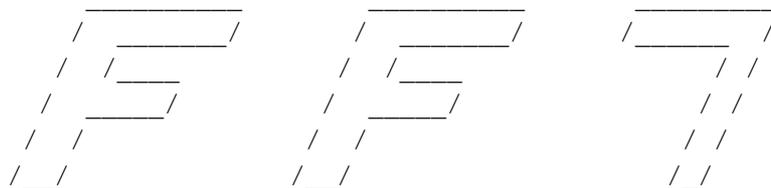


# Final Fantasy VII FAQ (French) - Clément Gallet Orochi K

by behemut

Updated to v0.8 on Aug 14, 2002



=====  
F I N A L F A N T A S Y V I I  
=====

écrit le 20 octobre 2001 (20/10/01) par  
Clément Gallet <behemut@multimania.com> et  
Orochi K <kartelkertra@caramail.com>  
v 0.8

=====  
C O P Y R I G H T  
=====

(c) 2001-2002, Clément Gallet.

(c) 2001-2002, Orochi K.

Ce guide est la propriété exclusive des auteurs et a été créé pour être accessible au public en général. Toute reproduction, intégrale ou partielle, à des fins lucratives est une offense à la loi et sera traitée comme telle.

Final Fantasy est une marque déposée de SquareSoft du Japon.

=====  
I N T R O  
=====

(Clément)

J'ai décidé de me lancer dans cette faq après avoir fini moulte et moulte fois ff7. FF7 est pour moi le meilleur RPG jamais sorti en france, il dépasse selon moi ff8 et ff9 par son scénario et par son système de matériels. Ce jeu a fait suite à d'innombrables rumeurs plus débiles les unes que les autres dont j'en ai rassemblé une grande partie. Pour l'instant, ce Faq n'est pas très complet, il concerne plutôt les avancés de ff7 qui comme moi sont toujours à la recherche de choses nouvelles sur et autour de ce magnifique RPG, et surtout, je suis pas motivé pour l'instant à recopier toute la liste des matériels ou les astuces pourries que tout le monde connaît du genre : "comment avoir Vincent?" qui font perdre un temps très important vu le nombre de Faq et soluces que je lis sur internet. Mais pour la minorité (0.1%) qui ne connaîtrait rien, je vais mettre tout ça quand je n'aurais rien d'autre à dire, c'est à dire dans très longtemps...

(Orochi)

Vu que Clément est plus porté sur les aspects réels et "intéressants" du jeu, j'ai travaillé sur les innombrables secrets du jeu. Vous trouverez donc la liste des secrets, des matériels et de pleins de choses sur FFVII. Comme FFVII figure parmi les meilleurs RPG sur PSX, j'ai mis l'accent sur ce qui fait le charme des RPG, l'exploration et les secrets. Si vous avez manqué quelque chose au cours de votre jeu, vous trouverez facilement ce que vous cherchez dans ce guide! Ceux qui y jouent pour la première fois pourront ainsi faire tous les trucs en plus avant de battre Sephiroth! (Bonne chance en passant ! ^\_^)

=====  
VERSIONS  
=====

14/8/02 - v 0.8

J'ai (Orochi) corrigé quelques erreurs et des fautes des frappes dans la section "Secret". Sinon, il n'y a rien de vraiment nouveau.

9/08/02 - v 0.7

Après une très longue période, je (Clément) avance enfin le faq avec 1 nouvelle section concernant l'origine des noms (mythologiques ou pas) et une finalisation avec correction des erreurs sur tout le faq.

30/10/01 - v 0.6

Rien d'a été changé mis à part Orochi qui a changé son e-mail.

25/10/01 - v 0.5

J'ai rajouté la liste des armures et acc. Et puis les niveaux de matériau et enfin une ébauche du guide: les astuces du debug room.

20/10/01 - v 0.4

Maintenant, on est 2 à écrire ce guide! Orochi K est arrivé avec moult secrets pour ce jeu!

19/09/01 - v 0.3

Ajout des sections 'armes', 'limites' et 'talents ennemis'

16/09/01 - v 0.2

Ajout de la section "infos"

14/09/01 - v 0.1

Lancement du faq, sections "combinaison de matériels", "rumeurs", "GS", "Items", "astuce 7777" et "pts d'aff."

=====  
SOMMAIRE  
=====

- I Armes
- II Armures
- III Accessoires
- IV Limites

- 1 Limites
- 2 Limites spéciales
- V Talents ennemis
  
- VI Combinaisons de materias
  
- VII Niveaux de materias
  
- VIII Rumeurs
  
- IX Gold Saucer
  - 1 Wonder
  - 2 Speed
  - 3 Battle
  - 4 Chocobo
- X Items
  
- XI Secrets
  
- XII Secrets de debug room
  
- XIII Astuce 7777
  
- XIV Points d'affection
  
- XV Origines des noms
  
- XVI Infos
  - Resurrection d'Aeris - explications
  - Projets non réalisés
  - Differences Jap/US

=====  
 I ARMES  
 =====

++++  
 Clad  
 ++++

Nom	att	%att	orifices	Augm.
Epée broyante	18	96	2 - 2	1
Sabre mythril	23	98	3 - 2	1
Bord-dur	32	98	4 - 2	1
Bord de papillon	39	100	4 - 4	1
Super épée	43	107	8 - 8	1
Organix	62	103	6 - 4	1
Epée crystal	76	105	6 - 6	1
Voleur fou	36	100	3 - 0	2
Sabre rune	40	108	4 - 0	2
Murasame	51	100	5 - 4	1
Coup d'ongle	70	100	0 - 0	0

Yoshiyuki	56	100	2 - 0	1
Apocalypse	88	110	3 - 0	3
Nuage du paradis	93	100	6 - 0	1
Ragnarok	97	105	6 - 6	1
Dernière arme	100	110	8 - 0	0

+++++

Barret

+++++

Fusil automatique	14	97	1 - 0	1
Fusil d'attaque	17	98	2 - 2	1
Boulet cannon	23	98	3 - 2	1
Ciseau atomique	32	99	4 - 2	1
Volcan lourd	39	100	4 - 4	1
Tronconneuse	52	100	5 - 4	1
Microlaser	63	101	6 - 4	1
A-M Cannon	77	103	6 - 6	1
Mitrailleuse W	30	100	3 - 0	2
Bras Vis	37	97	4 - 0	2
Bazooka solide	61	100	8 - 8	1
Punch foudroyant	62	110	0 - 0	0
Lanceur ennemi	35	100	5 - 2	1
Bunker	90	80	6 - 6	0
Rayon maxi	97	98	6 - 6	1
Manuscrit manquant	98	108	8 - 8	0

++++

Tifa

++++

Gant de cuir	13	99	1 - 0	1
Poing metallique	18	102	2 - 2	1
Griffe mythril	24	106	3 - 2	1
Gant majestueux	31	110	4 - 2	1
Canine de tigre	38	110	4 - 4	1
Poing de diamant	51	112	5 - 4	1
Griffe de dragon	62	114	6 - 6	1
Gant cristal	75	115	6 - 6	1
Moteur	27	106	3 - 0	2
Poing de platine	30	108	4 - 0	2
Poing de Kaiser	44	110	8 - 2	1
Gant de travail	68	114	0 - 0	0
Arme de pouvoir	28	106	4 - 0	2
Poing maître	38	108	6 - 0	1
Main divine	86	255	4 - 4	1
Super coeur	99	112	8 - 8	0

+++++

Aeris

+++++

Baton de garde	12	99	1 - 0	1
Baton de mythril	16	100	2 - 2	1
Baton metalique	22	100	3 - 2	1
Baton de frappe	32	100	4 - 2	1
Baton prisme	40	105	4 - 4	1
Baton aurore	51	110	5 - 4	1
Baton magicien	28	100	3 - 0	2
Baton de sage	33	100	4 - 0	2

Conte de fée	37	103	7 - 0	1
Parapluie	58	118	0 - 0	0
Garde de princesse	52	111	7 - 6	0

++++++

Red XIII

++++++

Broche diamant	33	102	4 - 4	1
Barrette argent	40	110	5 - 4	1
Barrette or	50	104	5 - 4	1
Broche Adaman	60	106	6 - 4	1
Peigne crystal	76	108	6 - 6	1
Peigne magique	37	100	3 - 0	2
Barrette Plus	39	104	4 - 0	2
Broche	59	108	8 - 0	1
Epingle cheveux	57	120	0 - 0	0
Peigne seraphin	68	110	4 - 0	1
Broche de fusil	87	100	6 - 6	1
Lune limitée	93	114	8 - 8	0

+++

Cid

+++

Lance	44	97	4 - 4	1
Lance taillade	56	98	5 - 4	1
Trident	60	105	6 - 0	1
Hache maîtresse	64	99	6 - 4	1
Partisan	78	100	6 - 6	1
Vipère hallebarde	58	102	4 - 0	2
Javelot	62	104	5 - 4	2
Mop	68	118	0 - 0	0
Lance de dragon	66	100	8 - 0	1
Cimeterre	86	102	2 - 2	3
Lance croissante	76	102	6 - 6	1
Fouet	100	100	6 - 0	1
Lance spirituelle	92	112	4 - 4	1
Evangile de venus	97	103	8 - 8	0

+++++

Youfie

+++++

Shuriken 4-points	23	100	3 - 2	1
Boomerang	30	101	4 - 2	1
Feu d'artifice	37	104	4 - 4	1
Anneau rasoir	49	105	5 - 4	1
Regard d'aigle	61	107	6 - 4	1
Croix cristal	74	110	6 - 6	1
Tailleur de vent	30	103	3 - 0	2
Vipère jumelle	36	108	4 - 0	2
Spiral de Shuriken	68	110	8 - 2	1
Superballe	68	120	0 - 0	0
Shuriken magique	64	113	3 - 0	1
Soleil levant	68	108	4 - 4	2
Oritsuru	90	116	8 - 4	1
Conformiste	96	112	8 - 8	0

++++++

Cait Sith

+++++++

Mphone jaune	36	100	4 - 2	1
Mphone vert	41	100	4 - 4	1
Mphone bleu	48	100	5 - 4	1
Mphone rouge	60	100	6 - 4	1
Mphone cristal	74	100	6 - 6	1
Mphone blanc	35	102	3 - 0	2
Mphone noir	31	104	4 - 0	2
Mphone argent	26	106	8 - 0	1
Conque	68	118	0 - 0	0
Mphone or	58	103	8 - 8	1
Bugle de combat	95	95	6 - 6	1
Tel. d'étoiles	88	102	8 - 8	1
Cri HP	95	110	8 - 8	0

+++++++

Vincent

+++++++

Mercure	38	110	4 - 2	1
Fusil chasse	48	112	4 - 4	1
Petit tonneau	51	118	5 - 4	1
Lariat	64	120	6 - 4	1
Winchester	73	120	6 - 6	1
Pacificateur	38	112	3 - 2	2
Cordage	48	124	4 - 4	2
Long tonneau R	65	255	8 - 8	1
Fusil argent	62	120	0 - 0	0
CR d'embuscade	42	255	4 - 4	1
Outsider	73	115	6 - 6	1
Supercoup ST	97	120	6 - 6	1
Peine de mort	99	115	8 - 8	0

+++++++

Sephiroth

+++++++

Masamune	99	255	6 - 6	0
----------	----	-----	-------	---

=====  
II ARMURES  
=====

Nom	Def	%Def	Defm	%Defm	Orifices	Effets	Augm.
Bijou de brouze	8	0	0	0	0	n/a	0
Bijou de fer	10	0	2	0	1 - 0	n/a	1
Bijou titan	14	2	4	0	2 - 0	n/a	1
Cercle mythril	18	3	8	0	2 - 2	n/a	1
Bijou charbon	27	3	14	0	3 - 2	n/a	1
Bracelet argent	34	4	22	0	4 - 2	n/a	1
Bracelet or	46	4	28	0	4 - 4	n/a	1
Bijou diamant	57	6	37	0	5 - 4	n/a	1
Bijou cristal	70	8	45	1	6 - 6	n/a	1
Bijou platine	20	0	12	0	2 - 0	n/a	2

Bracelet de rune	43	5	24	0	4 - 0	n/a	2
Veste d'eden	50	0	33	0	7 - 0	n/a	1
Bracelet sage	6	3	85	3	8 - 8	n/a	1
Bijou adaman	93	0	23	0	2 - 2	n/a	1
Bracelet Gigas	59	0	0	0	5 - 4	n/a	0
Garde imperiale	82	0	74	0	6 - 6	n/a	0
Bracelet Aegis	55	15	86	50	4 - 4	n/a	1
4ème bracelet	74	3	100	3	5 - 4	n/a	1
Bijou de guerrier	96	0	21	0	4 - 4	n/a	0
Beta Shinra	30	0	0	0	4 - 2	n/a	1
Alpha Shinra	77	0	34	0	6 - 6	n/a	1
4 Orifices	12	0	10	0	4 - 0	n/a	1
Bracelet feu	72	8	52	3	4 - 4	Absorbe feu	1
Bracelet aurore	76	8	54	3	4 - 4	Absorbe glace	1
Bracelet eclair	74	8	55	3	4 - 4	Absorbe eclair	1
Bracelet dragon	58	3	47	2	6 - 6	1/2 fe/gl/ec	1
Garde d'escorte	62	5	55	0	6 - 6	Pour hommes	1
Cercle Minerve	60	8	57	0	6 - 6	Pour femmes	1
Mystile	65	50	72	60	6 - 6	n/a	1
Collier	100	15	98	18	0 - 0	Atten.att.elem.	0
Montre precieuse	0	0	0	0	8 - 0	Superbe montre	1
Chocobracelet	35	10	38	10	4 - 0	n/a	1

=====  
 III            ACCESSOIRES  
 =====

Nom	Effets	Effets speciaux
Super poignet	"Force" + 10	n/a
Gilet protection	"Vitalité" + 10	n/a
Boucle d"oreille	"Magie" + 10	n/a
Talisman	"Esprit" + 10	n/a
Plume chocobo	"Dexterité" + 10	n/a
Amulette	"Chance" + 10	n/a
Echarpe champion	"Puis." et "Vital." + 30	n/a
Brassard	"Mag." et "Esp." + 30	n/a
Anneau resistant	"Vital." et "Esp." + 50	n/a
Anneau poison	Absorbe [Poison]	n/a
Pendentif étoilé	Imunise [Poison]	n/a
Lunettes argent	Imunise [Obscurité]	n/a
Bandeau	Imunise [Sommeil]	n/a
Anneau fée	Imunise [Poison/Obs.]	n/a
Anneau de pierres	Imunise [Paral./Petr./Apt.]	n/a
Cape blanche	Imunise [Gren./Mini]	n/a
Bit de sureté	Imunise [Mort/Petr/Apt]	n/a
Ruban	Imunise [So/Po/Tr/Fu/Co/Si/Gr/Mi/Ap/Pe/PM/Fo/Pa/Ob]	n/a
Baskets	Ajoute "Hâte"	n/a
Anneau feu	Annule [Feu]	n/a
Anneau glace	Annule [Glace]	n/a
Anneau eclair	Annule [Foudre]	n/a
Tetra élémentaire	Absorbe [Feu/Gl/Fdr/Te]	n/a
Anneau furie	Ajoute [Fureur]	n/a
Anneau protecteur	Ajoute [Bar/Barrm]	n/a
Anneau maudit	Ajoute [PM]	Amplifie Etat
Clochette de chat	n/a	Rest.HP qd.marches

Anneau reflet	Ajoute [Reflet]	n/a
Cercle d'eau	Absorbe [Eau]	n/a
Hypnocouronne	n/a	Acr. capac. manip.
Gant de voleur	n/a	Acr. capac. Voler

=====  
IV 1 LIMITES  
=====

1 : Dégâts sur 1 ennemi  
T : Dégâts sur tous les ennemis  
M n : Coups multiples n fois  
G : Guéri l'équipe entière  
S : Spécial

++++  
Clad  
++++

N1 Bravoure - 1	Contre-taillade - 1
N2 Contre-taillade - S	Climhazard - 1
N3 Météorain - M 5	Finition - S
N4 Omnislash - M 15	

++++++  
Barret  
++++++

N1 Grand Coup - 1	Souffle - S
N2 Bombe Grenade - T	Frappe lourde - S
N3 Rayon Satellite - T	Ungarmax - M 10
N4 Catastrophe - M 10	

++++  
Tifa  
++++

N1 Coup vif - S	Culbute - S
N2 Coup d'eau - S	Météodrive - S
N3 Coup du dauphin - S	Coup du météore - S
N4 Dernier paradis - S	

+++++  
Aeris  
+++++

N1 Vent guérisseur - G	Sceller le mal - S
N2 Souffle terrien - S	Marque de furie - S
N3 Protecteur planétaire - S	Battement de vie - S
N4 Grand évangile - S	

+++++++  
Red XIII  
+++++++

N1 Coup de griffe -1	Haut dément - S
----------------------	-----------------

N2 Dent de sang - S                      Rayon d'étoiles - M 12-15?  
N3 Lune hurlante - S                     Tempête terrienne - M 5  
N4 Mémoire Cosmos - T

+++  
Cid  
+++

N1 Propulsion - 1                        Dynamite - T  
N2 Super Saut - T                        Dragon - A  
N3 Plongeon de dragon - M 5            Grand rixe - M 5  
N4 Hauvent - M 12-13?

