, à laquelle vous pourrez donner la lettre de Coubo (si vous l'avez prise à Alexandrie). Sauvegardez si vous le désirez, le chemin vers la droite vous mènera à votre premier boss sérieux, Blambourine. Après le combat, ouvrez le menu et retirez tout l'équipement de Frank, ce dernier ne restant pas dans votre équipe, puis fuyez les Araignées qui vous poursuivent pour finalement sortir de la forêt, non sans perte. Après quelques discussion, Djidane reçoit un Appeau à Mog vous permettant d'appeler un Mog n'importe où sur la carte du monde.

Grotte des Glaces

Si vous le désirez, un petit détour au nord-est vous permet d'accéder à la zone de la porte nord et de récupérer deux objets de petite valeur, une Potion et un Lasik. Dirigez-vous ensuite sur votre objectif, noté sur votre carte, la Grotte des Glaces. Passez l'écran d'entrée, puis ramassez une Tente sur le bord du chemin. L'écran suivant contient deux trésors, une Potion sur la gauche ainsi qu'un Ether que vous accéderez après avoir activé un petit événement au cours duquel Bibi fait fondre un passage de glace. L'écran suivant contient à nouveau deux barrières gelées à détruire à l'aide de votre ami magicien. Vous récupérez ainsi une Potion, un Elixir ainsi qu'une Dague Magik. Avancez jusqu'à la prochaine salle où vous découvrez un Renais ainsi qu'un Cuirgnet. Avancez jusqu'à une intersection et prenez gauche pour sauvegarder, après avoir libéré le Mog. Avant de sortir, équipez Djidane avec son équipement le plus puissant, prenez ensuite le chemin de droite. Le groupe va rapidement s'évanouir à cause du froid. Djidane est soudain réveillé par un bruit de cloche. Dirigez-vous sur la droite pour rencontrer le responsable de cette terrible

tempête, le Valseur n°1. Après le combat, vos personnages se réveillent et retrouvent Djidane qui préfère garder le silence sur ce qui s'est passé. Poursuivez votre route pour sortir de cette grotte. Vous allez alors apercevoir le village de Dali, votre future destination.

Village de Dali

Arrivé à Dali, allez directement à l'auberge. Après la longue discussion, tout le monde se repose. Le lendemain, vous vous réveillez le dernier et vos amis sont déjà dehors. Avant de sortir de l'auberge, une Potion et une Antidote vous attendent dans des coffres à proximité. Après les différentes ATE, allez au nord du village pour voir Bibi. Au passage, 120 gils peuvent être ramassés à côté de l'entrée de l'armurerie située droit en face de l'auberge. Discutez avec le petit mage et demandez-lui de retourner à l'auberge. Après les nouvelles ATE, allez dans le magasin, au fond à droite du village où se trouve la Princesse, pour lui dire de retourner elle aussi à l'auberge. Faites vos emplettes et retrouvez enfin votre groupe à l'auberge. Discutez avec la Princesse, Bibi n'est pas encore là. Ressortez et allez au nord du village. Écoutez près de la grille et vous entendrez Bibi, prisonnier, en train de pleurer. Entrez dans le moulin au fond à gauche du village et dénichez Le Bélier à proximité du mécanisme au centre de la pièce. Ouvrez ensuite le couvercle posé sur un passage ressemblant à une bouche d'égout pour descendre dans les souterrains.

Descendez par l'élévateur et ramassez les 156 gils à proximité avant de passer dans la salle suivante, où vos compagnons aperçoivent le petit mage se faire emmener. Entrez dans la cabane sur la gauche pour ramasser une Potion, puis récupérez un Lasik sur le bord du chemin, à peu près en face de l'entrée de la cabane que vous venez de quitter. Dans l'écran suivant, un tonneau suspect vous révèle la présence bienvenue d'un Mog. La pile de caisse de l'endroit peut être escaladée pour récupérer deux coffres contenant un Ether et une Potion. Continuez pour la salle suivante où un Cuirgnet et un Armet Fer vous attendez sagement dans des coffres à trésors. Vous découvrirez Bibi dans la salle suivante, dans une caisse. Le magicien reprend alors sa place dans votre équipe de combattants. Avant de quitter la salle, prenez le temps de dénicher 95 gils à proximité du mécanisme au fond à droite de la salle. Passez finalement la porte en haut de la salle pour affronter un combat relativement difficile. Cet affrontement vous permet tout de même de récupérer un Résurex, un Renais ainsi qu'une Potion. Revenez ensuite dans la salle où vous avez retrouvé votre compagnon mage et sortez par la droite.

Après l'ATE, vous allez vous retrouver avec Steiner, qui tente d'obtenir des informations sur un éventuel vol en direction d'Alexandrie. Discuter avec Moricio ne vous est pour le moment d'aucune utilité. Sortez donc devant sa maison pour dénicher 135 gils et une Maxi Potion. Sortez de la zone pour activer des scènes au terme desquelles votre équipe se réuni pour un combat contre Valseur n°2. Après

l'affrontement, vous avez encore l'opportunité de retourner en ville. Sinon, embarquez dans l'Aérocargo à destination de Lindblum.

En route pour Lindblum

Suivez les discussions entre le petit mage noir et la princesse avant de monter à l'échelle pour vous quereller avec Steiner. Le petit affrontement de mâle ne dure pas long puisqu'un adversaire vous rejoint rapidement, le Valseur n°3. Savourez votre victoire en regardant la très jolie vidéo qui suit l'affrontement et votre arrivée dans la ville de Lindblum.

Lindblum

Une fois arrivé à Lindblum, le Conseiller Olmetta vous reçoit avant de vous envoyer auprès du Roi Cid, transformé contre son gré par magie en une créature peu attirante, un Puluche. Alors que la princesse souhaite s'entretenir avec le Roi, vous sortez en ville pour faire la rencontre, dans la taverne du quartier ouvrier, de Freyja, que votre héros connaît visiblement de longue date. Vous vous réveillez alors dans l'auberge de Lindblum, rapidement suivi par un ATE au cours duquel un Mog vous explique rapidement le fonctionnement des forges. L'étage inférieur de l'auberge cache une petite quantité de gils dans le coin inférieur gauche. Sortez de l'auberge pour qu'un ATE mette en scène le petit mage Bibi vous permette de récupérer un précieux Grain de Coubo. Il est maintenant temps pour vous de faire le tour de la ville histoire de ramasser les objets que des personnes négligentes laissent traîner à votre portée.

Dirigez-vous dans la rue vers l'arrière-plan pour arriver sur la place du marché du quartier commerçant. Entrez dans la maison située au fond de l'écran, juste à droite de la ruelle. Vous dénichez alors deux objets, une Maxi potion ainsi qu'un Bocca. Ressortez et engagez-vous à présent dans la ruelle de gauche. Sur la droite du chemin, une tente est dissimulée derrière l'arbre. Entrez à présent dans la maison au bout de la rue et grimpez sur la structure de l'arrière-plan pour récupérer une Cuirasse. Revenez ensuite sur la place du marché et passez dans l'autre ruelle, cette fois sur la droite, pour accéder à une place sur laquelle trône un monument de pierre. Sortez de la place en haut à gauche pour entrer dans la forge de la ville, où vous dénichez également une paire de Gantelex gratuitement sur le plan de travail de l'artisan (rappelons-le, voler est la chose la plus normale dans le monde de Final Fantasy). Finalement, revenez au niveau de l'auberge et entrez dans le bâtiment qui lui fait face pour prendre le Taxair et vous diriger vers le quartier théâtral.

Sur la place du quartier, au premier plan à proximité de l'entrée de la maison, quelqu'un a oublié une bourse garnie d'une quantité modérée de gils. Ne vous faites donc pas prier pour récupérer 127 gils à ajouter à votre fortune personnelle. Entrez ensuite dans la maison pour dénicher une Gemme. Ressortez de la maison et

sortez de la place par la gauche pour arriver devant une maison, le repaire des Tantalas. À l'intérieur, de nombreux trésors vous permettent de récupérer des gils ainsi qu'un Mini Bloumécia, un objet n'ayant aucune utilité particulière en dehors d'être indispensable à tout collectionneur. Sortez de votre repaire et descendez les escaliers à l'avant-plan pour assister à une scène au cours de laquelle Rowell, un fameux acteur de la ville, s'échappe avec brio de sa horde de fan en délire en se déguisant en Mog. Retournez dans le premier écran du quartier, chez l'artisan dont la maison est à l'avant-plan, pour retrouver votre célébrité, qui vous signe avec plaisir un Autographe. En outre, vous dénichez sa Panoplie dans un tiroir à proximité. Ces deux nouveaux objets n'ont pas d'utilité en dehors d'être uniques. Votre étape suivante est le quartier ouvrier, aussi dirigez-vous vers le Taxair.

Vous sortez de la bouche de métro à proximité d'un objet abandonné au premier plan, un Cuirgnet qui s'ajoute à votre équipement. Dans la ruelle suivante, un Erlastron vous attend à terre sur la gauche, juste après l'entrée du bar où vous avez croisé Freyja auparavant. Finalement, la maison située à l'arrière-plan contient deux coffres contenant un Chapopointu ainsi qu'une carte Mimic, clôturant ainsi votre tournée de mendicité.

Rendez-vous finalement au Château, montez jusqu'à la fontaine et prenez à droite. Allez jusqu'à la chambre de la princesse, où son chevalier personnel vous indique ne pas savoir où elle se trouve. Videz sans scrupule les coffres de l'endroit pour récupérer un Vitrumelet ainsi qu'un Ether. Comme l'accès aux étages supérieurs est impossible, vous devrez voler un uniforme. Sortez de la chambre et descendez les escaliers, puis parlez au garde assis en bas à gauche. Sous un prétexte quelconque, vous lui volez son équipement après quelques claques bien placées (il dormait, dites-vous qu'il les a bien méritées). Le garde se montrant coopératif dans votre magnifique uniforme, vous accédez sans problème à l'étage supérieur par l'ascenseur. À l'aide du télescope, découvrez les six endroits notés par un point d'exclamation, ils seront alors ajouté à votre carte lorsque vous serez en dehors de la ville. La Fête de la chasse commençant bientôt, votre héros gâche une occasion en or de conclure avec la belle princesse. L'événement débute lorsque vous arrivez par le Taxair dans le quartier Théâtral. N'oubliez pas de faire un tour dans la chambre pour vous équiper et pour sauvegarder avant de vous mettre en route.

Durant les 12 minutes imparties, vous devrez battre un maximum de monstres pour remporter le plus de points possible. Vous avez également le droit de changer de quartier pour affronter de nouveaux adversaires, sachant que le voyage en Taxair vous fait perdre du temps. Évitez donc de changer trop souvent de zone. Quand arrivent les cinq dernières minutes, rendez-vous au quartier commerçant. Sur la grande place avec la fontaine, un monstre immense, le Phacoche, apparaît. Freyja vous vient en aide si vous décidez de le combattre. Le résultat de cette chasse détermine les objets que vous obtenez en récompense. Pour faire gagner Bibi, faites en sorte que Djidane et Freyja tombent au combat contre le Phacoche. Sinon, forcez le combattant que vous désirez voir gagner à tuer son coéquipier dans

l'affrontement contre le monstre final. Dans le cas où le petit magicien gagne, vous recevez une carte Aérothéâtre. Dans le cas où votre héros sort vainqueur, vous recevez 5000 gils. Enfin, si la mystérieuse combattante fini en tête de la compétition, vous recevez une très précieuse Coraline, sans aucun doute la récompense la plus intéressante. Après La fête, vous êtes convoqué par le Roi Cid pour recevoir la récompense ainsi que la Diane d'or, une preuve de votre combat. Pendant l'entretient, un messager de Bloumécia arrive avec des tristes nouvelles et votre groupe se décide à aller enquêter sur place. Empruntez l'ascenseur du château pour descendre dans les sous-sols. De chaque côté du quai, un wagonnet vous permet de vous rendre aux deux portes souterraines de la ville. Bien que votre destination soit la porte du Dragon Terrestre, faites un détour par la porte du Dragon Aquatique pour récupérer une carte Mammouth. Reprenez ensuite votre chemin en direction de l'autre porte, où un marchand de bien de consommation peut vous vendre quelques objets de première nécessité, et il est fortement conseillé d'en faire un bon stock pour la suite de votre aventure. Avant de sortir de la ville, prenez encore le temps de dénicher la Tente dans la salle, cachée derrière les escaliers du quai.

