

Final Fantasy IX FAQ/Walkthrough (French)

by Seven Heavens

Updated to v0.85 on Jan 15, 2016

FAQ - INFO

Titre : Final Fantasy IX Version PAL
Langue : Français
Type : Guide et Soluce
Updates : 16 OCTOBRE 2013
Version : 0.8
Poid : 328 Ko

AUTEUR

Nom : Patrick Biron
Pseudo : Seven Heavens
E-Mail : sevenheavens@gmail.com

>>>Table des Matières

(Guide du jeu)

- I Droit d'Auteur
- II Commandes de Base
- III ATE - Événement en temps actif
- IV Système de combat
- V Statistique
- VI États bénéfiques ou nuisibles
- VII Compétences
- VIII Forgerons

Partie 1

Disque 1

Introduction -Alexandrie.....DISC1P01
Château d'Alexandrie.....DISC1P02
Prime Vista/Forêt Maudite.....DISC1P03
Vallée de Gounitas.....WORLD01
Grotte des Glaces.....DISC1P04
Plateau de Norchi.....WORLD02
Dali, le Village retiré.....DISC1P05
Château de Lindblum.....DISC1P06
Plateau Lindblum/Pinnacle Rocks.....WORLD03
Fête de la Chasse.....DISC1P07
Plateau de Younolas.....WORLD04
Marais des Kwe.....QUMARSH1
Plaines de Kinguédy.....WORLD05
Arc Boden/Porte Sud.....SOUTHGT1
Forêt des Chocobo.....CHOCOBO1
Caverne de Guismar.....DISC1P08
Citadelle de la Porte Sud.....DISC1P09
Vallée du Dancezos.....WORLD06
Bloumécia.....DISC1P10

Partie 2

Disque 2

Gare Sommet/Porte Sud.....	DISC2P00
Gare Alexandrie/Porte Sud.....	GAREALEX
Plateau de Bendini/Caverne de Kwane..	WORLD07
Tréno, la Ville Nocturne.....	DISC2P01
Route de la Gorgone.....	DISC2P02
Vallée du Dancezos.....	WORLD08
Tronc de Clayra.....	DISC2P03
Clayra.....	DISC2P04
Alexandrie.....	DISC2P05
Pinnacle Rocks.....	DISC2P06
Lindblum.....	DISC2P07
Route des Fossiles.....	DISC2P08
Plaines de Dona.....	WORLD09
Condéa.....	DISC2P09
Village des Mages Noirs.....	DISC2P10
Passe de Condéa.....	DISC2P11
Madahine-Salee.....	DISC2P12
Ifa, Grand Arbre de Vie.....	DISC2P13
Retour à Madahine-Salee.....	DISC2P14
Retour à Ifa.....	DISC2P15

Partie 3

Disque 3

Alexandrie.....	DISC3P01
Tréno.....	DISC3P02
Alexandrie en péril.....	DISC3P03
Lindblum.....	DISC3P04
Narcisse Bleu.....	DISC3P05
*Quêtes Secondaires.....	QUETESE
Village des Mages Noirs.....	DISC3P06
Palais Désert.....	DISC3P07
Continent Oublié.....	DISC3P08
Euyvair.....	DISC3P09
Palais Désert (Cid).....	DISC3P10
Palais du Désert de Kuja.....	DISC3P11
Continent Fermé.....	DISC3P12
Gaza Est.....	DISC3P13
Pic de Goulg.....	DISC3P14
Lindblum/Alexandrie.....	DISC3P15
Hildagarde 3.....	HILDAGA3
Château d'Ypsen.....	DISC3P16
*Quêtes Secondaires 2.....	QUETESE2

Partie 4

Disque 4

=====

Partie 5

Compétences d'Actions et de Supports

Djidane.....	COMPDJID
Steiner.....	COMPSTEI
Freyja.....	COMPFREY
Bibi.....	COMPBIBI

Dagga.....	COMPDAGG
Eiko.....	COMPEIKO
Tarask.....	COMPTARA
Kweena.....	COMPKWEE

Partie 6

Armes

Djidane.....	ARMESDJI
Steiner.....	ARMESSTE
Freyja.....	ARMESFRE
Bibi.....	ARMESBIB
Dagga.....	ARMESDAG
Eiko.....	ARMESEIK
Tarask.....	ARMESTAR
Kweena.....	ARMESKWE

Équipements

Tête.....	EQUIPTET
Bras.....	EQUIPBRA
Corps.....	EQUIPCOR
Accessoires.....	EQUIPACC

Équipements/Personnages

Djidane.....	EQUIPLDJ
Steiner.....	EQUIPLST
Freyja.....	EQUIPLFR
Bibi.....	EQUIPLBI
Dagga.....	EQUIPLDA
Eiko.....	EQUIPLEI
Tarask.....	EQUIPLTA
Kweena.....	EQUIPLKW

Objets

Objets.....	
Trésors.....	
Cartes Tetra Master.....	
Missables.....	

Partie 7

Quêtes secondaires

RATAÏME, Toujust, Toufo.....	
Les monstres amicaux.....	
Le Saut à la corde.....	
La Course contre Hippo.....	
Le gambling des frères Tantalas.....	
Les Pierres Stellaires.....	
Les monstres de Tréno.....	
Les kafès légendaires.....	
Les figurines.....	
Les grenouilles.....	
Chocobo's Hot Cold.....	
Mognet Centrale.....	
Paradis Chocobo/Plages.....	
Boss optionels.....	
Excalibur I & II	
Armes Légendaires.....	

Partie 8

Guide détaillé à venir...

- Version 0.5 // Lancement du FAQ. Version 0.5. La section de la soluce
31/07/03 est complétée à 25%. Les secrets et trucs manquent de
contenus. La dernière section est complète.
- Version 0.6 // Ajout de plusieurs section dans la soluce. La section
02/08/03 Chocobo Hot & Cold est terminée.
- Version 0.7 // La soluce du disque 1 et 2 est terminée. Toutes les
06/08/03 réponses u Side Quest de Ragtime Mouse sont là.
- Version 0.7.1 // La soluce du disque 3 est presque terminé. Quelques
27/08/03 erreurs ont été corrigées.
- Version 0.7.2 // Soluce pratiquement terminée. Quelques updates mineures.
21/09/03
- Version 0.7.3 // Je refait totalement la FAQ. Beaucoup d'ajouts et de
29/11/05 détails seront apportés. Update majeure.
- Version 0.7.4 // La soluce est rendue au boss de Ice Cavern. J'ai ajouté
06/12/05 une description des "Elemental Properties" et une liste
des cartes du jeu de Tetra Master.
- Version 0.7.5 // Me revoilà après 6 ans d'absence! J'ai décidé de donner
19/02/11 un vent de fraîcheur à ce FAQ! Désormais, chaque Boss
sera beaucoup plus détaillés et la soluce également.
Une liste des items a été ajoutée ainsi qu'une liste
des Événements en temps actif.
- Version 0.8 // Mise à jour majeure puisque j'ai la version
01/03/11 PAL (Française) de Final Fantasy IX. Soluce du Disque 1
complétée. Je refais également la liste des compétences,
armes, armures et objets en français avec une description
détaillée. Une liste des magies bleue a été également
ajoutée.
- Version 0.8.5 // La soluce est complétée jusqu'à la fin du disque 2.
15/11/11 À noter que la traduction des compétences et de tous les
équipements avance très rapidement.
- Version 0.9 // La soluce est complétée jusqu'au milieu du disque 3.

Partie I Droit d'Auteur

Ce FAQ est pour une utilisation personnelle seulement, il ne doit pas être
utiliser à des fin commerciales, publicitaires ou toute autre forme de
publication. Si vous voulez mettre se FAQ sur votre site, veuillez m'en
avertir avant et mettre les crédits nécessaire. Merci de votre écoute.

Copyright Seven Heavens (c) 2005-2013

PARTIE II Commandes de base

>>Écran de combat

Boutons directionels		Déplace le curseur.
Bouton O		Annuler.
Bouton X		Confirmer.
Bouton Triangle		Passe d'un perso préparé à l'autre.
Bouton Carre		Masquer le menu (maintenir)
Bouton L1		Affiche la page précédente/Sélectionne cible simple ou multiple/Se sauver (avec R1)
Bouton L2		Affiche/Annule la fenêtre de ciblage
Bouton R1		Affiche la page suivante/Sélectionne cible simple ou multiple/Se sauver (avec L1)
Bouton SELECT		Affiche l'aide/annule l'aide
Bouton START		Effectue une pause

Ecran de menu

Boutons directionels		Déplace le curseur/Sélectionne
Bouton O		Annule
Bouton X		Confirme
Bouton Triangle		Confirme/Affiche la liste d'habileté
Bouton Carre		Passe du menu "Ability" au menu "Equip"
Bouton L1		Change de perso/Affiche la page précédente
Bouton R1		Change de perso/Affiche la page suivante
Bouton SELECT		Affiche l'aide/Annule l'aide
Bouton START		Comfirme la sélection du bouton (Config)

Ecran de terrain

Boutons directionels		Déplace le personnage
Bouton O		Marche (Tenir)
Bouton X		Examine/Parle/Confirme
Bouton Triangle		Ouvre le menu principal
Bouton Carre		Examine/Parle/Confirme/Défi au carte
Bouton SELECT		Affiche l'icone ICI
Bouton START		Effectue une pause

Ecran de la Map

Boutons directionels		Déplace le perso/Airship
Bouton O		Quitte le vehicule
Bouton X		Entre dans les édifices/Avancer le vehicule
Bouton Triangle		Ouvre le menu/Entrer dans le vehicule
Bouton Carre		Appelle Mog/Faire reculer le vehicule
Bouton L1-R1		Change la camera
Bouton L2		Verrouille la rotation de la caméra
Bouton R2		Change la perspective
Bouton SELECT		Afficher la carte
Bouton START		Effectue une pause

Partie III ATE - Événement en temps actif

Les événements en temps actif (ATE), qui se produisent au fil de l'histoire, permettent de voir ce que les autres personnages font. Lorsque que les lettres ATE apparaissent à l'écran, appuyez sur SELECT pour voir l'événement.

Il y a plusieurs ATE tout au long du jeu. Certains n'apparaissent que sous certaines conditions.

Partie IV Système de Combat

La barre (ATB Gauge ou Active Time Battle) vise à montrer le temps qui passe. Dans la rubrique Config. du menu, vous pouvez choisir entre Actif et Attente.

Actif : Quelles que soient les circonstances, le temps s'écoule de façon uniforme.

Attente : Le temps s'arrête pendant que vous choisissiez magies et objets.

Le mode Attente convient bien pour les débutants et le mode Actif convient mieux aux combattants confirmés.

Quand les PV et les PM sont modifiés pendant un combat, des nombres apparaissent. Attention ! La couleur des nombres change en fonction de leur signification.

Les PV/PM perdus sont en blanc
Les HP/MP récupérés sont en vert.

Raté! : l'attaque a échoué.
Critique! : les dégâts infligés sont plus importants que d'habitude.
Mort! : le coup porté est fatal.
Défense! : la modification d'état ou l'attaque élémentaire est inefficace.

La Position détermine la place de chacun dans le groupe et si un personnage est En Avant ou En Arrière.

La place de chacun dans le groupe n'a qu'un rôle visuel, mais le fait d'être "En Avant" ou "En Arrière" a une grande importance dans les combats.

En Avant : Attaquer inflige des dégâts plus importants mais les dégâts reçus le sont aussi.

En Arrière: Attaquer inflige des dégâts moins importants et les dégâts reçus le sont aussi.

TRANCES

La Transe, c'est une transformation qui a lieu en cours de combat. Quand vous êtes en Transe, vous êtes plus fort et au maximum de vos capacités!

Les Commandes sont modifiées et les attaques sont plus puissantes.

A propos de la Transe :

-
- 1.Le pouvoir de la Transe augmente avec les dégâts causés par un ennemi.
 - 2.Les dégâts infligés par un allié n'ont aucune influence sur la Transe.
 - 3.Zombie annule toute accumulation de pouvoir de la Transe.
 - 4.Les personnages entre Transe dès que la jauge est pleine!

Conditions qui arrête la transe:

-
- 1.Fin du combat. La bar de Transe retombe à zero.
 - 2.Durant le combat. Transe tombe a zero quand vous prenez les actions.

Voici la liste des trances de chaque personnage :

-Djidane

-Bibi

---COMMAND---		---TRANSE---		---COMMAND---		---TRANSE---	
	Attack		Attack		Attaquer		Attack
	Vole		Vole		MgNoire		MgNoire+
	Voleur		Truand		Stock		Focus
	Objets		Objets		Objets		Objets
	-----		-----		-----		-----

-Steiner

-Dagga

---COMMAND---		---TRANSE---		---COMMAND---		---TRANSE---	
	Attaquer		Attack		Attaquer		Attack
	Escrime		Escrime		Invoker		Féerie
	Mgklame		Mgklame		MgBlnc		MgBlnc
	Objets		Objets		Objets		Objets
	-----		-----		-----		-----

-Freyja

-Kweena

---COMMAND---		---TRANSE---		---COMMAND---		---TRANSE---	
	Attaquer		Attack		Attaquer		Attack
	Saut		Saut		Cannibale		Cuisine
	Dragon		Dragon		MgBleue		MgBleue
	Objets		Objets		Objets		Objets
	-----		-----		-----		-----

-Tarask

-Eiko

---COMMAND---		---TRANSE---		---COMMAND---		---TRANSE---	
	Attack		Attack		Attack		Attack
	Mythe		Ultech		MgBlnc		MgBlnc+
	Lancer		Lancer		Invoker		Invoker
	Objets		Objets		Objets		Objets
	-----		-----		-----		-----

=====
Djidane
=====

La compétence "Voleur" de Djidane devient "Truand". Toutes les attaques Truand font des dégâts physique.

Compétence/Truand		MP

Malandrin	= Energétik	10
3e Oeil	= Cadrage	12
Regardez !	= Tabloïde	14
Amépée	= Megabrake	16
Embrouilles	= 5e Cercle	24
Solidarité	= Coup tordu	32
Coudepot	= Solution 9	48
Coffrer	= Intrigue	60

=====
Steiner

=====

Les attaques de Steiner devienne plus forte. Steiner gagne un bonus de 300% à ses attaques physiques.

=====

Bibi

=====

La compétence MgNoire devient MgNoire+. Bibi peut maintenant lancer deux attaques magiques de suite.

=====

Dagga

=====

La compétence Invoker devient Féerie. Une invocation utilisée en Trance peut aléatoirement être lancé sans MP. Ces invocations sont toutefois plus faible.

Power:

Ramuh	: 31 Atk Pwr	Atomos	: Damage = [(16 * Target Max HP) / 100]
Leviathan:	63 Atk Pwr	Odin	: 49 Atk Pwr
Ifrit	: 37 Atk Pwr	Bahamut:	77 Atk Pwr
Shiva	: 34 Atk Pwr	Arkh	: 87 Atk Pwr

=====

Tarask

=====

La compétence Lancer peut maintenant être utilisé sur tout les enemies.

=====

Freyja

=====

Saut peut être utilisé à plusieurs reprises.

=====

Kweena

=====

La compétence Cannibale devient Cuisine. Kweena peut manger les enemies à 50% de leur PV, au lieu de 25%.

=====

Eiko

=====

La compétence MgBlnc devient MgBlnc+. Eiko peut maintenant lancer deux attaques magiques de suite.

Les statistiques sont facile a comprendre. Voici la liste :

Vitesse	Vitesse de la jauge ATB
Force	Puissance des attaques physiques
Magie	Puissance des attaques magiques
Psy	Défense contre les attaques physiques
Attaque	Étendue des damages physiques
Défense	Étendue de la défense
Esquive	Capaciter à éviter les attaques physiques
Protection	Réduit l'étendue des attaques physiques
Esqmg	Capaciter à éviter les attaques magiques

Il y a 8 Éléments: Feu, Glace, Tonnerre, Terre, Eau, Vent, Sacré et Ténèbre.

Appliquer ces propriétés à vos attaques et defenses peut rendre le combat beaucoup plus facile. Mais les enemis peuvent en prendre l'avantage aussi bien, alors attention ! Pour les appliquer, vous devez comprendre leurs natures.

Feu	= Efficace contre Glace et mort-vivants
Glace	= Efficace contre Feu, dragons, insectes et géants
Tonnerre	= Efficace contre l'Eau
Terre	= Inefficace contre les créatures volantes
Eau	= Efficace contre Feu
Vent	= Efficace contre les créatures volantes.
Sacré	= Efficace contre les créatures des ténèbres et mort-vivants
Ténèbres	= Efficace contre les créatures du Sacré

Il y a aussi une propriété non-élémentaire, qui n'est pas affecté par aucun autre élément (Neutre).

Partie VI États bénéfiques ou nuisibles

!!!
CRÉDITS: Merci à Ronan Dhellemmes pour la traduction.
!!!

ALTÉRATIONS D'ÉTATS

- Effets Nuisible 1 :

Folie =	Vous perdez le contrôle de votre peronnage.
Furie =	La force augmente mais Votre personnage est incontrôlable et n'utilise que "Attaquer".
Stop =	Le personnage ne peut pas bouger. Les altérations qui disparaissent avec le temps sont figés.
Poison =	HP baisse graduellement.
Morphée =	Le personnage s'endort, ne peut pas bouger.
Somni =	La jauge ATB monte plus lentement.
Chaleur =	Si votre personnage effectue une action, il est mis KO.

Gel =

- | Votre personnage est gelé. S'il subit une attaque physique, il est mis KO.

- Effets Nuisible 2 :

Minimum =

- | Le personnage rétrécit et ses attaques font moins de dégâts.
- | Il subit 50% de dégâts en plus lorsqu'il est attaqué.

Châtiment =

- | Un compteur de 10 apparaît. Lorsqu'il atteint zéro, votre personnage est mis KO.

Pétra =

- | Un compteur de 10 apparaît. Lorsqu'il atteint zéro, votre personnage subit l'altération Fossile.

Fossile =

- | Le personnage est pétrifié et ne peut pas bouger.
- | Pas de gain d'EXP et de CP en fin de combat.

Toxique =

- | Le personnage est fortement empoisonné.
- | Il perd graduellement des HP et des MP et ne peut pas bouger.
- | En fin de combat, il ne gagne ni EXP, ni CP.

Virus =

- | Le personnage ne reçoit plus d'EXP ni de CP en fin de combat.

Mutisme =

- | Le personnage ne peut pas utiliser de magies.

Obscurité =

- | La vision du personnage baisse, ainsi que sa précision pour les attaques physiques.

Embrouilles =

- | Lorsque le personnage reçoit des dégâts, ses alliés subissent la moitié des dégâts.

Zombie =

- | Les objets et sorts de soin cause des dégâts au personnage.
- | Pas de gain d'EXP et de CP en fin de combat.

KO =

- | Le personnage est dans le coma et ne peut plus combattre.
- | Il ne gagne pas d'EXP et de CP.

- Effets Positifs ::

Invincible =

- | Lorsque le personnage est mis KO, il ressuscite avec 1 HP.
- | Dure jusqu'à ce que votre personnage soit mis KO.

Lévitiation =

- | Votre personnage flotte et évite les attaques de Terre.
- | Les attaques élémentaires de Vent font 50% de dégâts en plus.

Récup =

- | HP remonte graduellement.

Boomerang =

- | Si le personnage sous boomerang est ciblé par une magie, elle est renvoyé à l'équipe adverses.

Booster =

- | La jauge ATB monte plus rapidement.

Carapace =

- | Dégâts physique divisés par 2.

Blindage =

- | Dégâts magique divisés par 2.

Invisibilité =

- | Le perso disparaît et ne peut pas être touché par les
- | attaques phys. Le perso réapparaît si il est touché par
- | une attaque magique.

Souvenez-vous que si tous les personnages de votre équipe sont soit KO, Stop, Fossile ou Toxique durant le combat, c'est GAME OVER !

Effets Nuisibles Soins Compétence de Prévention

Folie	Esuna, Attaque Phys.	Détrouble
Berserk	Chocolégume	-
Stop	Remède	Mobilis
Poison	Antidote, Contrepoison	Mithridate
Morphée	Attaque Physique	Nuit Blanche
Somni	Esuna	Auto-Booster
Chaleur	Esuna	Nichonifroa
Gel	Esuna	Nichonifroa
Minimum	Remède	-
Châtiment	-	-
Fossile	Défijeur	Toudoux
Toxique	Antidote, Contrepoison	Mithridate
Virus	Vaccin	-
Mutisme	Echo Screen	Parlotte
Embrouilles	Désembrouil	-
Obscurité	Lasik	Orphée
Zombie	Cachet	-
KO	Renais	-

Partie VII Compétences

Il existe 2 sortes de compétences : Action et Support. Les Actions c'est ceux que l'on peut utiliser pendant le combat. Par exemple : Djidane (Voleur)
Les Supports doivent s'équiper grâce aux cristaux que l'on amasse en montant de niveau.

Partie VIII Forgerons

En plus des Boutiques, il y en a où vous pouvez fabriquer de nouveaux objets à partir de ceux que vous possédez, ce sont les Forges. Là-bas, il vous faut 2 objets pour en fabriquer un troisième et de l'argent pour l'acheter.

Partie IX Mog-sauvegardes

Sauvegarder : Enregistre votre aventure.

Tente : Utilise une [Tente]. Régénère les HP et les MP de votre équipe et soigne certains handicaps.

Mog-poste : Vous confie une lettre ou vous demande une lettre qu'on vous a confiée.

enfant, nommé Puck, fonceras sur vous. Toujours dans la ruelle, vers le haut à gauche, se trouve une autre [Potion].