++++++  
Youfie  
++++++

N1 Eclair d'huile - 1                    Tranquille clair - G  
N2 Gratte-ciel - T                       Buffet sanglant - M 10  
N3 Gantelet - T                         Sort des vivants - M  
N4 Tout création - T

+++++++  
Cait Sith  
+++++++

N1 Dé - 1  
N2 Roulette - S

+++++++  
Vincent  
+++++++

N1 Bête galienne - S  
N2 Gigas de la mort - S  
N3 Masque infernal - S  
N4 Chaos - S

---

=====  
IV    2 Limites spéciales  
=====

++++  
Clad  
++++

Contre taillade : frappe un ennemi et le coup se répercute avec moins de  
dommage

Finition : fait des dommages et chasse les ennemis

++++++  
Barret  
++++++

Souffle : absorbe les MP d'un adversaire

Frappe lourde : chasse un ennemi

++++

Tifa

++++

Toutes les limites s'ajoutent

+++++

Aeris

+++++

Sceller le mal : fait 'paralyser' et 'silence' sur tous les ennemis

Souffle terrien : Anti état anormal sur tous les alliés

Marque de furie : Remplit la jauge de limite sur les autres alliés

Protecteur planétaire : Rend invincible pendant 40 sec. les alliés

Battement de vie : Ranime, restaure et guéri des états néfastes

Grand Evangile : fait 'Protecteur planétaire' et 'Battement de vie'

++++++

Red XIII

++++++

Haut dément : crée 'Hâte' sur alliés

Dent de sang : absorbe HP et MP

Lune hurlante : 'Folie' et 'Hâte' sur Red XIII

++++++

Cait Sith

++++++

Roulette :

Nom	Obtenir	Effet
Caisse à jouet	rien de particulier	attaque
Soldats de plomb	3 couronnes	attaque
Chanceuse	3 coeurs	100% d'attaque sur alliés
Nom de l'invocation	3 BAR	invoc. aléatoire
Transformation	3 Cait Sith	CS est seul
Danse de Mog	3 Etoiles	mégaelixir
Fin de partie	3 Têtes	mort sur ennemis
Joker de la mort	2 Têtes + 1 BAR	mort sur alliés

++++++

Vincent

++++++

Bête galienne : Eclat de bête : attaque les ennemis par le feu

Danse folle : attaque un ennemi

Gigas de la mort : Gigadunk : attaque tous ennemis

Filardent : attaque tous ennemis par la lumière

Masque infernal : Splattercombo : 5 coups sur 1 ennemi

Cauchemar : comme 'Haleine aigre'

Chaos : Sabre du Chaos : attaque tous adv.  
Bruit satanique : mort + attaque tous ennemis

---

=====  
V Talent ennemis  
=====

N°	Nom	Ennemi	Location	MP
1	Air de crapaud	Touche-moi	Forêt de Gongaga	5
2	L4 Suicide	Muse	Fouilles archéologiques	10
3	Marteau magique	Herbe rasoir	Ile de Utai	3
4	Vent blanc	Zemzelet	Autour de Junon	34
5	Grande garde	Bond de plage	Plage de Costa del sol	56
6	Mot d'ange	Pollensatila	Cratère Nord	50
7	Force de Dragon	Dragon noir	Cratère Nord	19
8	Force de mort	Adamantamai	Plage au sud de Utai	3
9	Lance flamme	Dragon	Mont Nibel	10
10	Laser	Griffe de la mort	Prison de Corel	16
11	Magique matra	Sweeper personnalisé	Autour de Midgar	8
12	Haleine aigre	Malboro	Falaise de Gaia	38
13	Beta	Midgar zolom	Marecage	35
14	Scaphandre	Serpent	Sous-marin Gelnica	34
15	Trine	Materia Keeper	Mont Nibel	20
16	Souffle magique	Stilva	Falaise de Gaia	75
17	????	Grand balancement	Nibelheim	3
18	Punch-Gobelin	Gobelin	Ile des Gobelins	0
19	Chocoucle	Chocobo	Mideel	3
20	Mort N5	Parasite	Cratère Nord	22
21	Peine de mort	Gros-borné	Ville ancienne	10
22	Roulette	Dealer de la mort	Cratère Nord	6
23	Eclat d'ombre	Armes	Lieu des Armes	100
24	Boîte Pandore	Dragon zombie	Cratère Nord	180

---

=====  
VI Les meilleures combinaisons de matériels  
=====

\*Combinaison "Invincible"

-Attaque finale + Phénix

-----  
\*Combinaison "Auto Soin"

-Opposition Magie + Guérison Max

-----  
\*Octo Bahamut 0

-Quadruple Magie + Bahamut ZERO, Invocation-W  
-(Dégâts maximaux=79 992)  
-(Coût=380MP)

-----  
\*Multi Attaque:

-Contre attaque, Contre attaque, Contre attaque, Contre attaque...  
-(Dégâts maximaux=159 984 avec 16 matériels)

-----

\*Auto Défense:

-Attaque Furtive + Bouclier

-----  
\*Chevaliers de la Table Ronde X8:

-Opposition magie + CDLTR,

-Opposition magie + CDLTR,

-Opposition magie + CDLTR,

-Opposition + Mimer,

-Opposition + Mimer,

-Opposition + Mimer,

-Opposition + Mimer,

-Opposition + Mimer

-(Dégats maximaux:1 039 896)

-(Coût=750MP)

=====  
VII NIVEAU DES MATERIAS  
=====

+++++

Materias verts

+++++

Nom	Nv2	Nv3	Nv4	Nv5
Feu	2 000	18 000	35 000	
Glace	2 000	18 000	35 000	
Foudre	2 000	18 000	35 000	
Terre	6 000	22 000	40 000	
Restaurer	2 500	17 000	24 000	40 000
Guerir	12 000	52 000	60 000	
Ranimer	45 000	55 000		
Scller	10 000	20 000		
Mystifier	12 000	25 000		
Transformation	8 000	24 000		
Quitter	10 000	30 000		
Poison	5 000	20 000	38 000	
Gravité	10 000	20 000	40 000	
Barrière	5 000	15 000	30 000	45 000
Comète	12 000	60 000		
Temps	8 000	20 000	42 000	
Destruction	6 000	10 000	45 000	
Contenir	5 000	10 000	15 000	60 000
Guerison max	3 000	100 000		
Bouclier	10 000	100 000		
Ultima	5 000	100 000		

+++++

Materias bleues

+++++

Tout	1 500	5 000	18 000	35 000
Opposition	20 000	40 000	60 000	100 000
Opposition magie	20 000	40 000	80 000	300 000
Turbo MP	10 000	30 000	60 000	120 000
Absorption HP	100 000			

Absorption MP	100 000			
Elément de base	10 000	40 000	80 000	
Effet suppl.	100 000			
Attaque furtive	20 000	60 000	100 000	150 000
Attaque finale	20 000	40 000	80 000	160 000
Coupure suppl.	200 000			
Vol simultané	200 000			
Quadruple magie	40 000	80 000	120 000	200 000

++++  
Materias jaunes  
++++

Talent ennemi				
Furie max	130 000			
Attaque double	100 000	150 000		
Magie W	250 000			
Element W	250 000			
Invocation W	250 000			
Voler	40 000	50 000		
Sentir	40 000			
Lancer	45 000	60 000		
Transformer	100 000			
Coup Mortel	40 000			
Manipuler	40 000			
Mimer	100 000			

++++  
Materias violettes  
++++

Super HP	10 000	20 000	30 000	50 000
Super MP	10 000	20 000	30 000	50 000
Super vitesse	15 000	30 000	60 000	100 000
Super magie	10 000	20 000	30 000	50 000
Super chance	15 000	30 000	50 000	100 000
Super exp	60 000	150 000		
Super gils	80 000	150 000		
Repousse ennemi	10 000	50 000		
Appat ennemi	10 000	50 000		
Appat chocobo	3 000	10 000	30 000	
Prevention	8 000	20 000	40 000	80 000
Longue portée	80 000			
Mega tout	20 000	50 000	80 000	160 000
Contre attaque	10 000	20 000	50 000	100 000
Couverture	2 000	10 000	25 000	40 000
Sous marin				
HP<->MP	80 000			

++++  
Materias rouges  
++++

Choco/mog	2 000	14 000	25 000	35 000
Shiva	4 000	15 000	30 000	50 000
Ifrit	5 000	20 000	35 000	60 000
Ramuh	10 000	25 000	50 000	70 000

Titan	15 000	30 000	60 000	80 000
Odin	16 000	32 000	65 000	90 000
Leviathan	18 000	38 000	70 000	100 000
Bahamut	20 000	50 000	80 000	120 000
Kjata	22 000	60 000	90 000	140 000
Alexandre	25 000	65 000	100 000	150 000
Phenix	28 000	70 000	120 000	180 000
Neo Bahamut	30 000	80 000	140 000	200 000
Hades	35 000	120 000	150 000	250 000
Typhoon	35 000	120 000	150 000	250 000
Bahamut ZERO	35 000	120 000	150 000	250 000
Chev. Tbl Ronde	50 000	200 000	300 000	500 000

=====  
 VIII RUMEURS  
 =====

++++  
 Le fantôme d'Aeris  
 ++++

\*Affirmation

-Selon plusieurs personnes, on peut voir le fantôme d'Aeris dans la Chapelle à l'endroit où Clad rencontre Aeris pour la première fois.

\*Explication

-Le fantôme existe réellement. La première fois que l'on retourne dans Midgar avec la clé trouvée au Village des ossements, on voit le fantôme d'Aeris qui clignote au-dessus de la fille en rouge.

++++  
 Une épée spéciale peut être gagnée au Speed Square  
 ++++

\*Affirmation

-Il existerait une épée (celle de Sephiroth ?) que l'on pourrait gagner au Speed Square.

\*Explication

-Pour ce qui est de l'épée de Sephiroth qui serait gagnée au Speed Square, j'ai en effet gagné une épée appelée la Masamune. Cependant, Clad ne peut pas utiliser cette épée, et dans l'inventaire, elle est définie comme une réplique de l'épée de Sephiroth. Cet objet est complètement inutile.

++++  
 CID donne un coup de pied au visage de un de ces vieux amis  
 ++++

\*Affirmation

-Il y aurait une scène cachée, quand la Shinra est prête à lancer la fusée sur le météore, allez au village de la fusée mais n'allez pas directement à celle-ci, allez plutôt dans la maison du comique et parlez lui (il faut avoir Cid dans votre groupe). Il vous racontera des blagues vraiment plates. Cid va s'énerver et lui mettra son pied en pleine figure.

\*Explication

-Cette scène existe et c'est plutôt drôle de voir Cid s'énerver.

++++  
Un certain moment, Tifa et Cid chevauchent un Chocobo  
++++

\*Affirmation

-Dans un certain moment que Clad décide de joindre une course de Chocobo, Tifa ou Cid demande de faire la course à sa place.

\*Explication

-Oui, il est possible de faire une course de Chocobos avec Cid ou avec Tifa. Il faut évidemment avoir celui (ou celle) avec qui l'on veut faire la course dans l'équipe. Si Tifa est dans ton groupe, elle se propose d'elle-même. Pour Cid, c'est pareil. De toute façon, cela n'apporte rien de plus.

++++  
Cid fait du snowboard  
++++

\*Affirmation

-Quand vous avez Cid dans votre groupe au Gold Saucer, allez au WonderSquare et faites du snowboard. Cid sera sur la planche !

\*Explication

-C'est vrai, j'ai pu tester cette rumeur, et c'est assez amusant ! Aussi à savoir : Ca marche aussi avec Tifa !

++++  
Est-t-il vrai qu'on peut avoir de l'argent illimité?  
++++

\*Affirmation

-Allez à Kalm et mettez vous sous le clocher ou une montre et pressez OK. Vous recevez une carte avec de l'argent. Dépensez tout et revenez chercher une autre carte. Il sera marqué 0\$. Vous avez alors de l'argent infini.

\*Explication

-Ca marche, mais uniquement avec la version Japonaise.

++++  
Un ennemi du nom Test 0  
++++

\*Affirmation

-Un ennemi du nom de Test 0 se cacherait dans la Prison de Corel. Pour le trouver, il y un coffre quelque part qui est vide. Tournez autour de ce coffre sans lâcher celui-ci et la prochaine attaque sera par Test 0. HP : 30000 MP : 250 EXP : 1000 AP : 100 GILS : 10000

\*Explication

-Les dernières informations sur le sujet m'indiquent que cet ennemi a été créé pour des tests au moment du montage du jeu. Par erreur, on aurait oublié de l'enlever dans la version Japonaise de Final Fantasy 7. Pendant la traduction américaine, il aurait été supprimé.

++++  
Vitesse à 255  
++++

\*Affirmation

-Combine 2 Materia Tout ensemble pour avoir 255 en vitesse.

\*Explication

-Il semblerait que oui ça fonctionne mais seulement dans la version Japonaise de Final Fantasy 7.

++++  
Tous les personnages au niveau 99  
++++

\*Affirmation

-Il est possible de commencer une nouvelle partie avec des personnages au niveau 99

\*Explication

-C'est possible mais seulement dans la version japonaise sur Playstation. Pour ce faire, exécutez ce code (carré, rond, R1, L2) au moment de démarrer une nouvelle partie.

++++  
Revivre Aeris  
++++

1\*Première affirmation

-Commencer en donnant la fleur achetée à Aeris pour Marlene, la fille de Barret. Ensuite soyez gentil avec Aeris durant le reste du jeu. Après avoir tué l'Arme de Rubis et Emeraude, gardez tous les objets du voyageur à Kalm. Emmenez les à l'église où Aeris vous a trouvé pour la première fois. Une jeune va dire "J'ai vu Aeris (la fille aux fleurs)". Allez à l'arrière (la porte est maintenant ouverte) et vous verrez le fantôme d'Aeris. Elle va marcher loin de vous. Chassez la jusqu'à ce qu'elle disparaisse. Retournez voir la jeune fille et elle va dire qu'Aeris ne veut pas jouer. Retournez dans la tour a Kalm et demandez la fleur à Marlène. Allez la porter sur le lit de fleurs dans l'église. Maintenant Aeris va revenir et va parler à Clad. Demandez lui de revenir avec vous et si vous avez été un bon garçon, elle va dire oui. Allez dans la ville oubliée dans la forêt endormie et allez dormir dans les lits. Durant la nuit Clad va lire le livre guide et va s'apercevoir que le MR. POISSON va apparaître seulement la nuit. Courrez à l'endroit où elle est morte, le passage sera ouvert. Prenez Clad et allez sur la plate-forme qui sera brisée en morceau. La Harpe terrestre va jouer et va faire remonter la Materia blanche, prenez la et allez la donner àA eris qui dira "désolée, je ne peux pas m'en servir comme ça". Allez à la prison du Gold Saucer dans le désert. La rose va vous permettre de marcher partout au GS Allez dans le saucer (l'ascenseur est brisé), c'est la seule façon. Dio va vous offrir d'acheter la Materia blanche. REFUSEZ. Dio va voler la Materia et courir vers l'arène de bataille où Cloud doit le battre. Dans la terre, la Materia blanche va se changer significativement. Emmenez la à Aeris et voilà, Aeris sera ressuscitée.