Marais des Kwe (optionnel)

Sur votre chemin pour la Caverne de Guismar, vous pouvez passer par le marais des Kwe et ainsi récupérer un nouveau personnage nommé Kweena. Bien que ce ne soit pas une obligation, ce personnage est le seul qui pourra apprendre des sorts de soins en l'absence de la princesse. Rendez-vous dans le Marais des Kwe indiqué sur votre carte et dirigez-vous vers le nord dans les broussailles pour arriver à une mare pleine de grenouille. Attrapez une grenouille avec la touche et offrez-la à Kweena. Après quelques discussions, votre nouvelle amie rejoint votre groupe.

Caverne de Guismar

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- Chasse à la grenouille
- Chocobos

Avant d'entrer dans la caverne de Guismar, faites un détour à l'est par l'Arc Boden (de préférence à dos de chocobo si vous avez commencé la quête annexe). Sur la droite de la source, vous récupérez ainsi un Moka et un Ether.

Une fois dans la grotte, allez sur votre droite pour rencontrer un soldat. Ce dernier vous donne une cloche de Guismar dans son dernier souffle de vie. Utilisez cette clochette pour ouvrir la porte et poursuivre votre route. Pile et Face tentent de vous arrêter en envoyant deux mages noirs, puis prennent la fuite. Continuez votre progression jusqu'à arriver dans une cour avec un mage solitaire comme garde.

Combattez-le pour obtenir une nouvelle clochette, vous permettant d'ouvrir l'une des trois portes de l'endroit. Commencez par la porte de gauche et suivez l'étroit chemin. Dans le coude situé en bas à gauche, un Erlastron est dissimulé. Juste à droite, un autre garde de Bloumécia en mauvais état vous tend une cloche. Ouvrez donc la porte de droite, donnant sur un escalier circulaire. Un Paramith ainsi qu'un Tricorne sont dissimulés dans l'escalier, l'un en haut à droite et l'autre à peu près droit en bas. Arrivé au centre de la salle circulaire contenant une énorme cloche en son centre, vous faites la connaissance d'un couple de Mog. Le mâle est pris au piège sous la cloche mais parvient à se libérer lorsqu'il sent l'odeur du Grain de Coubo que Bibi avait récupéré lors de votre passage à Lindblum. Vous pouvez également accéder à un coffre qui était dissimulé sous l'énorme cloche, récupérant ainsi une nouvelle clochette. Utilisez-la pour ouvrir la porte à droite au fond de la salle. Vous retrouvez votre couple, et pouvez en profiter pour sauvegarder votre progression. Ne vous aventurez surtout pas à monter l'échelle située dans la salle, vous arriveriez sur un plateau où les monstres sont de loin trop puissants pour votre groupe actuel. Revenez plutôt dans la salle précédente de la caverne pour que l'un des Mogs du couple vous rejoigne et vous remette la cloche qu'il vous faut pour ouvrir la dernière porte, sur la gauche. Après quelques mètres sur ce chemin, vous êtes attaqué par un boss, Gisamark, avant d'atteindre la sortie de la caverne.

Porte Sud

Steiner se retrouve à la Porte Sud et veut la franchir pour retourner à Alexandrie. Un coffre sur la gauche de la zone vous permet d'obtenir une Multimassue. Adressez-vous à Marie pour la réconforter, puis parlez à l'ouvrier près de la porte à gauche. Finalement, faites un rapport à la personne située sur la droite de la zone pour que le passage soit libéré. Engagez-vous dans la rue pour être rejoint par un garde qui vous tend un document certifiant que vous pouvez passer. Sur la place, un coffre contenant une Potion est accessible, avant d'embarquer dans le train en parlant au conducteur.

Une fois que vous êtes à nouveau avec Djidane, un petit détour par l'est, à l'Arc de Bloumécia, vous permet de récupérer une Tente et une Maxi Potion. Reprenez ensuite la direction de votre destination, Bloumécia.

Bloumécia

Après la discussion qui s'active lorsque vous entrez, avancez vers l'arrière-plan. Après un court chemin, vous apercevez une charrette renversée sur la gauche du chemin. Caché derrière, vous dénichez Le Cancer. Un peu plus loin, Pile et Face se dressent de nouveau contre vous à l'aide de mages qui ne vous poseront pas de problèmes. Empruntez le grand escalier à droite et ouvrez le coffre derrière l'escalier intérieur pour obtenir un Défijeur. Le coffre que vous apercevez à l'étage est en fait un piège. Précipitez-vous par la porte avant de vous faire attaquer lorsque vous

grimpez l'escalier. La grande porte de ce nouvel espace est fermée, aussi continuez sur la gauche. Attention, marchez (ne courez pas) sur la planche pour récupérer le coffre de l'autre côté, un précieux Germina. Revenez en arrière pour que la planche s'écroule. Cela a pour effet de libérer un passage à l'étage inférieur. Faites le chemin en sens inverse jusqu'à l'endroit où Pile et Face vous ont envoyé des adversaires auparavant. Vous pouvez cette fois entrer par la porte de gauche. Au palier inférieur, vous découvrez rapidement deux coffres contenant un Défijeur ainsi qu'une Potion. Le coffre de l'étage supérieur est à nouveau un piège, évitez-le avec soin. Passez plutôt la porte de droite, puis passez sur le balcon par la fenêtre. Vous pouvez alors sauter en direction de l'autre partie du bâtiment. Un soldat de Bloumécia, en mauvais état, vous parle d'une cloche de garde, que vous dénichez après la discussion derrière le lit. Un Ether est également caché dans la pièce. Maintenant que vous êtes entré en possession de la cloche, vous pouvez revenir au niveau de la grande porte qui était auparavant fermée lors de votre exploration de la partie droite du bâtiment. Vous pouvez désormais accéder au quartier suivant de la ville.

Faites quelques pas pour croiser un nouveau garde mal en point. Après la courte discussion, continuez votre chemin, gravissez les marches d'escalier et entrez dans le bâtiment par la porte de gauche. Récupérez la Tente et le Renais, puis passez la porte sans vous soucier du coffre situé au bout du passage, un nouveau piège. Vous débouchez sur une place avec une petite maison de chaque côté. Celle de gauche vous permet de récupérer une Mithlance, tandis que celle de droite abrite un Mog, un coffre contenant une Foudrekane, ainsi qu'une offre bon marché faite par Steelskin, le Mog voyageur. Finalement, empruntez le chemin à l'arrière-plan de la place pour engager une longue scène, suivie d'une combat contre Beate. De nouvelle discussions ainsi qu'une très jolie scène cinématique clôturent le premier CD du jeu.

CD2

Porte Sud

Après avoir fouillé la salle d'attente à la recherche d'un coffre contenant un Renais, parlez au chef de gare, puis revenez vers les trains pour rencontrer Markus et Cina. Le Mog de l'endroit peut également vous remettre un Grain de Coubo si vous avez décidé de prendre avec vous les lettres de ses congénères rencontrés. Revenez dans la salle d'attente pour commencer une discussion qui se termine par l'arrivée de votre moyen de transport. Une fois dans le wagon, un nouvel échange débute. Dès que vous pouvez à nouveau vous déplacez, parlez à Markus pour faire un petit arrêt en pleine nature, le temps d'éliminer un boss, le Valseur n°3. Après l'affrontement, le train arrive à destination. Le chemin de gauche mène à Dali, une destination où vous ne pouvez que ramasser un coffre dans le champ cultivé où une

fermière bloquait l'accès. Vous récupérez un Elixir par ce détour, à moins que vous ne préfériez revenir plus tard. Sinon, prenez la voie de droite, traversez le pont et ramassez les 1610 gils dans un coffre en bas d'un escalier. Présentez-vous ensuite au garde devant la porte menant à Tréno. Ce dernier contrôle votre laissez-passer et vous permet de continuer votre route.

Treno

Quête annexe conseillée à ce moment :

- Pierres Stellaires (3 premières)

Avant de vous rendre dans la ville de Tréno, votre destination, vous pouvez faire un détour par une grotte à l'est de la ville, derrière une forêt. Vous y dénichez deux Ethers dont le prix de revente ne se refuse pas. Vous y découvrez de plus une ouverture menant à la grotte de Kwane, un endroit où vous reviendrez par la suite pour des quêtes annexe. Le déplacement n'est pour l'heure pas tout à fait vain puisqu'un nouvel Ether s'y trouve. Entrez ensuite dans la ville de Tréno pour voir Markus se disputer avec Steiner quant à savoir la méthode à utiliser pour obtenir l'aiguille platine, le remède permettant de délivrer Frank. Une fois que vous contrôlez le chevalier, approchez-vous de la fontaine devant vous pour y jeter 13 fois la petite somme de 10 gils. Vous recevez par cette manipulation Les Gémeaux. Un ATE spécial nommé "Spécialités" vous permet de voir la princesse se faire délester de 1000 gils par l'un des voleurs du coin (notez qu'un point d'exclamation s'affiche lorsque votre agresseur commet le larcin et qu'appuyer à ce moment sur la touche vous permet de diminuer la somme perdue de moitié). Notez que vous ne perdez pas d'argent si vous ne regardez pas l'ATE. Le regarder vous permet toutefois d'obtenir un objet intéressant par la suite de votre voyage dans cette ville. Empruntez ensuite le chemin de droite et dénichez une carte Yéti, 1 gil ainsi que Le Taureau après être descendu l'échelle sur la droite. Continuez votre chemin vers le haut et passez l'écran suivant (où un Mog apparaît d'ailleurs quand vous approchez) en direction de l'arrière-plan. Vous arrivez devant l'entrée de la salle des ventes aux enchères de Tréno. Pour l'heure, l'intérêt de l'endroit est le montant important, 2225 gils, dissimulé sur la gauche de l'entrée. Entrez ensuite dans la salle des ventes pour reprendre le contrôle de Grenat après une discussion.

Sortez de la salle des enchères et revenez à hauteur du Mog que vous avez croisé auparavant. Sortez de l'écran par la sortie la plus à gauche pour arriver à proximité de la salle de jeu, où vous pouvez passer du temps à jouer aux cartes si vous le désirez. Continuez sur la gauche puis entrez dans la maison en haut à gauche de l'écran. Vous y rencontrez le voleur de Grenat, identifié dans l'ATE regardé lors de votre arrivée en ville. En lui parlant, ce dernier avoue son larcin et vous donne en gage d'excuse une Bande Force. Ressortez et passez dans l'écran d'en haut pour dénicher un Ether sur la gauche de l'écran. Revenez ensuite à l'entrée de la ville, puis dans l'écran situé à droite de la fontaine. La maison de gauche, l'auberge de la

ville, vous permet de trouver Markus. Après les discussions, approchez-vous de Bach sur la berge pour monter sur le bateau. Arrivé à destination, la personne que vous avez planifié de détrousser n'est autre que l'ancien maître de la princesse, nommé Totto. Ce dernier vous invite à le suivre dans sa tour. Prenez le temps d'ouvrir le coffre situé à l'entrée de la tour, afin de récupérer une Mithdague, avant de monter et de lancer les discussions. Maître Totto s'avère compréhensif et vous remet son trésor, l'Aiguille platine. Suivez-le ensuite dans le souterrain pour arriver sur la Route de la Gorgone.

Route de la Gorgone

Passez tout d'abord sur la gauche pour dénicher deux coffres contenant un Haubert et un Renais, puis activez le levier à proximité. Revenez sur vos pas, parlez avec Maître Totto puis dirigez-vous vers le fond de la pièce pour actionner une chaîne pour appeler la Gorgone, votre moyen de transport. Tirez ensuite le levier de la plate-forme d'embarquement pour monter à bord. Lors de votre déplacement dans ce nouveau moyen de locomotion, vous faites la connaissance d'un BOSS nommé Larvalar Junior. Après le combat, vous arrivez à Alexandrie où Pile et Face vous attendent pour un accueil fort chaleureux. Une fois prisonnier, vous reprenez le contrôle de Djidane à Bloumécia.