Vous trouverez [33 Gil] et une [Carte Gobelin] devant la Taverne:

~ La Vénus Rayonnante ~

Aujourd'hui, cocktail spécial Alexandrie
Demi-tarif sur présentation de Her?Majesty !

Dans la taverne, il y a quelques objets à prendre: une [Potion], [27 Gil] et une [Carte Flambos]. Sortez et poursuivez votre chemin. Dirigez vous vers le magasin à droite, ramasser le maigre [38 Gil].

~ Dag-Quincaillerie ~

Potion, Antidote, Renais...
Dag-Quincaillerie a tout ce qu'il vous faut !

```
+-----+
|Potion.....50 Gil |
|Renais.....150 Gil |
|Antidote.....50 Gil |
|Lasik.....50 Gil |
|Tente.....800 Gil |
+-----+
```

Place centrale d'Alexandrie.

~ Les 3 Brutos ~

Statue érigée en 1601, en l'honneur des
3 Brutos pour leur action
dans la 15e guerre de Lindblum.

Avant d'aller montrer votre billet pour le spectacle à la caisse, parcourez l'endroit un peu. Vous trouverez un [Résurex]. En haut à droite se trouve deux magasins. Il y a un [Ether] dans le magasin de droite et un message posté sur le mur de l'Armurerie:

" Les Brutos recrutent !

On recherche des Brutos pour le château !
Toi qui es jeune et courageux, rejoins-nous
pour défendre notre Reine et notre pays !

Le Capitaine des Brutos "

À la caisse, choisissez "Voilà mon billet". C'est un faux. Malgré cela, vous recevez trois cartes de la part du Caissier:

[Carte Gobelin], [Carte Meiden] et [Carte Squelette].

Corde à danser

```
+=====+
|
| TIPS: Vous pouvez jouer à la corde à danser avec Bibi. Vous n'avez qu'à
| vous adresser aux petites filles qui jouent à la corde. Il y a des
| récompenses que vous pouvez obtenir via le nombre de sauts effectués :
|     20 fois  = 10 Gil
|     50 fois  = Carte Pampa
|     100 fois = Carte Genji
|     200 fois = Carte Alexandrie
|     300 fois = Carte Chakrette
|     1000 fois = Objet rare [Corde d'Or]
|
+=====+
```

Vous rencontrer une fois de plus le Souriceau. Si Bibi devient son serviteur, il pourra voir la pièce de ce soir ! Il suffit d'aller surveiller le bout de la rue.

Jack dans la ruelle

```
+=====+
|
| Après la petite scène avec le souriceau, un homme étrange apparaît en
| haut. Si vous aller à sa rencontre, dépêcher vous d'appuyer sur "X" sinon
| il vous volera quelque Gils. Ce type s'appelle Jack. Il peut vous ap-
| prendre les règles au jeu de cartes.
|
| Comment jouer aux cartes.
|
| Pour jouer aux cartes, tu dois en avoir au moins 5. Tu peux jouer avec
| n'importe qui. T'as qu'à parler aux gens en appuyant sur la touche carré.
|
| C'est quoi les règles ?
|
| - Les joueurs posent leurs cartes sur un tableau de 4 x 4 cases.
| - Parfois, la carte d'un joueur passe à l'adversaire. Tout le secret est
|   dans les triangles jaunes.
| - Quand un triangle pointe vers une carte adverse et qu'elle change de
|   couleur, elle est aussitôt à toi.
| - Si tu poses une carte de telle façon que l'un des triangles se trouve
|   en face de celui d'une carte de ton adversaire, il y a "bataille".
|
| C'est quoi bataille ?
|
| - Il y a autant de batailles que de triangles qui se font face.
| - Dans ce genre de situation, tu peux choisir la carte qui participera
|   à la première bataille.
| - Ensuite, il y a les combos !
|
| C'est quoi un Combo ?
|
| - Il faut surtout faire attention quand il y a une bataille.
| - Si ta carte bat celle de ton adversaire, tu gagnes toutes les cartes
|   qui sont en face de chaque triangle de cette dernière.
| - Par contre, si la carte de ton adversaire gagne, tu perds toutes les
|   cartes qui sont en face des triangles de la carte qui a perdu.
|
```

|
| C'est quoi un Sans-faute ?
|

| - Normalement, quand tu gagnes, tu prends 1 carte à ton adversaire. Mais
| si toutes les cartes du tapis sont à toi, c'est un Sans-faute et tu
| lui prends des 5 cartes.
|

| C'est quoi un niveau ?
|

| - Quand tu auras le temps, va voir la rubrique "Cartes" du Menu.
| T'as un truc appelé "Niveau". Plus t'as de cartes, plus il est
| élevé. C'est aussi simple que ça !
|

=====+
Si vous patientez un peu avant d'aller au clocher, une fillette sortira d'une
maison. Entrez s'y pour y trouver [3 Gil] et un [Lasik].

Avant d'aller au clocher, il y a un petit garçon qui a perdu son chat. Il se
nomme Tom. Acceptez de l'aider à retrouver son chat ! Parlez lui une deuxiè-
me fois pour apprendre que son chat est de couleur marron. Retournez mainte-
nant au Boulevard d'Alexandrie. Le chat de Tom se trouve à côté de la statue
Vous recevrez une [Carte Succube] si vous reparlez encore une fois à Tom à
l'endroit où il était au départ.

Au clocher, il y a Une [Tente] et une [Potion] sont présent ici. Montez l'é-
chelle et un Mog (Coubo) vous tombe sur la tête. Parler lui et sauvegarder.
Choisissez également l' option "Mog-poste" et accepter. La première lettre
à porter [de Coubo à Moglière] !

Montez l'échelle et vous voila sur les toits d'Alexandria. Il vous suffit de
suivre Puck tout en ramassant les objets sur le chemin; [29 Gil], [63 Gil]
et [92 Gil].

La pièce de théâtre commence. Un combat contre "Roi Lear".

=====+
| Boss: Roi Lear, Senero, Benero| HP: 188 | Vole |
+=====+
	-
Le truc est de toujours visé RoiLear avec vos	-----
attaque physique. Les magies frappent de 0 et	-
ne servent à rien. Un combat très facile qu'il	-----
est impossible d'échouer.	-
	-----+=====+
+=====+

À la fin, un combat d'épée survient entre Frank
et Djidane. Dépendant de votre performance, vous recevrez un item (en parlant
à la reine via Steiner). Si vous réussissez à avoir une note parfaite de 100%
l'objet reçu est un Diamant. Sinon, c'est une Soierie si la reine a aimé, un
Elixir ou une Potion. Vous recevez également des gil pour votre performance.
10,000 Gil si vous avez 100% dans le combat.


```
| peu de Points de Vie. +=====+
|
|
+=====+
```

Bibi et Steiner sont touché par un virus et sont placé dans des pièces sur le Prima Vista. Après la discussion avec Bach, ramassez les [Paracoup] et sortez par les escaliers.

```
*ATE*
>On s'en va !
Ils m'ont laissée !
```

```
*ATE*
Ils m'ont laissée !
>Mon trésor !
```

```
*ATE*
>Ils m'ont laissée !
```

Après les 3 ATE visionnés, aller chercher le [Poignet] qui se trouve dans le coffre à gauche. Ensuite, aller dans la pièce de droite. Ramasser l' [Ether] et [116 Gil] pour ensuite parler à Vivi.

Sortez de la pièce et il y aura un flashback. "Je vais à son secours!" et sortir par la gauche. Il ne vous reste qu'à aller parler à Bach. Mais avant, en sortant à gauche, se trouve un autre [Ether] (vers la bas). Descendez et aller vers le haut pour avoir un [Gomme-Armet]. Vers le bas, dans l'autre pièce, ramasser le [Cuireau] et sortir pour sauvegarder. Entrer de nouveau à l'intérieur et aller voir Bach qui est dans une pièce à droite. Prenez une [Potion] et sortir pour battre Bach.

```
+=====+
| Boss: Bach | HP: 202 | Vole |
+=====+
| | Maxi Potion |
| Il est important de réussir à lui voler l'Épée |-----|
| de fer (arme pour Steiner) Une fois volé, | Épée de fer |
| Attaquer avec Djidane. Prenez une Potion ou |-----|
| deux au besoin. | |
| +=====+
|
|
+=====+
```

Après le combat, monter les escaliers et aller rejoindre Steiner dans la pièce juste en face. Équipez Steiner avec l'épée et les Paracoups, et entrez de nouveau dans la pièce ([Ether]). Sortez et aller voir Bibi. Équipez Bibi avec une Soierie pour apprendre le sort Foudre. Maintenant, sortez du Prima Vista, Frank vous remet un objet clé, le [Soin de Frank]. Si vous parler à Cina, il peut vous vendre des objets:

```
+Cina-----+
| Potion.....50 Gil |
| Renais.....150 Gil |
| Antidote.....50 Gil |
| Lasik.....50 Gil |
| Tente.....800 Gil |
```


Regardez l'ATE: >Encore un effort, Dagga !

Après la scène avec Dagger, vous pouvez faire quelques courses.
Il y a une taverne vers le haut, à droite de Vivi et une boutique vers le bas.

+--Boutique-----+	+--Taverne-----+
Dague.....320 Gil	Potion.....50 Gil
Dague magik.....500 Gil	Renais.....150 Gil
Flamberge.....330 Gil	Antidote.....50 Gil
Épée de fer.....660 Gil	Lasik.....50 Gil
Bâton.....260 Gil	Tente.....800 Gil
Magekane.....320 Gil	
Poignet.....130 Gil	+-----+
Cuignet.....200 Gil	
Paracoup.....480 Gil	~ Menu ~
Cuireau.....150 Gil	-----
Robinhood.....200 Gil	1 Amuse-gueule 8 gils
Gomme-Armet.....250 Gil	2 Légume <-Épuisé
Airain.....330 Gil	3 Salade de potiron <-Épuisé
Cuir.....270 Gil	4 Patate à l'eau 4 gils
Soierie.....400 Gil	5 Brochettes 10 gils
Berlimure.....650 Gil	6 Cornichons de Lindblum 8 gils
	La maison ne fait pas crédit !
+-----+	Remèdes en tout genre.

Avant d'aller parler à Bibi, entrer dans le moulin en haut à gauche pour ramasser la pierre stellaire [Le Bélier]. Ensuite aller finalement parler à Bibi.

Regardez l'ATE: >Encore le chat.

Entrez maintenant dans la magasin général et parlez à Dagga.

Regardez l'ATE: >Steiner, au service de Sa Majesté.

Une fois cet événement visionné, Dagga rejoint l'équipe. Diriger vous où Bibi était, en haut complètement. Après une scène, entrez dans le moulin à gauche et descendre en bas. Ouvrez le coffre pour recevoir [156 Gil] et poursuivez votre chemin vers le haut... Allez chercher la [Potion] qui se trouve sous la hutte ainsi que le [Lasik] un peu plus bas. Dans l'autre écran, parler à Geumop pour recevoir une lettre à Mokka. Deux coffres sont présent ici, un [Ether] et une autre [Potion].

Dans l'autre pièce se trouve un [Cuirgnet] et un [Armet Fer].

Délivrer Bibi et équiper-le avec le Cuirgnet pour lui permettre d'appréhender le sort Glacier. Ensuite, aller chercher [95 Gil] dans le coffre en haut et ouvrir la grande porte juste à côté. Cependant, vous devrez affronter des Fantômes. Prenez le [Renais], la [Potion] et le [Résurex] avant de continuer votre chemin.

Après quelques scènes, vous êtes en contrôle de Steiner. Descendez les nombreuses marches et aller chercher [135 Gil] au fond. Longez le mur du bas pour recevoir une [Maxi Potion] et entrer dans la petite cabane.

Du bon lait frais en provenance
des plateaux de Lindblum !
Idéal pour les gâteaux !

= Café Mosh =

Le meilleur des cafés !
Cultivé dans les hauteurs
du Plateau de Norchi !
10% de réduction !

Après être revenu à Lindblum, entrer dans la station à votre droite pour déclencher un ATE obligatoire :

ATE

Bibi fait les courses.

Voilà un [Grain de coubo] qui sera très pratique plus tard !

Dans la maison au milieu, il y a un [Bocca] et une [Maxi Potion]. Aller ensuite dans la ruelle derrière la maison. Ramasser la [Tente] et entrer dans l'église au fond. En haut de l'échelle, prenez la [Cuirasse] et sortez pour vous rendre dans le Square de Lindblum. Aller faire un tour dans le forgeron et prenez les [Gantelex]. Faites vos emplettes et dirigez-vous par la suite dans un autre quartier de Lindblum, le quartier ouvrier.

+--Armurerie-----+	+--Quincaillerie-----+
Dague.....320 Gil	Potion.....50 Gil
Dague magik.....500 Gil	Renais.....150 Gil
Mithdague.....950 Gil	Bocca.....50 Gil
Épée de fer.....660 Gil	Défigeur.....100 Gil
Javeline.....880 Gil	Antidote.....50 Gil
Bâton.....260 Gil	Lasik.....50 Gil
Fourchette.....1100 Gil	Tente.....800 Gil
Cuirgnet.....200 Gil	+-----+
Vitrumelet.....250 Gil	
Paracoup.....480 Gil	+--Synthesis Shop-----+
Gantelex.....720 Gil	
Chapopointu.....260 Gil	Canif.....300 Gil
Casque.....330 Gil	Organix.....700 Gil
Armet Fer.....450 Gil	Robe de coton.....1000 Gil
Cuirasse.....530 Gil	Desert boots.....300 Gil
Armure de lin.....800 Gil	Jaunelard.....400 Gil
+-----+	Boucle pure.....500 Gil
	+-----+

= Horaires Exceptionnels =

A Compter de ce jour et
pendant les 3 jours de la fête de la chasse,
des horaires exceptionnels seront appliqués.

R.A.T.L.

>>

Puisque le festival de la chasse débute bientôt, vous devriez synthétiser l'arme Organix et l'équiper immédiatement à Djidane.

>>

+=====+
| Lindblum - Quartier ouvrier | |
+=====+

= Cid VIII =

- 1762 : Invente l'aéronef à "Brume".
- 1771 : Impose la paix sur le Continent
grâce à ses aéronefs.
- 1780 : Vaincu par la maladie, il abdique
en faveur de son fils.

A mon père bien aimé.

Cid IX

Arrivé à la Place centrale, aller chercher le [Cuirgnet] qui se cache vers le bas. Monter les escaliers et prener l'[Erlastron] qui se trouve à droite de l'entré de la taverne. Ensuite, dans la maison tout au fond du quartier, vous trouverez une [Carte Mimic] ainsi qu'un [Chapopointu].

Vous pouvez aller faire un petit tour à la taverne si vous en avez envie !

= Plat du jour =

La Marmite des ténèbres
est une spécialité de notre établissement !
La taverne du Châtiment

= Quotidien des Ingénieurs Aéronautes =

L'Hildegarde 2 n'est pas terminé ?!

La construction de l'Hildegarde 2,
qui doit fonctionner sans utiliser
de "Brume", rencontrerait de nombreux
problèmes et viendrait d'être suspendue !

= Rodolphe & Co =

Les aéronefs vous ennuient ?
Confiez-nous vos moteurs à "Brume" !
Nous réparons les aéronefs où qu'ils soient !

Une fois les objets en votre possession, aller visiter un autre quartier, cette fois-ci, le quartier théâtrale.

+=====+
| Lindblum - Quartier Théâtrale | |
+=====+

+-----+
| |
| Attention aux cacas de pigeons ! |
| |

+-----+

= Salon de Lindblum =

Pour le 50e anniversaire du Salon de Lindblum,
le vainqueur du Grand Prix aura le droit
de refaire les fresques de l'église !

Sortez de la station et visionner le ATE [La machine à vapeur.] Ensuite, il y a [127 Gil]. Entrer dans la maison du bas. Ramasser le [Gemme] et aller parler a Michael, l'artiste.

Continuer votre exploration vers la gauche. C'est ici que se trouve le repaire des 'Tantalus', votre maison. N'y entrer pas tout de suite! Allez plutôt voir ce qui se passe au théâtre en bas.

= Théâtre de Feugued =

Après vous avoir enchantés avec
"Je veux être un Chocobo"
la troupe de Salvigs vous offre
son plus grand chef-d'oeuvre :
"Je veux toujours être un Mog" !

Avec Rowell Bridges dans le rôle d'Ouhbobo.

Après une petite scène, retourner voir Michael dans son studio. Parler à Rowell et il vous donne une [Autographe]! Chercher dans le studio pour trouver un [Panoplie]!

Il est grandement temps d'aller visiter votre repaire. Djidane se demande qu'est-ce que la princesse peut bien faire. Regarder l'ATE [Que puis-je faire?] et diriger vous vers le château.

Prenez soin d'ouvrir tout les coffres présent dans la pièce: [68 Gil], [282 Gil] et [97 Gil]. N'oublier pas de monter sur le lit à gauche pour prendre le [Mini Bloumécia]. En sortant, regarder l'ATE : [Bach et ses compagnons.]

+=====+=====+=====+
| Château de Lindblum | | |
+=====+=====+=====+

Djidane part à la recherche de la princesse. Comme seulement les membres du personnel sont autorisé à prendre l'ascenseur, aller voir dans l'autre pièce. Steiner vous attend de pied ferme. La princess Grenat à disparue. Elle n'est plus dans sa chambre et personne ne sait où elle est. La solution? Djidane vole les vêtements d'un garde ! Fait intéressant : retourner dans la chambre après vous êtres changé et aller jeter un coup d'oeil dans l'armoire =D

Prenez l'ascenseur et tournez à gauche. Dagga est à l'extérieur. Après un court vidéo, regarder à travers le télescope.

+=====+=====+=====+
| F Ê T E D E L A C H A S S E | DISC1P07 |
+=====+=====+=====+

ENEMIS	OBJETS
Eskurix	5000 Gil ou
Meiden	Coraline ou
Moinosor	Theater Ship Card (FR?)
Phacoche	*Diane d'Or
	Carte Mimic
	Tente

La chasse dure 12 minutes. Au cours de la chasse, vous pouvez vous déplacer en taxair. Si vous perdez un combat avec un monstre, la chasse prend fin pour vous. Vous devez vous retirer de la compétition. Le champion recevra un prix d'honneur et la [Diane d'Or].

Si Djidane gagne, vous recevrez 5000 gils, si Freyja gagne: Coraline et si Bibi gagne: Theater Ship Card. Ici je vais vous donner la meilleur façon de compléter le festival mais vous pouvez faire à votre guise :P

= Fête de la chasse de Lindblum =

Allez chasser les monstres
lâchés dans toute la ville !

Plus votre proie est grande,
plus vous marquez de points !
Bonne chance !

Le but est de faire gagner Freyja pour recevoir un précieux accessoire: la [Coraline] mais ce n'est pas tout! Il est possible de voler une arme asser puissante pour un futur membre de l'équipe, une [Fourchette+]! Il y a un enemi du nom de Phacoche qui apparait dans le quartier comm. quand il reste moins de 4 minutes30 au cadran.

Donc, avec Djidane, combattre quelques enemis et rendez-vous au fond du Quartier comm. quand il vous restera 4 minutes. Pour le combattre, Freyja vous aidera. Voler lui les objets.

Ensuite, il est important de tuer Djidane pour laisser Freyja gagner le combat seule. Ainsi, Freyja finira le festival avec le plus de points ce qui vous méritera l'excellent item [Coraline]. (Vous pouvez également voler des [Paramith] au Phacoche).

Porte du Dragon Aquatique/Porte du Dragon Terrestre

Après le festival, vous recevez l'objet clé [Diane d'Or]. Poursuivez l'histoire jusqu'à temps que vous soyez en contrôle de Djidane. Équiper Freyja avec le Coraline. Il est temps d'aller en bas (Sous-sol). Prenez le chariot de droite pour vous rendre à la Porte du Dragon Aquatique.

Prenez la [Carte Mammouth]. Revenez sur vos pas et prenez le wagon pour vous rendre à la Porte du Dragon Terrestre. Ici, un coffre contient une [Tente]. Parler à Mogtesquieu pour recevoir une lettre de Steelskin.