\*Explication

-Cet rumeur est bien entendu fausse comme toutes les autres concernant Aeris.

2\*Deuxième affirmation

-Pour soi-disant ressusciter Aeris, quand tu es chez Don Corneo, monte les escaliers à droite. Entre dans la pièce, mais surtout ne prends pas la queue de phénix. Cherche un interrupteur près de la télé, cela doit ouvrir une porte à l'extérieur. Tu entendas 1 boum. Sort de la maison et tu verras une porte. Entre a l'intérieur et il y a la Materia light. Prends la et emmène la au niveau maître, puis donne la à Aeris dans le temple des anciens normalement elle ne

devrait pas mourir.

\*Explication -J'ai testé cette façon de faire revivre Aeris sauf que par malheur, je n'ai pas réussi à trouver l'interrupteur (bien entendu).

### 3\*Troisième affirmation

-Quand on est à côté d'Aeris avant qu'elle crève, on lui fait lever la tête pour qu'elle esquive l'épée de Sephiroth.

\*Explication

-Sûrement impossible puisque la séquence de la mort d'Aeris est une cinématique, ce n'est pas possible de la modifier. J'ai moi-même vérifié si cette cinématique existait avec un Action Replay sur la version Playstation, elle n'y est pas.

### 4\*Quatrième affirmation

-Lorsque vous avez les 12 1/35 soldats, allez parler à l'homme qui vous permet de monter l'ascenseur de Junon. Il vous donnera la materia résurrection ! Allez à l'endroit où Aeris est morte avec la materia résurrection au niveau maître sur l'arme ultime de Clad. Aeris devrait normalement ressusciter.

\*Explication -l'objet soldats 1/35 ne sert à rien !

### 5\*Cinquième affirmation

-Tu dois d'abord gagner la dernière arme ET limite d'Aeris. Equipez-les sur Aeris sur sa dernière arme (qui se gagne à 3000 points au speed square) et ne mettez que des materias de niveau maître dessus! Lorsque Sephiroth essaiera de la tuer, Aeris devrait normalement éviter le coup !!!

\*Explication

-Pareil, voir explication de la troisième affirmation.

### 6\*Sixième affirmation

-Vous devez avoir tous les personnages et materias au niveau maître et avoir battu les Armes. Vous devez battre le dernier Sephiroth au Cratère Nord avec Clad en faisant UNE Fois Omnislash avec son épée la plus nulle. Clad prendra la materia Super Nova et en recommençant le jeu il devrait y avoir plein d'options (Scènes vidéo, ressusciter Aeris, jouer avec Sephiroth...).

\*Explication

-Marche pas...

### 7\*Septième affirmation

-Vous devez avoir tous les personnages et materias au niveau maître et avoir battu les Armes et vous rendre là où Aeris est enterrée. Clad prendra le sous-marin et ira chercher Aeris après s'être battu avec plusieurs Armes.

\*Explication

-Absolument faux.

+++++

Un Chocobo Rouge

+++++

\*Affirmation

-Pour avoir le Chocobo rouge, il faut accoupler 2 Chocobos d'or avec une noix volée à un loup (ou peut-être un autre animal) des régions du glacier.

\*Explication

-Le seul problème qui fait que cette rumeur est fausse c'est que les loups de la région du glacier n'ont pas de noix.

+++++

Un Chocobo des Forêts

+++++

\*Affirmation

-Quand vous avez Youfie, allez à Utai. Prenez Youffie dans votre équipe et allez tout au fond dans la 2ème partie de la ville. Gagnez tous les combats pour arriver au père, mais équipez vous de la Materia Voler. Une fois le combat commencée, volez le père de Yuffie pour avoir un "slip". Gagnez le combat, quittez la ville et allez tout au sud de l'île. Il y a des traces de Chocobo. Utiliser le "slip" et capturez le Chocobo. Normalement, ça devrait être un Chocobo spécial appelé Chocobo des Forêts.

\*Explication

-La seule chose qui fait que cette rumeur est fausse est que l'on ne peut rien voler au père de Youfie...

++++  
Un Chocobo Blanc ou Argent  
++++

\*Affirmation

-Pour avoir un Chocobo Blanc, il faut élever 2 "Gold" Chocobos au Rang S et les accoupler avec une Noix de Sahara.

\*Explication

-Je crois que la Rumeur du Chocobo blanc à commencé sur un bug du jeu. Quelques fois sur PC le Chocobo Doré est Blanc que dans l'écurie. Selon une rumeur est qu'il ne faut pas lui donner de nom. Mais dans le jeu, c'est impossible de ne pas donner de nom à ton chocobo.

++++  
Un Star chocobo  
++++

\*Affirmation

-Vous devez réussir à accoupler 2 chocobos d'argent pour avoir un Star chocobo. Ce chocobo pourrait aller dans l'espace.

\*Explication

-Très peu plausible.

++++  
Chocobo invisible  
++++

\*Affirmation

-Il faut se promener sur la carte du monde en appuyant plein de fois sur rond. Avec un peu de chance, Clad montera sur un chocobo invisible.

\*Explication

-Ce n'est pas impossible. Ca peut servir à ne pas avoir de combats. C'est surement un bug du jeu.

++++  
Une Materia du nom de Alpha-Léviathan  
++++

\*Affirmation

-Pour avoir cette Materia, il faut le Chocobo d'argent (il peut aller sous l'eau) et aller dans l'eau au cratère sous-marin et combattre Alpha-Leviathan.

\*Explication

-Pas de chocobo d'argent.

++++  
3 Materia Mimer dans le jeu  
++++

\*Affirmation

-2 autre Materia MIME se cacheraient quelque part.

\*Explication

-Aucune information de plus sur le sujet mais je me rappelle d'avoir vu une astuce que sur un certain ennemi, en le transformant, tu recevrais à coup sûr une Materia Mimer.

++++  
Materia d'invocation Super Nova  
++++

\*Affirmation

-Parlez à tout le monde dans Junon supérieure (incluant les commerçants, sans parler à la même personne 2 fois) avec Tifa et Youfie dans votre groupe. Allez ensuite voir le soldat près de la baie où il y avait le cargo. Il vous vendra la materia pour 1 000 000 gils et 2 baisers (1 de Tifa et 1 de Youfie). Il paraît que vous devez avoir tout l'argent tout de suite parce qu'il ne fera l'offre qu'une fois.

\*Explication

-Très peu probable, mais sinon j'aimerais bien l'avoir !

++++  
La materia Golem  
++++

\*Affirmation

-Il existerait une materia Golem quelque part

\*Explication

-Square a décidé de retirer la materia au dernier instant. Elle était plus forte que CDLTR. Ils l'ont retiré parce que le jeu aurait été trop facile.

++++  
Le Onyx Weapon  
++++

\*Affirmation

-Tu as besoin d'un Chocobo Blanc (autre rumeur) et ensuite va dans les marais à côté de la ferme de Chocobo. Il ne faut pas toucher le serpent et le Chocobo va s'enfoncer dans le marais et l'Onyx Weapon attend Cloud.

\*Explication

-Il faudrait avoir un Chocobo Blanc en premier...

++++  
Combattre LANCELOT ou le Roi au coeur de lion  
++++

\*Affirmation

-En premier, il faut posséder l'Épée Excalibur (voir rumeur au-dessus) et retourner dans la grotte à l'endroit que tu as trouvé la Materia Les Chevaliers

de la Table Ronde et tu te battras contre Lancelot.

\*Explication

-Mais Bien SUR !!!!

++++  
Un personnage du nom Générale  
++++

\*Affirmation

-Cet homme serait un homme fou qui fume la pipe dans le secteur 5 et tu aurais besoin de ces conseils pour faire revivre Aeris.

\*Explication

-Je n'ai jamais vu ce personnage.

++++  
Le ninja Karsten  
++++

\*Affirmation

-Si vous faites 255 batailles avec Yuffie dans la forêt où vous l'avez trouvée, Yuffie se battra contre Karsten pour savoir qui est le meilleur ninja. Si vous gagnez, Karsten se joindra à vous. Si vous perdez, Yuffie crèvera.

\*Explication

-D'après plusieurs personnes, cette rumeur est fausse. Mais j'ai reçu un e-mail d'une personne qui dit que c'est vrai. Personnellement, je trouve cette rumeur impossible.

++++  
Contrôler Zack  
++++

\*Affirmation

-Dormez 50 fois au Wall market. Ensuite, allez sur la plate-forme où Aeris est morte (il ne devrait plus y avoir de poissons). Parlez à Aeris (e houï ! Elle est ressuscitée). Elle vous dira de faire attention à Zack. Allez chez Aeris et parlez au supposé Zack. Il tuera Clad et il prendra sa place. Il est supposé avoir OmniSlash, un niveau de 99 et une attaque de 9999 HP.

\*Explication

-100 % Faux.

++++  
Personnage secret du nom de 'Holy'  
++++

\*Affirmation

-Un personnage secret du nom de Holy, un ange qui aurait 80 000 HP et 8000 MP avec, comme arme, un sabre du nom d'Angel Sabre. Tu pourrais invoquer et lancer tous les sorts autant que tu veux. Pour le trouver, tu dois défaire l'Arme d'Emeraude et de Rubis et avoir tous les soldats 1/35. Retourne à l'endroit où Aeris est morte. A l'endroit où tu vois la Materia Blanche, Holy va sortir et se joindre au groupe.

\*Explication

-Il y a déjà assez de discussions sur le fait que peuvent bien servir les soldats 1/35. Déjà, il faut tous les posséder mais en fait, combien il y en a dans le jeux?

(Orochi) Selon d'autres rumeurs, il y aurait 12 soldats 1/35 dans le jeu et une vous que tu les as tous, tu ne paieras pas au mini-jeu de Fort Condor. Plusieurs peuvent être gagnés au Speed Square!

++++  
Personnage secret du nom de 'Ryu'  
++++

\*Affirmation

-Le personnage Ryu de Breath of Fire 3 est disponible parmi les personnages secrets de Final Fantasy 7. Dans la maison de la Shinra sur le CD1, entre cette combinaison au coffre Droite 45, Gauche 16, Droite 84 et Gauche 69, tu entendra un bruit bizarre à chaque nombre. Quand tu sera sur le CD3, retourne à Midgar avec la clé pour retourner au Secteur 5. Parle à l'homme dans le tunnel près de la maison d'Aeris. Va rendre une visite au vendeur d'armes dans le secteur 5 et achète 10 de tous les objets qu'il vend en magasin. Il vous parlera au sujet d'un garçon dans Midgar se changeant en dragon. Allez à l'église où vous avez rencontré Aeris et il devrait y avoir un petit garçon rouge sur le toit. Parlez-lui et choisissez de dire "affamé?". Le dragon changera au personnage de Ryu et se joindra au groupe.

\*Explication

-C'est totalement faux. C'est impossible parce que FF7 et BoF3 ont été créés par 2 différentes compagnies (Square et Capcom). FF7 est disponible depuis 1997 et pourtant Breath of Fire 3 depuis 1998. Aussi l'homme qui est dans le tunnel au CD1 n'y est plus au CD2 et 3.

++++  
Personnage secret du nom de 'Teioh'  
++++

\*Affirmation

-Teioh est le champion des courses de Chocobo au Gold Saucer. Pour obtenir le cadet de Joe, il te faut 6 chocobos de catégorie A+. Va au Gold Saucer et trouve Dio qui est dans une des attractions. Il va commencer à se vanter de son coureur Teioh. Va te préparer à faire une course et choisis ton 4ème chocobo dans ta liste. Tu va courser contre Joe et si tu gagnes, il se joindra au groupe.

\*Explication

-C'est faux.

++++  
Personnage secret au bar  
++++

\*Affirmation

-A partir du 3ème CD, aller au bar de Costa del Sol, il y aura un homme aux toilettes. Parlez-lui pendant 8H d'affilé et il se joindra au groupe

\*Explication

-Comme si quelqu'un aurait la patience de lui parler pendant 8 heures. De toute façon, je rapelle à tous ceux qui croient au rumeurs concernant des persos cachés qu'il n'y a plus de place lors de la selection des personnages.

++++  
Se battre contre Sephiroth à la mort de Aeris  
++++

\*Affirmation

-A la fin du premier CD et au moment de la mort d'Aeris, si tous tes compagnons de jeux sont au niveau 99 (y compris Aeris, Yuffie et Vincent), tu vas te battre contre Sephiroth au lieu du Jenova Life. Si tu gagnes, Sephiroth épargnera Aeris.

\*Explication

-Je ne sais pas si elle est vraie mais le seul moyen le plus efficace de tester cette rumeur, est d'utiliser un traîner pour booster les statistiques des joueurs. J'ai reçu quelques e-mails pour affirmer qu'ils l'ont testée et que cela ne fonctionne pas.

++++  
Une limite 5 ou une 2ème limite 4 pour Clad  
++++

\*Affirmation

-Après avoir ouvert les 2 premiers coffres du cratère, retournez avec Vincent à la chute). Vous devriez trouver un monstre (Vincent's Soul -encore plus fort que les 2 Armes ensemble). Si vous le battez, vous recevrez la limite extrême niveau 5 de Clad s'appelant Cherry Blossom.

\*Explication

-J'ai testé personnellement cette rumeur qui est bien entendu fausse. Pour informations, Cherry Blossom est en fait la dernière limite de Cloud dans FF Tactics.

++++  
Sephiroth peut devenir un membre du groupe  
++++

\*Affirmation

-Si on veut que Sephiroth se joigne au Groupe, il faut trouver 8 statues dans le monde ou en "profondeur". Après il faut avoir une Masamune Blade et aller parler au marchand d'armes à côté de Gongaga.

\*Explication

-Selon moi, c'est impossible dans le jeu que Sephiroth se joindre au groupe. Mais des Cracks se trouvent sur le net pour que Sephiroth se joindre au groupe.

++++  
Retrouver un objet perdu au Village des ossements  
++++

\*Affirmation

-Au moment que tu perds un objet que tu ne peux plus retrouver dans le jeu, va au Village des Ossements et recherche un objet normal et tu aurais des chances de retrouver cet objet perdu

\*Explication

-Je n'ai pas encore testé cette rumeur, mais elle serait de très grand secours pour retrouver une Materia perdue ou impossible d'atteindre.

++++  
A quoi servent les Soldats 1/35 ?  
++++

Présentement, les objets Soldat 1/35 ne permettent pas d'attaquer des soldats de la Shinra. Selon plusieurs rumeurs que voici, ils peuvent être utilisés pour d'autre chose. Je donne aucune explication pour cause que je n'ai seulement les

2 seuls Soldat 1/35 en ma possession qu'on trouve à Junon. Il en existe 2 dans Junon et pour en avoir d'autres, voici les moyens :

\*Méthode 1 : Allez au Speed Square au Gold Saucer et si vous dépassez 3000 points, vous pouvez recevoir soldat 1/35.

\*Méthode 2 : Gagnez des mises aux courses de Chocobo et pour récompense, des Soldats 1/35.

\*Première affirmation : Apporter 35 Soldat 1/35 à un homme qui, au Gold Saucer, court après des enfants. Une fois que vous l'aurez trouvé, l'écran se figera et l'homme vous demandera si vous voulez Sephiroth.

\*Deuxième affirmation : Vous pouvez apporter les 35 Soldats 1/35 au marchand d'armes (Il est à l'est de Gongaga et au sud du Gold Saucer).

\*Troisième affirmation : Il serait utilisé pour transformer l'épée achetée à Utaï (mais comment faire ?).

\*Quatrième affirmation : Il serait utilisé pour des parties gratuites au jeu de bataille au Fort Condor.

\*Cinquième affirmation : Si vous avez 450 Soldat 1/35, allez voir le dormeur près de Junon. Il vous donnera un clone de Sephiroth.

++++  
Un clone de Clad nommé Jeune Clad  
++++

\*Affirmation

-Il y aurait, parfois, à la place de Vincent, Sephiroth et, au Gold Saucer à la place de Cait Sith, un clone de Clad appelé Jeune Clad.

\*Explication

-Pour l'image de Vincent, il peut avoir l'image de Sephiroth mais c'est surtout un bug de jeux (sur PC). Dans le menu principal, il y a l'image de Sephiroth, mais dès que vous allez dans le menu pour changer de personnage, l'image de Sephiroth sera remplacée par Vincent. Pour l'image de Clad, c'est encore un bug du jeu.