Clayra

Quête annexe conseillée à ce moment :

- Grains de Coubo (si vous avez reçu l'objet à la Porte Sud)

Dirigez-vous en direction de la tornade pour accéder à Clayra, la ville-arbre. Une fois à l'intérieur, avancez dans le chemin qui s'offre à vous et actionnez le levier en haut des escaliers à droite dans la troisième salle. La porte voisine qui vient de s'ouvrir mène à une première salle contenant un Renais sur la droite. Dans l'écran suivant, une caverne avec un arbre en mauvais état en son centre, vous découvrez deux objets, des Bottes magik ainsi qu'une Canne Glace. Sortez par la droite et suivez le chemin vers le haut pour arriver dans un écran sans issue. Vous dénichez toutefois un Ether ainsi qu'un trou qui se révèle être un mécanisme si vous y insérez la main de votre héros. Revenez sur vos pas jusqu'à l'écran précédant et grimpez à la liane afin d'accéder à l'espace creux en surplomb. Vous revenez à la salle où vous aviez vu un arbre, sauf qu'elle est à présent remplie de sable (ce qui ne risque malheureusement pas d'améliorer le sort du pauvre arbuste). En passant par l'ouverture à gauche, vous accédez à un espace où vous rencontrez un Mog ainsi que deux coffres contenant une Fourchette + et une Tente. Passez ensuite à l'arrière plan dans l'écran suivant et ramassez le coffre au bout du chemin de gauche à l'intersection. Vous dénichez ainsi une Canne Feu. Passez ensuite par le dernier chemin que vous n'avez pas visité et traversez le pont pour arriver dans une

nouvelle salle de grande taille. Tout à droite, vous dénichez un Remède. Au centre de la salle, légèrement derrière le pilier central, vous découvrez des Desert Boots. Finalement, une grotte visible un peu derrière à gauche du pilier central contient un Mithgilet. Passez ensuite à l'arrière-plan juste à droite de la petite grotte pour entrer dans un nouvel écran, où vous devriez être sur le chemin de droite. Ramassez en priorité le Paramith laissé à votre intention, puis continuez pour découvrir un nouveau mécanisme. Revenez dans la grande salle et sortez cette fois à l'arrière-plan à gauche de la salle. Une Potion a été laissé à votre intention dans l'écran suivant. Passez ensuite par l'ouverture sur la droite pour obtenir un Elixir avant de revenir sur vos pas et d'entrer dans la dernière grande salle de votre ascension. Au fond de la salle, vous remarquez immédiatement les deux coffres contenant une Maxi potion et 900 gils. Manipulez avec les touches directionnelles votre personnage pour éviter les deux premiers sables mouvants. Le troisième n'est pas évitable, mais vous pouvez toujours sauter avec la touche lorsque vous vous faites emporter. Notez que selon l'angle du personnage quand vous sautez, vous pouvez revenir sur le côté droit ou avancer vers votre destination à gauche. Finalement, ramassez encore un ChocoLégume derrière l'échelle avant d'entrer dans la ville.

A votre arrivée dans le village, vous êtes fort bien accueilli et un villageois vous propose une visite facultative de la ville. Vous êtes pour le moment libre de visiter le coin librement à la recherche des nombreux trésors disséminés. Le tout premier écran cache un Résurex au niveau du haut du premier escalier. Si vous passez dans l'écran de droite en bas de la volée de marche, vous accédez à un tourbillon géant de sables mouvant, abritant un coffre et ses 970 gils. Revenez à l'entrée et passez dans un second écran du village par l'arrière plan sur la droite. Obliquez directement sur la droite pour dénicher une Gemme. Montez ensuite les marches au centre de l'écran et entrez dans l'auberge, le bâtiment droit devant vous. L'intérieur se révèle riche en objets cachés, dont un Bocca, 1250 gils ainsi qu'un Ether. Ressortez et montez les marches sur la droite, puis sortez de l'écran suivant par l'arrière plan pour accéder à une place située devant le temple au sommet de l'arbre. Deux objets, un ChocoLégume et un Bocca sont à découvrir dans l'herbe de l'endroit. Entrez ensuite dans le temple pour adresser la parole à Willan, le prêtre de l'endroit. Ce dernier vous renvoie à l'auberge car la discussion pourrait être longue entre Freyja et les dirigeants de l'endroit. Ressortez du temple et redescendez à l'entrée de Clayra en empruntant toujours le chemin situé sur la gauche de l'écran. Dans l'écran qui précède l'entrée du village, vous pouvez encore ramasser un Thor sous l'abri. Les deux derniers objets que vous pouvez obtenir maintenant nécessitent un petit détour qui peut se révéler dangereux. Vous aurez probablement remarqué que plusieurs ATE vous sont proposés au cours de votre visite du ville. Deux ATE additionnels vous sont proposé si Kweena fait partie de votre groupe, il s'agit de "Il n'y a rien à manger" et de "Des champignons !". Après les avoir regardés, revenez à l'écran où vous avez vu le tourbillon de sable géant. Vous voyez votre amie sauter volontairement dans les sables mouvants, et vous décidez naturellement de la suivre. Vous tombez comme par hasard pile à l'emplacement de

deux coffres contenant une Robe en soie et des Bottes magik. Toutefois, la remontée jusqu'au village peut s'avérer plus difficile vu que vous n'aurez pas votre groupe complet pour effectuer le détour.

Retournez finalement à l'auberge pour tout à coup entendre un habitant crier. Suivez le soldat en direction des sables mouvants à droite de l'entrée du village pour combattre le Fourmilion, un BOSS coriace. Après le sauvetage du garnement et la discussion entre Freyja et le roi de Bloumécia, un prêtre vous propose de participer à une cérémonie visant à renforcer la tempête afin de mieux protéger encore Clayra. Malheureusement un incident se produit durant la cérémonie et, la harpe brisée, la tornade protectrice de Clayra s'estompe. Vous retrouvez pour un court instant la princesse au château d'Alexandrie, qui se fait conduire auprès de sa mère par Pile et Face. Elle explique avoir été contrainte de lancer une attaque pour devancer une attaque programmée du roi de Bloumécia. Libre à vous de répondre comme bon vous semble. Arrive alors Kuja qui décide de paralyser la Princesse. Pile et Face lui enlèvent alors ses chimères avant de reprendre le contrôle de Djidane à Clayra. Après les discussions avec Freyja, ramassez les trois objets dissimulés dans la salle arrière du temple pour récupérer un Résurex, un Ether et une Gemme, puis parlez au Grand Prêtre pour qu'il vous remette une Emeraude. Un petit passage par l'auberge vous permet de rencontrer pour la seconde fois le marchand ambulant Steelskin, qui vous propose une nouvelle fois une offre d'objets à bon prix. Ressortez ensuite du village et descendrez tout en bas de l'arbre tout en tuant des soldats d'Alexandrie sur votre passage. Arrivé à destination, Puck vous demande de faire demi-tour car le haut de l'arbre est attaqué par les mages noirs de Branet. Dans le village, vous affrontez deux fois des mages noirs à l'entrée. Passez ensuite par le chemin de gauche à l'arrière plan et engagez la conversation avec le couple. Dites leur de se diriger vers la droite et suivez-les. Vers l'auberge, indiquez à la famille de se diriger vers la gauche. Suivez le mouvement pour rencontrer une femme accompagnée d'enfants dans l'écran suivant. Proposez-leur à nouveau de se diriger vers la droite, où le choix que vous ferez n'aboutira pas de façon positive. Finalement, un dernier combat semble se profiler devant le temple de la ville. Néanmoins, un sauveteur renverse le cours de la bataille à votre avantage au dernier moment. Une fois dans le hall du temple, vous recevez des objets des mains des villageois que vous avez sauvé. Vous devriez obtenir un Remède, un Renais, un Ether, un Résurex, un Elixir ainsi que deux cartes Nymphe et Cocatrix. Le Mog local s'étant déplacé, vous pouvez sauvegarder votre partie avant de lancer l'affrontement contre Beate (2 ème rencontre).

Après le combat et quelques discussions, vos combattants se retrouvent à bord d'un vaisseau de la flotte de Branet. Montez à l'échelle pour intercepter un échange entre la reine et la capitaine de la garde d'Alexandrie. Lorsque vous redescendez, un Mog apparaît pour vous permettre de sauvegarder. En parlant à Bibi sur le pont inférieur, vous activez votre téléportation en direction d'Alexandrie.

Château d'Alexandrie

Une fois que vous avez le contrôle de Steiner, faites balancer la cage de droite et de gauche pour la fracasser et ainsi vous libérer. Grimpez à l'échelle sur la gauche de la salle pour tomber sur Djidane, Bibi et Freyja. Vous avez 30 minutes à partir de ce moment pour retrouver la princesse. Entrez dans le château puis montez les escaliers situés au fond du hall central pour monter d'un étage. Sortez ensuite du hall par le couloir opposé aux escaliers et montez à nouveau un étage en empruntant les escaliers qui s'offrent à vous sur la gauche. Ouvrez ensuite la porte située en haut puis passez une nouvelle porte à l'arrière-plan pour arriver dans la chambre personnelle de la reine. Actionnez le chandelier situé sur la gauche de la cheminée et engagez-vous dans le passage qui vient de s'ouvrir. Descendez l'escalier en spirale se trouvant devant vous et ramassez le Nothung et la Tente au passage, jusqu'à arriver dans une pièce circulaire où vous engagez les hostilités contre à Pile et Face. Après le combat, courrez rejoindre et sauver la princesse. En remontant l'escalier en colimaçon, prenez le temps de vous arrêter pour souffler, équiper vos personnages et sauvegarder. Une nouvelle bataille contre Beate (3 ème rencontre) débute quand vous faites irruption dans la chambre royale. Après le combat, la capitaine de la garde rejoint vos rangs s'interpose avec Freyja lorsque la reine lâche ses monstres afin que vous puissiez vous échapper. Ruez-vous en bas de l'escalier en spirale pour que Steiner décide de venir en aide aux deux guerrières, son honneur de chevalier lui interdisant de fuir sous la protection de deux femmes. Vous retrouvez pour un court instant Beate, qui n'a aucun mal à se débarrasser des monstres invoqués par Pile et Face. Steiner arrive toutefois à l'aide. Une fois le contrôle repris sur Djidane, descendez en bas du passage et passez les dialogues. Prenez la porte du bas pour vous retrouver une fois de plus prisonniers. Marcus et Frank arrivent toutefois à point pour vous libérer. Prenez le chemin pour Tréno en sens inverse pour être attaqué par un nouveau BOSS, Larvalar. Après le combat, le monstre vous pourchasse et vous ne pouvez pas faire halte à Tréno comme prévu.

Rocher de Pinnacle

Après un petit intermède où vous découvrez que Branet s'apprête à envoyer des chasseurs de primes à la poursuite de la princesse, vous arrivez au Rocher de Pinnacle, situé non loin de Lindblum. Parlez à Ramuh pour lancer une épreuve que Grenat peut résoudre afin de gagner le pouvoir de cette chimère. Le but est de découvrir cinq fois votre interlocuteur, caché un peu partout dans la zone, et d'écouter l'histoire qu'il vous propose. Vous devez ensuite remettre les séquences par ordre chronologique pour obtenir votre récompense. Dès que vous reprenez le contrôle de vos personnages, revenez à l'endroit où la discussion vient de se tenir pour récupérer le morceau "Mystère" de l'histoire. Sortez ensuite de cet écran et ramassez le Mithgilet situé au bas du chemin sur lequel le Mog de l'endroit se situe. À l'arrière-plan derrière le coffre, vous découvrez la seconde manifestation de Ramuh nommée "Humain". Passez ensuite dans l'écran de gauche et découvrez un

coffre contenant un Organix sur la gauche. À proximité, une troisième partie de l'histoire vous attend, nommée "Assistance". Lorsque vous montez la rampe à l'arrière-plan, un "?" vous propose de sauter en contrebas pour dénicher un Mithrilet ainsi que la partie "Silence" du récit. Finalement, montez entièrement la rampe et sortez de ce nouvel écran par l'avant-plan pour revenir dans l'écran du Mog. La dernière partie de l'histoire se trouve juste à l'entrée de cet écran par le chemin par lequel vous arrivez, en hauteur sur la gauche. Vous obtenez ainsi "Genèse". Retrouvez ensuite Ramuh dans l'écran que vous venez de quitter et placez les récits dans le bon ordre, Genèse, Assistance, Silence puis Humain ou Mystère (ces deux derniers récits peuvent être choisi pour un résultat identique comme fin de l'histoire). Ramuh vous remet pour cet effort un Péridot. Reprenez ensuite votre route pour Lindblum en sortant par la gauche de l'écran dans lequel vous vous trouvez.