Vous pouvez acheter des objets avant de sortir sur l'Atlas:


```
| Ether |
| |
+-----+
```

Ensuite, donner une lettre à Hatra et prenez une Tente au besoin. Aussi, vous recevez un [Grain de coubo] et une lettre à porter à Mogna. Avant d'aller affronter le dernier boss du disque 1, faites vos emplettes avec la Mog-boutique!

```
+--Mog-boutique-----+
| |
| Fourchette+.....3100 Gil |
| Vitrumelet.....250 Gil |
| Paramith.....980 Gil |
| Chapopointu.....260 Gil |
| Casque.....330 Gil |
| Tricorne.....400 Gil |
| Barbutah.....600 Gil |
| Erlastron.....670 Gil |
| Armure de lin...800 Gil |
| Potion.....50 Gil |
| Renais.....150 Gil |
| Bocca.....50 Gil |
| Défijeur.....100 Gil |
| Antidote.....50 Gil |
| Lasik.....50 Gil |
| Tente.....800 Gil |
+-----+
```

```
+=====+=====+=====+
| Boss: Beate | HP: ??? | Vole |
+=====+=====+=====+
| | Mithépée |
| Beate d'Alexandrie ! Votre équipe n'est pas |-----|
| asser forte pour la combattre, alors il faut | Haubert |
| résister le plus longtemps possible. Équipez |-----|
| Djidane avec une Coraline pour absorber la | Renais |
| puissante attaque Foudrolle. Beate peut aussi +=====+
| vous achevé d'un seul coup avec Choc. Utilisez |
| votre stock de Maxi Potion et continuer de |
| l'attaquer sans relâche. Pour ce qui est de la Mithépée, oublier là pour |
| le moment. Vous avez 1 chance sur 256 de voler cet objet! Après un certain |
| temps, Beate utilise sa compétence Fente ce qui baisse tout vos HP à 1 ! |
| |
| |
| |
+=====+=====+=====+
```

Fin du disque 1.

```
//=====\\
<< DISQUE 2 >>
```


| objets peut être un peu plus difficile. |
 | Truc: Si vous mettez Steiner et Markus KO, le |
 | Valseur 3 s'auto-attaquera. Une façon facile |
 | de finir le combat au plus vite. |

=====+
 | Gare Alexandrie/Porte Sud |GAREALEX|
 =====+

ENEMIS	OBJETS
Aucun	Elixir (Dali)
	1610 Gil

Dagga et sa troupe arrive enfin à la Gare +--Quincaillerie Véga-----+
 d ' Alexandrie et Markus vous accompagne. |
 Le chemin se croise, direction? Le village | Potion.....50 Gil |
 de Dali vers le haut ! Au village, rendez | Renais.....150 Gil |
 vous au fond complètement, là où se trouve | Antidote.....50 Gil |
 une vieille dame. Il y a un coffre qui dé- | Lasik.....50 Gil |
 tient un [Elixir]. Voilà pour l' instant. | Tente.....800 Gil |
 Revenez à la Porte Sud et prenez l'autre +-----+
 chemin qui mène à Tréno. Traverser le pont
 et prenez les [1610 gil] vers la bas. Tréno
 n'est plus très loin.

"Notre amitié sera à jamais célébrée." - Cid Fabre 8
 Onzième Roi de Lindblum

Le Belkmehr est le fruit d'une collaboration
 entre Alexandrie et Lindblum pour célébrer
 20 ans d'entente parfaite entre ces 2 pays.

=====+
 | Plateau de Bendini/Grotte de Kwane |WORLD07|
 =====+

ENEMIS	OBJETS
Moinosor	Ether x3
Aranéide	*Le Scorpion
*Fantôme	
Mandragore	

Voici l'ordre à laquelle vous devez regarder les ATE:

1. Spécialités
2. Poursuite
3. Ambition
4. Embarras
5. Retrouvailles
6. Existence

Il faut trouver une [Aiguille platine] ! Il y a une forge et des boutiques ainsi que pleins d'objets à trouver. Avec Steiner en contrôle, visionnez le ATE [Spécialités] Dagga se fait voler des gils ! Aller tout de suite à votre gauche et regarder [Poursuite]! Descendez maintenant les escaliers et courez jusque dans la forge! La boutique se trouve vers la gauche, après le pont.

À l'intérieur, interceptez l'individu "4 bras", celui qui à volé les gils à Dagga. Vous recevez une [Bande Force]! Puisque vous êtes près du forgeron, il serait temps d'aller y jeter un coup d'oeil. Il y a plusieurs accessoires que vous pouvez associer.

+---Forge-----+

		Une fois vos emplettes complétées, retourner
Canif.....300 Gil		sur vos pas. À l 'extérieur, regarder le ATE
Organix.....700 Gil		[Embarras] et revenez sur vos pas. Tout au
Robe de coton....1000 Gil		fond, où il y a une grande tour, il y a une
Desert boots.....300 Gil		[Mithdague] dans un coffre. Prener le chemin
Jaunelard.....400 Gil		de droite pour revenir à la porte de Tréno.
Boucle pure.....500 Gil		Vers la gauche, lancer des pièces de 10 gils
Germina.....900 Gil		dans la fontaine 13 fois! Vous recevez l'obj
Diadème.....1000 Gil		et rare [Les Gémeaux]! Prenez le chemin de
Coraline.....1200 Gil		droite et regarder l'ATE [Retrouvailles].
Chaîne d'or.....1300 Gil		Descender grâce à l' échelle et prener tout
		les coffres présents: [Carte Yéti], [1 Gil]
+-----+		et [Le Taureau]. Il y a aussi une boutique.

Grimper l'échelle et rendez-vous vers le haut. +---Boutique-----+

Regarder l'ATE [Existence].Ensuite, aller voir		
Mogrich et lisez la lettre de Steelskin. Entrer		Potion.....50 Gil
maintenant dans la boutique Chez le Cavalier.		Renais.....150 Gil
Ici, il y a un monstre à affronter. Avant toute		Bocca.....50 Gil
chose, sortir d'ici. Il est temps d'aller échan		Défijeur....100 Gil
ger vos Pierre Stellaires contre des objets dont		Antidote....50 Gil
une arme pour Steiner qui vous aidera à affronter		Lasik.....50 Gil
le monstre de la boutique. La vieille vend aussi		Tente.....800 Gil
des objets:		
		+-----+

+---Chez le Cavalier-----+

Dague.....320 Gil		
Daguemagik.....500 Gil		
Mithdague.....950 Gil		+---Griffon-----+
Mithépée.....1300 Gil		
Mithlance.....1100 Gil		Tout d'abord, il vous faut avoir
Aéro-Massue.....400 Gil		échangé quatre pierres stellaires
Mithbâton.....560 Gil		à la Dame pour équiper Steiner
Canne Feu.....1100 Gil		avec son arme Sanguine. Au début
Canne Glace.....980 Gil		du combat, lancer une [Tente] sur
Foudrekane.....1200 Gil		le Griffon pour avoir une chance
Fourchette.....1100 Gil		de lui infligé la Morsure de la
Fourchette+.....3100 Gil		"Vipère de Mutisme-Ténèbres" !

```

| Cuirgnet.....200 Gil | | Ensuite attaque avec Steiner! La |
| Vitrumelet.....250 Gil | | Sanguine vous redonne tout vos HP! |
| Ossumelet.....330 Gil | | Vous recevez une [Carte Tomberry] |
| Tricorne.....400 Gil | | après le combat. |
| Bandana.....500 Gil | | |
| Barbutah.....600 Gil | +-----+
| Soierie.....400 Gil |
| Cuirasse.....530 Gil |
| Erlastron.....670 Gil |
| Haubert.....810 Gil |
| Armure de lin.....800 Gil |
| Cotte.....1200 Gil |
| |
+-----+

```

Pierre Stellaire Récompense

```

Le Scorpion            1000 gil
Le Cancer             Résurex
Les Gémeaux            2000 gil
Le Taureau            Sanguine
Le Bélier             5000 gil

```

Il y a encore quelques objets à trouver. Diriger Steiner vers la Maison Roi. Il y a [2225 gil] à gauche de la porte. À l'intérieur, Steiner retrouve Dagga. À partir de maintenant, je vous suggère d'acheter quelques objets aux Enchères puisque nous quittons Tréno sous peu.

Quelques objets intéressants:

```

Mini-Cid              ~3000 gil
Coupe de Dorga        ~9500 gil
Illusion d'Ounet      ~11000 gil

```

La [Coupe de Dorga] et l'[Illusion d'Ounet] servent à entendre une chanson de Final Fantasy III (JP) appelée "Let Me Know The Truth". Emplacement: Village des Mages Noir.

Maintenant il faut aller rejoindre Markus pour aller voler l'[Aiguille platine] à un noble. Le repère se trouve près de l'entrée de Tréno, à votre droite. Il suffit d'aller parler à Markus et vous partirez à la recherche de cette fameuse Aiguille platine.

Dagga et cie rencontre Tutto, un grand savant. Il était le précepteur de la Princesse. Il vous informe de prendre la rue sur la gauche après l'entrée de Tréno. Suivez la galerie jusqu'au bout pour vous rendre sur une grande Tour. Une fois à l'intérieur de la tour, vous recevez enfin l'[Aiguille platine]! Dagga raconte ensuite ce qui s'est passé et elle décide de se rendre à Alexandrie pour parler à sa mère.

= Crime et châtement =

Avant de vous rendre à Alexandrie par le vieux chemin de Maître Tutto, revenez sur vos pas et sortez de la tour! Vous pourrez visionner un ATE secret !

+=====+=====+=====+=====+

Djidane, Bibi et Dagga se sauvent d'Alexandrie tandis que Steiner, Freyja et Beate restent pour les couvrir. Il y a quelques combats obligatoires contre des Bandsnatch et des Mage Noir C. Steiner demande à Djidane de conduire la princesse jusque chez Maître Totto.

*Avant d'emprunter la Gorgone pour s'échapper d'Alexandrie, le Mog à une lettre à faire livrer! (de Mogta à Moglière)

Boss: Larvalar	HP: ???	Vole
Ce boss n'est pas difficile. Utiliser Soins en cas de besoin. Avec Bibi, quelques Stock avant de prendre vos magies les plus fortes. Volez lui ces objets.		Cahnène Giladaman Renais

P I N N A C L E R O C K S | DISC2P06 |

E N E M I S	O B J E T S
Phacoche	Mithgilet
Cernolophe	Organix
Scorpion	Mithrilet
	*Péridot

Vous voilà maintenant avec Djidane, Dagga et Bibi. Vous rencontrerez alors Ramuh qui vous propose un petit jeu. Il vous faut trouver ses 5 doublures cachées dans cette forêt. Ils ne sont pas difficiles à trouver. Parcourez la forêt tout en ramassant les objets.

*Il y a une lettre à livrer à Moglière

1. Genèse

Il y a longtemps, 33 petits pays étaient en guerre contre l'Empire. Un groupe de résistants demanda de l'aide à un dénommé Joseph qui vivait seul avec sa fille. Joseph leur était redevable, il accepta de les aider et partit pour une caverne dans la plaine glaciaire.


```

+-----+
+-Armurerie-----+
|
| Dague.....320 gil      Paramith.....980 gil |
| Dague magik...500 gil   Thor.....1200 gil |
| Mithdague.....950 gil   Casque.....330 gil |
| Nothung.....3780 gil    Tricorne.....400 gil |
| Partisan.....1600 gil    Bandana.....500 gil |
| Multimassue...750 gil    Chapo Magot.....600 gil |
| Galaxias.....760 gil     Armithrilet.....1000 gil |
| Canne Feu....1100 gil    Soierie.....400 gil |
| Canne Glace...980 gil    Cuirasse.....530 gil |
| Foudrekane...1200 gil    Erlastron.....670 gil |
| Cuirgnet.....200 gil     Haubert.....810 gil |
| Vitrumelet....250 gil    Mithgilet.....1180 gil |
| Ossumelet.....330 gil    Cotte.....1200 gil |
| Mithrilet.....500 gil    Mitharmure.....1830 gil |
|
+-----+

```

= R.A.T.A =

À partir de demain, la R.A.T.A contrôle
tous les réseaux de taxair.

Chaque fois que vous prenez le taxair,
vous devez payer 200 gils.

"Notre territoire, c'est votre ville" R.A.T.A

Après avoir acheté des objets pour votre équipe, retournez dans la rue marchande. ATE: [La troisième Perle] Ensuite, il faut parler à Justin, qui est l'homme habillé en vert. Vous apprenez qu'il est le chef des Vigilants. Prenez maintenant le Taxair en direction du quartier théâtral. Dans l'Atelier, il y a un [Gemme]. Dans la rue du théâtre, parler à Rowell. Il se dirigera à Alexandrie rejoindre Rubis dans son théâtre. Dans la base Tantalas, vous trouvez [262 gil], [340 gil] et [993 gil]. Quand vous êtes prêt, parler à l'homme dans la place centrale.

ATE: [Escale de la Flotte de Branet]

Avant de continuer votre périple pour aller sur le Continent Extérieur, Cid vous remet un chiffon : [Mappemonde]. Ensuite, un autre ATE à regarder: [Je m'énerve !]. À la porte du Dragon Terrestre, livrer la lettre à Mogtesquieu (de Mogton à Mogtesquieu). Il y a un [Bandana] à prendre.

Il est possible d'acheter des objets au commerçant à la Porte du Dragon Terrestre :

*À noter que le commerçant vend des [Remèdes] à 300 gil chacun et des Désembrouil, objets qui vous seront nécessaires pour votre périple!

```

+-Commerçant de la Porte du Dragon Terrestre-----+
|
| Nothung.....3780 gil    Giladaman...1600 gil |
| Partisan.....1600 gil    Mitharmure..1830 gil |
| Multimassue...750 gil    Potion.....50 gil |
|

```



```

+-Mog-boutique-----+
|                               |
| Potion.....50 Gil |
| Renais.....150 Gil |
| Bocca.....50 Gil |
| Défijeur.....100 Gil |
| Antidote.....50 Gil |
| Lasik.....50 Gil |
| Désembrouil.....150 Gil |
| Tente.....800 Gil |
|                               |
+-----+

```

ÉTAPES À SUIVRE:

- . Prendre le chemin en bas à droite et monter sur la Gorgone.
- . Ramasser le coffre: [Féelarme]
- . Revenir sur vos pas et monter sur la Gorgone.
- . Prendre le chemin du haut et monter sur la Gorgone.
- . Modifier l'aiguillage 1.
- . Revenir sur vos pas et prendre la Gorgone.
- . Prendre le chemin de gauche: [Ether]
- . Prendre le chemin du bas et modifier l'Aiguillage 2.
- . Revenir prendre la Gorgone.
- . Modifier l'Aiguillage 1 et reprendre la Gorgone.
- . Prendre le chemin du bas et monter la Gorgone.

Il y a un Bracomineur ici qui vend des objets:

```

+-Bracomineur-----+
|                               | ÉTAPES À SUIVRE (suite):
| Nothung.....3780 gil |
| Partisan.....1600 gil | . Monter vers le haut et activer le levier #4.
| Multimassue...750 gil | . Prendre le chemin de droite et monter la Gorgone.
| Galaxias.....760 gil | . Ramasser le coffre: [Tiare].
| Mithrilet....500 gil | . Revenir et activer l'aiguille encore une fois.
| Thor.....1200 gil | . Prendre la Gorgone.
| Bandana.....500 gil | . Avant d'activer le levier en haut des lianes,
| Chapo Magot...600 gil |   diriger vous vers le bas pour prendre la Gorgone.
| Armithrilet..1000 gil | . Prenez le [Gilet camo] vers la gauche.
| Haubert.....810 gil | . Vers le haut se trouve un mineur et le Mog caché.
| Mithgilet....1180 gil | . Donnez une Potion au mineur pour creuser.
| Potion.....50 Gil | . Le mog se trouve vers la droite, en haut.
| Renais.....150 Gil | . Il a une lettre à faire livrer (de Koubbo à
| Bocca.....50 Gil |   Coubo.
| Défijeur.....100 Gil | . Il est temps d'activer le dernier levier.
| Antidote.....50 Gil | . Prendre la Gorgone vers la sortie !
| Lasik.....50 Gil |
| Désembrouil...150 Gil |
| Tente.....800 Gil |
|                               |
+-----+

```

```

+=====+=====+=====+
| C O N T I N E N T   E X T É R I E U R                               |
+=====+=====+=====+

```

Il y a beaucoup à faire sur le Continent Extérieur. Quelques objectifs:

niveau 20 ou plus, le Mog à Tréno va recevoir une lettre indiquant que Bibi à battu un nouveau record !

Ensuite, prenez le chemin vers la place centrale. Visionnez l'ATE: "Ca fait un bail, j'te l'dis !". Plus loin, regardez dans l'ordre l'ATE: "Hartemission" et "Pour qu'un oiseau s'envole...".

+-Forge d'Alexandrie-----+	+-Armurerie d'Alexandrie-----+
Organix.....700 gil	Mithdague.....950 gil
Explodor.....1000 gil	Gradius.....2300 gil
Canif runik.....2000 gil	Nothung.....3780 gil
Ange Bleu.....9000 gil	Partisan.....1600 gil
Robe de coton.....1000 gil	Gungnir.....2430 gil
Robe en soie.....2000 gil	Griffes.....4000 gil
Toge.....3000 gil	Amèriffe.....5000 gil
Desert boots.....300 gil	Galaxias.....760 gil
Jaunelard.....400 gil	Bâton bénit.....1770 gil
Boucle pure.....500 gil	Ramyafûte.....3800 gil
Germina.....900 gil	Canne Feu.....1100 gil
Diadème.....1000 gil	Canne Glace.....980 gil
Coraline.....1200 gil	Foudrekané.....1200 gil
Chaîne d'or.....1300 gil	Cahnéne.....2400 gil
Bottes magik.....1500 gil	Rotator.....200 gil
Barrette.....1800 gil	Vitrumélet.....250 gil
Bande Force.....2000 gil	Ossumélet.....330 gil
Madahine.....3000 gil	Mithrilet.....500 gil
Féelarme.....3200 gil	Magikelet.....1000 gil
Extension.....3500 gil	Paramith.....980 gil
Boomebague.....7000 gil	Thor.....1200 gil
Chevillère.....4000 gil	Tiare.....800 gil
Bottes 7L.....4000 gil	Bonnet.....1000 gil
Obi noir.....4000 gil	Turban.....1200 gil
Rouge No5.....5000 gil	Barbutah.....600 gil
	Armithrilet.....1000 gil
+-----+	Armet d'or.....1800 gil
	Manto noir.....1850 gil
	Gilet camo.....2900 gil
	Brigandine.....4300 gil
	Mitharmure.....1830 gil
	Plaque.....2320 gil
	+-----+

En haut complètement, au Havre d'Alexandrie, vous trouverez [3927 gil] vers la droite et un [Résurex] vers la gauche. À l'auberge, il y a une scène à regarder.

Maintenant, il est temps d'aller visiter Mog au clocher d'Alexandrie. Dans la ruelle, il est important de ne pas parler à Frank et de continuer votre chemin vers le clocher.

Le mog Hartemission affirme que les lettres sont mal distribuées...mais c'est un secret! Donner une lettre à Coubo (de Koubo à Coubo) et par le fait même, il reçoit une lettre d'Hartemission.(de Mogrice à Coubo).

Une lettre de Mogrice, la plus belle des Mog !!

Essayer de battre le monstre Fabryce dans l'armurerie. Si vous réussissez à le vaincre, vous recevrez [15000 gil] !

Pour un combat facile, équipez Djidane avec une Coraline pour absorber la Foudre. Aussi, si vous avez appris AutoLévit, équipez le à Djidane pour un combat encore plus facile. Équipez également la compétence Toudoux pour vous protéger de Pétra.

Hartemission envoie une lettre à Mogrigh (de Coubo à Mogrigh). Il est temps d'aller rejoindre Bibi chez lui et de faire une petite visite à Dali !

```
+=====+=====+=====+
| Grotte de Kwane                                     |           |
+=====+=====+=====+
```

Vous trouverez Bibi au fond de la grotte. Après avoir regardé une scène sur le passé de Bibi. Sortez et dirigez vous à l'Ouest de Tréno, vers le village de Dali.

```
+=====+=====+=====+
| Village de Dali                                     |           |
+=====+=====+=====+
```

Une fois à l'intérieur du village, au magasin général, Aïsha vous demande de la remplacer pendant une semaine. Accepter parce je sais que vous êtes généreux. La grande roue du moulin s'est arrêtée. Il y a un [Diadème] et un [Elixir] à l'étage. Vers le bas, c'est la maison du maire. On fouille partout!

Choix à faire:

La Table, La Table, La Table, L'échelle, L'échelle, L'échelle, Le Poêle, Le Coffre et On Arrête Tout

Vous obtenez [Mini Branet] et [Clef du chef] !

Utiliser maintenant la clef du chef pour ouvrir la porte arrière du moulin. Dans l'enclos à Chocobo, il y a [30000 gil] et la dernière graine de café, un [Bluemountain]. Il est maintenant possible de finir la quête secondaire du vieux Moricio qui se trouve au Belvédère de Dali. Donnez-lui les 3 kafès de ses rêves ! Pour votre récompense, il vous offre une maquette de l'aérothéâtre.

```
+=====+=====+=====+
| T R É N O                                         |           |
+=====+=====+=====+
```

Avant de vous inscrire au Grand Tournoi de cartes, vous pouvez aller faire un tour à la Salle des ventes si vous voulez. Il y a de nouveaux objets disponibles.

Pour vous inscrire au tournoi, parler au caissier. la partie commence immédiatement quand vous entrez dans l'arène de jeu.

```
+--Grand Tournoi de cartes-----
|
| 1ère rencontre : Wake du sous-sol |
| 2ème rencontre : Cartona le Fou   |
|*2ème rencontre : Mario
| Finale           : Erin, la pilote |
```


Epée Vénus.....4000 gil	Manto noir.....1850 gil
Partisan.....1600 gil	Gilet camo.....2900 gil
Gungnir.....2430 gil	Brigandine.....4300 gil
Amèriffè.....5000 gil	Mitharmure.....1830 gil
Masse magik.....1350 gil	Plaque.....2320 gil
Bâton bénit.....1770 gil	Potion.....50 gil
Ramyaflûte.....3800 gil	Maxi Potion.....200 gil
Cannyprès.....3200 gil	Renais.....150 gil
Mithrette.....4700 gil	Bocca.....50 gil
Rotator.....200 gil	Défijeur.....100 gil
Bracimaira.....1200 gil	Antidote.....50 gil
Thor.....1200 gil	Lasik.....50 gil
Turban.....1200 gil	Cachet.....100 gil
Chakra.....1500 gil	Remède.....300 gil
Bicorne.....1800 gil	Désembrouil.....150 gil
Armet d'or.....1800 gil	Tente.....800 gil

-----+

Une fois vos emplettes complétées, il suffit de parler à Alice. C'est elle qui détient le dernier remède: [Beau remède].