++++  
Expérience à un allié mort  
++++

\*Affirmation

-Quand tu combats avec tes 3 premiers personnages, tous les autres caractères gagnent la moitié de l'expérience gagnée. Si un de celui-ci est mort, son expérience augmente quand même et au moment qu'il monte d'un niveau, celui-ci redevient vivant.

\*Explication

-C'est très probable mais je n'ai pas encore testé cette rumeur.

++++  
Des points de réputation dans Final Fantasy 7  
++++

\*Affirmation

-Il aurait des points de réputation pendant les dialogues selon laquelle elle augmente ou descend selon les réponses choisies.

\*Explication

-Une personne aurait réussi à récupérer toutes les modifications des points de réputation selon les réponses qu'on a choisi. Ils servent à choisir avec quel personnage on veut sortir au Gold Saucer à la fin du CD1. On peut les configurer dans le debug mode.

++++  
Barret peut avoir 7777 HP en tout temps à un certain niveau  
++++

\*Affirmation

-Tout personnage qui a 7777 HP font une attaque spécial au début de la bataille. Si Barret est au Niveau 70 avec la combinaison de certaines materias, il aura pour un maximum de 7777 HP. Il faudra seulement que Barret soit rempli au début de la bataille. Voici les Materias: 5x HP plus (1 Étoile) - Je crois qu'une Materia de 5 étoile pourrait faire la même chose  
1x Phénix (2 Étoiles)  
1x Temps (2 Étoiles)  
1x Barrière (2 Étoiles)  
1x Guérison Max (2 étoiles)  
1x Destruction (3 Étoiles)

\*Explication

-Très plausible que ça fonctionne sauf que dès que Barret augmente d'un niveau, ça ne fonctionne plus.

++++  
Avoir l'épée Excalibur  
++++

\*Affirmation

-Pour recevoir cette arme, il faut remplir tous les trous de Matéria de la dernière arme de Clad avec des Chevaliers de la table Ronde au niveau Maître et l'épée se transformera en Excalibur.

\*Explication

-Il y a-t-il quelqu'un qui a la patience de le faire ?

++++  
Epée Masamune d'or  
++++

\*Affirmation

-Si vous avez 99 Masamune, vous aurez une Masamune d'or. Elle se vendrait au prix de 10 000 000 gils.

\*Explication

-je ne l'ai jamais encore essayée mais ca m'etonnerait !

++++  
Aller dans l'espace  
++++

\*Affirmation

-Si vous pointez le Highwind pendant 3 jours vers le haut, vous irez dans l'espace

\*Explication

-Qui a le courage de le faire?

++++  
Objets 'Movers'  
++++

\*Affirmation

-Un objet du nom de 'Movers' pourrait être utilisé sur les pots magiques à la place des Elixirs qui sont nécessaires pour les combattre et ainsi obtenir beaucoup de points d'expérience.

\*Explication

-Movers est le nom anglais des déménageurs, petites boules roses qui se trouvent au même endroit que les pots magiques. Une confusion a du être à la base de cette rumeur car il ne peut pas y avoir d'objets en plus.

---

=====  
IX G.S. 1 Wonder Square  
=====

++++  
Jeu du Sous-Marin (Torpedo Attack)  
++++

Chaque victoire vous rapporte 20 GP.  
La première fois que vous gagnez, vous recevez un objet :

Mega Materia	Encre
Niveau 1	Bombe T/S
Niveau 2	Dent de Dragon
Niveau 3	Ecailles de Dragon
Niveau 4	Chaudron

++++  
Mega Sumo  
++++

Pour 100 Gils, vous gagnez 1 GP contre le Sumo et 2 GP contre le normal.

++++  
Maison de Mog  
++++

La première fois que vous gagnez, la personne derrière vous vous donne 30 GP.  
Vous devez lui parler pour cela.

++++  
Super Dunk  
++++

Les 10 premiers dunks vous rapportent chacun 1 GP et le 11ème vous double vos gains à 20 GP. Puis les 10 suivants vous rapportent 1 GP chacun et le 22ème vous double à 60 GP. Le 33ème à 140 GP, le 44ème à 300 GP...

++++++

Moto G

++++++

Vous pouvez gagner 10 GP si votre score est au dessus de 10 000 points et la première fois; vous gagnez la materia Super vitesse.

+++++

Super catcheur

+++++

Prix : Rien, 1 GP, 3 GP, Potion, 80 GP.

+++++

Combat 3D

+++++

Battre les 2 premiers adversaires ne rapporte rien mais battre le 3ème vous donne 2 GP et le 4ème 20 GP.

+++++

Snowboard

+++++

Si Tifa ou Cid sont dans votre equipe, ils peuvent vous proposer de jouer à la place de Clad. A la fin de chaque course, on note votre performance avec 3 critères :

- Technique : le compteur commence au max et à chaque fois que vous touchez le bord, on vous enlève 1 point.
- Temps : moins vous mettez de temps à faire la course, plus vous aurez de points.
- Ballons : sur toute la course sont disposés des ballons rouges (1 point), bleus (3 points) et verts (5 points).

On vous donne un rang en fonction du score total (sur 100) : MAUVAIS (0-49), MOYEN (50-69), BON (70-100?)

Au début, vous ne pouvez faire que la course A. Si vous avez "BON", la course B se débloquent. Si ensuite vous avez "BON" à la course B, la course C se débloquent.

On vous donne des prix en fonction de votre score :

Course A : + de 70/100 = 30 GP et Bit de sûreté

Course B : + de 90/100? = 100 GP et materia "Tout"

Course C : + de 90/100? = 300 GP et bijou crystal

Si vous avez "BON" aux 3 courses, un ballon jaune apparaîtra au début. Si vous le prenez, vous passerez en mode "CONTRE LA MONTRE!". Tous les obstacles et les ballons disparaîtront et votre but sera de finir la course le plus vite possible. Pour vous aider, il existe le mode fantôme où un moogle représentera votre temps le plus rapide pour chaque course. Différentes options seront disponibles pour ce mode : vous pourrez choisir comme sol entre la neige et le damier, vous pouvez choisir la forme du fantôme: surf ou traineau.

Il y a d'autres rangs : NUL, MOYEN, BIEN.

Si vous avez "BIEN" aux trois courses, il apparaîtra au début de chaque course un ballon blanc. Si vous le prenez, il sera marqué "GAIN DE VITESSE!" et vous irez bien plus vite.

D'autres rangs apparaîtront en plus : TRES BIEN, EXCELLENT, SUPER.

Avoir SUPER sera bien difficile et vous recommencerez beaucoup car il ne faut toucher aucun bord et couper les virages le plus possible mais c'est possible avec un peu d'entraînement.

Si vous arrivez à avoir SUPER dans les trois courses (j'y suis arrivé !!!), un nouveau fantôme apparaîtra marqué "? ? ?". C'est en fait un pampa qui court à fond et c'est tout (snif sniff).

---

=====  
IX G.S. 2 Speed Square  
=====

Le but, comme vous le savez, est de shooter les cibles qui apparaissent, mais il y en a certaines de cachées :

- Le bateau (après les ballons) vous donne des points en fonction de la durée de votre tir.
- Un des projecteurs à la fin peut être degommé.

Le mega OVNI vers la fin peut être degommé que si vous gardez votre shoot puissant (il faut alterner tire et récupération).

Cible	Points
Ballon/Cactus tordu	30
Fantôme/Etoile/Stalactite/Hélico	40
Avion bleu/Cactus droit/Fusée	50
Avion gris/Boules jaunes/OVNI	60
Etoile de glace/Lapin rouge/Citrouille	70
Projecteur	200
Mega OVNI	1000
Bateau	-dépend-

Les prix sont :

- + de 3000 Masamune, Sweeper super, Soldat 1/35
- + de 5000 Parapluie (CD1), Fouet (CD2-3)

Parapluie et Fouet ne peuvent être gagnés qu'une seule fois.

---

=====  
IX G.S. 1 Battle Square  
=====

Le prix du combat est de 10GP. Il faut ensuite choisir un perso puis le combat

commencera. Dans l'arène, vous devrez faire 8 combats de suite contre des monstres choisis au hasard. Après un premier combat, on vous dit combien de BP (Battle Point) vous avez gagnés et vous aurez le choix entre 2 options: enchaîner avec le combat suivant ou arrêter. Si vous continuez, il apparaîtra une roulette sur laquelle vous sera infligé un handicap. Certains peuvent ne rien vous faire (si vous avez un ruban équipé, Minimum ne vous fera rien). Voici la liste des effets :

Image	Effet infligé
Poison	Effet 'Poison'
Grenouille	Effet 'Grenouille'
Mini-Clad	Effet 'Mini'
Boule rouge	Désactive les materias rouges
Boule jaune	Désactive les materias jaunes
Boule vert	Désactive les materias vertes
Boule violet	Désactive les materias violettes
Boule bleue	Désactive les materias bleues
5 Boules	Désactive toutes les materias
Anneau	Désactive l'anneau
Sac	Désactive les éléments
Luck	Pas d'handicaps ce tour-ci
Bottes	Vitesse diminuée de moitié
HP	HP Max diminués de moitié
MP	MP Max diminués de moitié
HP et MP	HP et MP Max diminués de moitié
MP 0	MP=0
Epée	Attaque diminuée
Bracelet	Défense diminuée
Montre 30	30 sec. vous est donnée en dommages
Lv	Niveau descend de 5 puis 10, 15...
Cure	Vous donne 9999 HP

Plus vous recevez de handicaps sérieux, plus vous aurez de points. Les handicaps qui rapportent le plus de points sont : HpMp/2, aucun materia...

A chaque fin de combat, il y a toujours les mêmes options et la roulette. Plus vous allez loin, plus c'est dur d'autant plus que les ennemis deviennent de plus en plus forts...

Vous ne gagnez pas d'EXP, AP et Gils à la fin des 8 combats. Vous ne pouvez pas apprendre de talents ennemis mais vous pouvez voler et transformer.

Le combat prend fin : quand vous avez gagné les 8 combats, quand vous choisissez d'en finir après un combat quand vous lancez le sort Escapade ou tout autre élément du même effet, quand vous fuyez et quand vous vous faites tuer.

Vous pouvez échanger les points que vous avez gagnés contre ces objets :

CD1

Nom	Coût
Potion	80
Queue de Phénix	160
Shrapnel	320
Ether	640
Legume Mimett	1280
Anneau Furie	2560
Appât-ennemi	5120
Prevention	10240

Super vitesse	20480
Echarpe champion	41960

CD1 (plus tard)

Queue de Phénix	100
Remède	200
Legume Mimett	400
Appât-ennemi	800
Plume Chocobo	1600
Mine-S 3200Prevention	6400
Super vitesse	12800
Echarpe champion	25600
Omnislash	51200

CD2 et 3

Remède	100
Appât-ennemi	250
Bras droit	500
Prevention	1000
Legume Reagan	2000
Super vitesse	4000
Poussière d'étoiles	8000
Echarpe champion	16000
Omnislash	32000
Invocation-W	64000

Si vous quittez le Battle Square, vos points sont supprimés. La première fois que vous remportez les 8 combats, le mec en dehors de l'arène vous donne des baskets.

```

=====
IX      G.S.      1 Chocobo Square
=====

```

Cid et Tifa s'ils sont dans votre équipe vous demanderont de prendre la place de Clad dans la course.

Il y a 4 rangs dans les courses de Chocobo : C, B, A et A+. Pour monter d'un rang, il faut que votre chocobo finisse 1er dans 3 courses. Si vous finissez 1er plusieurs fois, vous recevrez des prix : Baskets, Montre précieuse, Clochette de chat, Materia "Contre-attaque". Faites attention au concurrent Teioh qui a des meilleurs stats que vous (resistance=1260), vous pouvez le battre mais c'est très dur d'autant plus qu'il a un chocobo noir car les chocobos verts, noirs et dorés ne sont pas ralentis par l'espace (petite) et par l'eau (grande course).

Les prix sont :

Prix	GP	Rang
Potion	5	C
Queue de Phénix	10	C/B/A/A+
Hyper	10	C/B
Calmant	10	C/B
Super potion	15	C/B/A
Boisson des héros	15	B/A/A+
Vent antartique	20	C/B/A

Plume d'eclair	20	C/B/A/A+
Canine de feu	20	C/B/A
Ether	30	C/B/A
Crystal de glace	50	A/A+
Eclair furtif	50	A/A+
Voile de feu	50	A/A+
Ether turbo	150	B/A+
Elixir	200	B/A/A+
Repousse-ennemi	300	A/A+
Attaque furtive	300	A/A+
Contre attaque	300	A/A+
Montre precieuse	300	A+
Megalixir	300	A+
Chocobracelet	400	A+
Opposition magie	500	A+
Clochette de chat	500	A/A+
Baskets	500	A+

=====  
X            Items  
=====

Nom de l'item	Effet	Gils
Potion	Redonne 100 d'HP	50
Super Potion	Redonne 500 d'HP	300
Potion X	Redonne 100% d'HP	---
Ether	Redonne 50 de MP	300
Ether Turbo	Redonne 100% de MP	---
Elixir	Redonne 100% de HP/MP	---
Megalixir	Redonne 100% de HP/MP à toute l'équipe	---
Queue de Phénix	Redonne la vie	300
Tente	Fait Megalixir sur un point de sauvegarde	500
Source de chance	Donne de la chance	---
Source de vitesse	Donne de la vitesse	---
Source d'esprit	Donne de l'esprit	---
Source de magie	Donne de la magie	---
Source de vitalité	Donne de la vitalité	---
Source de force	Donne de la puissance	---
Mine-S	Explosion sur un ennemi	1000
Cannon 8 pouces	Explosion sur un ennemi	---
Grenade	Explosion sur un ennemi	30
Shrapnel	Explosion sur tous les ennemis	---
Bras droit	Explosion sur tous les ennemis	---
Cannon 203mm	Explosion sur tous les ennemis	---
Dent de feu	Utilise Feu2 sur tous les ennemis	---
Voile de feu	Utilise Feu3 sur tous les ennemis	800
Vent antarctique	Utilise Glace2 sur tous les ennemis	---
Cristal de glace	Utilise Glace3 sur tous les ennemis	---
Plume d'éclair	Utilise Eclair2 sur tous les ennemis	---
Eclair furtif	Utilise Eclair3 sur tous les ennemis	800
Tambour terrien	Utilise Terre2 sur tous les ennemis	---
Maillet terrien	Utilise Terre3 sur tous les ennemis	---
Matière à risque	Utilise Bio2 sur tous les ennemis	---
Tentacules-M	Utilise Bio3 sur tous les ennemis	---
Poussière d'étoiles	Utilise Comet2 sur tous les ennemis	---
Torche sacrée	Utilise SortDe sur un allié	---