Lindblum

En arrivant à Lindblum, vous voyez Branet détruire complètement Lindblum avec la chimère Atomos, entrez ensuite dans la ville pour vous rendre compte des lourds dégâts infligés. Passez devant l'auberge pour arriver sur la place du quartier commerçant à l'arrière-plan. Un éboulement a bloqué la ruelle à l'arrière-plan, une carte Lindblum a toutefois été oubliée dans la précipitation proche des gravats qui bloquent le passage. Les coffres de la maison sur la droite ont également été pourvus de nouveaux objets à votre intention, vous permettant ainsi de dénicher un Résurex ainsi qu'un Ether. Passez ensuite à droite en direction de la seconde place du quartier pour rencontrer le conseiller Olmetta qui vous mène auprès du Roi Cid. Lors des discussions, il est décidé de se rendre sur le continent extérieur pour y défier Kuja. Cid vous remet également une somme de 3000 gils pour couvrir partiellement vos frais de voyage. Avant de vous mettre en route, vous avez encore la possibilité de ramasser quelques trésors disséminés dans la ville, ainsi que de faire les boutiques dont certains assortiments ont été étendus par rapport à votre dernière visite. La base des Tentalas, dans le quartier théâtral, contient notamment trois coffres avec 340, 993 et 262 gils. Vous dénichez également une Gemme dans l'atelier de l'artiste dans ce même quartier. Quand vous serez prêt au départ, parlez à l'homme près du monument de pierre sur la seconde place du quartier commerçant. Vous rejoignez alors Cid dans les sous-sols de la ville. Le roi vous remet également une Mappemonde, vous permettant de vous diriger même en dehors du continent de la Brume. Le coffre situé derrière les escaliers de la Porte du Dragon Terrestre a été pourvu d'un nouveau contenu, un Bandana.

Marais des Kwe

Quête annexe conseillée à ce moment :

- Grains de Coubo (si vous en avez un à donner au couple Mog)

- Chasse à la grenouille (si un nombre suffisant est disponible)

Entrez dans le marais des Kwe et avancez pour retrouver Kweena, saine et sauve malgré le bombardement de Clayra, qui se joint à nouveau à votre groupe. Retournez alors vers l'entrée du marais pour que Kweena s'éloigne de votre groupe et trouve par hasard un passage menant au Continent Extérieur. Notez que si vous n'avez pas encore rencontré la jeune gourmande en évitant le marais au CD1, vous devrez suivre le cheminement indiqué pour le Marais des Kwe (CD1) avant de pouvoir pénétrer dans la Route des Fossiles.

Route des Fossiles

Dans le passage, un monstre spécial nommé Amérante se lance à votre poursuite. Courrez donc en sens opposé pour fuir cet adversaire, il ne vous sera d'aucune utilité de le défier. Faites toutefois attention à éviter les balancier, ces derniers vous faisant perdre un temps précieux. Après le huitième piège, un affrontement contre Lamie débute. Si l'envie vous en prend, un Elixir peut être récupéré à l'emplacement où Amérante s'est lancé à votre poursuite auparavant. Sinon, continuez par le seul chemin qui s'offre à vous pour arriver à un point où une Gorgone passe sans s'arrêter. Une fleur peut être ramassée à proximité, vous permettant de motiver la Gorgone à faire un arrêt, le temps de monter à bord (vous devez vous placer à l'emplacement marqué d'un "?" pour tendre les fleurs à la Gorgone). Arrivé à destination, dirigez-vous par les marches sur la droite pour arriver auprès du Mog du coin, accompagné par l'infatigable voyageur Steelskin. Sur le chemin situé à droite des Mogs, une nouvelle Gorgone peut être utilisée, toujours à l'aide d'une fleur que vous trouverez à proximité. Ce petit détour vous permet de récupérer un coffre contenant une Féelarme. Revenez ensuite à la salle précédente, où le bracomineur vous donne quelques renseignements sur le réseau de transport à dos de Gorgone. Montez ensuite l'escalier sur sa droite pour emprunter une nouvelle Gorgone. Un interrupteur vous permet d'actionner le carrefour n°1. Appelez ensuite une créature à l'aide d'une fleur pour continuer votre chemin vers une nouvelle zone. En haut de marches d'escaliers, vous dénichez un Ether dans un coffre situé au bout d'une galerie. Empruntez ensuite l'autre chemin plus en bas pour découvrir un nouvel interrupteur, vous permettant ainsi d'activer le carrefour n°2. Revenez ensuite au carrefour n°1 avec la Gorgone par laquelle vous êtes venue, puis remettez le carrefour n°1 dans sa position première. En empruntant à nouveau la Gorgone, vous revenez auprès du bracomineur et des Mogs.

Maintenant que le carrefour n°2 a été modifié, arrêtez la Gorgone sur la droite des Mogs pour atteindre une nouvelle galerie dans laquelle vous faites la connaissance d'un bracomineur marchand. Après avoir acheté quelques objets si le besoin d'en fait sentir, reprenez votre route en montant les marches d'escalier et arriver au carrefour n°4. Actionnez l'interrupteur puis prenez la Gorgone sur la droite. Arrivé à destination, une Tiare vous attend par le chemin de droite. Après être revenu au

carrefour n°4 et avoir activé à nouveau l'interrupteur pour le placer dans sa position originale, montez sur le Gorgone de droite pour accéder à une salle dans laquelle vous pouvez escalader du lierre contre un mur. Bien qu'il soit tentant d'activer l'interrupteur n°3 immédiatement, ne vous en préoccupez pas encore et dirigez-vous vers la Gorgone suivante. Une fleur vous permettra d'accéder à une nouvelle zone, où un Gilet camo est disponible sur la gauche. La sortie du fond de ce nouvel endroit vous mène quant à lui un une vaste salle habitée par un troisième bracomineur. Ce dernier vous permet de louer une pioche en échange d'une Potion. Placez-vous alors proche des murs de la salle et appuyez sur le bouton d'action pour libérer un Mog, auparavant prisonnier du mur. En continuant à creuser le mur, vous aurez également l'opportunité de dénicher une Gemme, une Maxi Potion ainsi qu'un Madahine. Obtenir ce dernier objet est toutefois particulièrement long, il faut être doté d'une bonne dose de chance. Une fois que vous estimez ne plus rine avoir à faire dans cette salle, prenez la Gorgone en sens inverse pour revenir dans la salle au lierre. Rejoignez l'interrupteur du carrefour n°3 en passant le plus proche possible de la gueule des gargouilles pour éviter de perdre l'équilibre par l'eau qui tombe. Après l'activation e l'interrupteur, dirigez-vous vers la Gorgone sur la droite pour être mené à proximité de la sortie de cette route souterraine.

Condéa

Quête annexe conseillée à ce moment :

- Chasse à la grenouille (nouveau Marais des Kwe accessible)

Sur le continent extérieur, vous apercevez une étrange ville sur un pont en direction du nord. Lors de votre arrivée, vos compagnons s'éloignent pour une exploration individuelle (des ATE vous permettent alors de suivre leurs découvertes). Dans la première salle, 2700 gils sont cachés sur la gauche, derrière la statue représentant un oiseau. Juste derrière, prenez l'ouverture lumineuse sur la gauche pour arriver dans un couloir, puis passez par l'une des portes donnant sur la gauche. 1800 gils ont été négligemment abandonnés à proximité du lit situé le plus en bas à gauche. Revenez ensuite dans le couloir et montez la volée de marche à l'arrière plan pour arriver dans une salle de grande taille. En son centre, un bateau cache un Diamant. Continuez ensuite votre chemin en descendant les escaliers situés en bas à droite de la salle pour entrer dans la zone marchande de la ville. Vous voyez alors un Mage Noir s'enfuir à toutes jambes alors qu'il faisait simplement ses courses, ce qui peut paraître étrange après les affrontements contre ces créatures sur le Continent de la Brume. Dans les escaliers qui descendent en direction des magasins, vous dénichez un Résurex. Après avoir fait le tour des marchandises proposées dans le coin et avoir parlé au Mog de l'endroit, retournez interroger le nain à l'entrée du village pour que ce dernier vous révèle que le Mage Noir que vous avez aperçu vient d'un village situé dans la grande forêt du sud-est. Sortez ensuite du village.

Village des Mages Noirs

Un assez long détours par le sud est nécessaire pour accéder à la grande forêt qui s'étend au sud-est de Condéa. Vous ne pouvez d'ailleurs pas voir le village immédiatement et vous devrez attendre d'être entré profondément dans la forêt pour l'apercevoir. Avant d'entrer dans le village à proprement parlé, vous devrez encore résoudre une petite énigme. À chaque embranchement proposé, lisez le panneau pour déterminer le chemin qui mène à un endroit où il n'y a pas de hiboux. Après quelques choix, vous apercevez un Mage Noir qui s'enfuit lorsqu'il vous aperçoit. Suivez-le pour pénétrez dans le village, où vous groupe se sépare à nouveau. Commencez par ramasser l'Elixir juste à droite de l'entrée de la hutte de gauche, puis empruntez le chemin de bois qui passe devant la hutte au centre de l'écran. La première hutte dans laquelle vous pouvez entrer se révèle être le magasin du village. Vous dénichez de plus un Ether sur la gauche du comptoir. Ressortez et entrez dans la seconde hutte sur la gauche de l'écran pour entrer dans la forge. 2000 gils vous attendent à l'arrière de la hutte, à gauche de l'échelle vous permettant d'accéder aux toits. 843 gils sont encore disposés à votre attention en haut du chemin des toits. Lorsque vous ressortez de la forge et que vous allez sur la gauche, vous en apprendrez plus sur les Mages Noirs. Revenez ensuite à l'entrée du village et prenez le chemin partant à droite en bas de la volée de marche donnant sur la hutte centrale. Vous rencontrez le Mog local avant d'entrer dans une nouvelle hutte contenant un ChocoLégume. Finalement, empruntez le dernier chemin sortant du premier écran du village, à droite en haut de la volée de marche donnant sur la hutte centrale. Après un écran intermédiaire, vous accédez à l'auberge où il vous est proposé de vous reposer. Djidane et Bibi vont alors s'échanger quelques propos sur leurs soucis personnels avant un repos bien mérité. Au matin, prenez le temps de ramasser La Vierge sur la droite de la chambre après les discussions indiquant que votre prochaine destination sera le Temple de Condéa. Avant de sortir du village, il vous reste un trésor à découvrir. Retournez sur les toits en passant par la forge, et postez-vous le plus proche possible de l'enseigne du magasin d'objet pour entendre une conversation qui ne vous est pas destinée. Descendez ensuite dans le magasin et choisissez l'option de discussion "ça s'il vous plaît ?" pour que le tenant du magasin s'écarte et vous permette d'accéder à l'échelle située derrière le comptoir. En haut, vous dénichez un Obi Noir. Mettez-vous ensuite en route pour revenir à Condéa.

Condéa (2)

À l'entrée du village, vos compagnons discutent d'une possibilité pour entrer dans le Temple. Parlez aux gardes qui bloquent le chemin situé dans l'écran à droite de la zone marchande du village. Ce dernier vous explique que seul les personnes ayant procédé au rituel de sacralisation sont autorisés à passer. Parlez alors au prêtre situé dans le couloir à gauche de l'entrée du village pour en apprendre plus et entreprendre la cérémonie. Une fois les formalités effectuées, une discussion entre Djidane et Bibi vous propose un choix n'ayant pas grande influence sur la suite des

événements. Sélectionner le second choix vous donne toutefois accès à un ATE très amusant qu'il est préférable de ne pas manquer. Dans tous les cas, le garde vous permet de passer.