=====+=====+=====+
| Château de Lindblum | |
=====+=====+=====+

Avec les remèdes en main, le Roi Cid peut être sauvé ! Enfin...pas tout à fait ... Crôâ ! Sa Majesté s'est transformé en grenouille ! On oublie l'aéronef et on n'a plus le choix que de trouver Hilda et Kuja. L'équipe décide de commencer les recherches au Village des Mages Noirs. Quand vous êtes prêts, rendez-vous au port du sous-sol.

=====+=====+=====+
| Porte du Dragon Aquatique | |
=====+=====+=====+

En sortant du wagon, il y a un [Bracimaira] vers le haut. En fois prêt, montez à bord du Narcisse Bleu !

=====+=====+=====+
| N A R C I S S E B L E U |DISC3P05|
=====+=====+=====+

Il y a plusieurs portes qui s'ouvrent à vous à partir de maintenant. À partir d'ici, la soluce couvre toutes les quêtes secondaires disponibles dans un ordre logique. Vous pouvez sauter cette section pour vous rendre là où l'histoire continue. CTRL+F [DISC3P06]

Voici une liste:

=====+=====+=====+

QUÊTES SECONDAIRES	QUETESEC
--------------------	----------

=====+=====+=====+

Creuser à la Baie des Chocobo.....	CHOCOBO2
Creuser à la Forêt des Chocobo.....	CHOCOBO3
Trouver les Chocographes obtenus.....	CHOCOBO4
Failles et bains bouillonnants.....	CRACKBUB

Apprendre de nouvelles magies bleues pour Kweena.....	MAGBLEU3
Visiter les Portes Nord et Sud restantes.....	PORTESNS
Visiter la ville détruite d'Alexandrie.....	ALEXDETR
Visiter Gaza Est.....	GAZAEST1
Acheter Pickpocket à la Salle des ventes de Tréno.....	ENCHERE1
Attrapper des grenouilles.....	MARAISSGR
Monstres amicaux.....	MONSTAMI
Grain de Coubo.....	GRAINCBO

-----+

+=====+=====+=====+

Baie des Chocobo	CHOCOBO2
------------------	----------

+=====+=====+=====+

Pour atteindre le lagon, accostez le Narcisse Bleu sur l'Archipel Salbeij et suivez le récif de corails avec Choco. Il y a un Chocographe important à trouver avec Choco Bleu (12 - Gué de l'Aube). Ce Chocographe permet à Choco d'escalader les montagnes et de trouver de nouveaux Chocographes dans la Forêt des Chocobo !

Vous devrez cependant attendre d'avoir un Aéronef avant de pouvoir creuser les deux dernières Pièces de Chocographe.

->Avec Choco Bleu Ciel

Il y a 4 Chocographes à trouver et 1 Pièces de Chocographe à trouver !

- * 07 - Gué Oublié
- * 09 - Gué Déclinant
- * 12 - Gué de l'Aube
- * 15 - Plateau Brun
- * 1 Pièce de Chocographe

->Avec Choco Bleu Foncé (le pouvoir de nager)

Il y a 3 Chocographes à trouver !

- * 17 - Océan du Soir
- * 18 - Mer
- * 22 - Ile Externe 2

PS: Pour vous assurez d'avoir trouvé tout les Chocographes, attendez que Méné vous le confirme.

PS: Il n'est pas possible de trouver les 2 Pièces de Chocographes restantes pour l'instant. Attendez d'avoir possession du Hildegarde 3 et ensuite, vous devriez être capable de les trouver dans la Baie des Chocobo ou la Forêt.

+=====+
| Forêt des Chocobo | CHOCOBO3 |
+=====+

Pour avoir accès à de nouveaux Chocographes, vous devez avoir trouvé le no12 dans la Baie des Chocobo (Gué de l'Aube). Choco doit avoir reçu le pouvoir d'escalader les montagnes. Il est maintenant possible de trouver le Chocographe 14 - Plateau Vert où Choco reçoit le pouvoir de nager dans les mers !

-> Avec Choco Rouge

Il y a 4 Chocographes et 2 Pièce de Chocographe à trouver ! N'oubliez pas de faire le plein de PimentAnkou !

- * 13 - Bois Interdit
- * 14 - Plateau Vert
- * 16 - Plateau Oublié
- * 19 - Baie Glaciale
- * 2 Pièce de Chocographe

+=====+
| Trouver les Chocographes disponibles | CHOCOBO4 |
+=====+

03 - Terre Secrète : Antidote x10, Jadelet x1, Angel Moon x3, Carte Aérocargo
06 - Terre Glacée : Bocca x5, Maxi Potion x7, Tente x3, Carte Aérothéâtre
07 - Gué Oublié : ChocoLégume x8, Ether x5, Maxi Potion x7, Dragriffe x1
08 - Gué Lointain : Potion x37, Cachet x6, Carapace x1, Robe Gaïa x1
09 - Gué Déclinant : Défijeur x6, Ether x4, Bottes 7L x1, N'kai x1
10 - Gué Panorama : Potion x8, Renais x4, Ether x3, Toge x1
12 - Gué de l'Aube : Choco reçoit le pouvoir d'escalader les montagnes !
13 - Bois Interdit : Ether x7, Elixir x2, Angel Moon x10, Sortkane x1
14 - Plateau Vert : Choco reçoit le pouvoir de nager dans les mers !
17 - Océan du Soir : Résurex x15, Robe x1, Diamant x1, Carte Masamune x1
18 - Mer : Gemme x27, Robe de lumière x1, Moby Dick x1, Carte Alex
19 - Baie Glaciale : Péridot x11, Opale x9, Saphir x15, Topaze x19

+=====+
| Failles et bains bouillonnants | CRACKBUB |
+=====+

il y a encore 10 trésors a découvrir, réparti dans 5 failles et 5 bains bouillonnants. Pour l'instant, il est seulement possible de trouver 1 faille et 4 bains bouillonnants.

Et là, plus de chocographes pour vous aider, seulement votre sens de l'observation. Les failles sont représentées par une fissure nettement visible dans la roche. Pour les percer, vous devez donner une piment ankou à Choco, lorsqu'il se trouve sur la faille.

+=====+
| La Seule Faille |
+=====+

Faille 1

Non loin du sanctuaire du Feu sur le continent fermé, cette faille est facile à repérer sur les falaises de glaces bien quelle soit dans un recoin.

Faille 1 : Lapis x41, Rosetta x1, Gris-gris x1, Carte Anaéronef x1

```
+=====+
| Les 4 bains bouillonnants|
+=====+
```

Les bains bouillonnants sont représentés par de petites bulles blanches. Il faut donner un piment ankou à choco lorsqu'il nage dessus.

Bains bouillonnants 1

Il se trouve sur le continent oublié, au sud du sanctuaire du Vent. Il faut arriver à la nage d'un autre continent ou d'une autre île de l'archipel. Explorez les criques rocheuses de la face sud .

Remède x10, Robe noire x1, Gant Genji x1, Carte Narcisse Bleu x1

Bains bouillonnants 2

Avec Djidane, allez dans la grotte de Kwane (près de la forêt à côté de Tréno), et regardez l'écume en vous plaçant au bout du balcon. Choisissez la proposition qui utilise un piment ankou pour faire sauter choco.

Gemme x9, Topaze x15, Chakrette x1, Carte Rose Rouge x1

Bains bouillonnants 3

Sur le continent extérieur, nagez vers le SUD à partir de la pointe du sanctuaire de Terre. (l'autre technique est de tirer une verticale sur la carte en partant d'Alexandrie et de s'y aligner)

Canotier x8, Pluméria x8, Aloha x7, Sandales x8

Bains bouillonnants 4

Nagez de la pointe EST du continent Fermé en direction de la pointe OUEST de l'île au nord du continent Extérieur. Les bulles se situent à mi-chemin du parcours.

Potion x50, Maxi potion x25, Ether x9, Elixir x7

```
+=====+=====+=====+
| Apprendre de nouvelles magies bleues pour Kweena |MAGBLEU3|
+=====+=====+=====+
```

Magie Bleue	Monstre	Endroit où le trouver

Worchester	Succube	Plateau de Lindblum (Forêt)	
Hadès Nv.5	Fannonor	Sur les plages à travers le monde	
Infection	Anémone	Marais des Kwe (Ile du Renard)	
Shacker	Ao	Ile du Renard	
Léthacaprice	Zombie	Intérieur de l'Ifa	

Pumpkin head	Miskoxy	Plaines de Kinguédy	
Mother	Maidor	Plaines de Kinguédy	
Angélique	Diabolik	Bloumécia/Plaines de Kinguédy	
Invisibilité	Jayrfo	Plaines de Kinguédy	
Ultime limite	Mandragore	Plaines de Kinguédy (forêts)	
Percée Nv.3	Ramya	Caverne de Guismar	
Nocturne	Nymphe	Vallée du Dancezos/Côte d'Hygistan	
KO Magique	Mage Jayrfo	Bloumécia	
Mistral	Griffon	Plaine de Dona sur le Continent Extérieur	
Matragique	Dragonfly	Route de la Gorgone	
Pakaho	Pyrale	Tronc Clayra	
Sidéral Nv.4	Mantra	Routes des Fossiles/Continent Fermé	
1000 épines	Pampa	Plaine de Dona sur le Continent Extérieur	
Gobelipunch	Gobelimage	Plaine de Dona sur le Continent Extérieur	

Visiter les Portes Nord et Sud restante	PORTESNS
---	----------

Il reste des Portes à visiter sur le Continent de la Brûme. Les voici:

Où trouver la porte	Nom de la porte	Objets	
Vallée de Zamo	Arc Tréno/Porte Sud	Elixir x2, 3206 gil	
Plateau de Boden	Porte Boden/Porte Sud	Carte Elixir	

Visiter la ville détruite d'Alexandrie	ALEXDETR
--	----------

Sur le Boulevard d'Alexandrie, il y a un [Saphir] et un peu plus loin sur la rue, un [Ether]. Une fillette à la place centrale vous donne une [Carte Alexandrie]. Plus haut à droite, prenez les [365 gil] et l' [Améthyste] en bas à gauche. Il y a également un [Remède] en bas à droite.

Il y a un [Topaze] au Havre d'Alexandrie ainsi q'un [Saphir] et un [Opale] à l'extérieur du château.

Visiter Gaza Est	GAZAEST1
------------------	----------

Cette cité se situe sur le continent perdu. Il est très important de visiter le magasin le plus tôt possible parce que c'est votre dernière chance de mettre la main sur les armes en mithril pour chaque personnages.

Achetez 3 Mithépée et 3 Mitharmure. (Nécessaire pour forger de l'équipement au disque 4). Il y a un [Angel Moon] au fond de la boutique.

```
+Magasin de Gaza Est-----+
|
| Mithdague.....950 gil   Maxi Potion.....200 gil |
| Mithépée.....1300 gil  Renais.....150 gil |
| Mithlance.....1100 gil  Bocca.....50 gil |
| Mithgriffe.....6500 gil Défijeur.....100 gil |
| Mithmassue.....2250 gil Antidote.....50 gil |
| Mithbâton.....560 gil   Lasik.....50 gil |
| Mithrette.....4700 gil  Cachet.....100 gil |
| Mithrilet.....500 gil   Vaccin.....100 gil |
| Paramith.....980 gil    Remède.....300 gil |
| Armithrilet.....1000 gil Désembrouil.....150 gil |
| Mithgilet.....1180 gil  Tente.....800 gil |
| Mitharmure.....1830 gil
| Potion.....50 gil
|
+-----+
```

Il y a une scène à voir ici. En parlant au couple devant l'Autel de bougies, choisissez l'option: Je suis ici pour te parler !

```
+=====+=====+=====+
| La Salle des Ventes de Tréno                                     |ENCHERE1|
+=====+=====+=====+
```

Un nouvel objet est disponible ici. Le plus intéressant est le [Pickpocket] pour Djidane. Achetez-le pour la somme d'environ 30000 gil.

Un petit détour chez Dame Stella peut vous rapporter [20000 gil] en lui donnant [Le Sagittaire].

```
+=====+=====+=====+
| Attrapper des grenouilles                                     |MARAISGR|
+=====+=====+=====+
```

Voici les marais disponible jusqu'ici:

Marais de Lachenta sur le Continent de la Brûme.
Plaine de Dona sur le Continent Extérieur.
Ile du Renard près du Continent Oublié.

- * 2 Grenouilles: Gemme
- * 5 Grenouilles: Ether
- * 9 Grenouilles: Robe en soie
- * 15 Grenouilles: Elixir
- * 23 Grenouilles: Argette
- * 33 Grenouilles: Bistrette
- * 45 Grenouilles: Combat boots
- * 99 Grenouilles: Gastro Fork (FR?)

```
+=====+
| Monstres Amicaux                                |MONSTAMI|
+=====+
```

*Garuda dans la forêt sur le Plateau de Popos (Donnez 1 Lapis pour 40 CP)

Il y a aussi le gentil Manta sur le Continent fermé près des traces de Chocobo. Il est préférable de le laisser tranquille pour l'instant puisque qu'il demande une [Lunalithe] Le gentil Jabah sur le Continent Oublié vous donne un [Lunalithe] après lui avoir donné une [Émeraude] ! Bref, il y a un ordre logique à suivre.

Pour l'instant, il est préférable d'attendre d'être sur le Continent Oublié et de rencontrer le monstre amical Mantra.

Pour une liste de l'ordre logique à suivre avec les monstres amicaux:

```
+=====+
| Grain de Coubo                                  |GRAINCBO|
+=====+
```

Si vous avez suivi cette soluce à la lettre, vous devriez déjà avoir donné un Grain de coubo à Mogra à la Caverne de Guismar (Elixir). Donc, vous devriez être en possession de votre 2e Grain de Coubo (obtenu en livrant des lettres).

Mogra vous remercie en vous donnant une [Extension] !

```
+=====+
| V I L L A G E   D E S   M A G E S   N O I R S   |DISC3P06|
+=====+
```

```
+>>>>>>>>>>>>>>>>>+      +>>>>>>>>>>>>>>>>>+
|   E N E M I S   |      |   O B J E T S   |
+<<<<<<<<<<<<<<<<<<+      +<<<<<<<<<<<<<<<<<<+
|                |      |                |
|  Aucun         |      | *Obi noir      |
|                |      |                |
+>>>>>>>>>>>>>>>>>+      +>>>>>>>>>>>>>>>>>+
```

Il n'y a personne au Village des Mages Noirs? Ils sont tous partis avec Kuja. Seuls Mage Noir 288 et les 2 amis qui s'occupent du Chocobébé sont demeurés au village. Le chef du village nous informe que la base de Kuja se trouve à l'Est de ce continent. Cherchez l'endroit où débouche des sables mouvants.

Il y a un [Obi noir] dans le village seulement si vous ne l'aviez pas trouvé pendant le disque 2.

```
+=====+
| P A L A I S   D É S E R T                       |DISC3P07|
+=====+
```

```
+>>>>>>>>>>>>>>>>>+      +>>>>>>>>>>>>>>>>>+
|   E N E M I S   |      |   O B J E T S   |
```

```

+<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<+
|          |          |          |          |
| Ogra      |          | Aucun   |          |
| Grimlock  |          |         |          |
|          |          |         |          |
+>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>+

```

La base de Kuja se trouve à l'est sur le Continent Extérieur, dans le Désert de Quiera. Il vous suffit d'entrer dans un sable mouvant.

Attention ! Si vous tomber dans le mauvais sable mouvant, vous devrez combattre un puissant Fourmilion ! Sauvegardez votre partie et trouvez le bon trou.

Djidane est emprisonné ainsi que le reste de l'équipe...

Vous devez accepter de rendre un service à Kuja afin qu'il assure la vie à chacun de vos amis. Prenez place entre les deux Mage Noirs.

L'endroit où Kuja vous demande d'aller est Euyvair. Euyvair se situe au sud de la Passe de Sirouez sur le Continent oublié. Cet endroit a une bonne protection contre la magie alors choisissez votre équipe en conséquence. L'objet à trouver est un [Roc de goulg].

Personnellement, je choisi Tarask, Steiner et Feyja pour Euyvair.

L'autre équipe est composée de Kweena, Vivi, Dagga et Eiko.

PS: Si vous êtes courageux, il est possible de contrôler Freyja dans le Palais Désert si vous emportez Steiner, Eiko et Bibi avec vous à Euyevair !

```

+=====+=====+=====+
| C O N T I N E N T O U B L I É                               |DISC3P08|
+=====+=====+=====+

```

```

+>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>+
| E N E M I S          |          | O B J E T S          |
+<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<+
|          |          |          |          |
| Jabah    |          | Aucun   |          |
| Fabryce  |          |         |          |
| Pampa    |          |         |          |
| Bertha   |          |         |          |
|          |          |         |          |
+>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>+

```

Il y a plusieurs choses à faire avant d'entrer à Euyvair:

- Marais des Kwe
- Trouver 2 Failles
- Trouver 2 Chocographes
- Trouver le monstre amical Jabah

```

+=====+=====+=====+
| Plaine de Brizapas/Marais des Kwe                       |          |
+=====+=====+=====+

```

Dirigez vous vers le marais des Kwe pour attrapper quelques grenouilles avec Quina si il/elle fait partie de votre équipe évidemment !

Par la suite, utilisez un ChocoLégume sur les traces de Chocobo à l'extérieur du marais vers le nord.

*Le monstre amical Jabah se trouve sur le Continent oublié:

Dans les forêts (est de Euyevair)

Donnez lui 1 Emeraude pour recevoir 40 CP et une [Lunalithe] !

```

+====+
| Chocographe et Failles                                     |
+====+

```

15 - Plateau Brun : Renais x12, Gemme x14, Césariffe x1, Carte Ekarissor x1

16 - Plateau Oublié : Gemme x17, Ether x5, Opale x14, Démarmure x1

Faille 1 : Lasik x19, Madahine x1, Armet Genji x1, Carte Hildegarde 1 x1

Faille 2 : Arôme x1, Dragonade x1, Gantelet x1, Carte Odin x1

Eh oui, une faille sur le continent oublié renferme l'arme ultime de Feyja !
 Le Chocographe no15 renferme une Césariffe. Une arme très puissante pour Tarask.

```

+====+
| E U Y E V A I R                                         |DISC3P09|
+====+

```

ENEMIS	OBJETS
Ogra	Remède Bottes 7L
Epitaf	Ninja Sun Bretelle
Garuda	Elixir *Grain de coubo
*Arkh	Diamantine Robe Gaïa
	Carapace *Roc de goulg

+Mog-boutique-----+

Diamantine.....4700 gil	Béret vert.....2180 gil
Trident.....3580 gil	Armet d'or.....1800 gil
Mithgriffe.....6500 gil	Armet Croix.....2200 gil
Masse magik.....1350 gil	Brigandine.....4300 gil
Bâton bénit.....1770 gil	Kimono.....5000 gil
Fifre.....4500 gil	Plaque.....2320 gil
Cannyprès.....3200 gil	Armure d'or.....2950 gil
Argette.....7400 gil	Maxi Potion.....200 gil
Rotator.....200 gil	Renais.....150 gil
Bracimaira.....1200 gil	Défijeur.....100 gil
EgoBracelet.....2000 gil	Antidote.....50 gil
Thor.....1200 gil	Lasik.....50 gil
Diamantelet.....2000 gil	Cachet.....100 gil
Chakra.....1500 gil	Remède.....300 gil
Bicorne.....1800 gil	Désembrouil.....150 gil
	Tente.....800 gil

| |
+-----+

Le Mog Mimosa à l'entrée de Euyevair voudrait bien vous confier une lettre !
(de Mimosa à Mogère). Faites le plein de Maxi Potion et entrez dans le donjon.

L'armure d'or que vend Mimosa renferme la compétence "Stonekiller" utile
pour tuer avec facilité les prochains ennemis.

À l'intérieur, dans le hall d'Euyevair, il y a un [Remède] et un [Ninja Sun].
En haut à gauche, prenez l'[Elixir] et activez la "planète". Revenez au hall
et prenez à droite.

*Important

Steelskin est présent à Euyevair. Achetez-lui ses objets !

+--Steelskin-----888 gil--+
| |
| 1 Maxi Potion |
| 1 Emeraude |
| 1 Elixir |
| |
+-----+

*Mogère vous donne un [Grain de Coubo] !

Prenez en bas à gauche cette fois-ci. Vous trouverez une [Diamantine] et une
[Carapace].

Prenez ensuite la porte orangé. Traversez le pont au complet. De l'autre côté,
activez les boutons dans l'ordre. Le coffre renferme des [Bottes 7L] et une
[Bretelle].

Une fois les stèles activées, retournez sur le pont pour activer la dernière
"planète". Après avoir visionné celle-ci, prenez la porte à gauche de la porte
orangé, maintenant déverrouillée.

La prochaine étape est de trouver le [Roc de goulg]. De retour au hall d'Euye-
vair, prenez la droite. Apportez la lettre de Mimosa à Mogère. Mimosa mentionne
le Siège de la Mog-poste. Mais où est-il ce Siège ? Mogère vous donne un [Grain
de coubo] pour votre gentillesse.

Le coffre en haut contient une [Robe Gaïa].

Préparation pour le boss:

Équipez votre équipe avec les compétences suivantes: Détrouble.

+=====+=====+=====+
| Boss: Arkh | HP: 20002 | Vole |
+=====+=====+=====+
	Lance Gourou
Équipez votre équipe entière avec la compé-	-----
tence Détrouble pour rendre le combat facile.	Bretelle
N'oubliez surtout pas de voler la Lance Gou-	-----

Examiner la Perle lumineuse 3 : [Carapace] !