Encre	Utilise Obscurité sur tous les ennemis	---
Epine paralysie	Utilise Paralysie sur tous les ennemis	---
Empaleur	Utilise Grenouille sur un ennemi	500
Shrivel	Utilise Mini sur un ennemi	500
Graviballe	Utilise Demi sur un ennemi	---
Bombe T/S	Utilise Demi2 sur un ennemi	---
Sablier	Utilise Stop sur un ennemi	---
Toile d'araignée	Utilise Lent sur tous les ennemis	---
Poussière de rêve	Utilise Slipel tous les ennemis	---
Masque muet	Utilise Silence sur tous les ennemis	---
Gong de guerre	Utilise Folie sur tous les ennemis	---
Graine de fou	Utilise Confusion sur tous les ennemis	---
Griffe de Vagrisk	Utilise Pétrifier sur un ennemi	---
Chaudron	Utilise [Po/Co/So/Si/Mi/Gre]	---
Rideau clair	Utilise Barrière sur tout les alliés	---
Rideau lunaire	Utilise Barrière sur tout les alliés	---
Miroir	Utilise Reflet sur un allié	---
Boisson de vitesse	Utilise Hâte sur un allié	---
Canine de Dragon	Attaque élémentale Foudre	---
Aile d'oiseau	Attaque élémentale VENT	---
Ecailles de dragon	Attaque élémentale EAU	---
Molotov	Attaque élémentale FEU	400
Vaccin	Protège des transformations	---
Boisson des Héros	Monte l'habileté pendant une bataille	---
Fumigène	Se sauver durant une bataille	---
Canine de Vampire	Absorbe les HP d'un ennemi	---
Main de fantôme	Absorbe les MP d'un ennemi	---
Collyre	Guérit le statut [Obscurité]	50
Hyper	Guérit le statut [Tristesse]	100
Calmant	Guérit le statut [Furie]	100
Remède	Guérit les statut anormaux	1000
Ecran sonore	Guérit le statut [Silence]	100
Corne d'abondance	Guérit le statut [Mini]	150
Baiser de Vierge	Guérit le statut [Grenouille]	150
Doux	Guérit le statut [Pétrifié]	150
Antidote	Guérit le statut [Poison]	80
Légume Sylkis	Si vous voulez un chocobo...	5000
Légume Reagan	Si vous voulez un chocobo...	3000
Légume Mimett	Si vous voulez un chocobo...	1500
Légume Curiel	Si vous voulez un chocobo...	750
Légume Pahsana	Si vous voulez un chocobo...	500
Légume Tantal	Si vous voulez un chocobo...	300
Légume Krakka	Si vous voulez un chocobo...	200
Légume Gysahl	Si vous voulez un chocobo...	100
Noix de Zeio	Si vous voulez accoupler vos chocobos...	---
Noix de Caroube	Si vous voulez accoupler vos chocobos...	---
Noix de Porov	Si vous voulez accoupler vos chocobos...	---
Noix de Pram	Si vous voulez accoupler vos chocobos...	---
Noix de Lasan	Si vous voulez accoupler vos chocobos...	---
Noix de Saraha	Si vous voulez accoupler vos chocobos...	---
Noix de Luchile	Si vous voulez accoupler vos chocobos...	---
Noix de Pepio	Si vous voulez accoupler vos chocobos...	---
Batterie	Fait marcher machine	---
Mouchoir	Il est difficile...	---
Catastrophe	Apr. lim. "Catastrophe" à Barret	---
Chaos	Apr. lim. "Chaos" à Vincent	---
Dernier Paradis	Apr. lim. "Dernier Paradis" à Tifa	---
Grand vangile	Apr. lim. "Grand Evangile" à Aeris	---
Hautvent	Apr. lim. "Hauvent" à Cid	---
Mémoire Cosmos	Apr. lim. "Mémoire Cosmos" RedXIII	---

Omnislash	Apr. lim. ""Omnislash"" à Clad	---
Tout Création	Apr. lim. ""Tout Création"" à Yuffie	---
Soldats 1/35	Shinra à 12 soldats	---
Cristal sauf	Crée un point de sauv. dans le cratère	---
Sweeper Super	Nouv. machine pour protéger le réacteur	---
Lame Masamune	Copie épée Sephiroth	---
Carnet de Combat	Combats de Dio	---
Autographe	Autographe de Dio	---
Joueur	Ag. Dio, Gold Saucer	---
Guide	Carte monde des mers	---
Harpe terrestre	Harpe qui apaise les âmes	---
Rose du désert	Rose qui éclot tous les 2000 ans	---

+++++  
Eléments-clés  
+++++

Nom de l'item	Utilité	Emplacement
Coupon de Pharmacie	Avoir un item gratuit à la pharmacie	Wall Market
Robe coton	Robe de classe C	Wall Market
Robe satin	Robe de classe B	Wall Market
Robe soie	Robe de classe A	Wall Market
Perruque brune	Perruque de classe C	Wall Market
Perruque	Perruque de classe B	Wall Market
Perruque blonde	Perruque de classe A	Wall Market
Désinfectant	Médicament de classe C	Wall Market
Déodorant	Médicament de classe B	Wall Market
Digestif	Médicament de classe A	Wall Market
Parfum	Cologne de classe C	Wall Market
Parfum aux fleurs	Cologne de classe B	Wall Market
Parfum sexy	Cologne de classe A	Wall Market
Diadème verre	Tiare de classe C	Wall Market
Diadème rubis	Tiare de classe B	Wall Market
Diadème diamant	Tiare de classe A	Wall Market
Carte de membre	Carte de membre au Honey Bee Inn	Wall Market
Lingerie	Une lingerie	Wall Market
Slips Bikinis	Un bikini	Wall Market
Carte 60	Pour aller au niveau 60	Tour de Shinra 59e étage
Carte 62	Pour aller au niveau 62	61e étage
Carte 65	Pour aller au niveau 65	62e étage
Coupon A	A échanger contre objet	64e étage
Coupon B	A échanger contre objet	64e étage
Coupon C	A échanger contre objet	64e étage
Carte 66	Pour aller au niveau 66	65e étage
Carte 68	Pour aller au niveau 68	66e étage
Partie de Midgar	Des parties de la maquette de Midgar	65e étage
PHS	Pour appeler ses compagnons	Kalm
Clé sous-sol	Une clé pour la chambre de Vincent	Château Shinra
Clé de pierre	Clé pour le Temple des Anciens	Musée de Dio
Clé Secteur 5	Accès à Midgar	Fouilles archéologiques
Ticket d'or	Accès illimité au Gold saucer	Gold saucer
Carte Glacier	Carte du Grand Glacier	Icicle Inn
Surf	Sert à surfer jusqu'au Grand Glacier	Icicle Inn
Mythril	On peut l'échanger contre ...	Grotte près de Junon
Ecailles-Leviathan	Passer le feu du Mt. Da-Chao	Réacteur de Junon
Méga Materia(bleu)	Avoir Bahamut ZERO	Train de Nord Corel
Méga Materia(vert)	Materia maître	Fort Condor
Méga Materia(rouge)	Materia maître	Sous-marin de Shinra
Méga Materia(jaune)	Materia maître	Fusée de Cid

Clef des Anciens	Ouvrir la boîte à musique des Anciens	Sous l'eau
Vieille clé*	Sert à ouvrir une porte	Mideel
Materia noire*	Sert à invoquer Metéore	Temple des Anciens
Harpe lunaire	Sert à réveiller la forêt endormie	Fouilles archéo.

\* : Qui n'apparaît pas dans les éléments-clés

---

=====  
XI                    Secrets  
=====

++++  
Pour trouver Youfie  
++++

Youfie est un personnage secret du jeu. Voici, ETAPE PAR ETAPE, ce qu'il faut faire pour qu'elle se joigne à vous. Il est très important de l'avoir dans votre équipe car elle est très forte et ses attaques vous seront très utiles. Dernièrement, elle vous permettra d'avoir de nouveaux matériels plus tard dans le jeu.

Quand vous quittez Fort Condor pour la première fois, n'allez pas directement à Junon. Regardez autour de vous et vous devriez voir des forêts juste au Nord de Fort Condor au pied d'une montagne. Allez-y et restez-y jusqu'à ce que vous devriez vous battre. Vous devrez vous battre contre Youfie dans un des ces combats. Elle apparaît sous le nom de 'Ninja Mystère' et est assez dure. Attention: ça peut prendre beaucoup de temps mais ne désespérez pas, l'important c'est que vous restiez dans la forêt. Une fois que vous l'avez battue, vous vous trouverez dans une clairière et un point de sauvegarde!

ATTENTION: N'ESSAYEZ PAS DE SAUVEGARDER VOTRE JEU!  
N'OUVREZ PAS VOTRE MENU!

Dans les deux cas, elle s'en ira en vous volant de l'argent et vous devrez la chercher à nouveau.

Maintenant, parlez à Youfie. Voici comment la conversation devrait se dérouler! Répondez tout ce que je dirai et elle se joindra rapidement à vous:

Youfie: "Encore une fois! Refaisons-le encore une fois!"  
Clad: "Pas intéressé."

Parlez-lui encore.

Youfie: "Tu as peur de moi, hein!"  
Clad: "Pétrifié..."

A ce moment, elle fera mine de s'en aller mais elle se retournera pour vous parler.

Youfie: "Je vais réellement m'en aller! REELLEMENT!"  
Clad: "Attends une seconde."  
Youfie: "Tu veux que je vienne avec vous?"  
Clad: "C'est exact."  
Youfie: "D'accord, j'irai avec vous!"  
Clad: "Dépêchons-nous..."

Elle sera maintenant votre alliée!

++++  
Pour trouver Vincent  
++++

Vincent est dans le Manoir Shinra à Nibelheim. D'abord, ouvrez le coffre qui se trouve au premier étage.

Le code est: 36 droite, 10 gauche, 59 droite, 97 gauche.

Le coffre s'ouvrira et vous devrez vous battre contre Numéro Perdu. Une fois que vous l'avez battu, prenez la clé et la matéria (Odin) et dirigez-vous vers les sous-sols. Utilisez la clé pour ouvrir la porte et vous verrez un cercueil au milieu de la salle. Approchez-vous de ce cercueil et appuyez sur ROND. Le couvercle s'ouvrira et Vincent en sortira. Parlez-lui de la façon suivante:

- Parlez de Sephiroth. Il retourne se coucher.
- Parlez lui encore une fois et il vous dira son nom et mentionnera Lucrecia. Il ira ensuite se coucher.
- Revenez sur vos pas maintenant. NE LUI PARLEZ PAS ENCORE UNE FOIS.
- Allez dans la librairie et ramassez la matéria Destruction que Sephiroth laisse tomber avant de s'en aller.
- Essayez de quitter les sous-sols et Vincent viendra vous rejoindre.

++++  
L'homme près de Midgar  
++++

Vous avez du apercevoir un homme qui dort dans une caverne au sud-est de Midgar. Cet homme détient la Limite Niveau 4 d'Aeris. Evidemment, vous devez aller le voir quand Aeris est toujours vivante. Quand Dio vous donne le buggy, allez à Costa Del Sol jusqu'au port. Vous aurez alors la possibilité de le transporter avec vous jusqu'à Junon moyennant une certaine somme d'argent. Maintenant, allez à la cave où l'homme dort mais avant, vous devez garder une chose en tête. Pour avoir le bon objet, le nombre de combats que vous avez mené doit se terminer par le même chiffre (exemple: 155, 233,...). Si ce n'est pas le cas, battez-vous jusqu'à ce que votre nombre de combats soit ainsi. Le problème c'est qu'il vous donnera un autre objet si ce n'est pas le cas et vous passerez à côté du bon objet mais j'ai trouvé une astuce au cours de ma deuxième partie.

ASTUCE: Pour avoir le bon objet, allez jusqu'à la cave et sauvegardez votre jeu. Puis, allez lui parler et il vous dira combien de combats vous avez menés. Recommencez-le jeu et battez-vous autant que désiré maintenant que vous savez combien de combats il vous reste pour que les deux derniers chiffres soient pareils.

Une fois que le nombre est bon, il vous donnera le Mithril. Allez maintenant voir le forgeron qui habite à l'est de Gongaga. Donnez-lui le Mithril et il vous dira de choisir un objet. Il y a 2 coffres en haut, ouvrez le plus petit (à droite de l'escalier!) et vous aurez la dernière limite d'Aeris.

++++  
Pour retourner à Midgar  
++++

Vous devez être sur le 2ème ou 3ème CD pour pouvoir retourner à Midgar. Allez à Midgar et parlez à l'homme qui s'y trouve. Il vous dira qu'il a perdu sa clé. Allez au Village des Ossements et faites des fouilles près de la tente en haut. Vous devriez y trouver la clé. Une fois que vous l'avez, il ne vous reste plus qu'à retourner à Midgar. Vous pourrez alors recevoir une arme pour Tifa (Super coeur).

++++  
Affiches du Turtle Paradise  
++++

Il y a en tout 6 affiches de Turtle's Paradise dans le jeu. Mais pourquoi les rechercher? C'est simple, une fois que vous les aurez toutes lues, vous pourrez avoir plein d'objets utiles. Voici les emplacements de toutes les affiches:

- A Midgar, dans la chambre du petit garçon qui cache son argent dans le tiroir. L'affiche est à gauche de l'escalier.
- Dans le bâtiment Shinra, allez au premier étage. L'affiche se trouve sur le panneau au fond près des ascenseurs.
- Une fois au Gold Saucer, allez au Ghost Hotel et lisez l'affiche avec 'STOP' dessus qui se trouve à côté de la porte.
- A Cosmo Canyon, allez à la boutique d'armes Tiger Lily. L'affiche est près du point de sauvegarde sur le panneau.
- Toujours à Cosmo Canyon, allez à l'hôtel au second étage. L'affiche est juste à droite du bureau. Elle est très visible!
- A Utai, dans le sous-sol de la maison de Youfie. Pour la lire, vous devez avoir fait le jeu de Youfie! L'affiche est dans la salle où Youfie vous emprisonne.

Une fois que vous les avez toutes consultées, allez au Turtles' Paradise et vous recevrez des tas d'objets. Note: je vous recommande vivement de les lire dans l'ordre que j'ai écrit, c'est plus facile ainsi.

++++  
Matérial maitresses  
++++

Emplacement des matériels:

- Empêchez le train de s'écraser à Corel Nord. Faites HAUT & TRIANGLE à un rythme soutenu pour que le train s'arrête.
- Gagnez le mini-jeu du Fort Condor.
- Détruisez le sous-marin rouge dans le temps répandu et ensuite, fouillez-le pour en extraire la matière.
- Dans la fusée de Cid, servez-vous du bon code pour sortir la matière. Voici le code: ROND, CARRE, CROIX, CROIX.

Voici exactement ce que vous devez faire pour avoir les matériels maitresses à Cosmo Canyon.

(Listes par ordre alphabétique)

MATERIA MAITRESSE VERTE: MATERIA MAGIQUE

Barrière  
Bouclier  
Comète  
Contenir  
Destruction  
Feu  
Foudre  
Glace  
Gravité  
GuériMax  
Guérir  
Mystifier  
Poison  
Quitter  
Ranimer  
Restaurer  
Sceller  
Temps  
Terre  
Transformation  
Ultima

MATERIA MAITRESSE JAUNE: MATERIA DE COMMANDE

Coup Mortel  
Lancer  
Manipuler  
Mimer  
Sentir  
Trans  
Voler

MATERIA MAITRESSE ROUGE: MATERIA D'INVOCATION

Alexandre  
Bahamut  
Bahamut Zero  
Chevaliers de la Table Ronde  
Choco/Mog  
Hadès  
Ifrit  
Kjata  
Léviathan  
Néo Bahamut  
Odin  
Phénix  
Ramuh  
Titan  
Typhon

Voici ce que vous devez faire pour avoir Bahamut Zero: Prenez Bahamut et NeoBahamut et approchez-vous de la Matéria Bleue et vous aurez Behamut Zero. Il n'est pas nécessaire d'avoir maîtrisé les 2 matériels dans ce cas.

++++  
Toutes les dernières armes  
++++

Voici la liste complète des dernières armes!

CLAD -> Vous devez battre Dernière Arme. Dernière Arme est dans les airs pendant les disques 2 et 3. Pour le battre, vous devez engager un combat avec lui plusieurs fois jusqu'à ce qu'il aille vers Cosmo Canyon. Battez-le une dernière fois et vous aurez l'arme.

BARRET -> Vous devez avoir celui-ci dans votre équipe quand vous montez les escaliers vers Hojo à Mako. Vous verrez un coffret au milieu des escaliers, ouvrez-le pour récupérer le Manuscrit Manquant. Si Barret n'est pas dans l'équipe, il n'y aura pas de coffre!!

TIFA -> Retournez à Midgar (disques 2 et 3 seulement). J'ai déjà expliqué comment faire plus haut si vous êtes bloqués. Ensuite, allez à Wall Market et entrez dans le bâtiment 'ITEM'. Examinez la machine cassée et vous aurez le Super Coeur.

AERIS -> Allez au Temple des Anciens, au moment de l'horloge, il y a un chemin qui mène à un coffre dans lequel se trouve Garde de Princesse.

ROUGE 13 -> Mettez Rouge 13 dans votre équipe et allez voir Bugenhagen dans son observatoire. Celui-ci est blessé et il demandera à Rouge de continuer à se battre aux côtés de Clad et des autres. Une fois qu'il est mort, Rouge 13 recevra automatiquement son arme, Lune Limitée.

CAIT SITH -> Quand vous allez au Shinra HQ pour la seconde fois, montez jusqu'au 64ème étage et fouillez la dernière rangée de coffres pour récupérer le Cri HP.