Passe de Condéa

Dès votre arrivée sur le chemin, vous rencontrez une jeune fille turbulente du nom de Eiko, qui s'ajoute à votre groupe de compagnons. En revanche, Kweena vous quitte pour un temps. Grimpez aux racines au fond pour atteindre un coffre contenant un Remède, puis ramassez le Roc Bleu sur la droite. Redescendez puis empruntez le chemin de droite pour atteindre une autre liane vous donnant accès à une plate-forme surélevée où vous attendent un Roc Rouge ainsi qu'une Tente. Continuez le chemin jusqu'à un embranchement où vous rencontrez la Mog de l'endroit, accompagné du voyageur Steelskin, qui aura à nouveau un paquet d'objets à vous vendre à bon compte. Empruntez le passage de gauche, montez à l'échelle, puis suivez le sentier jusqu'à une petite scène cinématique. Après quelques pas, vous entrez en combat contre Gargantua, un adversaire tout sauf sympathique. Après le combat, votre adversaire vous laisse un Roc Jaune en cadeau. Continuez ensuite votre chemin et prenez le sentier de droite au prochain choix. Vous découvrez alors un Roc Vert ainsi qu'un Ether. Maintenant que vous avez les quatre rocs de couleur, revenez à l'emplacement de la Mog rencontrée précédemment. En passant à droite, vous arrivez devant une statue dans laquelle vous pouvez insérer les rocs de couleur trouvés précédemment et obtenir un Lunalithe. Revenez ensuite au niveau du choix qui vous a mené au dernier roc et prenez l'autre chemin pour sortir de la Passe de Condéa.

Madahine-Salee

Madahine-Salee est le village d'Eiko, partiellement détruit, et se situe à quelques pas en direction du nord-est. Eiko décide de préparer le repas pour elle et ses compagnons à votre arrivée, et votre tâche sera de l'aider dans ses problèmes logistiques. Quand vous reprenez le contrôle de votre héros, fouillez la place principale pour trouver La Balance derrière la fontaine ainsi qu'une Tente au bas de la place, puis passez à l'écran situé à l'arrière-plan sur la droite. Regardez les ATE disponibles puis revenez sur la place principale pour un nouvel ATE. Envoyez les mogs aider Eiko : Chimono à la pêche, Mocha aux pommes de terres et Monel dans la cuisine. Allez ensuite à la maison d'Eiko et parlez à Bibi qui se trouve vers la porte. Suivez Moriçone au mur des Invokations pour avoir un autre ATE dans lequel il est préférable de proposer un repas pour 11 ou 12 personnes sans utiliser de puluches et assignez Monel à la cuisine et à la pêche. Parlez au Mog à proximité du Mur des Invokations, puis à la princesse Grenat, puis à nouveau au Mog. Vous pourrez alors admirer le mur des Invokations. Sortez de l'endroit pour un dernier ATE au cours duquel Eiko semble avoir trouvé quelqu'un de particulièrement doué en matière de gastronomie, vous permettant ainsi d'améliorer encore la recette de la

jeune fille. Retournez alors vers Eiko dans sa maison. Après manger, visitez la maison pour trouver le Kikimandjaro dans la cuisine à gauche de la table, ainsi qu'une Gemme et un Résurex dans la chambre de la jeune fille. Sortez finalement de la ville et revenez dans la Passe de Condéa, à l'emplacement du combat contre Gargantua. Prenez alors le chemin de gauche que vous n'avez pas encore emprunté pour vous rendre à l'Arbre Ifa.

Arbre Ifa

Une fois dans l'arbre, avancez pour qu'Eiko brise le sceau bloquant l'entrée de l'arbre et gagne au passage un Rubis. Ensuite, suivez le seul chemin qui s'offre à vous jusqu'à rencontrer le Mog de la zone, puis une plate-forme circulaire. Djidane décide aventureusement de s'y mettre dessus et découvre qu'elle vous permet de descendre au coeur de l'arbre. Le premier écran ne contient aucun objet de valeur, et vous passez au suivant après quelques pas vers le bas. Dans ce nouvel écran, très sombre, un levier attend votre passage sur la droite de l'écran, faisant tomber un coffre contenant un Renais à proximité. Continuez votre chemin sur la branche pour ramasser une Maxi Potion avant de passer à l'écran suivant. Dans ce nouvel espace, le levier que vous rencontrez sur la gauche ne semble pas avoir d'effet. Toutefois, si vous remonter sur la branche en direction de l'écran précédent, vous découvrez qu'un coffre a fait son apparition avec un Bâton béni comme récompense. Revenez au niveau du levier que vous venez d'activer et continuez votre descente vers le bas en ramassant l'Ether, la Ramyaflûte ainsi que le Remède. L'écran d'après contient un ascenseur en forme de spirale vous faisant descendre d'un nouvel étage. Dans l'écran où vous arrivez par l'élévateur, vous pouvez dénicher un Elixir sur la droite de la base du tronc et une Brigandine de l'autre côté, sur la gauche. Approchez ensuite de la princesse Grenat pour lancer un affrontement contre Soulcage. Une fois le combat terminé, une scène cinématique prend place avant que votre équipe ne soit renvoyée automatiquement à l'entrée de l'Ifa. Pour l'heure, votre prochaine étape est de revenir dans la ville natale d'Eiko.

Madahine-Salee (2)

Dans le village, suivez Eiko jusque chez elle et descendez l'escalier qui mène à la cache secrète de sa maison depuis la cuisine. Vous découvrez qu'un indésirable s'est introduit pendant votre absence et a subtilisé un objet précieux de la jeune fille. Emparez-vous du contenu des deux coffres présents dans la salle contenant un Renais et un Gilet Camo. Puis allez parler au Mog devant le mur des Invokations. Vos blessures seront soignées et vous obtenez par la même occasion un Elixir ainsi qu'un Explodor. Vous découvrez également que Lamie, la chasseuse de trésors que vous avez combattu auparavant a capturé Eiko. Le mystérieux guerrier ne peut se résoudre à kidnapper un enfant et s'interpose en proposant un duel à Djidane. Un combat débute donc contre Le Rouge, combat qui se terminera par la fuite de votre adversaire. Suivez Eiko à nouveau jusque chez elle pour qu'elle vous remette sa

Boucle Relique. Sortez de la maison et approchez-vous de la barrière pour qu'un "!" apparaisse et lance une explication sur les origines de la princesse Grenat. Après les cinématiques, sortez de Madahine-Salee pour que votre dernier adversaire vous rejoigne et se présente sous le nom de Tarask. Après quelques discussions, ce dernier se joint à vous pour le reste de votre aventure.. Retournez enfin à l'Arbre Ifa par le chemin que vous connaissez déjà.

Arbre Ifa (2)

Une fois dans l'arbre, avancez simplement dans les branches jusqu'à rejoindre Kuja, qui n'a pas l'intention de se préoccuper de combattants aussi insignifiants que vous. Il envoie par contre une armée de Baskerville à vos trousses, pensant que ces adversaires suffiraient à vous arrêter. Pendant ce temps, l'armada de Branet se rapproche de l'Ifa avec la ferme intention de se débarrasser de Kuja, son ancien allié. La princesse Grenat désire malgré tout venir en aide à sa mère, malgré les agissements récents de cette dernière, et fausse compagnie à votre héros. À proximité, vers le tronc, parlez au Mog de l'endroit avant de suivre la princesse en direction de la base du tronc, toujours sous les assauts des monstres envoyés par Kuja. Vous rattrapez la princesse au pied de l'arbre, où elle découvre un Béryl lui permettant d'invoquer la fameuse chimère Léviathan. Bien qu'armée d'une puissance fantastique, il semble toutefois que les forces de Kuja dépassent de loin celles de Branet, la conclusion du combat n'étant que trop claire. Admirez enfin la cinématique magnifique marquant la fin du 2ème CD.

CD3

Alexandrie

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- Course contre Hippo
- Mini-jeu "qui est qui?" des frères Néros

La vie a tranquillement repris dans la ville d'Alexandrie après le décès de la reine Branet et vous retrouvez Bibi, un peu avant le couronnement de la nouvelle reine. Allez en premier à la taverne située deux écrans en bas de la place principale et parlez à Djidane et au tavernier. Faites ensuite un détours par le clocher et tirez à la corde pour recevoir une carte Shiva et une carte Ramuh. De plus, si vous n'aviez pas tiré cette corde au CD1, vous recevrez les trois cartes que vous auriez pu prendre auparavant. Vous retrouvez également Steelskin dans cette petite chapelle pour un nouveau paquet d'objets à prix favorable. Rendez-vous ensuite en direction du théâtre de Ruby, situé dans la ruelle sur la gauche de la place principale, et acceptez de regarder la pièce.

Vous reprenez alors le contrôle de la princesse et recevez trois précieux objets de la main de Maître Totto, une Opale, une Topaze ainsi qu'une Améthyste. Après quelques discussions, partez avec Eiko en direction de la sortie du château pour vous heurter à Bach, le chef des Tantalas. Il vous promet de remettre la lettre fraîchement écrite à Djidane, mais la perd aussitôt. Beate retrouve la lettre et pense à une déclaration de Steiner, menant ainsi à une situation délicate et comique.

Pour le moment, vous revenez à Djidane dans la taverne et décidez de vous rendre auprès de la princesse. 2680 gils vous attendent sur une table du café-théâtre de Ruby, un détours qui vaut la peine d'être effectué. Dirigez-vous ensuite vers le nord de la place principale de la ville pour arriver à proximité d'une embarcation vous permettant d'accéder au château. Tarask et Freyja réintègrent votre groupe avant la traversée. Un Résurex ainsi que 3927 gils vous attendent juste avant d'embarquer, sur la gauche et la droite du quai respectivement. De l'autre côté de l'étendue d'eau, un nouveau Résurex peut être déniché juste à gauche du débarcadère. Un Ether est situé quant à lui sur la droite du point de débarquement. Enfin, un Lapis vous attend derrière la fontaine de l'écran. Empruntez tout d'abord le chemin de gauche pour accéder à l'une des tours du château. Un troisième Résurex est caché devant la grille sur la droite. Entrez ensuite par la porte pour dénicher Le Lion dans la salle où trône une statue. Finalement, revenez à l'entrée du château pour rejoindre votre groupe au grand complet pour une discussion pleine d'humour où vous décidez de partir pour Tréno en visite à Maître Totto.

Tréno

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- Cafés de papy Moricio (Bluemontain)
- Pierres Stellaires (5 nouvelles pierres depuis votre précédent passage)
- Monstre de l'armurerie de Tréno (Fabryce)

Djidane se retrouve une fois de plus seul, mais vous avez toutefois la possibilité de suivre vos compagnons à l'aide de différents ATE.

Lors de "Comment est-il arrivé dans ce pays?", sélectionnez "Si je retournais chez moi" si vous souhaitez en apprendre plus sur le passé de Bibi. Rendez-vous alors dans la Grotte de Kwane non loin à l'est de la ville (vous y avez probablement déjà fait un saut au début du CD2). À l'intérieur, les trois coffres sont à nouveau remplis d'Ethers, comme lors de votre premier passage. De plus, un nouveau trésor peut être déniché à proximité de la source d'eau vous permettant de récupérer vos HP et MP, il s'agit du Scorpion. Vous aurez également droit à une discussion très intéressantes sur les origines de Bibi grâce au choix effectué dans l'ATE de Tréno. Si en revanche vous sélectionnez l'option "Je dois y retourner" lors de l'ATE, et qu'en plus vous n'avez pas mis les pieds dans la grotte de Kwane (ce qui est peu probable vu qu'il y a des objets à dénicher), vous aurez droit à un ATE

supplémentaire nommé "Retour au pays natal" lors du tournoi de cartes.

L'ATE "Au-delà des 7 mers et des montagnes" vous permet d'obtenir un Bracimaira avec Eiko, objet qui n'est pas disponible au même emplacement en dehors de cet ATE.