Continuez vers le haut. À l'étage, allumez les bougies tout près des escaliers. Ensuite, vous arriverez à la bibliothèque.

Voici l'ordre des chandeliers à allumer

1. Premier plancher, bougie à gauche complètement
2. Troisième plancher, bougie de gauche (ceci ouvre un passage)

~Don de la Force~
Gardiens du palais, enlevez le pouvoir d'esquive
du bracelet offert à la divinité !

Examiner la Perle lumineuse 4 : [N'kai] !

3. Deuxième plancher, bougie de droite (ceci ouvre un passage),
Il y a deux bougies à allumer.
4. Allumez la dernière bougie pour ouvrir le dernier passage. Mettez le feu à la bougie de l'autre côté.

N'oubliez pas d'aller livrer la lettre à Mogtherlant. Il se situe à gauche complètement. (de Mogvin à Mogtherlant) Quand vous êtes prêt. Dirigez-vous à gauche du Mog. Il reste encore quelques bougies à allumer.

Ici, il y a 2 perles lumineuses à prendre.

~Don de la Force~
Gardiens du palais, enlevez la résistance à la magie
du chapeau offert à la divinité !

Examiner la Perle lumineuse 5 : [Capuchon] !

De l'autre côté, il y a une autre perle.

~Don de la Force~
Gardiens du palais, enlevez le pouvoir d'esquive
de la magie du bouclier offert à la divinité !

Examiner la Perle lumineuse 6 : [Glacelier] !

Maintenant, il suffit d'agencer l'ombre des statues de chaque côté pour faire en sorte que celle-ci pointe vers la gauche. Un escalier lumineux apparaîtra. Allumez donc la dernière bougie...

ALERTE ! ALERTE ! INTRUS DÉTECTÉS !

```
+=====+=====+=====+
| Boss: Obélisk          | HP: 12120    |          Vole          |
+=====+=====+=====+
| Ce boss n'est pas difficile si vous avez allumé toutes les bougies. Bibi peut facilement disposer de ce boss avec ses magies. Kweena peut utiliser KO Magique pour enlever presque la totalité des MP du boss. Les attaques élémentaire Eau sont efficaces.
| -
| -----
| -
| -----
| -
| -----
| -
| -----
+=====+
```


Après avoir descendu grâce à une corde, prenez la gauche. Au bout, dans la chambre, il y a une [Démarmure]. Ensuite, il y d'autres objets à prendre à la droite du puit. Un Mog est également présent. Donnez lui une lettre. (De Mogrice à Mogran). Acceptez de porter sa lettre à Mogtaron.

Il y a un [Angel Moon] prêt de Mogrice et une [Robe Gaïa] plus loin à sa droite.

Revenez au puit et abaissez le levier 3 fois pour le faire fonctionner.

**

Attention au combats forcés ! Les Red Dragon sont des monstres puissants.

**

```
+=====+=====+=====+
| Boss: Siamois          | HP: 24348      | Vole           |
+=====+=====+=====+
| Djidane et Eiko sont des membres obligatoires | Plastronix    |
| pour ce boss. Kweena peut faire Infection.   | -----|
| Steiner attaque. Djidane devrait se concentrer| Broche d'or    |
| à lui voler ses objets. Eiko Soin+ et tout   | -----|
| devrais bien se dérouler.                    | Vaccin        |
|                                               | +=====+
|                                               |
|                                               |
|                                               |
+=====+
```

```
+=====+=====+=====+
| L I N D B L U M / A L E X A N D R I E        |DISC3P15|
+=====+
```

```
+>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>+>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>+
| E N E M I S       | | O B J E T S       |
+<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<+<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<+
|                   | |                   |
| Aucun            | | Grenat           |
|                   | |                   |
+>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>+>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>+
```

```
+>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>+
| A T E             |
+<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<+<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<<+
|                   |
| Mobilisation générale. |
| Reprise de service.   |
|                   |
+>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>+
```

Cid a retrouvé sa forme humaine ! De retour à Lindblum, la reine Hilda vous attend. Veuillez vous rendre à la salle de conférence. N'oubliez pas d'aller parler au mog Mokk. Il a une lettre à porter à Geumora.

D'après Hilda, il y a un endroit appelé l'Ile de Lumière qui relie "Terra" et ce monde, mais l'endroit est scellé. Pour lever les sceaux, il faut une

Il y a une scène ici si vous emportez Bibi et Kweena dans votre équipe. Vous obtenez des [Mercure] en regardant l'horloge après celle-ci !

```
+=====+=====+=====+
| Creuser avec Choco                                     |CHOCOBO5|
+=====+=====+=====+
```

Il ne reste que 2 pièces de Chocographes à trouver. Allez à la forêt ou à la Baie des Chocobo pour trouver celles-ci. Vous devriez maintenant avoir entre vos mains les 6 pièces de Chocographe qui vous permettent maintenant de créer un Chocographe bien spécial:

20 - Mer Brumeuse : Choco reçoit le pouvoir de voler dans les cieux !

```
+=====+=====+=====+
| Jardin volant des Chocobo                             |CHOCOBO6|
+=====+=====+=====+
```

Continent Oublié - Passe de Sirouez - Nord Est
Archipel Salbeij - Au Sud du Continent Oublié
?
?
?
?

Bienvenue au Jardin des Chocobo. On dirait une île volante. L'emplacement change toujours de place quand on redescend. Si on veut revenir, il faudra regarder la carte en appuyant sur la touche Select.

Il y a 3 Chocographes à trouver ici:

21 - Ile Externe 1 : Améthyste x21, Grenat x16, Cotte Genji, Ragnarok
23 - Iles des Fées : Potion x33, Désembrouil x15, Calote, Carte H-Espace
24 - Ile Oubliée : Ruban, Métempsy, Améthyste x13, Carte Arkh

Trouver les Chocographes:

03 - Terre Secrète : Antidote x10, Jadelet x1, Angel Moon x3, Carte Aérocargo

06 - Terre Glacée : Bocca x5, Maxi Potion x7, Tente x3, Carte Aérothéâtre
07 - Gué Oublié : ChocoLégume x8, Ether x5, Maxi Potion x7, Dragriffe x1
08 - Gué Lointain : Potion x37, Cachet x6, Carapace x1, Robe Gaïa x1
09 - Gué Déclinant : Défijeur x6, Ether x4, Bottes 7L x1, N'kai x1
10 - Gué Panorama : Potion x8, Renais x4, Ether x3, Toge x1

12 - Gué de l'Aube : Choco reçoit le pouvoir d'escalader les montagnes !
13 - Bois Interdit : Ether x7, Elixir x2, Angel Moon x10, Sortkane x1
14 - Plateau Vert : Choco reçoit le pouvoir de nager dans les mers !

17 - Océan du Soir : Résurex x15, Robe x1, Diamant x1, Carte Masamune x1
18 - Mer : Gemme x27, Robe de lumière x1, Moby Dick x1, Carte Alex
19 - Baie Glaciale : Péridot x11, Opale x9, Saphir x15, Topaze x19
20 - Mer Brumeuse : Choco reçoit le pouvoir de voler dans les cieux !

Voici les marais disponible jusqu'ici:

- Marais de Lachenta sur le Continent de la Brûme.
- Plaine de Dona sur le Continent Extérieur.
- Ile du Renard près du Continent Oublié.
- Plaine de Brizapas sur le Continent Oublié

- * 2 Grenouilles: Gemme
- * 5 Grenouilles: Ether
- * 9 Grenouilles: Robe en soie
- * 15 Grenouilles: Elixir
- * 23 Grenouilles: Argette
- * 33 Grenouilles: Bistrette
- * 45 Grenouilles: Combat boots
- * 99 Grenouilles: Gastro Fork (FR?)

Monstres amicaux	MONSTAM2
Grain de Coubo	GRAINCB2

Si vous avez livré toutes les lettres aux Mogs jusqu'à présent ET que vous avez donné les 2 Grain de coubo à Mogra dans la Caverne de Guismar vous seriez supposé avoir en votre possession un 3e grain de coubo. Donnez-le à Mogra pour recevoir un [Résurex], une [Tente] ou une [Potion] ! Sinon, vous recevrez une [Extension] si c'est la première fois que vous donnez un Grain de coubo à Mogra au disque 3.

Au disque 4, donner un Grain de coubo à Mogra pour recevoir un Aloha !

Visiter Dagueréo	DAGUÉRÉ1
------------------	----------

E N E M I S	O B J E T S
Aucun	*Le Capricorne
	*Rang S
	*Carte Atomnium ou
	*Carte Météore
	Elixir x2

Dagueréo se trouve sur l'Ile de Sécrubas, au sud du Continent Oublié. Alors bienvenue à Dagueréo, la ville de l'eau et du savoir ! La forge renferme de puissantes armes et armures, mais c'est l'armurerie qui devrait vous faire plaisir !

---Forge de Dagueréo---	Prix-----	Nécessite-----
Ange Bleu.....	9000.....	Mithdague + Gradus

Sargatanas.....12000.....	Gradisu + Zorin	
Robe de coton.....1000.....	Poignet + Chapopointu	
Robe en soie.....2000.....	Soierie + Bandana	
Toge.....3000.....	Magekane + Manto noir	
Robe de Kwe.....6000.....	Mithrette + Robe de coton	
Robe.....8000.....	Robe Gaïa + Jadelet	
Robe noire.....8000.....	Robe Gaïa + N'kai	
Diadème.....1000.....	Tricorne + Gomme-Armet	
Coraline.....1200.....	Foudrekane + Bâton	
Bottes magik.....1500.....	Germina + Ossumelet	
Barette.....1800.....	Fourchette+ + Barbutah	
Bande Force.....2000.....	Boucle pure + Cotte	
Madahine.....3000.....	Ossumelet + Galaxias	
Féelarme.....3200.....	Magikelet + Défijeur	
Extension.....3500.....	Tiare + Multimassue	
Boomebague.....7000.....	Chevillère + Madahine	
Chevillère.....4000.....	Chaîne d'or + Péridot	
Bottes 7L.....4000.....	Bottes magik + Résurex	
Obi noir.....4000.....	Turban + Gilet camo	
Rouge No5.....5000.....	Lunalithe + Elixir	
Alliance.....6000.....	Bracimaira + Rubis	
Combat boots.....6500.....	Bottes 7L + Angel Moon	
Métempsy.....7000.....	Diamant + Chevillère	
Angelarme.....8000.....	Féelarme + Barette	
Pickpocket.....50000.....	Mithrilet + Sargatanas	
Il est possible de forger des pierres précieuses !		
Grenat.....350.....	Gemme + Remède	
Améthyste.....200.....	Gemme + Désembrouil	
Péridot.....100.....	Gemme + Défijeur	
Saphir.....200.....	Gemme + Antidote	
Opale.....100.....	Gemme + Potion	
Topaze.....100.....	Gemme + Lasik	
+-----+		

À l'entrée, vers la droite, il y a la Pierre Stellaire [Le Capricorne].

Dans le hall 1, vous trouverez un visage familier. c'est 4 bras ! Parlez-lui pour recevoir un objet clé : [Rang S]. Si votre rang de chasseur n'est pas assez haut, revenez plus tard une fois que vous aurez trouvé d'avantage de trésors !

= Rang S =

Le système de rang du chercheur de trésors mesure le nombre de trésors que le joueur a obtenu durant l'histoire. En arrivant à Daguéréo, il est possible de parler à un homme au nom de " 4 bras". Celui-ci déterminera votre rang. Vous recevrez un objet clé [Rang S] si vous avez accumuler assez de points. Il est parfaitement possible de recevoir l'objet dès votre première visite seulement si le joueur à trouvé suffisamment de trésors.

Au premier étage, une vendeuse et un jeune homme se posent des questions ! Vous devez prendre position en étant d'accord avec un ou l'autre. Vous recevez une [Carte Atomnium] si vous êtes en accord avec le jeune homme ou une [Carte Météore] si vous êtes du côté de la vendeuse.

À gauche, un bibliothécaire cherche un livre. Dîtes-lui que vous l'avez vu "là-bas". Il va aller le chercher. Au fond de la bibliothèque, il y a une échelle. On descend ! Ici, un chercheur s'intéresse à la Carte Nemingway. Si vous acceptez de lui montrer votre carte, vous pouvez changer le nom d'un des personnages ! Il y a un [Elixir] à gauche et un autre à droite.

N'oubliez pas d'appuyer sur le bouton au premier étage. Il y a eu comme un bruit en bas... De retour à l'entrée, prenez maintenant votre gauche. Les leviers ici servent à créer un escalier pour grimper sur l'autre étage. Le puzzle est simple.

```
+--Armurerie-----+
|
| Dague magik.....500 gil   Bracimaira.....1200 gil |
| Mithdague.....950 gil    EgoBracelet.....2000 gil |
| Gradius.....2300 gil     N'kai.....3000 gil   |
| Zorin.....6000 gil      Jadelet.....3400 gil   |
| Runebringer.....8900 gil  Glacelier.....2800 gil |
| Obélisque.....6000 gil   Arsenal.....6000 gil  |
| Tigriffe.....13500 gil    Tiare.....800 gil     |
| Mithmassue.....2250 gil  Turban.....1200 gil   |
| Bâton Asera.....3180 gil  Broche d'or.....3700 gil |
| Hamelin.....5700 gil     Hypnoronne.....4400 gil |
| Octogocanne.....4500 gil  Diamarmet.....3300 gil |
| Ninja Sun.....500 gil     Robe Gaïa.....8700 gil  |
| Ossumelet.....330 gil    Plastronix.....10250 gil |
| Mithrilet.....500 gil    Démarmure.....5900 gil  |
| Magikelet.....1000 gil   Diamarmure.....8800 gil |
|
+-----+
```

```
+=====+=====+=====+
| Siège de la Mog-poste                                     |MOGNETCE|
+=====+=====+=====+
```

NOTE: disc 3, doit avoir livrer toutes les lettres pour commencer la quête ???

reste à livrer: à mogtaron, à geumora

location:

plaine de Kezdil, nord du Continent Extérieur
donner un PimentAnkou à Choco.

"Je n'aurais pas dû en abuser... J'ai vraiment fait une bêtise..."

-Hartemision

Sortez du siège de la Mog-poste et rendez-vous au clocher à Alexandrie !

ENEMIS	OBJETS
Ahriman	Le Verseau Barette
Cerbère	Dague Miroir de vent
Aguares	Griffe Miroir de feu
Gargouille	Javeline Miroir d'eau
Tomberry	Flamberge Miroir monde
*Dahaka	Bâton Arôme
	Golemflûte Musc
	Aéro-Massue Magekane
	Fourchette
MAGIE BLEUE	
Châtiment (Ahriman)	

Peu importe votre décision, Tarask partira seul à l'intérieur du château.

" Tu ne peux avoir confiance en tes connaissances et en ton expérience. Tu t'apprêtes à pénétrer dans un lieu inversé où le grand est petit, le fort est faible et où le ciel est la terre. "

Dans le hall, il y a l'objet rare [Le Verseau] à droite et une [Dague] à votre gauche. Cet endroit est spécial. En effet, il faut vous équiper de vos armes les plus faibles ! La preuve: visitez la Mog-boutique de Geumora. Donnez-lui aussi une lettre qui traite du Siège de la Mog-poste. Geumora affirme qu'il faut la visiter avec un Chocobo.

Mog-Boutique de Geumora	
Dague magik.....500 gil	Diamarmet.....3000 gil
Épée de fer.....660 gil	Bretelle.....7200 gil
Mithlance.....1100 gil	Robe Gaïa.....8700 gil
Amèriffé.....5000 gil	Carapace.....4300 gil
Multimassue.....750 gil	Démarmure.....5900 gil
Mithbâton.....560 gil	Potion.....50 gil
Ramyafilûte.....3800 gil	Maxi Potion.....200 gil
Cahnène.....2400 gil	Renais.....150 gil
Fourchette+.....3100 gil	Bocca.....50 gil
Ninja Sun.....500 gil	Défiueur.....100 gil
N'kai.....3000 gil	Antidote.....50 gil
Jadelet.....3400 gil	Lasik.....50 gil
Glacelier.....2800 gil	Cachet.....100 gil
Chaperon.....3000 gil	Vaccin.....100 gil
Broche d'or.....3700 gil	Désembrouil.....150 gil

| Armet Croix.....2200 gil Tente.....800 gil |
| | |
+-----+

Grimpez sur le mât et descendez vers le bas. Il y a une échelle un peu plus haut. Plus loin, vous grimpez encore une fois sur une échelle.

Sur l'échelle:

Vers le haut: Descendre à gauche: [Javeline]
Descendre à droite: [Flamberge]

Descendez maintenant vers le bas et longez le mur pour atteindre une autre échelle. Montez un peu et descendez sur le premier palier. Au bout il y a un [Bâton]. Retournez sur l'échelle pour rejoindre le palier au sommet. Ici, il y a un ascenseur. Avant d'y monter, allez les gravures plus loin dans la pièce.

Avec Djidane:

- 1) Regarder de plus près.
- 2) Pousser.
- 3) Taper dessus.
- 4) Réfléchir un instant.
- 5) Pousser.
- 6) Foncer dessus.
- 7) Se reposer 2 minutes.

Vous recevez une [Barette] !

Il est temps d'utiliser l'ascenseur:

Il y a 4 objets rare à prendre sur les Fresques:

Le Miroir de vent: "Mon pouvoir est gardé au coeur d'une tempête."

Le Miroir d'eau : "La terre encercle mon pouvoir, le protégeant au fond des eaux"

Le Miroir de feu : "Mon pouvoir est gardé au plus chaud des hauts sommets"

Le Miroir de la terre : "Mon pouvoir vibre, protégé au centre de la terre"

+=====+=====+=====+
| Boss: Dahaka | HP: 29186 | Vole |
+=====+=====+=====+
Durant le combat, Dahaka se compacte, augmen-	Orichalque
tant ainsi sa défense physique. Ce boss uti-	-----
lise Glacier X. Vous pouvez utiliser le sort	Mithgriffe
Coi pour l'empêcher d'utiliser des sorts ma-	-----
giques. Un truc pour battre Dahaka est de lui	Elixir
infliger l'état "Chaleur" en utilisant la com-+=====+	
pétence "Worchester" de Kweena.	
+=====+

Après le boss, il est possible d'obtenir l'objet [Arôme] en tombant dans un trou où le Mog se trouve. De retour à l'entrée, il y a un passage qui s'est ouvert au milieu. Cela vous mène dans un endroit appelé "Gde Épée". Ici, il

y a une [Golemflûte]. Le puzzle est simple: il suffit de bouger les pots dans un ordre précis: anti-horaire. Vous recevez un [Musc] !

À l'extérieur, nous apprenons que Tarask est encore à l'intérieur du Château. Allez le chercher !

Une fois Tarask sauvé, Djidane récapitule ce qui s'est passé dans ce château. Il y a une espèce de carte sur l'un des murs de la plus haute pièce du château... Sur cette carte il y avait 4 miroirs. Sur chaque miroir il y a un texte que je Djidane est le seul à pouvoir lire.

À chaque emplacement désigné par un miroir, on devrait trouver de quoi lever les sceaux.

"Un être tout, tout être un."

Ces 4 endroits doivent être liés...

```
+=====+=====+=====+
|La levée des Sceaux                                     |??????|
+=====+=====+=====+
```

~Sanctuaire de l'Eau~

Le premier sceau se trouve au Sud du Château d'Ypsen dans la mer. Vous ne pouvez pas le manquer!

~Sanctuaire du Feu~

Le deuxième sanctuaire se trouve au sommet du Volcan Goulg. Tarask et Freyja s'en charge!

~Sanctuaire du Vent~

Le troisième Sanctuaire se trouve au Sud du Continent Fermé. Bibi et Steiner s'en charge.

~Sanctuaire de la Terre~

Il ne reste plus que Djidane et Kweena. Le quatrième Sanctuaire se trouve dans le désert sur le Continent Extérieur.

```
+=====+=====+=====+
| Boss: Barbarian          | HP: 20756   |           Vole           |
+=====+=====+=====+
|                               | Catsuit     |                               |
|                               |-----|                               |
|                               | Vengeresse  |                               |
| Coi pour l'empêcher d'utiliser des sorts ma- |-----|
| giques. Un truc pour battre Dahaka est de lui |
| infliger l'état "Chaleur" en utilisant la com-+=====+
| pétence "Worchester" de Kweena.                |
|                                                    |
|                                                    |
|                                                    |
+=====+=====+=====+
```

*Cyclone, Infection. Auto-Lévit

```
+=====+
|L'île de Lumière                                     |??????|
+=====+
```

```
!!!*****!!!
!!!*****!!!
!!!*****!!!
```

FIN DE L'UPDATE MAJEURE
PROCHAINE MISE À JOUR PRÉVU EN MARS

```
!!!*****!!!
!!!*****!!!
!!!*****!!!
```

En cours d'écriture...

```
//=====\\
<< Partie 4 >>
\\=====//
```

```
//=====\\
<< Partie 5 >>
\\=====//
```

```
+=====+
| Compétences                                     |      |
+=====+
```

COMPÉTENCES

MGKL = Magikolithes nécessaires à l'activation des compétences de soutien
MP = Points de magie nécessaires à l'utilisation de la compétences
CP = CP nécessaire à l'apprentissage de la compétence

```
+=====+
| Djidane                                     |COMPDJID|
+=====+
```

COMPÉTENCES D'ACTIONS

Nom	MP	CP	Description
Malandrin	-	40	Augmente les chances de fuite.
3e Oeil	-	40	Affiche les possessions d'un adversaire.
Regardez !	2	40	Permet d'attaquer le premier.
Amépée	6	35	Projette la force contenue dans les armes des voleurs.
Embrouilles	4	50	Provoque Embrouilles.
Solidarité	32	55	Restaure les HP et MP des alliés grâce aux vôtres.
Coudepot	6	85	Inflige des dégâts en fonction de la chance du perso.
Coffrer	8	100	Lance une attaque physique.