CID -> Après avoir sauvé la matière dans la fusée, retournez à Rocket Town. Parlez au vieux type près du magasin plusieurs fois jusqu'à ce qu'il vous donne l'Evangile de Vénus. Note: si vous lui parlez avant l'événement et que vous acceptez de regarder la fusée avec lui, il vous donnera une arme très puissante pour Clad!

YOUFIE -> Allez au Gelnika et vous la trouverez dans un des coffres dans la grande salle pour obtenir Conformiste.

VINCENT -> Mettez-le dans votre équipe et allez voir Lucrecia qui se trouve dans une caverne derrière la cascade près de Nibelheim. Vous devez avoir le sous-marin ou au moins un chocobo vert. Après avoir parlé à Lucrecia et compris un peu plus sur Vincent, sortez de la caverne. Retournez-y plus tard (j'y suis retourné au cours du troisième CD) et vous y trouverez l'arme - Peine de Mort.

Ces dernières armes sont différents du reste pour plusieurs raisons. D'abord, elles ont huit orifices qui sont tous connectés (sauf pour Aeris : 7). Deuxièmement, les matières ne poussent pas car ces armes refusent les AP. Ensuite, elles sont plus fortes sous certaines conditions.

++++  
Les limites  
++++

Voici comment faire pour que les persos apprennent leurs limites!

Tous les persos ont 7 limites sauf Vincent qui en a 4 et Cait Sith qui en a 2.

-----  
Niveau 1, Limite 1: Vous commencez avec celle-ci.

Niveau 1, Limite 2: Utilisez votre première limite du même niveau 8 fois.

-----  
Niveau 2, Limite 1: Le perso doit tuer 80 ennemis, 60 pour Vincent.

Niveau 2, Limite 2: Utilisez la première limite 6 fois.

-----  
Niveau 3, Limite 1: Le perso doit tuer 80 ennemis, 60 pour Vincent.

Niveau 3, Limite 2: Utilisez la première limite 4 fois.

-----  
Niveau 4: Le personnage doit d'abord apprendre toutes les autres limites.  
Ensuite, vous n'avez plus qu'à utiliser le manuel pour qu'il apprenne la dernière limite.

-----  
Voici la liste des limites niveau 4 pour tous les persos.

CLAD: Vous devez gagner 32000 points au Battle Square du Gold Saucer. Echangez-les contre Omnislash.

BARRET: Après avoir contrôlé le train pour l'empêcher de s'écraser sur Corel Nord, visitez une des maisons (celle juste au-dessous de du motel) et parlez à la dame qui porte un chapeau. Elle vous donnera Catastrophe.

TIFA: Allez dans la maison de Tifa et jouez la musique suivante pour avoir Dernier Paradis.

Do-Re-Mi-Ti-La-Do-Re-Mi-So-Fa-Do-Re-Do c.a.d.,

CROIX, CARRE, TRIANGLE, L1+TRIANGLE, L1+CARRE; CROIX, CARRE, TRIANGLE, L1+CROIX, ROND, CROIX, CARRE, CROIX.

Il se peut que vous ayez à jouer plusieurs fois car il m'est arrivé d'avoir une matéria ou encore de l'argent. Bizarre...

AERIS: Battez-vous jusqu'à ce que votre nombre de combats se termine par 2 nombres identiques. Ensuite, allez voir l'homme qui est toujours en train de dormir près de Midgar et il vous donnera du Mithril. Allez voir le forgeron près de Gongaga et donnez-lui le Mithril. Ensuite, ouvrez le petit coffre et vous obtiendrez Grande Evangile. Pour plus de détails, consultez la section 'L'HOMME PRES DE MIDGAR'.

ROUGE 13: Allez à Nibelheim et ouvrez le coffre dans la grande maison (j'ai déjà écrit le code dans la section 'POUR TROUVER VINCENT'). Vous trouverez la limite dans le coffre avec la clé - Mémoire Cosmos.

YOUFIE: Faites le mini-jeu d'Utai (décrit plus bas). Vous aurez sa limite dès que vous aurez battu son père, Godo. La limite s'appelle Tout Création.

VINCENT: Une fois que vous avez le sous-marin ou au moins un chocobo vert, allez voir Lucrecia derrière la cascade près de Nibelheim. Ensuite, retournez-y au cours du troisième CD pour y trouver Chaos.

CID: Une fois que vous avez le sous-marin, recherchez l'autre sous-marin naufragé. Haut Vent se trouve dans un des nombreux coffres à l'intérieur du sous-marin.

++++  
Sources illimitées  
++++

Pour avoir des sources illimitées, allez au Genilka et entrez dans lagrandesalle où il y a plein de coffres. Il n'y a que six types d'ennemis danscette salle. Quand vous les transformez pour terminer les combats, chacun vous donnera une source. Utilisez cette astuce pour avoir plein de sources. Il sera également sain de noter que ces ennemis sont très difficiles à battre mais ça en vaut la peine, croyez-moi!!

Caniche ---> source de chance

Mauvaise Tape ---> source de vitesse

Serpent ---> source d'esprit

Inconnu ---> source de pouvoir

Inconnu2 ---> source de vitalité

Inconnu3 ---> source de magie

++++  
7 chanceux  
++++

7 chanceux est une condition qui peut être observée quand le HP de votre perso est exactement 7777. Quand cela arrive, ce perso ne peut plus être contrôlé et il/elle attaquera constamment et chaque attaque fera 7777 points de dommage. Le HP retombe à 1 après le combat. :(

Le problème, c'est que c'est très difficile à réaliser. J'ai pu voir cet effet seulement 5 fois au cours de mes parties.

Il existe un moyen sûr de mettre Barret en Lucky 7:

- Barret doit être au niveau 70.
- Equipez-le avec le Manuscrit Manquant et le Bracelet Sage.
- Donnez-lui les matériels suivantes; 5x Hp Plus (1 étoile)
  - Phénix (2 étoiles)
  - Temps (2 étoiles)
  - Barrière (2 étoiles)
  - GuériMax (2 étoiles)
  - Destruction (3 étoiles)
- Vous pouvez ensuite lui donner tous les matériels jaunes que vous voulez puisque ça ne change rien.

Il devrait maintenant avoir 7777 HP.

++++++  
Rubans  
++++++

Les rubans sont des accessoires extraordinaires car ils annulent presque tous les mauvais états. Voici une façon très simple pour vous en procurer plusieurs: transformez Master Tonberry et il se transformera en ruban à chaque fois.

Ennemi: Master Tonberry  
Endroit: Cratère Final  
HP: 44 000!!

Méfiez-vous de lui, il a des attaques qui peuvent vous tuer d'un seul coup. J'ai eu ses HP en ajoutant les coups que je lui faisais! ^\_^ C'est très fatigant... ;(

Il y a une autre manière d'avoir des rubans : il faut gagner le combat spécial de Battle Square. Assurez-vous que vous avez au moins un ruban pour chaque perso car vous en aurez besoin contre Sephiroth et les autres ennemis dans le cratère.

+++++++  
+ d'exp  
+++++++

Les ennemis dans le Genilka et dans le cratère donnent beaucoup d'EXP. Pour en profiter pleinement, équipez vos personnages de la matéria EXP PLUS et battez-les.

+++++++  
+ de GP  
+++++++

Il y a un type au Gold Saucer qui vous échangera 1 GP contre 100 Gil. Il apparaît très rarement mais il se trouvera vers le haut de l'écran près du train bleu. Vous pouvez lui acheter 100 GP si vous avez du fric.

+++++++  
Duplication des éléments  
+++++++

La matéria Element-W se trouve dans les tunnels de Midgar, Secteur 8. Quand vous descendez dans les tunnels pour la première fois, vous avez le choix d'aller au bas ou en haut. Allez au bas d'abord (un très long parcours) et récupérez la matéria jaune qui n'est autre que Elément-W. Cette matéria vous permet d'utiliser 2 objets à la fois et vous permet aussi de tricher pour avoir pleins d'objets.

L'astuce consiste à d'abord choisir un objet et utilisez-le. Ensuite, sélectionnez-en un autre mais ne l'utilisez pas. Au lieu de cela, annulez votre choix puis continuez à sélectionner et annuler. A chaque fois que vous annulez sur le second objet, le premier augmente par 1. Si vous n'avez qu'un objet, au moment de la 2ème sélection, abaissez le curseur pour en prendre un autre, ça marche quand même.

Plus simplement, voici ce que vous êtes supposés faire pour que ça marche:

Premier objet ---> ROND ---> Ennemi/Allié ---> ROND

Second objet ---> ROND ---> CROIX ---> ROND ---> CROIX ---> ROND...

++++  
Etre choisi par Don Cornéo  
++++

Oyé, oyé! Voici tout ce que vous devez faire pour être choisi par Don Corneo.

- Allez chez le tailleur et parlez à la fille.
- Allez au bar et parlez au tailleur pour qu'il retourne travailler.
- Choisissez quel genre de robe vous voulez.
- Allez au gymnase et battez le type (j'ai oublié son nom) aux squats.
- Allez au resto et prenez le 'spécial'. Ensuite, dites que c'est délicieux (qu'est-ce qu'il faut pas faire des fois!!). Vous recevrez un coupon.
- Allez au magasin et échangez le coupon contre des médicaments.
- Retournez au bar et allez vers la porte au fond - les toilettes. Il y a un type à l'intérieur. Donnez-lui les médicaments et il vous donnera du parfum.
- Allez au magasin près du point de sauvegarde et aidez le propriétaire dans sa quête. Ensuite, passez la nuit à l'hôtel. Vous recevrez un objet quand vous reveillerez. Dois-je vraiment vous dire ce que c'est? :) Si vous ne voyez toujours pas, écrivez-moi... :) - Allez en bas à droite et parlez au mec pour qu'il vous donne une carte membre, puis entrez dans la maison close et allez à gauche pour recevoir une lingerie ou un bikini.
- Et c'est tout. Préparez-vous en allant chez le tailleur.

Si vous avez fait tout cela, Don vous choisira.

++++  
Super Materias indépendantes  
++++

Il y a certaines materias indépendantes qui sont extraordinaires et que vous devez de posséder. Voici la liste de ces materias et comment vous les procurer.

MEGATOUT: Dans le cratère nord, marchez jusqu'à ce que vos persos doivent se séparer. Prenez celui de droite et sautez sur les rochers. Quand vous voyez la materia (elle est rose), appuyez ROND dès que Clad y pose les pieds. La materia megatout est absolument géniale car elle s'applique sur toutes les materias contenues dans l'arme \_ET\_ l'armure!

EXP PLUS: Gagnez 2000 GP au Wonder Square. Elle vous fait gagner deux fois plus d'expérience.

GIL PLUS: Gagnez 1000 GP au Wonder Square. Elle vous fait gagner plus d'argent après les combats.

++++  
Super Materias de soutien  
++++

Les matériels de soutien que vous devez absolument avoir!

**ATTAQUE FINALE:** Retournez au Battle Square après avoir eu W-Summon et Omnislash. Dio vous proposera de nouveaux combats. Vous aurez ensuite l'Attaque Finale qui se révélera très ultime contre les Armes. Attaque Finale vous permet de faire une attaque just avant de mourir. Example, si vous ajoutez un Phénix à Attaque Finale, le perso invoquera Phoenix et il ne mourra pas. :)

**QUADRUPLE MAGIE:** Il y a une grotte près de Mideel. Vous devez avoir un Chocobo Vert, Noir ou Doré pour l'accéder. Quadruple Magie vous permet d'utiliser 4 magies différentes (ou les mêmes si vous voulez) à la fois. Le problème, c'est que vous devez avoir plein de MP!

**OPPOSITION MAGIE:** Allez au Chocobo Square au GS et faites faire la course avec votre chocobo en classe a+ et au bout d'1 temps, vous recevrez cette materia. Elle permet de faire n'importe quel sort ou invocation dès que vous êtes touché.

**OPPOSITION :** Dans la Grotte Nord, Prenez à gauche et en haut puis continuez jusqu'a ce que vous trouviez une sorte de forêt, descendez vers la lumière et appuyez sur rond pour avoir la materia opposition. Elle permet de faire n'importe quelle commande en contre-attaque.

++++  
Super Materias de commande  
++++

Les matériels de commande que vous ne devez pas rater!

**ELEMENT-W:** Dans les tunnels de Midgar. Allez vers le bas quand vous y descendez! Elément-W vous permet d'utiliser 2 éléments à la fois.

**MAGIE-W:** Dans la grotte nord, allez à gauche! Magie-W vous permet d'utiliser 2 magies l'une après l'autre.

**INVOQUER-W:** Vous devez gagner 64000 points au Battle Square. Invoquer-W vous permet d'utiliser 2 invocations durant un seul tour. Pensez-y!! 2 Chevaliers de la Table Ronde!! ^\_^

**MIMER:** Dans la grotte au sud-est de Wutai. Parlez à la lumière jaune (bon, je me fais comprendre...) et la lumière se condensera pour vous donner Mimer.

++++  
Super Materia d'invocation  
++++

**CHEVALIERS DE LA TABLE RONDE:** Il y a une petite île entourée d'arbres et de montagnes au coin nord-est de la carte. Elle n'est pas montrée sur la carte. Pour y parvenir, vous aurez besoin d'un chocobo doré. Une fois que vous le pouvez, prenez votre chocobo et allez sur l'île. Entrez dans la cave et parlez à la lumière rouge pour récupérer la meilleure materia du jeu.

++++  
Materia Contenir  
++++

Contenir est une mat ria tr s puissante mais vous n'en aurez qu'une dans le jeu. Surtout, ne la ratez pas!!Allez   Mideel et cherchez le petit chocobo blanc qui n'arr te pas de courir. Il se trouve dans le magasin d'armes. Donnez-lui des l gumes Mimett et caressez-le derri re l'oreille. Il laissera tomber la mat ria Contenir Dieu sait comment!! o\_o

++++  
Pas d'attaque par surprise  
++++

Quand des ennemis vous attaquent par derri re, appuyez sur R1+L1 et vos persos pourront se retourneront imm diatement pour faire face aux ennemis.

++++  
Tricher dans les courses de chocobo  
++++

Il faut que vous soyez en Manuel pour que  a marche. Vous n'avez qu'  laisser les doigts sur R1+R2 pour ne pas perdre votre  nergie.

++++  
+ d'AP pour vos Materias  
++++

Allez au bas quand les persos se s parent dans la Grotte Nord. Continuez jusqu'  ce que vous rencontriez des ennemis qui vous r clament des  lixirs. Ces ennemis ressemblent   des pots! Vous ne pouvez rien leur faire tant que vous ne leur avez pas donn  d' lixir (il semblerait que  a marche avec le talent ennemi "Mot d'ange"). Ils vous donnent chacun 1000 AP quand ils meurent!!Pour avoir pleins d' lixir, utilisez l'astuce de duplication que j'ai d j  expliqu  plus haut!

++++  
Coup Mortel  
++++

Pour avoir des coups mortels tout le temps, combinez vos mat rias et vos armes de la sorte. J'ai  galement mis une petite explication pour les persos concern s.

Vincent ---> CR Sniper ---> Coup Mortel  
CR Sniper a une % attaque de 255, ce qui fait qu'il ne manquera jamais ses coups. En y placant un Coup Mortel, il fera chaque fois des attaques tr s puissantes. Cette astuce est tr s utile au milieu du jeu contre certains monstres. Profitez-en!!

Tifa ---> Main de Dieu ---> Coup Mortel  
En bref, c'est la m me astuce que pour Vincent. Placez un Coup Mortel dans une des orifices de la Main de Dieu et tous ses coups mortels r ussiront!

++++

Liberer Tifa à Junon  
+++++

Voici exactement les touches que vous devez appuyer pour libérer Tifa au plus vite quand elle est faite prisonnière à Junon:

CROIX, CROIX, TRIANGLE, CROIX+TRIANGLE, TRIANGLE+ROND, ROND  
De toutes facons (Clément), elle ne peut pas mourir : elle est invincible (AH AH AH !!!)

+++++  
La forêt ancienne  
+++++

La Forêt Ancienne n'est pas obligatoire mais vous pourrez y trouver pleins d'armes et surtout, la matéria Typhon!

Il y a différentes façons d'y accéder. Si vous avez battu la Dernière Arme, elle-ci s'écrasera près de Fort Condor et ouvrira ainsi un passage vers la forêt.

L'autre moyen consiste à utiliser un chocobo vert, noir ou doré. Dans les 2 cas, allez dans la forêt.