Après quelques autres ATE de moindre importance, inscrivez-vous pour le tournoi de cartes de Tréno, après avoir enregistré votre partie. L'homme prenant les inscriptions se trouve à l'entrée de l'édifice où se tient le tournoi. Des ATE prendront place entre les trois séries que vous devrez gagner pour remporter le tournoi. Il est fortement recommandé d'enregistrer votre partie après le second tour, ceci afin d'être assuré de pouvoir recommencer rapidement la troisième manche au cas où vous la perdriez. La récompense pour le vainqueur est en effet un très précieux Métempsy qu'il ne faut manquer sous aucun prétexte. Une mauvaise nouvelle vous attend cependant après avoir été récompensé pour votre victoire : la ville d'Alexandrie est attaquée par Kuja qui tente par tous les moyens de la réduire en cendres...

Alexandrie (2)

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- Capitaine Dagga
- Lovecraft

De retour avec la princesse Grenat dans le château d'Alexandrie, vous devez assigner les Brutos à des tâches pour organiser la défense de la ville. L'action revient ensuite à Steiner et Beate, les deux protecteurs de la capitale. Profitez de détrousser la jeune dame en lui retirant tout son précieux équipement. C'est pas très élégant, surtout de la part d'un chevalier, mais vous ne regretterez pas ces pièces d'équipement plus tard dans votre aventure. Placez alors de l'équipement sans valeur (ou rien du tout si vous désirez pousser le vice jusqu'au bout) dans les emplacements de Beate, puis descendez le boulevard.

Après quelques combats que vous remporterez facilement grâce aux talents militaires de la chevalière, l'action reprend avec la princesse. Votre but est l'autel situé tout en haut du château, et une étrange force invisible vous bloquera dans toute tentative pour vous écarter du chemin menant à la salle en question. Une fois en haut, une cinématique somptueuse débute, mettent en scène Alexandre, protecteur de la cité portant son nom. La puissance de la mythique chimère ne suffit toutefois pas à contrer un second assaut venant d'un vaisseau nommé l'Invincible, dans lequel Garland tient un monologue des plus étrange.

Vos compagnons sont maintenant sous le commandement de Djidane, dont le but

est de rejoindre les deux jeunes filles tout en haut du château. Suivez le chemin que vous avez déjà pris pour y arriver.

Lindblum

Djidane se retrouve directement dans le château de Lindblum. Prenez l'Egobracelet et l'Elixir dans les coffres à proximité. Frank fait son apparition lorsque vous essayez de sortir de la pièce, questionnez-le à propos de la princesse avant de sortir. Prenez l'ascenseur vers le haut et dirigez-vous tout en haut du château pour retrouver Grenat, visiblement peu bavarde. Tout vos compagnons se retrouvent alors dans la salle de conférence et Djidane est envoyé pour chercher le Roi Cid. Devant la chambre du Roi, il vous faut parler au garde pour obtenir l'autorisation d'entrer. Une longue discussion commence alors entre le Roi et vos différents compagnons. Après l'arrivée d'Eiko, emmenez Djidane jusqu'à la chambre de la princesse Grenat pour prendre des ses nouvelles. Le cas de Dagga semble pour le moment sans solution, Maître Totto indique toutefois qu'un remède pourrait exister pour permettre au roi Cid de retrouver sa forme originale.

Menez Djidane jusqu'au cartier du théâtre pour parler à Cina, votre ancien compagnon, dans le repaire des Tantalas. Ce dernier vous remet un Remède étrange. Après quelques paroles échangées, revenez à la base des Tantalas pour ramasser des coffres et gagner ainsi 1273, 970 et 4826 gils, des sommes non négligeables. Rendez-vous dans l'atelier et parler à Michael puis cherchez au pied de l'escalier pour dénicher un Remède suspect. Le coffre à proximité contient également un Lapis. Rendez-vous finalement avec Djidane dans le quartier commerçant et commencez par fouiller dans les débris sur la gauche de la place au nord de l'auberge pour trouver Le Sagittaire. Les coffres de la maison située à l'arrière-plan ont également été pourvus d'un nouveau trésor, vous permettant ainsi de récupérer un Remède et un Élixir. Traversez ensuite la place et adressez-vous à la dénommée Alice. Cette nouvelle rencontre vous permet d'obtenir un Beau remède, la troisième et dernière partie dont vous devez disposer pour la suite de l'aventure. Retournez vers le Roi Cid dans sa chambre et donnez-lui les ingrédients qu'il désirait pour vous rendre compte que le résultat est... pas tout à fait celui attendu.

Après de nouvelles discussions, un ATE montre Kweena en train de dévorer quelques marchandises sur la place du quartier commerçant. Si vous désirez prendre la jeune gloutonne avec vous dans votre aventure, retrouvez la dans le quartier commerçant, et réglez les 100 gils que la marchande vous demande en dédommagement. Descendez ensuite dans les sous-sols du château par l'ascenseur et empruntez le wagon vous menant à la Porte du Dragon Terrestre pour ouvrir un coffre contenant un Remède. Dirigez-vous ensuite vers l'autre porte, celle du Dragon Aquatique. À l'arrière-plan, vous dénichez un Bracimaira. Sortez au dehors pour embarquer sur le Narcisse Bleu, Kweena rejoint alors votre équipe.

Narcisse Bleu

Parlez à Frank sur votre nouveau vaisseau pour prendre les commandes ou à Cid si vous désirez faire une modification sur votre groupe. Avant de vous rendre à votre destination, un détour par la ville d'Alexandrie vous sera profitable (vous pouvez accoster dans le port, situé au nord-est de la ville). Dans l'écran menant à l'entrée du château, vous découvrez un Saphir, une Opale ainsi qu'un Péridot. Vous remarquez également que la voie menant à l'intérieur de la forteresse est maintenant bloquée. Traversez donc l'étendue d'eau pour rejoindre la ville. 4832 gils et une Topaze vous sont accessible dans l'écran du débarcadère. Passez ensuite vers le bas sur la place de la ville. Trois trésors sont disséminés dans les bords de l'endroit : un Remède, une Améthyste ainsi que 365 gils. Parlez également à la petite fille au centre de la place pour qu'elle vous donne une carte Alexandrie. Continuez votre chemin vers le bas sur les deux écrans du boulevard pour dénicher un Ether et un Saphir, tous deux sur la gauche. Revenez à la place de la ville et empruntez la ruelle de gauche, puis avancez vers l'avant-plan pour changer encore d'écran. Une Tente est accessible juste à côté de l'entrée de la chapelle, en mauvais état depuis l'attaque de la ville. Le Mog de l'endroit n'a toutefois pas changé de lieu pour s'établir et reste accessible. Maintenant que tous les trésors de la ville ont été pillés, prenez la direction du port pour monter à nouveau sur votre vaisseau.

Sans parler des quêtes annexes réalisables à ce moment, un détours par le village de Gaza Est peut vous être profitable, surtout si votre portefeuille est bien rempli (Reportez-vous à la carte du monde pour situé l'endroit nommé "Esto Gaza"). En plus de boutiques au contenu fort intéressant et ruineux, vous pouvez dénicher un Angel Moon sur la droite de la taverne. Dès que vous décidez qu'il est temps de vous mettre en route, retournez au Village des Mage Noirs à l'aide du Narcisse Bleu.

Village des mages noirs

Une fois dans le village, rejoignez Bibi et un mage noir au cimetière. Suivez-le jusqu'à l'étable à l'autre bout du village pour apprendre que le repaire de Kuja se trouve à l'est, dans le désert. Dans l'armurerie, vous pouvez monter sur le lit pour accéder à un Obi noir. Retournez ensuite au Narcisse Bleu et dirigez-vous vers l'est pour atteindre le Désert de Quieras. Vous y verrez des sables mouvants. Appuyez sur lorsque vous êtes dans le creux qui n'a pas de nuage de poussière au-dessus. Vous accédez alors au repaire de Kuja.

Le palais du désert

Djidane se réveille au côté de Cid dans une cellule, Kuja est visiblement maître de la situation. Descendez vers les mages noirs pour être téléporté dans une autre salle. Avancez vers la droite pour que Kuja vous invite à vous rendre à Euyevair

pour retrouver le Roc de Goulg. Lorsque vous devez former une équipe, prenez trois guerriers ainsi qu'Eiko ou Grenat dans l'équipe se dirigeant vers Euyevair. L'autre équipe doit contenir les combattants orientés vers la magie ainsi que l'une des deux soigneuses. Une fois la discussion terminée, Kuja vous transporte vers la sortie où vous embarquez sur l'Hildegarde. Après quelques discussions avec Pile et Face, le vaisseau décolle et atterri un moment après sur le continent oublié. Le vaisseau vous sert de magasin si vous le souhaitez en appuyant sur . Dirigez-vous ensuite au sud pour entrer dans Euyevair.

Euyevair

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- Chasse à la grenouille (Marais près d'Euyevair si Kweena fait partie de votre groupe)

Un Mog à l'entrée possède tout un assortiment d'accessoires à un prix relativement élevé. Passez les portes qui s'ouvrent à votre approche et ramassez un Remède au centre de la pièce ainsi qu'un Ninja Sun à l'arrière-plan, en haut des escalier. Empruntez le petit escalier sur la droite pour rencontrer Steelskin, une connaissance de longue date qui vous vendra un nouvel assortiment d'objets à prix très intéressant. Une Robe gaïa peut également être dénichée pas loin du centre de la salle. Revenez ensuite dans le hall d'entrée, montez en haut des escaliers à l'arrière-plan et passez dans la salle de gauche. Activez la pierre bleue sur votre gauche pour qu'elle change de couleur pour du rouge. Un Elixir vous attend également à proximité sur la gauche. Revenez alors un écran en arrière, descendez les escaliers et passez à nouveau dans la salle de gauche pour récupérer les deux autres objets disponibles dans la salle, une Diamantine ainsi qu'une Carapace. Ceci fait, empruntez l'escalier situé dans le coin inférieur gauche de l'écran pour déboucher dans une salle avec quatre lumières au sol. Examinez les emplacements lumineux dans le sens des aiguilles d'une montre, en commençant par celui situé en haut à gauche. Après quelques informations reçues sur l'Invincible, videz les coffres de la salle pour récupérer une Bretelle ainsi qu'une paire de Bottes 7L. Finalement, sortez de la salle par le coin supérieur gauche. Sur votre chemin, examinez le globe de cristal pour obtenir quelques nouvelles informations. Finalement, vous débouchez sur une salle que vous avez déjà traversée, juste à côté d'une porte bleue que vous pouvez à présent ouvrir. D'étranges visages mécaniques vous narrent alors l'histoire de la chute d'une civilisation. Ceci fait, revenez au niveau du hall principal.

Passez à nouveau sur la droite (remarquez que Steelskin s'est volatilisé), sauvegardez votre partie si vous le désirez, puis passez par la porte de droite, à présent ouverte. Avant de récupérer le Roc de Goulg que vous êtes venu cherché, une bataille contre le boss Arkh prend place.

Le palais du désert

Vous êtes à présent dans la peau du Roi Cid, toujours sous une forme peu élégante. Dirigez-vous vers la droite et entrez dans la salle dès que les deux mages en sont sortis. Une petite épreuve attend le Roi, car un monstre effrayant est retenu prisonnier dans cette pièce. Les barreaux ne sont pas suffisant pour inspirer la confiance au Roi, et vous devez avancer uniquement quand la vilaine bête a le dos tourné. Une fois à proximité de la balance, sélectionnez les poids B, C puis D pour déverrouiller les geôles et libérer vos combattants. Ne prêtez pas attention au compte à rebours, l'épreuve recommence simplement si il atteint zéro.