COMPÉTENCES DE SOUTIEN

Nom	MGKL	CP	Description
AutoBoom	15	95	Utilise auto. Boomerang pendant les combats.
AutoLévit	6	20	Utilise auto. Lévitiation pendant les combats.
AutoBooster	9	55	Utilise auto. Booster pendant les combats.
AutoRécup	10	25	Utilise auto. Récup pendant les combats.
Invincible	12	130	Utilise auto. Pakaho pendant les combats.
HP+20%	8	40	Augmente les HP max de 20%.
Champion	2	30	Augmente les chances de réussite d'une attaque phys.
Hypnose	5	30	Réduit les chances de réussite des atk phys de l'adv.
Ninjutsu	16	170	Permet d'atk en étant positionné en avant ou arrière.
Attaque à MP	5	45	Permet de porter une atk phys en utilisant ses MP.
Birdkiller	3	20	Frappe plus durement les adversaires volants.
Entomokiller	2	35	Frappe plus durement les insectoïdes.
Stonekiller	4	30	Frappe plus durement les adversaires de pierre.
Undeadkiller	2	45	Frappe plus durement les mort-vivants.
Devilkiller	2	25	Frappe plus durement les adversaires maléfiques.
Beastkiller	4	30	Frappe plus durement les adversaires bestiaux.
Tueur	2	25	Frappe plus durement les humanoïdes.
Maître voleur	5	50	Vole ce qu'il y a de mieux.
Aboule Gils	5	40	Permet de récupérer des gils en utilisant "Voler".
Tonifiant	3	35	Utilise les ress. secrètes d'une arme en uti. "Atk".
Horodéfense	1	20	Modifie les Défenses de façon aléatoire.
Pleine Lune	8	35	Favorise la Transe.
Contrattak	8	70	Riposte à un adv. qui vous a lancé une attaque phys.
Galanterie	4	35	Encaisse l'attaque à la place d'une jeune fille.
Talion	5	60	Favorise les "Contrattak".
Nichonifroa	4	25	Protège de Gel et de Chaleur.
Prudence	4	40	Protège des attaques en traître.
Niv. +	7	75	Accélère les changements de Niveau.
Compétence +	3	95	Accélère l'apprentissage des Compétences.
Hold-up	3	45	Permet de recevoir des gils en prenant la fuite.
Nuit blanche	5	30	Protège de Morphée.
Mithridate	4	20	Protège de Poison et de Toxique.
Orphée	4	35	Protège de Obscurité.
Echapée belle	8	85	Restaure auto. les HP en cas de dégâts critiques.
Toudoux	4	35	Protège de Fossile et de Pétra.
AutoPotion	3	30	Utilise automatiquement une Potion en cas de dégâts
Mobilis	4	30	Protège de Stop.
Détrouble	5	25	Protège de Confusion.
Dérober	3	65	Inflige des dégâts à l'adv en même temps que Voler.
Lupin	5	40	Augmente les chances de "Voler".

```

+=====+=====+=====+
| Steiner                                     |COMPSTEI|
+=====+=====+=====+

```

COMPÉTENCES D' ACTIONS

Nom	MP	CP	Description
Ténèbreuse	-	30	Lance une attaque élémentaire Ténèbre grâce à vos HP.
Soustraction	8	35	Inflige des dégâts égaux à la diff entre vos HP max et vos HP actuels.
Thanatos	16	40	Tue net un adversaire.
Emousse	8	40	Réduit la Force de frappe d'un adversaire.

Trépan	4 30	Réduit la Défense d'un adversaire.
Déprime	8 45	Réduit la Défense magique d'un adversaire.
Annumagik	4 25	Réduit la Puissance magique d'un adversaire.
Estoque	10 30	Fait utiliser "Attaquer" à toute l'équipe.
Foudrolle	24 30	Lance une attaque élémentaire Tonnerre.
Fente	26 35	Lance une attaque physique sur tous les adversaires.
Mortimer	32 70	Lance une attaque élémentaire Neutre sur tous les adv.
Choc	46 60	Lance une attaque physique.

COMPÉTENCES DE SOUTIEN

Nom	MGKL CP	Description
AutoBoom	15 95	Utilise auto. Boomerang pendant les combats.
AutoLévit	6 20	Utilise auto. Lévitiation pendant les combats.
AutoBooster	9 65	Utilise auto. Booster pendant les combats.
AutoRécup	10 75	Utilise automatiquement Récup pendant les combats.
Invincible	12 155	Utilise auto. Pakaho pendant les combats.
HP+10%	4 20	Augmente les HP max de 10%.
HP+20%	8 60	Augmente les HP max de 20%.
Champion	2 40	Augmente les chances de réussite d'une attaque phys.
Hypnose	5 30	Réduit les chances de réussite des atk phys de l'adv.
Ninjutsu	16 200	Permet d'atk en étant positionné en avant ou arrière.
Attaque à MP	5 50	Permet de porter une atk phys en utilisant ses MP.
Birdkiller	3 25	Frappe plus durement les adversaires volants.
Entomokiller	2 50	Frappe plus durement les insectoïdes.
Stonekiller	4 20	Frappe plus durement les adversaires de pierre.
Undeadkiller	2 30	Frappe plus durement les mort-vivants.
Devilkiller	2 30	Frappe plus durement les adversaires maléfiques.
Beastkiller	4 55	Frappe plus durement les adversaires bestiaux.
Tueur	2 20	Frappe plus durement les humanoïdes.
Tonifiant	3 50	Utilise les ress. secrètes d'une arme en uti. "Atk".
Herboriste	4 20	Double les effets des médicaments.
Pleine Lune	8 35	Favorise la Transe.
Contrattak	8 100	Riposte à un adv. qui vous a lancé une attaque phys.
Couverture	6 20	Encaisse l'attaque à la place d'un allié.
Talion	5 35	Favorise les "Contrattak".
Nichonifroa	4 35	Protège de Gel et de Chaleur.
Prudence	4 60	Protège des attaques en traître.
Niv. +	7 50	Accélère les changements de Niveau.
Compétence +	3 70	Accélère l'apprentissage des Compétences.
Nuit blanche	5 25	Protège de Morphée.
Mithridate	4 35	Protège de Poison et de Toxique.
Orphée	4 25	Protège de Obscurité.
Echappée belle	8 100	Restaure auto. les HP en cas de dégâts critiques.
Toudoux	4 30	Protège de Fossile et de Pétra.
AutoPotion	3 20	Utilise automatiquement une Potion en cas de dégâts.
Mobilis	4 35	Protège de Stop.
Détrouble	5 30	Protège de Confusion.

```

+=====+=====+=====+
| Freyja                                     |COMPFREY|
+=====+=====+=====+

```

COMPÉTENCES D'ACTIONS

Nom	MP CP	Description
Ryuken	10 20	Retire des HP et des MP.

COMPÉTENCES D'ACTIONS

Nom	MP	CP	Description
Brasier	6	25	Lance une attaque élémentaire Feu (faible).
Brasier +	12	50	Lance une attaque élémentaire Feu (moyenne).
Brasier X	24	75	Lance une attaque élémentaire Feu (forte).
Morphée	10	20	Endort la cible.
Glacier	6	25	Lance une attaque élémentaire Glace (faible).
Glacier +	12	50	Lance une attaque élémentaire Glace (moyenne).
Glacier X	24	85	Lance une attaque élémentaire Glace (forte).
Somni	6	20	Ralentit momentanément les réactions de la cible.
Foudre	6	25	Lance une attaque élémentaire Tonnerre (faible).
Foudre +	12	50	Lance une attaque élémentaire Tonnerre (moyenne).
Foudre X	24	80	Lance une attaque élémentaire Tonnerre (forte).
Stop	8	25	Arrête momentanément les réactions de la cible.
Arsenic	8	35	Provoque Poison.
Cyanure	18	40	Lance une att élém. Neutre et provoque Poison.
Aspire	2	70	Absorbe les MP.
Saignée	14	60	Absorbe les HP.
Quart	18	30	Inflige des dégâts en fonction des HP de la cible.
Comète	16	55	Lance une attaque élémentaire Neutre.
Hadès	20	45	Tue la cible instantanément.
Mégalith	18	30	Provoque Fossile.
H2O	22	55	Lance une attaque élémentaire Eau.
Météore	42	95	Lance une attaque élém. Neutre sur tous les adv.
Atomnium	40	95	???
Apocalypse	75	150	???

COMPÉTENCES DE SOUTIEN

Nom	MGKL	CP	Description
AutoBoom	15	70	Utilise auto. Boomerang pendant les combats.
AutoLévit	6	20	Utilise auto. Lévitiation pendant les combats.
AutoBooster	9	55	Utilise auto. Booster pendant les combats.
AutoRécup	10	30	Utilise automatiquement Récup pendant les combats.
Invincible	12	70	Utilise auto. Pakaho pendant les combats.
MP+20%	8	30	Augmente les MP max de 20%.
Sanatorium	2	20	Redonne des HP à la cible.
Tonifiant	3	25	Utilise les ress. secrètes d'une arme en uti. "Atk".
AntiBoom	7	30	Permet de passer outre le Boomerang de la cible.
MultiBoom	17	110	Double les effets d'une magie renvoyée avec Boomerang.
Élément 0	13	115	Annule l'élément d'une magie.
Demi MP	11	140	Divise par 2 les MP utilisés lors d'un combat.
Pleine Lune	8	25	Favorise la Transe.
Nichonifroa	4	15	Protège de Gel et de Chaleur.
Niv. +	7	30	Accélère les changements de Niveau.
Compétence +	3	55	Accélère l'apprentissage des Compétences.
Nuit blanche	5	25	Protège de Morphée.
Mithridate	4	30	Protège de Poison et de Toxique.
Parlotte	4	40	Protège du Mutisme.
Toudoux	4	25	Protège de Fossile et de Pétra.
Rétromagie	9	90	Renvoie tels quels les sorts lancés par l'adversaire.
AutoPotion	3	10	Utilise automatiquement une Potion en cas de dégâts.
Mobilis	4	35	Protège de Stop.
Détrouble	5	15	Protège de Confusion.

COMPÉTENCES D'ACTIONS

Nom	MP	CP	Description
Shiva	24	20	Lance une attaque élémentaire Glace sur tous les adv.
Ifrit	26	35	Lance une attaque élémentaire Feu sur tous les adv.
Ramuh	22	30	Lance une attaque élément. Tonnerre sur tous les adv.
Atomos	32	30	Inflige des dégâts en fonction des HP de tous les adv.
Odin	28	30	Tue tous les adversaires sur le coup.
Leviathan	42	40	Lance une attaque élémentaire Eau sur tous les adv.
Bahamut	56	80	Lance une attaque élémentaire Neutre sur tous les adv.
Arkh	80	100	???
Soin	6	30	Restaure une partie des HP (faible).
Soin +	10	50	Restaure une partie des HP (moyenne).
Soin max	22	155	Restaure une partie des HP (grande).
Vie	8	30	Annule un KO.
Scan	4	25	Donne les HP, MP et les points faibles de la cible.
Contrepoison	4	15	Soigne Toxique et Poison.
Persée	8	25	Soigne Fossile et Pétra.
Blindage	6	35	Réduit les dégâts provoqués par une attaque magique.
Carapace	6	30	Réduit les dégâts provoqués par une attaque physique.
Coi	8	30	Provoque Mutisme.
Minimum	8	40	Miniaturise la cible.
Boomerang	6	20	Dresse un mur renvoyant les attaques magiques.
Folie	8	35	Provoque Confusion.
Furie	6	30	???
Cécité	6	40	Provoque Obscurité.
Léviation	6	20	Fait léviter la cible.

COMPÉTENCES DE SOUTIEN

Nom	MGKL	CP	Description
AutoBoom	15	75	Utilise auto. Boomerang pendant les combats.
AutoLévit	6	20	Utilise auto. Lévitiation pendant les combats.
AutoBooster	9	55	Utilise auto. Booster pendant les combats.
AutoRécup	10	35	Utilise automatiquement Récup pendant les combats.
Invincible	12	105	Utilise auto. Pakaho pendant les combats.
MP+20%	8	45	Augmente les MP max de 20%.
Sanatorium	2	30	Redonne des HP à la cible.
Herboriste	4	15	Double les effets des médicaments.
AntiBoom	7	45	Permet de passer outre le Boomerang de la cible.
Cohérence	10	80	Augmente les effets de la magie.
Demi MP	11	125	Divise par 2 les MP utilisés lors d'un combat.
Pleine Lune	8	30	Favorise la Transe.
Nichonifroa	4	25	Protège de Gel et de Chaleur.
Niv. +	7	50	Accélère les changements de Niveau.
Compétence +	3	60	Accélère l'apprentissage des Compétences.
Nuit blanche	5	25	Protège de Morphée.
Mithridate	4	15	Protège de Poison et de Toxique.
Parlotte	4	20	Protège du Mutisme.
Toudoux	4	40	Protège de Fossile et de Pétra.
AutoPotion	3	20	Utilise automatiquement une Potion en cas de dégâts.
Mobilis	4	30	Protège de Stop.
Détrouble	5	25	Protège de Confusion.
Turbo	12	190	Augmente la puissance des Chimères.

```

+=====+=====+=====+
| Eiko                                     | COMPEIKO |
+=====+=====+=====+

```

COMPÉTENCES D'ACTIONS

Nom	MP	CP	Description
Carbuncle	24	35	Lance Boomerang sur toute l'équipe.
Fenril	30	55	Lance une attaque élémentaire Terre sur tous les adv.
Phénix	32	40	Lance une att. élém. Feu et soigne les KO de l'équipe.
Marthym	54	120	Lance une att. élém. Sacré sur tous les adversaires.
Soin	6	20	Restaure une partie des HP (faible).
Soin +	10	40	Restaure une partie des HP (moyenne).
Soin max	22	80	Restaure une partie des HP (grande).
Vie	8	35	Annule KO.
Vie +	24	90	???
Contrepoison	4	15	Soigne Toxique et Poison.
Persée	8	25	Soigne Fossile et Pétra.
Esuna	20	80	Annule les effets de diverses affections.
Blindage	6	20	Réduit les dégâts provoqués par une attaque magique.
Carapace	6	20	Réduit les dégâts provoqués par une attaque physique.
Booster	8	30	Accélère momentanément les réactions de la cible.
Coi	8	25	Provoque Mutisme.
Minimum	8	35	Miniaturise la cible.
Boomerang	6	25	Dresse un mur renvoyant les attaques magiques.
Léviation	6	25	Fait léviter la cible.
Divan	16	35	???
Titan	14	25	Augmente la puissance des attaques physiques.
Dual	4	50	Vole une "Gemme" à l'adversaire.
Sidéral	36	110	???

COMPÉTENCES DE SOUTIEN

Nom	MGKL	CP	Description
AutoBoom	15	70	Utilise auto. Boomerang pendant les combats.
AutoLévit	6	25	Utilise auto. Lévitiation pendant les combats.
AutoBooster	9	65	Utilise auto. Booster pendant les combats.
AutoRécup	10	35	Utilise automatiquement Récup pendant les combats.
Invincible	12	100	Utilise auto. Pakaho pendant les combats.
MP+10%	4	15	Augmente les MP max de 10%.
MP+20%	8	50	Augmente les MP max de 20%.
Sanatorium	2	20	Redonne des HP à la cible.
AntiBoom	7	55	Permet de passer outre le Boomerang de la cible.
Cohérence	10	90	Augmente les effets de la magie.
Demi MP	11	120	Divise par 2 les MP utilisés lors d'un combat.
Pleine Lune	8	30	Favorise la Transe.
Nichonifroa	4	20	Protège de Gel et de Chaleur.
Niv. +	7	65	Accélère les changements de Niveau.
Compétence +	3	55	Accélère l'apprentissage des Compétences.
Amulette Moug	3	30	La puissance invisible de Moug vous protège.
Nuit blanche	5	25	Protège de Morphée.
Mithridate	4	20	Protège de Poison et de Toxique.
Parlotte	4	15	Protège du Mutisme.
Toudoux	4	35	Protège de Fossile et de Pétra.
AutoPotion	3	30	Utilise automatiquement une Potion en cas de dégâts.
Mobilis	4	15	Protège de Stop.
Détrouble	5	15	Protège de Confusion.

Turbo 12 150 Augmente la puissance des Chimères.

+=====+
| Tarask | COMPTARA |
+=====+

COMPÉTENCES D'ACTIONS

Nom	MP	CP	Description
Shakra	4	30	Restaure les HP et MP d'un allié.
Don	-	90	Lance une attaque élémentaire Neutre grâce au gils.
Aquarius	12	25	Lance une attaque physique.
Aura	12	25	Applique Pakaho et Récup à un allié.
Sort	12	20	Fragilise un adversaire vis-à-vis d'un élément.
Réveil	20	35	Annule le KO d'un allié.
Upperkart	20	50	Inflige des dégâts aux ennemis en fonction de leurs HP.
Ermitage	16	40	Inflige châtement à tous les ennemis.

COMPÉTENCES DE SOUTIEN

Nom	MGKL	CP	Description
AutoBoom	15	85	Utilise auto. Boomerang pendant les combats.
AutoLévit	6	35	Utilise auto. Lévitiation pendant les combats.
AutoBooster	9	70	Utilise auto. Booster pendant les combats.
AutoRécup	10	35	Utilise automatiquement Récup pendant les combats.
Invincible	12	140	Utilise auto. Pakaho pendant les combats.
HP+10%	4	10	Augmente les HP max de 10%.
HP+20%	8	40	Augmente les HP max de 20%.
Champion	2	30	Augmente les chances de réussite d'une attaque phys.
Ninjutsu	16	210	Permet d'atk en étant positionné en avant ou arrière.
Attaque à MP	5	60	Permet de porter une atk phys en utilisant ses MP.
Birdkiller	3	10	Frappe plus durement les adversaires volants.
Entomokiller	2	10	Frappe plus durement les insectoïdes.
Stonekiller	4	10	Frappe plus durement les adversaires de pierre.
Undeadkiller	2	10	Frappe plus durement les mort-vivants.
Devilkiller	2	10	Frappe plus durement les adversaires maléfiques.
Beastkiller	4	10	Frappe plus durement les adversaires bestiaux.
Tueur	2	10	Frappe plus durement les humanoïdes.
Sanatorium	2	40	Redonne des HP à la cible.
Tonifiant	3	20	Utilise les ress. secrètes d'une arme en uti. "Atk".
Horodéfense	1	35	Modifie les Défenses de façon aléatoire.
Guyomtel	19	125	???
Bonkarma	3	30	???
Pleine Lune	8	60	Favorise la Transe.
Contrattak	8	240	Riposte à un adv. qui vous a lancé une attaque phys.
Couverture	6	90	Encaisse l'attaque à la place d'un allié.
Talion	5	50	Favorise les "Contrattak".
Nichonifroa	4	30	Protège de Gel et de Chaleur.
Prudence	4	30	Protège des attaques en traître.
Niv. +	7	50	Accélère les changements de Niveau.
Compétence +	3	80	Accélère l'apprentissage des Compétences.
Hold-up	3	30	Permet de recevoir des gils en prenant la fuite.
Nuit blanche	5	20	Protège de Morphée.
Mithridate	4	25	Protège de Poison et de Toxique.
Orphée	4	25	Protège de Obscurité.
Echappée belle	8	75	Restaure auto. les HP en cas de dégâts critiques.
Toudoux	4	15	Protège de Fossile et de Pétra.
Rétromagie	9	170	Renvoie tels quels les sorts lancés par l'adversaire.

AutoPotion	3 30	Utilise automatiquement une Potion en cas de dégâts.
Mobilis	4 20	Protège de Stop.
Détrouble	5 30	Protège de Confusion.

```

+=====+=====+=====+
| Kweena                                     |COMPKWEE|
+=====+=====+=====+

```

Nom	MP	Description
Gobelipunch	4	Lance une attaque élémentaire Neutre.
Hadès Nv.5	20	Tue net les adversaires ayant un Niv. multiple de 5.
Sidéral Nv.4	22	Lance une attaque élém. Sacré sur les Niv. mult. de 4.
Percée Nv.3	12	Réduit la Défense des adv. ayant un Niv. multiple de 3
Châtiment	18	Lance Châtiment.
Léthacaprice	12	Exécute aléatoirement un ennemi ou un allié.
Fréon	14	Lance une attaque élémentaire Eau sur tous les adv.
Mother	64	Lance Blindage et Carapace sur toute l'équipe.
Matragique	8	Réduit les HP à 1.
Infection	16	Lance Confusion, Obscurité, Poison, Somni et Minimum.
Ultime limite	10	Lance une attaque élémentaire Neutre.
1000 épines	8	Inflige 1000 points de dégâts.
Pumpkin head	12	Inflige des dégâts égaux à la diff entre vos HP et MP
Nocturne	14	Attaque générale. Provoque Morphée.
Cyclone	22	Lance une attaque élémentaire Vent sur tous les adv.
Shacker	20	Lance une attaque élémentaire Terre sur tous les adv.
Angélique	4	Utilise "Remède" sur toute l'équipe.
Tétarisation	10	Inflige des dégâts en fctn du nb de gren. attrapées.
Mistral	14	Rétablit les HP de toute l'équipe.
Invisibilité	8	Dissimule un allié.
Tétanie	8	Provoque Gel.
Worchester	10	Provoque Chaleur.
KO Magique	2	Réduit les MP de la cible.
Pakaho	14	Applique "Vie" en cas de KO.