Voici la liste des armes, éléments et matériels que vous y trouverez:

- Superfusil ST (arme pour Vincent)
- Typhon (matéria d'invocation)
- Apocalypse (arme pour Cloud :-)
- Elixir (item)

Note: si vous voulez revenir au début, appuyez sur CARRE. Quand vous faites cela, tout retournera comme avant et vous devrez refaire les même gestes. Néanmoins, vous aurez toujours les objets que vous aviez récupérés auparavant. En bref, utilisez cette option quand vous êtes bloqués ou que vous avez fait une erreur

+++++  
Invincibilité  
+++++

Pour ne pas mourir, reliez ces matériels dans vos armes:

ATTAQUE FINALE + PHENIX

ATTAQUE FINALE + RANIMER

Le truc marche mieux si vous avez plus d'étoiles dans les 2 matériels.

+++++  
Plein d'argent  
+++++

Pour avoir une somme considérable, achetez 1 légumes sylkis et utilisez l'astuce Element-W pour le dupliquer. Vous n'avez plus qu'à les revendre ensuite car chaque légume coûte 2500 gils.

+++++  
Elever les Chocobos  
+++++

Il y a plusieurs types de chocobos. Tout d'abord, voici les différents chocobos qui existent dans le jeu et leur caractéristiques.

CHOCOBO JAUNE ---> PEUT TRAVERSER LES PLAINES ET LES MARAIS

CHOCOBO VERT ---> PEUT TRAVERSER LES MONTAGNES

CHOCOBO BLEU ---> PEUT TRAVERSER LES RIVIERES PEU PROFONDES

CHOCOBO NOIR ---> PEUT TRAVERSER LES RIVIERES PEU PROFONDES ET LES MONTAGNES

CHOCOBO DORE ---> VA OU IL VEUT

Maintenant, voici comment procéder pour obtenir les différents chocobos.

Ce qu'il vous faut: au moins 100,000 gil;  
beaucoup de temps libre;  
2 sauvegardes.

a) Achetez 6 étables chez l'éleveur de chocobo.

b) Allez voir le chocobo sage qui habite dans une maison derrière la Grotte Finale. Achetez-lui au moins 60 de chaque légume. Dupliquez-les où servez-vous de l'astuce "PLEIN D'ARGENT".

Voici la liste complète de tous les légumes et leurs effets.

LEGUMES	PRIX	AUGMENTE
Gysahl	100	Résistance
Krakka	250	Intelligence
Tantal	400	Vitesse Résistance Intelligence
Phanasa	800	Intelligence
Curiel	1000	Vitesse Intelligence
Mimett	1500	Vitesse
Reagan	3000	Vitesse Intelligence
Sylkis	500	Vitesse Résistance

- c) Allez près du Village des Ossements et battez-vous contre Vlakodaros (un gros lézard rouge - faites attention, il est très fort!). Vous pouvez lui voler une Noix de Caroube. Il faut que vous en ayez 3!
- d) Allez à l'Ile des Gobelins et volez-leur quelques noix de Zeio.
- e) Allez près du Gold Saucer et capturez 2 chocobos. N'oubliez pas d'équiper un des persos avec la matéria appât-chocobos et donnez-leur quelques légumes pendant le combat. Vous devez obtenir un chocobo magnifique de chaque sexe. N'oubliez pas que vous ne saurez leur sexe qu'en retournant voir Choco Billy et donc, vous aurez peut-être à essayer plusieurs fois.
- f) SAUVEGARDEZ VOTRE JEU!!!
- g) Accouplez vos 2 chocobos magnifiques avec une noix de Caroube jusqu'à ce que vous obteniez un chocobo vert ou bleu.
- h) SAUVEGARDEZ VOTRE JEU!!!
- i) Refaites étapes (e)-(g). Mais cette fois vous devez obtenir un chocobo de l'autre couleur et du sexe opposé.
- j) Sauvegardez à moins que vous ne vouliez tout recommencer! :)
- k) Nourissez-les avec un max de légumes jusqu'à ce qu'il n'y a plus de changements.
- l) Vous pouvez maintenant les faire courir au Gold Saucer. Bon, il est vrai que ce n'est pas nécessaire mais ainsi, vous augmentez vos chances d'avoir le bon chocobo et vous aurez plein d'éléments par la même occasion. Sauvegardez votre jeu comme d'hab!
- m) Quoique vous ayez décidé de faire, accouplez le chocobo bleu avec le chocobo en utilisant la dernière noix de Caroube. Vous devriez avoir un chocobo noir. Si ce n'est pas le cas, vous n'avez qu'à re-essayer à partir de votre sauvegarde.
- n) Allez à Mideel et capturez un grand chocobo du sexe opposé que celui du grand chocobo.
- o) Donnez-leur des légumes sylkis et faites-les courir au Gold Saucer.
- p) Sauvegardez votre jeu avant d'accoupler le grand chocobo avec le chocobo noir en utilisant la noix de Zeio. Et voilà, vous devriez avoir le chocobo doré. Sinon, essayez encore une fois en chargeant votre partie mais si vous avez tout suivi, vous n'aurez aucun problème.

++++  
Le vieil homme de Kalm  
++++

Après avoir battu la Dernière Arme, allez à Kalm et entrez dans la maison qui se trouve à droite. Allez au premier étage et parlez au vieil homme qui s'y trouve.

Celui-ci vous propose de vous échanger trois objets qui sont le Guide, la Harpe Terrestre et la Rose du Désert.

GUIDE ---> Allez à Junon dans les tunnels sous-marins et transformez un ennemi appelé le Vaisseau Fantôme pour obtenir le Guide. Le vieil homme vous l'échangera contre la matéria SOUS-MARIN qui vous permet de respirer sous l'eau.

HARPE TERRESTRE ---> Battez l'Arme Émeraude et vous obtiendrez alors la Harpe Terrestre. Echangez-la contre 3 matières maîtresses.

ROSE DU DESERT ---> Battez l'Arme Rubi et vous obtiendrez la Rose du Désert. Retournez voir le vieil homme et il vous l'échangera contre un chocobo doré.

++++  
Maison de Costa Del Sol  
++++

Au cours du troisième CD, allez à Costa Del Sol et entrez dans la maison qui se trouve juste en face du pont. Parlez au type qui se trouve dans le lit et il vous offrira d'acheter la maison pour 300,000 gil. Si vous acceptez, vos persos pourront venir y reposer quand ils veulent sans rien déboursier.

++++  
La grotte de feu  
++++

Quand vous arrivez à Utai, allez dans les montagnes. Vous y trouverez une grotte mais avec plein de flammes à l'intérieur.

Ce qu'il vous faut pour y entrer: ECAILLES DE LEVIATHAN. Les Ecailles de Léviathan se trouvent dans la base sous-marine de Junon là où se trouvent tous les sous-marins.

Utilisez cet objet et le feu s'éteindra. Vous pourrez alors récupérer une nouvelle matéria, VOL SIMULTANE, et une arme pour Cid, LANCE DE DRAGON.

VOL SIMULTANE ---> Vous permet de voler l'ennemi au même moment où vous l'attaquez.

---

=====  
XII Astuce pour 7777  
=====

Voici une astuce trouvé entièrement par moi (Clément) (et je l'ai breveté, faites attention !!) qui permet d'avoir 7777 HP sans faire 1 seul combat.

Il faut savoir déjà que les matières font perdre un pourcentage de HP Max (comme par exemple Feu en fait perdre 2%).

Demarche a suivre:

1) Trouver et placer des materias avec un bon pourcentage pour que les HP Max se terminent par 77.

2) Remonter ses HP au maximum si ce n'est pas déjà fait.

3) Elever ses HP Max avec des Super HP ou en enlevant des materias pour la jauge de HP Max dépasse 7777.

4) Monter avec des potions les HP pour arriver à 7777.

Ouf!!! Pour ceux qui n'ont pas compris, voici un exemple :

HP/HP MAX de Clad : 9193/9193

Je mets -60% avec des materias (comme 6 CDLTR), et j'arrive à 3677/3677

J'enlève les materias et j'arrive à 3677/9193

Je mets 8 Super potions et 1 Potion et j'arrive à 7777/9193

Voilà je pense que vous avez compris maintenant.

---

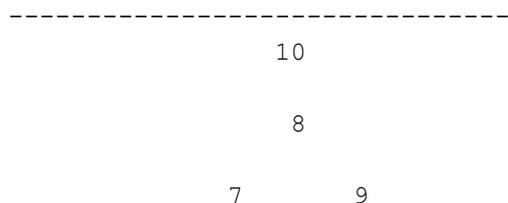
=====  
XIII      ASTUCES POUR LE DEBUG MODE  
=====

++++  
Comment accéder au debug mode ?  
++++

1. Entrez le code 8009A174 0041 dans votre AR.
2. Sélectionnez nouvelle partie pour commencer au debug room au niveau 1 avec Clad ou prenez une partie sauvegardez (et entrez dans une ville pour allez au debug room).
4. Dès que le debug room est chargé, ETEIGNEZ votre AR.
5. Pour revenir à la salle principale, allez n'importe où avec le code activé (tant que ça ne va pas dans le carte du monde).
6. ETEIGNEZ TOUJOURS VOTRE AR SUR LA CARTE DU MONDE.

++++  
La disposition des pièces  
++++

Voici le plan de la salle principale du debug room :



6 1  
P  
5 2  
3  
4

-----  
P=perso

++++  
La scène du rendez-vous  
++++

C'est un des endroits les plus marrant du jeu. Dans le debug room, on peut décider avec qui clad va sortir en fixant le nombre de 'love points' pour chaque perso (Aeris, Tifa, Youfie et Barret). Mais on peut aussi faire cela :

1. Allez à la 3ème pièce.
2. Parlez à Aeris de droite.
3. Sélectionnez "un" puis Clad, ensuite le perso avec qui vous voulez sortir puis enfin "inai".
4. Appuyez sur carré
5. Parlez à Youfie du haut puis choisissez "date no osaso".
6. Et Voilà!

Vous pouvez aussi déterminer le nombre de 'love point' mais c'est moins simple.

++++  
Tester les stats de chocobo  
++++

Pour tester les stats de vos chocobos allez dans la salle 3 et parlez à Tifa sous Vincent. Voici les traductions.

TSP: Endurance max

TS: Endurance actuelle

SPP: Vitesse max

SP: Vitesse actuelle

ST: ? (peut-être que c'est l'endurance après tout)

AC: Accélération?

T: Intelligence (-> 100).

LOY: Loyauté (100 max).

CHR: ?

CHCT: ?

SEX: 0 Mâle  
1 Femelle

COL: (Couleur)  
0 Normal  
1 Vert  
2 Bleu  
3 Noir  
6 Or

CL: Nombre de courses participées (ou gagnées ?).

R: ? (Ca semble toujours être 2)

++++  
A FAIRE ABSOLUMENT SOUS PEINE DE RATER UN GRAND MOMENT D'EMOTION  
++++

Testez ça:

1. Allez à la salle 2.
3. Parlez au marin et sélectionnez 'shinra airship'.
4. Maintenant, sortez..

Non seulement vous n'êtes pas dans le sous marin, mais vous pilotez la clé des anciens ! Vous pouvez maintenant passer par dessus mes terres en restant sous l'eau ! Vous ne pouvez plus remonter en surface. Mais grâce à ça, vous pouvez voir en allant faire un petit tour vers le continent de Utai qu'il existe d'autres zones sous marines dans lesquelles le sous marin peut y naviguer mais qu'hélas à cause de l'enferment à l'intérieur de la carte, il ne peut pas y aller. Fou non ?!

++++  
Aeris géante  
++++

Allez à la salle 4. Parlez au docteur et dites "I'm starting over". Puis sélectionnez "princess" Vous vous transformerez en Aeris géante.

++++  
Super armure  
++++

Dans la salle principale, parlez à Youfie et choisissez "FULL NAME". Quand vous entrez dans le menu, vos persos auront des noms bizarre mais surtout dans l'équipement, vous aurez par exemple "Anneau fée" comme armure et elle fait : D=72, D%=255! et DM%=255!! Ce qui fait que chaque attaque physique ou magique rate automatiquement !! Pour d'autres persos, il y aura d'autres effets comme le fait d'absorber les attaques...

++++  
Les pyramides...  
++++

Pyramide (il n'a pas de nom)

NV: 4

HP: 10  
MP: 200  
EXP: 500000 !  
GIL: 500000 !  
AP: 10000 !

Ils apparaissent par groupe de 5.  
Ces ennemis n'attaquent jamais et ne font jamais aucune action. Ils sont donc extrêmement simples à battre. Quand ils sont morts, ils ne disparaissent pas. Il suffit donc d'1 coup pour les tuer. C'est donc incroyablement facile de gagner des niveaux puisqu'en 3 combats, vous avez le niveau 99.

#### Propriétés

On peut appliquer aux pyramides tous les états possibles sauf le vol et la transformation en objet. On peut donc les tuer grâce à un sort de mort ou même les manipuler (mais ils n'ont aucune attaque).

Chaque pyramide vous donne un éther turbo.

Remarque : Vous pouvez tuer les pyramides juste en une attaque en attaquant une des pyramides du rang du milieu, cela vous fera gagner le combat automatiquement mais il faut que ce soit la première attaque.

++++  
Comment avoir Sephiroth !  
++++

La meilleure façon de l'avoir est de faire ça:

Allez à la salle 2 et parlez à Sephiroth en choisissant la toute dernière option invisible, vous reviendrez à la salle principale avec lui.

Sephiroth a une particularité, c'est qu'il est invincible. Mais hélas, vous ne pouvez toujours pas le contrôler.

++++  
Changer de perso  
++++

Fatigué de jouer Clad tout le temps, hein ?

1. Allez à la salle 4.
2. Parlez au docteur.
3. Sélectionnez "I'm starting over".
4. Reparlez lui.
5. Cette fois sélectionnez le perso avec lequel vous voulez jouer.
6. Maintenant parlez à Aeris et choisissez "To Mideel Clinic!".

++++  
Tous les items  
++++

1. Allez à la salle 3.

2. Parlez à Youfie du bas. Choisissez "item iroiro".

++++++

Vidéos

++++++

Pour voir les vidéos :

Allez à la salle 2 et parlez à Sephiroth puis prenez 'use'.

Vous pouvez voir les meilleurs cinématiques avec le CD approprié.

=====  
XIV Les points d'affection  
=====

Il existe dans le jeu des points d'affections qui servent à savoir quel personnage sortira avec Clad : Aeris, Tifa, Youfie ou Barret. Au début du jeu, Aeris en a 50, Tifa : 30, Youfie : 10 et Barret : 0. Pendant le jeu, certaines décisions ou choix dans les réponses augmenteront ou enlèveront les points des personnages. Celui ou celle qui aura le plus de points sortira avec Clad. Si certains sont ex æquo, la priorité est à Aeris, puis à Tifa, puis à Youfie et enfin à Barret.

++++++

Midgar

++++++

Parlez à Aeris la première fois et achetez-lui une fleur sauf si vous voulez qu'Aeris ou Youfie sortent avec Clad.

Dans le train qui revient de la première mission, parlez à Jesse deux fois :

- "Merci quand même" (---)

- "Ce sera avec plaisir" (Tifa-3)

Quand vous entrez dans le bar du 7ième ciel et que vous avez la fleur :

- "Donner à Tifa" (Tifa+5)

- "Donner à Marlène" (Barret+5)

Si vous parlez à Tifa quand elle est derrière le comptoir :

- "Je n'en ai pas envie" (---)

- "Donne-moi quelque chose de fort" (Tifa+5)

Quand Tifa vous demande si vous avez oublié la promesse :

- "Comment peut-tu dire cela !" (Tifa+5)

- "...Je m'excuse" (---)

Quand Tifa vous demande où vous dormez :

- "A tes côtés, on dort bien" (Tifa+5)-

"Non, à cause de Barret" (Barret+5)

Expliquer à Barret les materias n'a pas d'effets.

Dans le train, si vous arrivez au dernier wagon sans être pris par la Sécurité (Tifa, Barret+5).