Commencez par faire un tour dans les menus de vos combattants pour activer quelques compétences particulièrement intéressantes, notamment des protections contre les altérations Folie, Gel, Morphée et Stop. Sur votre chemin, allumez toutes les chandelles que vous rencontrerez. Partez en direction de la gauche puis montez les escaliers. Sur la gauche de la statue, une chandelle peut être activée pour illuminer une perle sur la droite du couloir. En l'examinant, vous obtenez une Alliance. Continuez votre chemin pour arriver dans une grande salle lumineuse, où trônent deux gargouilles qui suivent vos déplacement du coin de l'œil, mais cessent quand vous êtes trop proche d'elles. Faites en sorte de placer le regarde de la statue de gauche vers la gauche et de la statue de droite vers la droite pour révéler un pont lumineux. Empruntez le nouveau passage ouvert, allumez les cierges que vous trouverez, puis ouvrez le coffre qui est apparu à droite du pont sur lequel se trouvent les gargouilles pour obtenir une Féelarme. Sortez ensuite de la salle par la gauche pour entrer dans un grand hall décoré. Commencez par mettre le feu aux trois vases à proximité pour ouvrir la porte et passer du côté droit de la pièce. Allumez uniquement le vase accessible situé au coin inférieur gauche de la plate-forme sur laquelle vous êtes pour faire disparaître des statues de l'autre côté. Empruntez le chemin qui s'est ainsi ouvert pour embraser deux nouveaux vases sur la partie centrale supérieure de la salle. Passez par le chemin libéré par la disparition des statues en direction de la droite et mettez le feu à deux nouveaux vases. Il ne vous reste plus qu'à accéder à la partie centrale inférieure de la pièce pour embraser un tout dernier vase. Activez alors la perle brillante qui est apparue à proximité pour obtenir une Chevillère. Sortez ensuite par la porte de droite. Dans le nouvel écran, allumez la bougie devant la statue pour illuminer une nouvelle perle. L'examiner vous permet de récupérer une Carapace. Montez la volée de marche située au fond et activez le chandelier sur la droite pour entrer dans la bibliothèque.

Entamez votre allumage de la salle par le coin inférieur gauche, devant le rayonnage, pour faire apparaître un escalier sur la droite. En haut, vous pouvez encore embraser des bougies pour libérer un nouveau passage où une perle lumineuse vous permet d'ajouter un N'kai. Revenez dans la bibliothèque et examinez les livres situés juste en haut de l'échelle menant au rayonnage supérieur, puis activez la chandelle située sur la droite pour ouvrir une porte auparavant dissimulée. Empruntez les escaliers qui s'offrent à vous et activez les deux

chandelles dans la montée avant de revenir dans la bibliothèque. Allumez maintenant la chandelle située tout en bas à droite de l'écran pour ouvrir un nouveau passage par une porte. Sur le balcon accessible, activez encore une bougie avant de revenir une ultime fois dans la bibliothèque. Vous pouvez à présent continuer votre chemin à l'étage inférieur en direction de la gauche, à travers un vitrail. Derrière, vous rencontrez un Mog qui se fera un plaisir de sauvegarder votre partie. Une fois paré, passez dans la salle suivante par la sortie gauche.

Activez immédiatement les deux bougies à proximité pour illuminer une nouvelle perle, qui vous permet d'ajouter un Capuchon à votre inventaire lorsque vous l'examinez. Empruntez ensuite la porte qui s'est ouverte sur la gauche et allumez à nouveau deux chandelles pour récupérer un Glacelier auprès de la nouvelle perle illuminée. Activez la chandelle à proximité du tableau, puis examinez l'œuvre pour obtenir un indice vous permettant de résoudre l'énigme de la salle. Éteignez alors la bougie située à gauche de chaque statue, ce qui a pour effet de modifier les ombres et de donner l'illusion que le saint échappe au pervers, en référence à l'indice. Un point lumineux apparaît quand vous activez cette configuration. Au bout de la passerelle, si un point d'exclamation apparaît lorsque vous tentez d'activer la dernière bougie, cela indique que vous avez oublié d'activer une chandelle à quelque part dans le palais. Dans le cas contraire, un combat contre Obélisk est lancé. Activez ensuite à nouveau le chandelier, puis retournez sur la plate-forme à proximité pour activer la téléportation.

De retour avec le groupe de Djidane, qui est arrivé au quai du palais à bord du vaisseau, activez le téléporteur sur la droite. Kuja désire parler seul à seul avec Djidane, aussi vos autres compagnons vont quitter la salle temporairement. Peu après, tout votre groupe fait irruption pour empêcher Kuja de mettre la main sur le Roc de Goulg. Avec l'aide de Pile et Face et d'une diversion, Kuja arrive toutefois à récupérer le précieux objet. Choisissez ensuite des compagnons pour poursuivre Kuja et ramassez la carte Nemingway avant de sortir de la salle. Quittez le quai par la sortie libérée par l'absence du mage noir, présent auparavant, actionnez le levier et descendez l'échelle pour trouver la sortie du Palais. De retour au Narcisse Bleu, votre vaisseau suivra automatiquement le cap de celui de Kuja en direction de Gaza Est.

Gaza Est

Lorsque vous entrez dans Gaza Est, le Prêtre engage la conversation et vous mentionne le passage de Kuja à cet endroit peu auparavant. Visiblement, il se dirigeait vers le Pic de Goulg, Eiko sans son sillage. Faites vos emplettes aux magasins du coin avant de sortir derrière l'autel à droite pour rejoindre le Pic de Goulg.

Le Pic de Goulg

Depuis l'entrée, partez vers la gauche pour récupérer 9693 gils dans le coin de la première chambre. Montez à l'échelle et fouillez autours pour ramasser un Ether. Descendez ensuite l'échelle sur votre gauche pour ramasser un Chaperon, puis revenez sur vos pas pour revenir à l'entrée. Partez à droite et avancez jusque vers une corde annoncée par un "!". Appuyez sur pour descendre. Dirigez-vous sur la droite pour avoir une autre signalisation par un second point d'exclamation. Suivez le chemin jusqu'au bout pour trouver une Broche d'or. Revenez au niveau de la corde et descendez encore plus bas. Sur la droite, vous dénichez un Angel Moon dans le coin de la cabane où vous rencontrez également le Mog du coin. Continuez sur la droite et suivez le chemin vers le haut pour récupérer une Robe Gaïa, puis revenez sur vos pas pour lire des informations sur le fonctionnement du puits en haut de l'escalier. Deux dragons vous attaquent lorsque vous désirez rejoindre le puits. Après le combat, prenez à gauche depuis le puits et ajouter une Démarmure à votre collection en ouvrant un coffre dans la cabane. Ce même emplacement contient le troisième indice pour le puits. Un coffre avec un Elixir vous attend dans la cabane adjacente, ainsi qu'un combat contre un autre dragon. Revenez vers le puits et tournez la manette trois fois vers la gauche. Une fois en bas du puits, un nouveau groupe de dragons s'en prend à vous. Préparez-vous au combat avant de passer l'ouverture du mur. Lors de la séquence qui précède le combat contre Siamois, Eiko reçoit un Ruban. Après le combat et quelques émouvantes retrouvailles, les compagnons retournent ensemble à Lindblum où le Roi Cid reprend enfin forme humaine.

Lindblum (2)

Menez Djidane de la chambre à la salle de l'étage supérieur. Hilda révèle alors des informations sur Kuja et vous apprenez qu'il vient d'une autre planète. Après quelques ATE et discussions, vous recevez un Grenat des mains de Beate. Quelques paroles sont encore échangées avant d'embarquer toute la compagnie à bord de l'Hildegarde 3.

Hildegarde 3

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- Saut à la corde
- Chasse à la grenouille (Marais près d'Euyevair si Kweena ne faisait pas partie de votre groupe)
- Monstres de l'armurerie de Tréno
- Pierres stellaires (Capricorne)

En appuyant sur , faites un tour de l'appareil pour trouver une Tente sur le pont

ainsi qu'un Elixir en haut de l'échelle située à proximité du premier coffre. Reprenez ensuite les commandes de l'engin pour passer à la suite des événements ou un peu de tourisme. À Alexandrie, vous avez la possibilité de refaire le saut à la corde à condition que Bibi ou Eiko fasse partie de votre équipe (notez que les enfants sont désormais dans le clocher de la chapelle). À la Porte Boden (entrée sud de la Porte Sud vers la forêt des chocobos), vous avez accès à un coffre contenant une carte Elixir, auparavant inaccessible lors de votre passage avec Steiner et Grenat. Tandis que les grenouilles sont accessibles dans différents Marais des Kwe, Tréno vous offre la possibilité de combattre un nouveau monstre dans l'armurerie. L'Arc de Tréno, situé à l'ouest de la ville et auparavant inaccessible à part à dos d'un chocobo de couleur spéciale, abrite un Mog ainsi que 3206 gils et deux Elixirs. Pour finir, la ville de Daguéréo contient la pierre stellaire du Capricorne et quelques magasins. Quand vous décidez de continuer votre aventure, dirigez-vous vers le Nord-est du Continent Oublié pour trouver le Château d'Ypsen.

Château d'Ypsen

Dans le hall d'entrée vous avez accès à deux coffres, un de chaque côté. Le premier contient Le Verseau, une pierre stellaire, alors que le second contient une Dague. Vous serez surpris de voir qu'à ce point du jeu vous trouvez une arme aussi faible. Mais c'est normal, le château est pris d'une malédiction qui inverse la puissance des armes de vos personnages. Équipez-donc vos armes les plus faibles sur chacun des personnages pour faire le maximum de dégâts. Notez que cette malédiction ne change rien à la puissance des armures, accessoires et sorts. Si vous n'êtes pas collectionneur (ce qui est probablement impossible pour un joueur de Final Fantasy) et que vous avez revendu toutes vos anciennes armes, un Mog est disposé à vous en fournir un nouveau stock derrière la porte du fond, sur la droite. Un coffre situé sur la gauche en face de la porte contient une Griffe. Laissez-vous glisser le long de la barre de bois puis montez l'échelle de gauche et continuez dans le passage pour arriver à un nouvel écran. Prenez la sortie et sautez sur l'échelle. À son sommet vous trouverez une Javeline dans un coffre sur la gauche ainsi qu'une Flamberge sur la droite. Redescendez et sautez sur l'échelle du fond, sautez sur la droite à la première occasion et ouvrez le coffre pour récupérer un Bâton. Revenez à votre échelle et continuez à monter pour passer dans une autre pièce où vous retrouvez Tarask. Examinez le mur après les discussions pour recevoir le Miroir Monde, Miroir d'Eau, Miroir de Feu et Miroir de Vent. Lorsque vous quittez la pièce, un combat contre Dahaka est lancé.

Avant de sortir du château, vous pouvez encore ramasser quelques coffres. Dans le hall principal, la porte du centre est maintenant ouverte et vous mène à un ascenseur. Sur la gauche, vous découvrez une Aéro-Massue. Examinez la sculpture sur le mur de la salle. Des dialogues vous permettent de "Passer Devant" ou de "Regarder de plus près". Choisissez la deuxième option pour pouvoir "Pousser" puis "Taper dessus" et finalement "Réfléchir un instant". Choisissez ces options plusieurs fois pour finalement pouvoir "Foncer dessus". Finalement, vous pourrez "Forcer

dedans" et "Se reposer 2 minutes". Dès que vous choisissez de vous reposer, le mur s'écarte et vous avez accès à une Barrette. Retournez ensuite à la chambre pour qu'une trappe s'ouvre lorsque vous entrez. Vous distinguez également une autre trappe dans le sol dans le coin supérieur gauche de la salle. En sautant au niveau inférieur par la trappe, vous dénichez un Arôme. Revenez alors à l'ascenseur et descendez dans celui-ci pour trouver un coffre à gauche qui contient une Golemflûte. Vous êtes à présent dans une salle qui contient des vases que vous pouvez soulever et déplacer. Vous devez déplacer les vases d'un socle à l'autre dans le sens contraires des aiguilles d'une montre jusqu'à ce qu'un rayon de lumière vienne frapper l'un des vases. Examinez alors ce vase pour recevoir un précieux Musc. Si vous souhaitez recevoir des armes de basse qualité en plus, retournez à la chambre et remonter le long de la barre de bois. Vous pouvez maintenant sauter sur le lustre pour ramasser une Magekane et une Fourchette.

Une fois revenu à l'entrée, Djidane décide de partir à la recherche de Tarask qui n'est plus dans votre groupe. Redescendez le long de la barre de bois pour trouver Tarask dans la salle suivante. Une fois que votre équipe est à nouveau au grand complet, vous pouvez sortir de cet endroit pour retourner à l'Hildegarde 3.