COMPÉTENCES DE SOUTIEN

Nom	MGKL	CP	Description
AutoBoom	15	75	Utilise auto. Boomerang pendant les combats.
AutoLévit	6	40	Utilise auto. Lévitiation pendant les combats.
AutoBooster	9	70	Utilise auto. Booster pendant les combats.
AutoRécup	10	30	Utilise automatiquement Récup pendant les combats.
Invincible	12	165	Utilise auto. Pakaho pendant les combats.
MP+10%	4	50	Augmente les MP max de 10%.
Sanatorium	2	60	Redonne des HP à la cible.
Tonifiant	3	35	Utilise les ress. secrètes d'une arme en uti. "Atk".
Horodéfense	1	40	Modifie les Défenses de façon aléatoire.
Demi MP	11	90	Divise par 2 les MP utilisés lors d'un combat.
Pleine Lune	8	250	Favorise la Transe.
Contrattak	8	55	Riposte à un adv. qui vous a lancé une attaque phys.
Nichonifroa	4	20	Protège de Gel et de Chaleur.
Niv. +	7	60	Accélère les changements de Niveau.
Compétence +	3	40	Accélère l'apprentissage des Compétences.
Pluriche	5	100	Augmente le nombre de gils reçus à la fin d'un combat.
Nuit blanche	5	40	Protège de Morphée.
Mithridate	4	20	Protège de Poison et de Toxique.

```

Parlotte      4 30  Protège du Mutisme.
Toudoux      4 35  Protège de Fossile et de Pétra.
Aspi MP      6 80  ???
AutoPotion   3 30  Utilise automatiquement une Potion en cas de dégâts.
Mobilis      4 20  Protège de Stop.
Détrouble    5 25  Protège de Confusion.

```

```

-----
#####
-----

```

```

//=====\\
<< Partie 6 >>
\\=====//

```

```

-----
#####
-----

```

```

+=====+=====+=====+
| Armes - Djidane                                     | ARMESDJI |
+=====+=====+=====+

```

Armes	Att	Description	Capacité(s)
Dague	12	Arme de voleur.	Malandrin(C)
Dague magik	14	Au début, elle était utilisée contre les Mages Noirs. Effet sup.: Mutisme.	3e Oeil(C) Malandrin(C)
Mithdague	18	Dague en mithril. Arme de voleur.	Lupin(S)
Canif	21	Épée de voleur. Effet pot.: Mutisme.	Regardez!(C) Galanterie(S)
Organix	24	Épée de voleur. Effet pot.: Obscurité.	Amépée(C)
Gradius	30	Dague très facile à manier. Effet sup. Somni.	Embrouilles(C) Coudepot

Explodor	31	"Couteau à embrouilles" amélioré. Effet pot.: Embrouilles.	Solidarité(C) Coudepot(C)
Canif runik	37	Appelée aussi: "Vipère aspic". Effet pot. : Poison.	Coudepot(C)
Zorin	42	Dague très populaire chez les voleurs.	Malandrin(C)
Ange Bleu	44	Epée courte chargée de l'âme d'un ange. Effet pot. : Folie.	Coffrer(C)
Sargatanas	53	Épée faite d'un "Morceau d'Epitaf". Effet pot. : Fossile.	Embrouilles(C)
Orichalque	71	Dague la plus tranchante du monde.	3e Oeil(C)

=====
| Armes - Steiner | ARMESSTE |
=====

Armes	Att	Description	Capacité(s)
Flamberge	12	Épée de combat.	Beastkiller(S)
Épée de fer	16	Épée en fer.	Soustraction(C)
Mithépée	20	Épée en mithril.	Trépan(C)
Sanguine	24	Épée ensanglantée.	Ténébreuse(C)

Nothung	35	Épée contenant un esprit de glace. Élément offensif : Glace. Effet sup.: Gel	Déprime(C)
Épée Vénus	38	Épée en corail. Élément offensif : Tonnerre.	Estoque(C)
Diamantine	42	Épée en diamant.	Emousse(C)
Sabreur	46	Épée contenant un esprit des flammes. Élément offensif : Feu. Effet sup. : Chaleur.	Annumagik(C)
Runebringer	57	Épée sur laquelle des runes sont gravées. Effet sup. : Obscurité.	Thanatos(C)
Ragnarok	87	Épée pour chevalier sur la lame de laquelle des lettres divines sont gravées. Effet sup. : Somni.	Choc(C) Foudrolle(C)

Beate

SLR 23 Épée très longue pour Chevaliers Sacrés. Réduit de moitié les effets de Feu.

```

=====+=====+=====+=====+=====+=====+=====+=====+=====+=====+
| Armes - Freyja                                     | ARMESFRE |
=====+=====+=====+=====+=====+=====+=====+=====+=====+=====+

```

Armes	Att	Description	Capacité(s)
Javeline	18	Lance pour Chevaliers Dragons.	Dragkiller(S)
Mithlance	20	Lance garnie de mithril.	Léthée(C)
Partisan	25	Ancien objet d'art. Actuellement utilisée comme lance de combat.	Ryuken(C) Pleine Lune(S)
Gungnir	31	Lance garnie de glace tranchante. Élém-	Drain(C)

		ment offensif : Glace. Effet sup. : Gel	
Trident	37	Appelée aussi : "Lance hallucinante". Effet sup. : Obscurité.	Louna (C)
Pertuisane	42	Lance d'assaut garnie d'un métal assez lourd pour infliger de gros dégâts. Effet sup. : Stop.	Hexragon (C)
Obélisque	52	Lance garnie de pierres magiques. Effet sup. : Fossile.	Sakura (C) Préséance (S)
LanceGourou	62	Lance sacrée. Élément offensif : Sacré.	Guivre (C) Léthée (C)
Dragonade	77	Lance faite de barbillons du Grand Dra- gon. Appelée aussi : "La tueuse d'ange"	Drée (C)

=====
| Armes - Bibi | ARMESBIB |
=====

Armes	Att	Description	Capacité(s)
Magekane	12	Canne pour Mages Noirs	Brasier (C)
Canna Glace	16	Canne porteuse de la force du Dieu de la Glace. Élément offensif: Glace.	Glacier + (C) Somni (C)
Foudrekane	16	Canne porteuse de la force du Dieu du Tonnerre. Élément offensif: Tonnerre.	Foudre+ (C) Arsenic (C)
Cahnène	23	Canne faite à partir d'une branche du Grand Arbre. Effet sup. : Somni.	Stop (C) Cyanure (C) Saignée (C)

Cannyprès	27	Canne émettant une lumière mystérieuse. Effet sup. : Embrouilles.	Quart (C) Mégalith (C) Comète (C)
Octogocanne	29	Canne porteuse de la force du Dieu de l'Eau. Absorbe les éléments Eau et Vent Augm. la puiss. att. élém. Eau. Effet sup. : Embrouilles.	Brasier X (C) Glacier X (C)
Sortkane	32	Canne chargée d'un sortilège redoutable Effet sup. : Mutisme.	Météore (C) Aspire (C)

```

+=====+
| Armes - Dagga                                     | ARMESDAG |
+=====+

```

Bâtons

Armes	Att	Description	Capacité (s)
Bâton	11	Bâton de combat.	Soin (C) Cntrepoison (C) Carapace (C)
Mithbâton	14	Bâton de mithril.	Vie (C) Coi (C) Blindage (C)
Galaxias	16	Bâton incrusté de pierres précieuses. Réduit de moitié les effets de Ténèbres.	Compétence+ (S) Boomerang (C) Lévitacion (C)
Bâton bénit	23	Bâton servant à rétablir les HP de la cible.	Sanatorium (S) Soin + (C) Vie (C)
Bâton sacré	27	Bâton sacré. Élément offensif : Sacré.	Minimum (C) Folie (C) Coi (C)
Moby Dick	36	Sceptre porteur du couroux de la ba- leine blanche.	Soin Max (C) Vie (C)

Armes	Att	Description	Capacité(s)
Aéro-Massue	13	Massue de combat à longue hampe, pour attaques à distance. Élément offensif: Vent.	Scan(C) Cntrepoison(C)
Multimassue	17	Massue porteuse d'une force surnaturelle, pour attaques à distance. Élément offensif: Vent.	Cécité(C) Persée(C) Blindage(C)
Masse magik	23	Massue à longue hampe magique, pour attaques à distance. Augm. la puissance des atk élém. Sacré. Élém. off. : Vent.	Furie(C) Minimum(C) Soin(C)
Mithmassue	27	Massue de mithril à longue hampe, pour attaques à distance. Élément offensif: Vent.	Boomerang(C) Blindage(C) Carapace(C)
Chakrette	45	Massue à longue hampe, la plus efficace du monde, pour attaques à distance. Élément offensif : Vent.	Divan(C)

=====+=====+=====+
| Armes - Eiko | | | | ARMESEIK |
+=====+=====+=====+

Flûtes

Armes	Att	Description	Capacité(s)
Golemflûte	17	Flûte porteuse de la force du Golem.	AutoRécup(S) Soin +(C) Vie(C)
Ramyaflûte	21	Flûte porteuse de la force des Ramya.	Lévitacion(C) Persée(C) Coi(C)
Fifre	24	Flûte porteuse de la magie des fées.	Esuna(C) Booster(C) Récup(C)
Hamelin	27	Flûte dotée de pouvoirs surnaturels.	Soin Max(C) Titan(C) Dual(C)

Massues

Armes	Att	Description	Capacité(s)
Aéro-Massue	13	Massue de combat à longue hampe, pour attaques à distance. Élément offensif: Vent.	Scan(C) Cntrepoison(C)
Multimassue	17	Massue porteuse d'une force surnaturelle, pour attaques à distance. Élément offensif: Vent.	Cécité(C) Persée(C) Blindage(C)
Masse magik	23	Massue à longue hampe magique, pour attaques à distance. Augm. la puissance des atk élém. Sacré. Élém. off. : Vent.	Furie(C) Minimum(C) Soin(C)
Mithmassue	27	Massue de mithril à longue hampe, pour attaques à distance. Élément offensif: Vent.	Boomerang(C) Blindage(C) Carapace(C)
Chakrette	45	Massue à longue hampe, la plus efficace du monde, pour attaques à distance. Élément offensif : Vent.	Divan(C)

=====
 | Armes - Tarask | ARMESTAR |
 =====

Armes	Att	Description	Capacité(s)
Griffe	23	Gant de combat.	Shakra(C) Contrattak(S)
Amèriffe	33	Gant prévu pour les assassinats. Effet sup. : Poison.	Don(C) Contrattak(S)
Mithgriffe	39	Gant muni de pièces de mithril pointues et tranchantes.	Sort(C) Contrattak(S)
Toxigriffe	45	Gant muni de griffes empoisonnées. Effet sup. : Toxique.	Aura(C) Contrattak(S)

Dragriffes	53	Gant muni de griffes de dragon. Élément offensif : Eau.	Aquarius (C) Contrattak (S)
Tigriffes	62	Gant remarquable par ses griffes longues et fines.	Réveil (C) Contrattak (S)
Vengeresses	70	Gant redoutable permettant de détruire la cible d'un seul coup. Effet sup.: Coup mortel.	Upperkart (C) Contrattak (S)
Césariffes	75	Gant porteur de la force du Dieu du Vent. Élément offensif : Vent. Effet sup. : Embrouilles.	Ermitage (C) Sort (C) Contrattak (S)

=====
| Armes - Kweena | ARMESKWE |
=====

Armes	Att	Description	Capacité(s)
Fourchette	21	Fourchette de combat pour les Kwe.	Pleine Lune (S)
Fourchette+	34	Fourchette mystérieuse ayant l'effet contraire du "Défijeur". Eff. sup: Fossile.	Pleine Lune (S)
Mithrette	42	Fourchette à dents de mithril.	Pleine Lune (S)
Argette	53	Fourchette argentée. Effet sup.: Somni.	Pleine Lune (S)
Bistrette	68	Fourchette très connue des gourmands. Effet sup. : Morphée.	Plein Lune (S)

```

+=====+=====+=====+
| T Ê T E | EQUIPTET |
+=====+=====+=====+

```

Tête	Description	Capacité(s)
Airain	Armet de bronze. Réduit de moitié les effets de l'Eau.	Entomokiller(S)
Armet Croix	Redonne de la vigueur.	Attaque à MP(S) Devilkiller(S)
Armet d'or	Armet d'or.	Déprime(C) Léthée(C) Détrouble(S)
Armet Fer	Armet de fer.	Orphée(S) Niv. +(S)
Armet Genji	Un des 3 grands trésors des Genji.	HP+20%
Armithrilet	Armet de mithril. Augmente la puissance des attaques élémentaires Sacré.	Nuit blanche(S) Mithridate(S)
Bandana	Bande d'étoffe magique permettant au porteur des mouvements rapides.	Tueur(S) Nuit blanche(S)
Barbutah	Redonne le moral.	Prudence(S) Dragonkiller(S)
Béret vert	Permet de bouger plus rapidement.	Compétence +(S) Détrouble(S)
Bicorne	Couvre-chef très chic... Neutralise Glace.	Pleine Lune(S) Toudoux(S)

Bonnet	Chapeau traditionnel de Condéa, porté à l'occasion de cérémonies.	Contrattak(S) Orphée(S) Undeadkiller(S)
Broche d'or	Broche magique. Augmente la puissance des attaques élémentaires Eau.	AutoRécup(S) Parlotte(S)
Calotte	Chapeau sacré.	Nuit blanche(S) Nichonifroa(S)
Capuchon	Chapeau d'origine étrangère. Réduit de moitié les effets de Feu, Tonnerre et Eau.	Champion(S) Mobilis(S) Hadès(C)
Casque	Permet d'avoir l'air d'une star. Réduit de moitié les effets de l'Eau.	Undeadkiller(S)
Casque magik	Casque protégé par une force magique. Neutralise Terre.	Toudoux(S) Détrouble(S)
Chakra	Permet de découvrir des qualités potentielles.	HP+20%(S) Mithridate(S)
Chaperon	Chapeau écarlate. Augmente la puissance des attaques élémentaires Feu.	Attaque à MP(S) Couverture(S)
Chapo Magot	Chapeau magique. Augmente la puissance des attques élémntaires Sacré et Ténèbre	Parlotte(S) Brasier +(C)
Chapopointu	Les Mages aiment bien porter ce genre de chapeau.	Carapace(C)
Cuireau	N'est pas très commode lors des combats.	Brasier(C)
Diamarmet	Armet en diamant.	Champion(S) Nuit blanche(S)

Gomme-Armet	Armet pour débutant. Réduit de moitié les effets du Tonnerre.	Soustraction(C)
Hypnoronne	Couronne émettant une lueur mystérieuse. Neutralise Vent.	Tueur(S) Rétromagie(S)
Robinhood	Permet de reprendre courage. Augmente la puissance des attaques élémentaires Vent	Orphée(S) Tonifiant(S)
Tiare	Couronne portée par les Ramya. Réduit de moitié les effets du Vent.	Détrouble(S) Folie(C) Lévitiation(C)
Tricorne	Les Mages seront beaucoup plus cool avec ce chapeau. Augmente la puiss. des attaques élémentaires Glace.	Somni(C)
Turban	Permet de reprendre courage. Augmente la puissance des attaques élémentaires Terre.	Horodéfense(S) Tonifiant(S)

=====+=====+=====+
| B R A S | EQUIPBRA |
+=====+=====+=====+

Bras	Description	Capacité(s)
Arsenal	Protège de diverses attaques. Réduit de moitié les effets de Feu, Glace et Tonnerre.	HP+20%(S)
Bracimaira	Bracelet orné de plumes de Chimaira. Neutralise Sacré.	Dérober(S) Tonifiant(S)
Cuirgnet	Bracelet de cuir. Permet de reprendre courage.	Beatskiller(S) Glacier(C)
Diamantelet	Gantelet de diamant. Neutralise Eau.	Compétence +(S) Toudoux(S)

EgoBracelet	Bracelet fabriqué dans le monde des ténèbres. Neutralise Ténèbres.	Beastkiller(S) Niv. +(S)
Gantelet	Gantelet pour ceux qui savent bien combattre à l'épée. Réduit de moitié les effets de Feu, Terre, Eau et Vent.	Couverture(S)
Gantelex	Gantelet de combat. Réduit de moitié les effets de la Glace.	Undeadkiller(S)
Gant Genji	Un des 3 grands trésors des Genji.	Pleine Lune(S)
Glacelier	Gantelet très apprécié des combattants.	AutoLévit(S) Contrattak(S)
Jadelet	Bracelet de jade. Augmente la puissance des attaques élémentaires Sacré.	Nichonifroa(S) Pleine Lune(S)
Magikelet	Bracelet magique.	Détrouble(S) Coi(C)
Mithrilet	Bracelet de mithril.	Entomokiller(S)
N'kai	Bracelet que portaient les Ninja.	Lupin(S) Undeadkiller(S) H2O(C)
Ossumelet	Bracelet d'os. Augmente la puissance des attaques élémentaires Terre.	Tonifiant(S)
Paracoup	Gantelet de bronze.	Mithridate(S)
Paramith	Gantelet de mithril.	Tueur(S) Entomokiller(S)

Pickpocket	Bracelet pour voleurs.	Maître voleur(S)
Poignet	Bracelet commun.	Hold-up(S)
Thor	Gantelet de foudre porteur de la force du Dieu du Tonnerre. Réduit de moitié les effets du Tonnerre. Augmente la puiss. des attaques élém. Tonnerre.	Devilkiller(S) Tonifiant(S)
Vitrumelet	Bracelet de verre. Réduit de moitié les effets de l'Eau.	Aboule Gils(S) Mithridate(S)

=====+=====+=====+
| C O R P S | EQUIPCOR |
=====+=====+=====+

Corps	Description	Capacité(s)
Armure de lin	Armure magique.	Couverture(S)
Armure d'or	Armure d'or.	Stonekiller(S)
Bretelle	Permet de reprendre des forces.	Stonekiller(S) Horodéfense(S) Contrattak(S)
Brigandine	Vêtement pouvant faire reprendre des forces.	Compétence +(S) Rétromagie(S)
Carapace	Offre une très bonne protection. Réduit de moitié les effets du Feu, de la Glace et du Tonnerre.	Hypnose(S)
Catsuit	Vêtement féminin en caoutchouc. Augmente	Talion(S)

	la puissance des attaques élémentaires Tonnerre.	Esuna (C)
Cotte	Armure faite de mailles métalliques. Réduit de moitié les effets de la Terre.	HP+10% (S) Birdkiller (S)
Cotte Genji	Un des 3 grands trésors des Genji.	Nichonifroa (S) Champion (S)
Cuir	Vêtement en cuir.	Galanterie (S)
Cuirasse	Plastron de combat. Réduit de moitié les effets de la Glace.	Shakra (C)
Démarmure	Armure fabriquée dans l'Autre-Monde. Absorbe l'élément Ténèbres. Augmente la puiss des attaques élém. Ténèbres.	Pleine Lune (S)
Diamarmure	Armure de diamant.	Compétence + (S)
Erlastron	Plastron de bronze.	Toudoux (S)
Erlimure	Armure de bronze. Réduit de moitié les effets du Vent.	Birdkiller (S)
Giladaman	Vêtement très résistant. Réduit de moi- tié les effets du Feu.	Stonekiller (S) Birdkiller (S)
Gilet Camo	Redonne le moral.	Mobilis (S) Mithridate (S) Dérober (S)
Haubert	Permet d'être plus énergétique.	Devilkiller (S)
Kimono	Vêtement d'origine étrangère.	Hypnose (S)

		HP+10% (S)
Manto noir	Vêtement magique. Augmente la puissance des attaques élémentaires Glace.	Nuit blanche (S) MP+10% (S)
Mitharmure	Armure de mithril. Réduit de moitié les effets de l'Eau.	Toudoux (S) Couverture (S)
Mithgilet	Gilet orné de pièces de mithril. Réduit de moitié les effets de l'Eau.	AutoPotion (S)
Plaque	Permet de reprendre courage.	Mobilis (S) Undeadkiller (S)
Plastronix	Autrefois, un démon aimait porter cette armure. Réduit de moitié les effets des Ténèbres.	Devilkiller (S) AutoPotion (S) Mobilis (S)
Robe	Robe pour les experts en magie blanche. Augmente la puissance des attaques élémentaires Sacré.	Parlotte (S) AutoPotion (S) Sidéral (C)
Robe de coton	Robe normale.	Herboriste (S) Blindage (C)
Robe de Kwe	Vêtement Kew.	Mithridate (S) Nichonifroa (S) AutoRécup (S)
Robe de lumière	Robe habité par l'esprit de la lumière. Augmente la puissance des attaques élémentaires Sacré et Ténèbres.	Demi MP (S) AutoRécup (S) Vie + (C)
Robe en soie	Robe en soie.	Compétence + (S) Parlotte (S)
Robe Gaïa	Robe protégée par le Dieu de la Terre. Absorbe l'élément Terre. Augmente la puissance des atk élém. Terre.	Nuit blanche (S) Pleine Lune (S) Aspire (C)
Robe noire	Robe pour les experts en magie noire.	MP+20% (S)

	Augmente la puissance des attaques élémentaires Ténèbres.	Atomnium(S) MultiBoom(S)
Soierie	S'enflamme très facilement. Réduit de moitié les effets du Tonnerre.	Soin(C) Foudre(C)
Toge	Robe pour Mages.	AutoPotion(S) MP+10%

=====+=====+=====+=====+=====+=====+=====+=====+=====+=====+=====+=====

| A C C E S S O I R E S | EQUIPACC |

=====+=====+=====+=====+=====+=====+=====+=====+=====+=====+=====+=====

Accessoires	Description	Capacité(s)
Alliance	Permet de reprendre des forces.	Echapée belle(S) Aspi MP(S) Elément 0(S)
Angelarme	Boucle d'oreille sacrée pour femmes. Augmente la puissance des attaques élémentaires Sacré.	AutoRécup(S) MP+20%(S) Léthée(C)
Améthyste	Restaure une partie des HP. Inutilisable hors des combats. C'est un accessoire.	Atomos(C) Quart(C)
Arôme	Sent très bon. Augmente la puissance des attaques élémentaires Sacré.	AutoRécup(S)
Bande Force	Permet de reprendre des forces.	Attaque à MP(S) Contrattak(S) Brasier +(C)
Barrette	Barrette ayant divers effets. Augmente la puissance des attaques élémentaires Glace.	Herboriste(S) Horodéfense(S) Soin +(C)
Béryl	Restaure une partie des HP. Inutilisable hors des combats. C'est un accessoire.	Leviathan(C) HP+10%(S)

Bottes 7L	Bottes légères comme une plume. Absorbent l'élément Terre.	AutoLévit(S) Lévitacion(C) Minimum(C)
Bottes magik	Chaussures magiques.	MP+10%(S) Détrouble(S) Cécité(C)
Boomebague	Anneau chargé de la magie "Boomerang".	AutoBoom(S) Hypnose(S) Boomerang(C)
Boucle pure	Boucle protégée par une force mystérieuse.	Mithridate(S) Tonifiant(S) Foudre(C)
Chaîne d'or	Collier magique mystérieux. Réduit de moitié les effets du Vent. Augmente la puissance des attaques élém Ténèbres.	AutoPotion(S) Hold-up(S) Blindage(C)
Chevillère	Chaîne ornée de trèfles à 4 feuilles, permettant de reprendre courage.	Mobilis(S) Sanatorium(S) Contrattak(S)
Combat boots	Bottes de combat.	Attaque à MP(S) Préséance(S) HP+20%(S)
Coraline	Bague sertie de coraux. Absorbe l'élément Tonnerre.	Nuit blanche(S) Tueur(S) Ryuken(C)
Desert boots	Chaussure tout-terrain. Réduisent de moitié les effets de la Terre.	Hold-up(S) Carapace(C) Scan(C)
Diadème	Couronne ayant divers effets. Augmente la puissance des attaques élémentaires Feu.	Orphée(S) Compétence +(S) Vie(C)
Diamant	Restaure une partie des HP. Inutilisable hors des combats. C'est un accessoire.	Nichonifroa(S) Hypnose(S)
Emeraude	Restaure une partie des HP. Inutilisable hors des combats. C'est un accessoire.	Booster(C) MP+10%(S) Drain(C)

Extension	Barrette ayant divers effets. Augmente la puissance des attaques élémentaires Tonnerre.	AutoPotion(S) MP+10%(S) Niv. +(S)
Féelarme	Permet de retrouver le moral. Augmente la puissance des attaques élémentaires Vent.	Niv. +(S) Nichonifroa(S) Récup(C)
Germina	Permettent de reprendre des forces. Augmentent la puissance des attaques élémentaires Terre.	Prudence(S) HP+10%(S) Malandrin(C)
Grenat	Restaure une partie des HP. Inutilisable hors des combats. C'est un accessoire.	Bahamut(C) Sanatorium(S)
Gris-gris	Bague pouvant protéger contre diverses attaques. Réduit de moitié les effets de tous les éléments.	Ninjutsu(S) Élément 0(S) Demi MP(S)
H-Espace	Inflige des dégâts à un allié ou un ennemi. Est considéré comme un accessoire.	Odin(C)
Jaunelard	Beau foulard jaune permettant de reprendre des forces.	Birdkiller(S) Pluriche(S) Aboule Gils(S)
Lapita	"Unis-la à une autre moitié !" Absorbe les éléments Sacré et Ténèbres.	Turbo(S)
Lapis	Restaure une partie des HP. Inutilisable hors des combats. C'est un accessoire.	Compétence +(S) Champion(S)
Lunalithe	Restaure une partie des HP. Inutilisable hors des combats. C'est un accessoire.	Blindage(C) Beastkiller(S)
Madahine	Bague protectrice appréciée depuis très longtemps. Absorbe l'élément Glace.	Nichonifroa(S) Herboriste(S) Amulette Moug(S)
Métempsy	Bague porteuse de la force du Phénix. Augmente la puissance des attaques élémentaires Sacré.	Invincible(S) Vie(C) Réveil(C)

Musc	Fiolle émettant une lueur étrange... Augmente la puissance des attaques élémentaires Ténèbres.	Zantetsu(S)
Obi noir	Redonne de la vigueur. Augmente la puissance des attaques élémentaires Vent.	HP+20% Beastkiller(S) Quart(C)
Opale	Restaure une partie des HP. Inutilisable hors des combats. C'est un accessoire.	Shiva(C) Glacier +(C)
Péridot	Restaure une partie des HP. Inutilisable hors des combats. C'est un accessoire.	Ramuh(C) Foudre +(C)
Résurex	Soigne KO. Inutilisable hors des combats	Phénix(C)
Rosetta	Bague porteuse de la force du Dieu du Feu. Absorbe l'élément Feu.	Niv. +(S) Cohérence(S) MultiBoom(S)
Rouge No5	Son éclat nacré appelle une force sacrée Réduit de moitié les effets de Sacrée. Augmente la puissance des atk élém Eau.	Niv. +(S) AntiBoom(S) Parlotte(S)
Ruban	Moug restera toujours avec toi... Absorbe les éléments Eau et Vent. Réduit de moitié les attaques élémentaires Eau, Glace, Tonnerre et Sacré.	Marthym(C) Compétence +(S) Amulette Moug
Rubis	Restaure une partie des HP. Inutilisable hors des combats. C'est un accessoire.	Carbuncle(C) Boomerang(C)
Sandales	Augmentent la puissance "exotique".	
Saphir	Restaure une partie des HP. Inutilisable hors des combats. C'est un accessoire.	Fenril(C) Pleine Lune(S)
Topaze	Restaure une partie des HP. Inutilisable hors des combats. C'est un accessoire.	Ifrit(C) Brasier +(C)

Partie 6.29

Objets (Items)

Objets

Nom	Description	Capacité(s)
Antidote	Soigne Toxique et Poison.	
Bocca	Soigne Mutisme.	
Cachet	Soigne Zombie.	
ChocoLégume	Soigne Furie. Les Chocobo adorent ça.	
Défiueur	Soigne Fossile et Pétra.	
Désembrouil	Soigne Embrouilles.	
Elixir	Rétablit les HP et les MP.	
Ether	Redonne 150 MP à la cible. Moins efficace hors combats.	
Gemme	Restaure une partie des HP. Inutilisable hors des combats. Gemme émettant une lueur étrange...	
Lasik	Soigne Obscurité.	
Maxi Potion	Redonne 450 HP à la cible. Moins efficace hors combats.	
Ninja Sun	Arme de jet beaucoup plus puissante que Rotator.	
Potion	Redonne 150 HP à la cible. Moins efficace hors combats.	
Remède	Annule divers états anormaux.	
Renais	Annule KO.	
Résurex	Soigne KO. Inutilisable hors des combats.	
Rotator	Arme de jet. Inflige de gros dégâts à la cible.	
Tente	Restaure les HP et les MP. Les Mog (Points de Sauvegarde) peuvent soigner toute l'équipe.	

Partie 6.30

Objets Clés (Key Items)

Trésors

Nom	Description
Aiguille platine	Trésor obtenu à Tréno. Amulette devant permettre de libérer Frank.
Appeau à Mog	Trésor obtenu à la Forêt Maudite. Attire les Mog sur l'Atlas. Jolie flûte décorée.
Autographe	Objet rare obtenu à Lindblum. Autographe du célèbre Rowell.
Billet	Trésor de Bibi. Sûrement un billet très cher.
Boucle Relique	Trésor de Eiko. Objet en rapport avec les anciennes Chimères.

Carte

Trésor reçu de Frank. Donne la position actuelle et les noms de lieux sur l'Atlas.

Clé de chef

Objet rare obtenu à Dali. Permet d'accéder au "trésor" du chef du village.

Cloche de Garde

Trésor de Bloumécia. Ouvre la "Porte de la Protection".

Cloche Guismar

Trésor de Guismar. Ouvre la "Porte des Cloches".

Cloche sacrée

Trésor de Guismar. Ouvre la "Porte Sacrée".

Coeur de grif.

Objet rare d'usage inconnu. Acheté aux enchères. Augmente la combativité. Enfin, semble l'augmenter.

Corde d'Or

Objet rare obtenu à Alexandrie. Prouve le droit au titre de ''Dieu du saut à a corde''.

Coupe de Dorga

Objet rare d'usage inconnu. Acheté aux enchères. Semble vraiment vieux...

Dame Astride

Objet rare obtenu à Alexandrie. Vas-y Hippo ! Fonce ! Tu peux être la star de la ville !

Diane d'Or

Objet rare obtenu à Lindblum. Diplôme du meilleur chasseur du royaume.

Grain de coubo

Trésor obtenu à Lindblum. Très apprécié des Mog.

Griffe de dragon

Trésor de Lindblum. Obtenu à Alexandrie. Objet en rapport avec les anciennes Chimères.

Illusion d'Ounet

Objet rare d'usage inconnu. Acheté aux enchères. Semble vraiment vieux...

Kilimandjaro

Objet rare obtenu à Madahine-Salee. Grains de café véritablement délicieux.

Laissez-passer

Trésor obtenu à la Porte Sud. Laissez-passer pour Lindblum.

La Balance

Objet rare obtenu à Madahine-Salee. L'une des Pierres Stellaires dispersées de par le monde.

La Vierge

Objet rare obtenu au village des Mages Noirs. L'une des Pierres Stellaires dispersées de par le monde.

Le Bélier

Objet rare obtenu à Dali. L'une des Pierres Stellaires dispersées de par le monde.

Le Cancer

Objet rare obtenu à Bloumécia. L'une des Pierres Stellaires dispersées de par le monde.

Le Scorpion

Objet rare obtenu dans la caverne de Kwane. L'une des Pierres Stellaires dispersées de par le monde.

Les Gémeaux

Objet rare obtenu à Tréno. L'une des Pierres Stellaires dispersées de par le monde.

Le Taureau

Objet rare obtenu à Tréno. L'une des Pierres Stellaires dispersées de par le monde.

Mappemonde

Objet reçu de Cid. Donne la position actuelle et les noms de lieux sur l'Altas.

Mini Bloumécia

Le plus populaire des objets rares. Figurine à collectionner. Plaît beaucoup aux enfants de Lindblum.

Mini Cid

Le plus populaire des objets rares. Figurine à collectionner. Plaît beaucoup aux enfants de Lindblum.

Miroir de Vent

Trésor obtenu au Vieux Château. Ouvre les portes de Terra.

Moka

Objet rare obtenu à Boden. Grains de café véritablement délicieux.

Panoplie

Objet rare obtenu à Lindblum. Costume de star...

Pendentif

Trésor de Dagga. Objet en rapport avec les anciennes Chimères.

Pièce de Chocog.

Objet rare lié aux Chocobo. Morceau supérieur-gauche d'un Chocographe.

Rang S

Objet rare obtenu à Dagueréo. Diplôme de Chasseur de trésors du plus haut eang délivré par la Guilde.

Remède étrange

Trésor obtenu à Lindblum. Base de la potion devant lever le sort de Cid.

Remède suspect

Trésor obtenu à Lindblum. Base de la potion devant lever le sort de Cid.

Roc bleu

Objet rare et mystérieux. Découvert à la passe de Condéa.

Roc jaune

Objet rare et mystérieux. Découvert à la passe de Condéa.

Roc rouge

Objet rare et mystérieux. Découvert à la passe de Condéa.

Roc vert

Objet rare et mystérieux. Découvert à la passe de Condéa.

Rose des vents

Trésor de Clayra. Repris à Alexandrie. Objet en rapport avec les anciennes Chimères.

Soin de Frank

Trésor donné par Frank. Antidote universel efficace contre les graines de Blambourine.

Partie X Jeu de Carte - Tetra Master

Le nom officiel du Jeu de carte dans FF9 est "Tetra Master". Pour jouer au carte contre quelqu'un il faut marcher à lui, et pesez sur "Carré". Voici quelques règles de base:

Tetra Master règles :

1. Sélectionner 5 cartes en votre possession pour jouer.
2. Si la flèche sur votre carte pointe sur une carte opposée, vous allez gagner sa carte.
3. Si la flèche sur votre cartes pointe la flèche de l'autre carte , un combat de carte va commencer
4. Si votre carte gagne le combat, vous gagner la carte opposée, si votre carte perd le combat de carte, l'opposant gagne votre carte.
5. Si vous avez à battre 2 ou cartes ou plus, vous pouvez choisir la carte que vous voulez pour commencer le combat de carte.
6. Le jeu prend fin quand toute les cartes on été utiliser, et le joueurs avec le plus de cartes est le gagnant. Le gagnant doit prendre une des cartes du perdant.

Card List

=====

- #1=goblin - achetez au card stadium (disc3)
- #2=fang - achetez au card stadium (disc3)
- #3=skeleton - achetez au card stadium (disc3)
- #4=flan - achetez au card stadium (disc3)

#5=zaghnol - Après avoir battu un Carve Spider
#6=lizard man - Après avoir battu un Lizard Man
#7=zombie - Après avoir battu un Zombie
#8=bomb - Trouver les mitaines de Tom (Alexandria, disc1)
#9=ironite - Trésore d'Hippauls, disc1 (sonnez la cloche Alexandria clocher)
#10=sahagin - Après avoir battu un Sahagin
#11=yet - Après avoir battu un Yeti
#12=mimic - Challenge un débutant
#13=wyerd - Challenge un débutant
#14=mandragora - Après avoir battu un mandragora
#15=crawler - Après avoir battu un crawler
#16=sand scorpion - Après avoir battu un sand scorpion
#17=nymph - Après avoir battu un nymph
#18=sand golem - Challenge un joueur moyen
#19=zuu - Après avoir battu un zuu
#20=dragonfly - Après avoir battu un dragonfly
#21=carrion worm - Après avoir battu un carrion worm
#22=cerberus - Après avoir battu un Cerberus
#23=antlion - Challenge un joueur moyen
#24=cactuar - avoir 50 sauts avec la corde à danser (disc1-4)
#25=gimme cat - Après avoir battu un gimme cat
#26=ragtimer - Challenge un joueur moyen
#27=hedgehog pie - Challenge un joueur moyen
#28=ralvuimahgo - Challenge un joueur moyen
#29=ochu - Après avoir battu un ochu
#30=troll - Après avoir battu un troll
#31=blazer beetle - Challenge un joueur moyen
#32=abomination - Challenge un joueur moyen
#33=zemzelett - Challenge un joueur moyen
#34=stroper - Challenge un joueur moyen
#35=tantarian - Challenge un joueur moyen
#36=grand dragon - Challenge un joueur moyen
#37=feather circle - Challenge un joueur moyen
#38=hecteyes - Après avoir battu un hecteyes
#39=ogre - Après avoir battu un ogre
#40=armstrong - Après avoir battu un armstrong
#41=ash - Après avoir battu un Ash
#42=wraith - Challenge un bon joueur
#43=gargoyle - Challenge un bon joueur
#44=vepal - Après avoir battu un vepal
#45=grimlock - Challenge straight shooter Shak (card stadium, disc4)
#46=tonberry - Challenge straight shooter Shak (card stadium, disc4)
#47=veteran - Challenge straight shooter Shak (card stadium, disc4)
#48=garuda - Challenge straight shooter Shak (card stadium, disc4)
#49=marlboro - Challenge marlboro master Joe (card stadium, disc4)
#50=mover - Challenge le card masters à Memoria
#51=abadon - Challenge beast master Gilbert (card stadium, disc4)
#52=behemoth - Challenge beast master Gilbert (card stadium, disc4)
#53=iron man - Challenge beast master Gilbert (card stadium, disc4)
#54=nova dragon - Challenge le card masters a Memoria
#55=Ozma - Après avoir TUER Ozma
#56=Hades - Challenge le card masters a Memoria
#57=holy - Challenge magic master Thalisa (card stadium, disc4)
#58=meteor - Challenge magic master Thalisa (card stadium, disc4)
#59=flare - Challenge magic master Thalisa (card stadium, disc4)
#60=Shiva - Challenge eidelon master Leyra (card stadium, disc4)
#61=Ifrit - Challenge eidelon master Leyra (card stadium, disc4)
#62=Ramuh - Challenge eidelon master Leyra (card stadium, disc4)
#63=Atomos - Challenge eidelon master Leyra (card stadium, disc4)
#64=Odin - Challenge eidelon master Leyra (card stadium, disc4)

- #65=Leviathan - Challenge eidelon master Leyra (card stadium, disc4)
- #66=Bahamut - Challenge eidelon master Leyra (card stadium, disc4)
- #67=Ark - Challenge eidelon master Leyra (card stadium, disc4)
- #68=Fenrir - Challenge eidelon master Leyra (card stadium, disc4)
- #69=Madeen - Challenge eidelon master Leyra (card stadium, disc4)
- #70=Alexander - Challenge eidelon master Leyra (card stadium, disc4)
- #71=Excalibur - Challenge weapon master Hunt (card stadium, disc4)
- #72=ultima weapon - Challenge weapon master Hunt (card stadium, disc4)
- #73=masamune - Challenge weapon master Hunt (card stadium, disc4)
- #74=elixir - Challenge weapon master Hunt (card stadium, disc4)
- #75=dark matter - Challenge le card masters a Memoria
- #76=ribbon - Challenge weapon master Hunt (card stadium, disc4)
- #77=tiger racket - Challenge weapon master Hunt (card stadium, disc4)
- #78=Save the queen - Challenge weapon master Hunt (card stadium, disc4)
- #79=Genji - Challenge weapon master Hunt (card stadium, disc4)
- #80=mithril sword - Challenge weapon master Hunt (card stadium, disc4)
- #81=Blue Narcis - Challenge le four-armed man a Daguerro
- #82=Hilda garde 3 - Challenge le four-armed man a Daguerro
- #83=Invincible - Trésore(dead pepper) shimmering island (disc4)
- #84=Cargo ship - Challenge le four-armed man a Daguerro
- #85=Hilda garde 1 - Challenge le four-armed man a Daguerro
- #86=Red Rose - Challenge le four-armed man a Daguerro
- #87=Theater ship - Challenge le four-armed man a Daguerro
- #88=Viltgance - Achetez de Mene avec 1800 points.
- #89=Chocobo - Challenge fat chocobo
- #90=fat chocobo - recoit par fat chocobo après que vous ayez trouver tous les trésors avec votre chocobo (y compri ceux avec Dead pepper)
- #91=Mog - Challenge le card masters a Memoria
- #92=Frog - Challenge le card master a Memoria
- #93=Oglop - Battre le champion (Erin) a card game tournament (disc3)
- #94=Alexandria - parlez a la fille qui coures alentour du market (Alexandria disc4)
- #95=Lindblum - chercher dans Linblum (après que queen Brahne attack, disc2)
- #96=two moons - Challenge le card masters a Memoria
- #97=Gargant - Après avoir battu un dracozombie
- #98=Namingway - Chercher dans Kuja`s room dans le desert palace
- #99=Boco - Challenge le card masters a Memoria
- #100=Airship- Utiliser dead pepper sur la crack sur le lost continent.

Merci à Leroy (leroygerrits@hotmail.com) pour la liste des cartes.

```
//=====\\
<< Partie 7 >>
\\=====//
```

```
=====
RATAÏME, Toujust, Toufo      [RATQUIZ!]
=====
```

(incomplet)

```
*****
      Les questions sont aléatoires!
*****
```


Bienvenue dans l'enfer du quiz !

QUESTION 1

La "15e Guerre de Lindblum" date de 1600 ?

Toufo

QUESTION 2

"Je veux être ton oisillon" est de Sir Conrad ?

Toufo

QUESTION 3

Le "Prima Vista" vient du Chantier Olmetta ?

Toufo

QUESTION 4

Le "Prima Vista" fonctionne avec la "Brume" ?

Toujust

QUESTION 5

Le château de Lindblum dépasse celui d'Alexandrie ?

Toujust

QUESTION 6

La Forêt des Chocobo est au NE de Lindblum ?

Toujust

QUESTION 7

Le taxair fonctionne 24h sur 24 ?

Toujust

QUESTION 8

La Route des Fossiles va d'Alex. à Tréno ?

Toufo

QUESTION 9

Le "Belkmehr" fonctionne depuis 8 ans ?

Toujust

QUESTION 10

Il y a des Eskuriax amicaux?

Toujust

Partie 7

Credits

Merci à CjayC <gamefaqs.com>

pour ce merveilleux site de FAQs!!

Merci à SquareSoft <squaresoft.com>

pour tout les jeux RPG magnifiques!!

Merci à HolyKnigh199

pour plusieurs corrections (boss,stats)

Merci à Patrick Biron <Moi!>

pour ma patience...! bien sur!

Merci à Ronan Dhellemmes

pour la traduction des États bénéfiques et nuisibles

Merci à Zouk B

Merci Spécial à ceux qui m'on supporter

//Me Contacter
//Adresse E-Mail //
// sevenheavens@gmail.com

Ce document est Copyright Patrick Biron (c) 2005-2013

This document is copyright Seven Heavens and hosted by VGM with permission.