Hildegarde 3

Dirigez-vous au sud du château d'Ypsen, dans l'océan. Appuyez sur une fois que vous planez au dessus du sanctuaire de l'Eau pour y déposer Dagga et Eiko. Dirigez-vous ensuite vers le volcan au nord-est de Gaza Est. Appuyez à nouveau sur pour y faire descendre Tarask et Freyja. Au sud d'Euyevair, déposez Bibi et Steiner dans une petite vallée où se trouve le Sanctuaire du Vent. Le dernier sanctuaire, celui de la Terre, se trouve au sud-ouest du Palais du Désert. Vos deux derniers personnages y pénétreront.

Santuaire de la Terre

Descendez avec Kweena et prenez vers la gauche. Un signe "!" devrait apparaître au dessus de Djidane. Appuyez alors sur le bouton d'action pour sauter au bon moment. Faites encore deux sauts de la sorte pour échapper aux autres pièges de ce sanctuaire. Après un ATE, insérez le Miroir Monde dans la pierre pour combattre Barbarian.

Une fois de retour sur l'Hildegarde 3 et après avoir passé les discussions dont les réponses sont sans grande importance, dirigez-vous vers l'"Île de Lumière" en suivant les indications de votre carte. Appuyez sur lorsque vous survolez l'île pour accéder à Terra.

Terra

Après une rencontre avec Garland, avancez pour rencontrer une fille qui ressemble trait pour trait à Djidane et qui s'enfuit quand vous approchez. Prenez alors à gauche pour faire un petit détours et trouver deux coffres contenant une Hypnocouronne et un Dragonet. Suivez à présent la mystérieuse inconnue dans la salle suivante et ramassez l'Elixir sur votre gauche. Continuez votre chemin vers le haut, puis descendez sur le filet pour atteindre l'étage intermédiaire. Si vous le souhaitez, un coffre vous attend à l'étage inférieur avec un Remède. Continuez ensuite vers la gauche et ramassez une Mithmassue vers le pilier. Suivez toujours la fille pour arriver vers un coffre en bas et ainsi ramasser un Plastronix. Descendez à présent les escaliers pour découvrir un chemin vers la gauche. Il vous faut suivre le chemin qui s'offre à vous dans le sens des aiguilles d'une montre pour ramasser une Minerva. Revenez à l'embranchement et continuez votre descente des escaliers pour passer dans la ville natale de Djidane.

Branval

Vous êtes à présent dans le village natal de Djidane selon les dires de la jeune fille. Le vaisseau de Garland s'approche et Dagga perd alors connaissance. Après les discussions, vous avez la possibilité de visiter la ville. Dans le bâtiment un peu à droite de celui où vous vous trouviez, vous dénichez un Angel Moon et pouvez également sauvegarder ainsi que faire quelques courses. Sortez de l'endroit et revenez-y pour que Steelskin vous offre un petit paquet d'objets pour 2222 gils. Dirigez-vous vers le bâtiment du haut puis descendez l'escalier pour ramasser un Elixir dans la salle de réunion. Revenez vers le magasin et passez dans la partie gauche de la ville pour trouver une Angelarme vers l'étang. Tout au bout du chemin, un signe "!" apparaît. En appuyant sur , vous sautez sur un petit bout de terre dans l'étang où vous découvrez un coffre contenant un 3 Yeux. Adressez-vous ensuite au garçon sur la gauche de l'étang pour qu'il vous renseigne sur un endroit pour coucher Dagga. Entrez donc dans le bâtiment sur la gauche pour que Eiko vous dise que Djidane est attendu au laboratoire.

Une fois sorti de la maison où vous vous êtes reposé, entrez à nouveau pour ramasser un Elixir dans un coffre. Retournez ensuite dans la salle de réunion du bâtiment de la partie droite de la ville pour retrouver la jeune fille d'auparavant. Une longue discussion va s'engager, pendant laquelle vous devez monter à l'étage en la suivant pour avoir la suite. Quelques ATE prennent place par la suite, dont un où vous devez mener Eiko vers le bâtiment dans lequel vous parliez avec la jeune fille. Parlez à Kweena pour qu'elle se joigne à Eiko. Continuez vers la rive droite et parlez à Bibi. Tarask se trouve quant à lui sur la gauche du pont. Montez vers la colline et parlez à la jeune fille pour terminer l'histoire dans cette ville.

Pandémonium

Une fois dans Pandémonium, entrez dans la salle adjacente pour y rencontrer Garland. Il vous parle un long moment tout en bougeant de plus en plus profondément dans Pandémonium. Suivez-le lorsque c'est nécessaire pour avoir la suite de son histoire. Djidane fini par s'évanouir à la fin de cette discussion. Lorsqu'il reprend ces esprits, votre héros est accompagné de Bibi et Eiko. Après quelques discussions, Djidane se fait assaillir par un Amduscias. Enlevez 5000 HP avec Djidane pour que Freyja vienne vous aider. Tarask vous porte également une main secourable peu après pour terminer ce combat. Secourez ensuite Steiner et Kweena qui sont attaqués par un Hornet. Un autre combat contre un Blindragon débute peu après et Dagga entre en scène au moment où Djidane se retrouve en difficulté. Partez ensuite vers la droite et passez deux salles plus loin pour retrouver les autres combattants ainsi qu'un Mog vous offrant la possibilité de sauvegarder votre aventure. Votre groupe est à présent à nouveau au grand complet.

Continuez sur la droite sur quelques pas pour trouver une Calote. Partez ensuite sur la gauche pour arriver dans la salle qui commande le pont. Démarrez la machine en appuyant sur le coin supérieur droit. Un pont de lumière se matérialise alors dans la salle adjacente. Vous avez 30 secondes pour atteindre ce pont avant de devoir recommencer, et ceci sans toucher les rayons lumineux disposés sur le sol sur votre chemin. Vous êtes maintenant dans la salle de commande des pierres où une machine vous permet de changer la direction de l'ascenseur de la salle voisine. Commencez par entrer le chiffre 3 pour aller à l'étage supérieur. Avancez et montez sur l'ascenseur par la plate-forme suivante. Vous arrivez vers un coffre contenant la juteuse somme de 20007 gils. Retournez ensuite vers la machine de commande. Entrez le nombre 4 et sautez sur l'ascenseur. Vous arrivez au niveau supérieur, ce qui vous permet de rejoindre le haut de la salle à pied. Appelez l'ascenseur depuis la rampe qui se trouve tout à gauche puis sortez de la salle. Entrez à présent le nombre 1 pour vous rendre compte que l'ascenseur ne vous mènera pas plus loin de cette façon. Faites encore quelques voyages entre l'ascenseur et la machine pour que votre équipe se sépare automatiquement. Appuyez sur le bouton Select vous permet de changer de groupe.

Allez vers l'ascenseur et placez-vous sur le cercle de téléportation. En appuyant sur , vous avez le choix entre trois téléporteurs. Celui de droite vous mène à un Elixir alors que celui de gauche donne accès à une Angearmure. Prenez ensuite la destination 1 avec l'ascenseur en vous aidant de la touche select pour changer de groupe. Partez vers le bas depuis l'ascenseur et montez sur le cercle de téléportation. Dirigez-vous ensuite vers le bas pour trouver des Combat Boots, et remontez vers la droite pour trouver un Mog. Enregistrez votre partie, vous devez combattre trois boss de suite, Silverdragon, Garland et enfin Kuja. Après les combats, amenez Dagga et Djidane à la plate-forme puis vers le pont de lumière. Continuez le chemin, passe le cercle de téléportation et entrez finalement dans Branval. Après des discussions et vidéos, le cd 3 prend fin.

CD4

Village des Mages Noirs

Bibi a proposé de mettre les jeunes gens ressemblant à Djidane au village des Mages Noirs. Après quelques discussions et avoir choisi vos combattants pour la suite, vous revenez à bord de l'Invincible.

Invincible

A bord du vaisseau, la pierre stellaire Les poissons est cachée dans un coffre. Vous avez à présent la possibilité de visiter Héra comme bon vous semble avec cet appareil et réaliser toutes les quêtes annexes qu'il vous reste à faire. Une fois que vous êtes prêt à partir, allez à proximité de l'arbre Ifa et appuyez sur lorsque vous serez dans la sphère d'énergie.

L'Ifa

Dès votre arrivée, quelques jolies vidéos prendront place. Pendant la vidéo, une flotte de Cid viendra à votre secours et vous n'aurez qu'un boss à tuer, Shinryû. Dès que le monstre est mort, vous pourrez pénétrer dans un lieu bien étrange nommé Mémoria. Suivez Garland qui vous indique le chemin.

Mémoria

Choisissez quatre compagnons quand vous en avez l'opportunité puis entrez dans l'étrange endroit. Dès l'entrée, un "?" apparaît. Vous pouvez retourner sur l'Invincible depuis cet endroit. Au centre de la pièce, une sphère de sauvegarde vous attend si vous le désirez. Sur la droite, dans une cache du mur, un Caïn est dissimulé. Dans la salle suivante, un "!" apparaît lorsque vous vous approchez du coin inférieur gauche de l'écran. Appuyez sur si vous désirez affronter l'un des fantômes du maître des cartes de la Mémoria. Faites tout de même attention, il est nettement plus difficile à vaincre aux cartes que tout les joueurs que vous auriez pu rencontrer auparavant. Il possède également une bonne quantité de cartes que vous ne trouverez nulle part ailleurs.

Continuez votre route et ramassez La Tour avant de vous engager sur le pont, sur une plate-forme à l'avant-plan. De l'autre côté du pont, le premier de quatre Gardiens vous attend. Une fois Merilith tué, entrez dans la salle suivante où une image du château d'Alexandrie trône fièrement à l'arrière-plan. La princesse doit toutefois assister une nouvelle fois à la destruction de sa ville, tout en gardant à l'esprit que cette vision n'est qu'une projection de souvenirs. Vers les piliers, un "!"

vous indique l'emplacement d'une Angeflûte. Un point de sauvegarde est disponible sur la droite si vous souhaitez vous arrêter un instant avant de continuer votre route. Un second fantôme vous attend sur la gauche du chemin, toujours prêt à jouer aux cartes. Si vous avancez encore sur votre droite, une scène montrant une femme déposer un enfant dans un bateau débute. Continuez votre chemin pour gravir des marches en direction d'un Œil Géant. Avant de monter les escaliers, une Runigriffe peut être ramassée entre les piliers. Continuez votre chemin pour affronter le second Gardien, Tiamat.

Un embranchement vers la droite dans la salle suivante vous permet d'accéder à un point de sauvegarde, puis à un troisième fantôme friand d'affrontements de Tetra Master dans un nouvel écran, à proximité de tonneaux. Poursuivez ensuite par le chemin de gauche pour arriver dans une zone présentant un fond marin, où vous pouvez réaliser, si vous le désirez (et si vos combattants sont suffisamment entraînés), la quête annexe de Pluton. Montez ensuite les escaliers pour affronter Cariatide, le 3ème Gardien. Après le combat, une orbe de sauvegarde vous attend dissimulée dans le coin droit de la pièce. Un quatrième fantôme, vers le balcon, se ferait également un plaisir de vous affronter aux cartes. Passez ensuite à gauche pour arriver dans une salle mettant en scène la naissance de la planète Héra. Montez à l'échelle pour trouver un cinquième joueur fantôme dans le coin supérieur droit de la plate-forme. Une canne Makila vous attend avec un "!" de l'autre côté de la plate-forme. L'échelle suivante vous mène au 4ème Gardien, le redoutable Kaozium.

Suivez le sentier de cristal qui serpente devant vous. Au bout du chemin, après quelques combat contre les fantômes des Gardiens, vous aurez la possibilité de sauvegarder une ultime fois votre partie ou de retourner à l'entrée de la Mémoria. Ne vous hâtez pas trop de revenir à l'entrée, aucun moyen de se téléporter dans l'autre sens ne s'offrirait à vous et vous seriez condamné à refaire le chemin dans son ensemble. Avancez dans la lumière pour affronter Sulfura. Après le combat s'offre à vous la dernière possibilité de revenir à la sphère de sauvegarde pour un ultime enregistrement avant le combat final contre Kuja (transe) puis Darkness. Après ces deux derniers combat, prenez votre paquet de pop-corn et savourez l'éblouissante vidéo clôturant le jeu !