Quand Barret te demande si tout va bien (après l'explosion du Technosoldat) :

-"(Soyons fort)" (Barret+2)

-"(Je ne sais pas si je pourrai tenir...)" (Barret-3, Tifa+1)

Quand Aeris est poursuivi par les gardes, si vous :

-Poussez le mauvais tonneau (Aeris-3)

-Lui demandez de se battre (Aeris-1)

-Lui demandez de courir (---)

-Poussez le bon tonneau (Aeris+1)

Quand Aeris vous demande si Tifa est votre petite amie:

-"Non!" (Aeris+1)

-"Oui, c'est ça"(Aeris-5)

Quand vous venez d'arriver au parc de jeux et que Aeris vous demande ce qu'elle va faire :

-"La raccompagner chez elle" (---)

-"L'emmener au secteur 7" (Aeris+1)

Si Tifa est choisi par Don Corneo :

-"Tu vas bien?" (Aeris+3)

-"Nous devons aider Tifa!" (Aeris-2)

Si Aeris est choisi par Don Corneo :

-"Tu vas bien?" (Tifa-2)

-"Nous devons aider Aeris!!" (Tifa+3)

Si Clad est choisi par Don Corneo:

-"Si, il s'appelle Barret" (Barret+5)

Tout autre réponse ne fait rien.

Quand vous tombez dans les égouts :

-Parlez à Aeris d'abord (Aeris+3)

-Parlez à Tifa d'abord (Tifa+3)

Quand Marlène vous parle d'Aeris :

-"Je ne sais pas" (Aeris-3, Tifa+3)

-"Espérons-le" (Aeris+3, Tifa-3)

Quand vous rencontrez Red XIII la 1ère fois :

-"Tifa, je compte sur toi !" (Tifa-2)

-"Barret, prends soin d'elle !" (Barret+2)

Pour ceux qui sont restés dans l'équipe après vous être séparés : Barret, Tifa,

Aeris+2

Quand vous parlez a Tifa dans la prison :

-"(Laisse-moi faire)" (Tifa+1) (autant de fois que vous voulez)

-"(Vachement dur !)" (Tifa-1) (autant de fois que vous voulez)

Quand vous avez l'option de penser à Barret, Red XIII ou à Aeris :

Celui à qui vous pensez la 1ère fois (Aeris ou Barret+3)

Celui à qui vous pensez la 2ème fois (Aeris ou Barret+1)

Celui à qui vous pensez la 3ème fois (---)

Quand vous choisissez votre équipe après vous être échappé :

Ceux qui sont dans l'équipe (Barret, Tifa et Aeris+1)

++++

Kalm

++++

Quand Barret vous quitte et vous demande d'y aller :

-"Attends une seconde" (---)

-"D'accord" (Barret+1)

Quand vous parlez à une femme dans la maison du milieu :

-"Oui, peut-être" (Barret-2, Tifa et Aeris-1. Pour ceux qui sont dans l'équipe)

-"Tu en est plein" (Barret+2, Tifa et Aeris+1. Pour ceux qui sont dans l'équipe)

Quand vous parlez à l'homme du 2ème étage :

-"Oui, peut-être" (Barret+2, Tifa et Aeris+1. Que ceux qui sont dans l'équipe)

-"Pas question" (Barret-2, Tifa et Aeris-1. Que ceux qui sont dans l'équipe)

+++++

Fort Condor

+++++

Quand vous parlez la première fois au vieil homme :

-"Où est Junon ?" (Barret-5, Aeris-3 Tifa-3, Youfie-2. Que ceux qui sont dans l'équipe)

-"Nous allons t'aider" (Barret+5, Aeris+3 Tifa+3, Youfie+2. Que ceux qui sont dans l'équipe)

Après que le vieil homme vous parle de ses problèmes :

-"D'accord" (Barret+5, Aeris+3 Tifa+3, Youfie+2. Que ceux qui sont dans l'équipe)

-"Pas intéressé" (Barret-5, Aeris-3 Tifa-3, Youfie-2. Que ceux qui sont dans l'équipe)

+++++

Discours avec Youfie

+++++

- "D'accord" (---)  
- "Ça ne m'intéresse pas" (Youfie+2)

- "...tu as la trouille" (Youfie+2)  
- "Tu vas perdre a nouveau" (---)

- "Continuer..." (---)  
- "Attendre un moment" (Youfie+2)

- "...C'est ça" (Youfie+2)  
- "Tu rigoles ?" (---)

- "...Comment tu t'appelles" (---)  
- "...Dépêchons nous" (Youfie+2)

++++++  
Bateau  
++++++

Quand vous parlez à Youfie de calmants :

- "Tiens, prends ceux-ci" (Youfie+4)  
- "Je n'en n'ai pas" (Youfie-2)

Quand vous parlez à Aeris du Hautvent :

- "Je t'emmenerai un jour" (Aeris+2)  
- "C'est un engin de destruction" (Aeris-2)

Quand vous parlez à Tifa de la guerre :

- "Oui peut-être" (Tifa+2)  
- "Je ne sais pas" (Tifa-2)

+++++++  
Gold Saucer  
+++++++

Quand vous devez choisir celui qui vous accompagnera : (Tifa, Aeris ou Youfie+3).

Quand vous devez choisir qui viendra pour combattre Dayne avec Barret :  
(Aeris+10 ou Tifa+3 ou Youfie+2)

+++++++  
Gongaga  
+++++++

Si vous revenez à Gongaga avec Aeris et Tifa :

Vous ignorez Aeris (Aeris-3)  
Vous lui dites : "Pauvre homme" (Aeris+1)  
Vous lui dites : "...jaloux..." (Aeris+2)

Vous ignorez Tifa (Tifa-3)  
Vous lui parlez (Tifa+1) (quoi que vous dites)

++++

Utai  
++++

Si Youfie vous rend tous vos materias après avoir fait la quête (Youfie+10)

---

=====  
XV            Origines des noms  
=====

+++++  
Les Personnes  
+++++

\*Sephiroth - Le nom de Sephiroth est lié à la Kabbale dont je vais tenter de vous expliquer les rudiments.

Le terme de Kabbale ou Cabale signifie "tradition", "transmission" (de l'hébreu QaBâlâH) et se refere à la doctrine juive.

La Kabbale est la "science" de l'étude des noms de Dieu, et des rapports entre Dieu et sa création, en partant du principe qu'il y a une forte signification mystique dans les 22 lettres de l'alphabet hébreu et dans les nombres de 1 à 10. À chaque lettre donc à chaque mot (en les additionnant) correspond un nombre, et les mots pour lesquels on obtient le même nombre sont donc liés... Comprenne qui pourra.

L'arbre de vie, ou arbre des Sephiroth est un schéma complet, symbolique, qui résume toute la science initiatique de la Kabbale.

Chacun des Sephiroth signifie quelque chose (les Sephiroth sont les cercles de l'arbre). Il existe plusieurs manières de les regrouper. On peut par exemple partir du bas de l'arbre et remonter, chaque Sephirah représentant un degré de spiritualité plus élevé au fur et à mesure qu'on monte : c'est le système de la spirale.

- 10) Malkut (Royaume) : Représente le monde matériel.
- 9) Yesod (Fondement) : Représente l'ether, les illusions et les causes cachées.
- 8) Hod (Gloire) : Représente la raison.
- 7) Netzach (Victoire) : Représente les émotions.
- 6) Tipheret (Équilibre, Beauté) : Représente l'équilibre et l'harmonie.
- 5) Geburah (Sévérité, Crainte, Destruction) : Représente la destruction et la justice.
- 4) Chesed (Grâce) : Représente l'inspiration et la bonté.
- 3) Binah (Compréhension, Intelligence) : Représente la forme, l'intelligence.
- 2) Chocmah (Sagesse) : Représente l'élan créateur divin.
- 1) Kether (Couronne) : Représente l'illumination, la fusion avec la divinité.

Personne n'a rien compris mais c'est pas grave...

\*Cait Sith - Dans les contes écossais, Cait Sith est le roi des chats, ce qui explique pourquoi il porte une couronne dans le jeu.

\*Tifa Lockheart - Ce nom a un lien avec Sephiroth. Tipheret est un des Sephiroths représentant l'équilibre et l'harmonie.

\*Cetra - Ce nom vient peut-être du latin cetera qui veut dire : "autre".

\*Shinra - Or Shin-Ra. Il existe un monstre qui a le même nom apparaissant dans la mythologie égyptienne. Il est décrit comme un grand et sombre vampire.

\*Aeris/Aerith - Etrange coincidence, Aerith est l'anagramme de "I Earth".

\*Wedge and Biggs - Ce sont les noms de deux pilotes dans la guerre des étoiles épisode 4 pendant l'attaque de l'étoile noire

\*Hojo - Famille japonaise qui gouverna le Japon de 1199 à 1333 sous le titre de shikken (gouverneur) de Kamakura. Sa puissance fut abattue par l'empereur Daigo II au profit des shoguns Ashikaga

\*Heidegger - Philosophe allemand (Messkirch, Bade, 1889 - id., 1976).

++++  
Les Monstres et les Invocations  
++++

\*Shiva - Souvent appelé Mahadeva (le Grand Dieu), c'est le dieu le plus important du panthéon hindou actuel avec Vishnu. À l'époque védique, Shiva n'était qu'un dieu secondaire par rapport à Rudra, le dieu de la tempête, dont il a hérité certains des attributs. La shakti de Shiva, c'est-à-dire son principe féminin qui lui permet d'agir, est la Mahadevi (la Grande Déesse) adorée aussi sous les noms de Parvati, Kali ou Durga. Un de ses fils est Ganeça, le dieu à la tête d'éléphant, un des plus populaires du panthéon hindou contemporain.

\*Ifrit - Un génie ou un esprit de feu d'origine indienne.

\*Hades - (en grec Haidês : "l'Invisible"). Dieu des Enfers chez les Grecs, souvent confondu avec Pluton dans la croyance populaire. Fils de Cronos et de Rhéa.

\*Odin - Dans la mythologie scandinave, dieu de la Guerre, de la Sagesse et de la Poésie, chef des Ases.

\*Leviathan - Le Léviathan est un monstre marin géant de la mythologie cananéenne et phénicienne évoqué dans la Bible, où, selon certaines interprétations, il symbolise le paganisme.

\*Phoenix - Chez les Égyptiens, oiseau lié au culte du Soleil, dont il était l'image. Les Grecs, reprenant le mythe, firent du phénix, appelé boïnou chez les Égyptiens, un oiseau fabuleux qui, consumé dans les flammes, renaissait de ses cendres.

\*Titans - Dans la mythologie grecque, fils et filles nés d'Ouranos et de Gaia, qui constituent la première génération divine. Au nombre de six (Océanos, Coeos, Crios, Hypérion, Japet et Cronos), ils s'unirent à leurs sœurs, les Titanides. Cronos engendra les six Olympiens; parmi ceux-ci, Zeus, au terme d'une lutte gigantesque (la Titanomachie), assura le pouvoir des Olympiens sur les Titans, qui furent précipités dans le Tartare.

\*Midgar Zolom - Dans la mythologie nordique, le Midgarsorm est un serpent géant qui fait le tour du monde indéfiniment.

++++

Les Lieux et les Equipements  
+++++

\*Nibelheim - Vient de la mythologie nordique. sa signification est "enfer gelé".

\*Midgar - Midgard. Dans la mythologie nordique, c'est le lieu ou vit les hommes (l'une des 7 races existantes).

\*Ragnarok - (mot islandais "destin des puissances"). Dans la mythologie scandinave, série de catastrophes qui préludent à la fin du monde.

\*Masamune et Murasame - Masamune n'est pas une épée et encore moins un sabre, mais tout simplement un forgeron de sabres japonais ...mais avant d'en savoir plus sur celui-ci, parlons justement un peu de sabre ! En effet, il faut savoir que le sabre n'est pas considéré comme une simple arme mortelle, plus qu'un symbole, il est considéré comme magique selon s'il est utilisé pour le bien ou pour le mal, selon la volonté, l'esprit, la personnalité du forgeron mais également de son utilisateur. Le sabre est comme le prolongement de son propriétaire.

Un autre forgeron japonais est également très connu au Japon : Murasama. Ce dernier est tout l'opposé de Masamune, de nature très violente et mentalement assez perturbé. Ses lames, bien que parfaitement forgé et terriblement efficace, sont imprégnées de sa personnalité. On parle même de sabres maléfiques tant ses derniers dégagent une aura néfaste, qui pousse son propriétaire à de combats ensanglantés et blessent parfois grièvement son utilisateur même ! Pour en avoir le cœur net, un homme planta, un jour, dans un ruisseau, où des feuilles suivaient le cours de l'eau, un sabre de Murasama. Toutes les feuilles se tranchaient net au contact de celle-ci. Il plaça ensuite un sabre de Masamune...étrangement, toutes les feuilles évitaient sa lame, comme si l'épée les épargnaient sachant qu'elles ne pouvaient faire du mal. Alors cet homme prononce une phrase qui résume à elle seule la différence entre les deux méthodes de forge : " La Masamune est humaine, la Murasama est terrible... ". Il existe différentes variantes de cette histoire, mais le résultat demeure identique. Ceci dit, Masamune et Murasama ne se sont jamais rencontrés étant donné que plus d'un siècle les sépare l'un de l'autre !

\*Junon - Très ancienne divinité latine, qui était vénérée à Rome comme la reine des cieux. Fille de Saturne et de Rhéa, épouse de Jupiter, elle veillait sur les femmes dans toutes les circonstances de leur vie. Avec Jupiter et Minerve, elle faisait partie de la Triade Capitoiline, qui protégeait l'État romain. Junon a été assimilée à l'Héra des Grecs.

---

=====  
XVI            Le saviez-vous...? Infos  
=====

+++++  
Résurrection d'Aeris  
+++++

On ne peut pas ressusciter Aeris normalement dans le jeu mais certaines choses tentent à dire que Square a voulu le faire au départ mais par manque de temps ça n'a pas été fini :

-La clé de Midgar ne sert qu'à voir le fantôme d'Aeris (et prendre 2

objets).

-Le fantôme d'Aeris ne sert à rien.

-On peut acheter des armes pour Aeris au CD2 et 3 à Junon.

-Il existe d'autres zones sous marines inexplorables normalement.

-Avant le combat contre Sephiroth, quand tous les persos donnent à Clad un objet, il y a une zone où personne se tient (elle pourrait servir à Aeris)

-Pour le combat contre le premier Sephiroth, une équipe n'a que deux membres.

-La soi-disant arme ultime d'Aeris n'a que 7 orifices alors que toutes les armes ultimes ont 8 orifices

-la dernière limite d'Aeris n'est pratiquement vue de personne puisque qu'il faut retourner en arrière avec le buggy pour avoir le manuel et il faut au moins 3 heures pour arriver à l'utiliser, et c'est en plus une perte de temps puisqu'elle mourra très bientôt et que sa limite est très difficilement utilisable puisque si vous ne le savez pas, plus le niveau de limite est élevé, plus il faut recevoir de dégâts pour pouvoir l'utiliser. Et je parie que si tout de suite après avoir appris la limite, je continuais le jeu normalement jusqu'au temple des anciens en mettant Aeris autant que possible dans l'équipe, et bien je ne recevrai pas assez de dommages pour pouvoir l'utiliser une seule fois !!!

-Une chose bizarre : lors des changements de cd, on voit un des persos à un lieu où il a été ou où il pourrait être à un moment du jeu (Clad avec la moto, Barret dans l'église de Midgar, Cid sur le Tiny Bronco...)...sauf Aeris qui elle est dessinée auprès du Hauvent qu'elle n'a jamais vu amaré à Junon. Et en plus elle est habillée de blanc alors qu'elle a toujours été en rouge...

+++++++

Projets

+++++++

Square, pendant la réalisation de ff7, avait fait des projets mais certains n'ont pas été réalisés et inclus dans le jeu :

\*Différentes fins

-Square avait prévu de faire des fins différentes pour les deux persos cachés mais faute de place et d'argent, ce projet n'a pas été réalisé.

\*Materia supplémentaires

-Dans le jeu, il existe 6 materia que l'on peut avoir qu'en utilisant un AR ou le debug mode. Des 6 materia "hors jeu" de la version jap, 3 materia n'avaient pas d'utilisation : "Sous-marin" qui a été mis dans le jeu en version américaine. "Booster" qui servait apparemment à gagner plus de AP pour les materia. Quand il a été décidé que certaines armes aient des augmentations différentes, cette materia a été laissée tombée. "Prévention des sols piégés" est la 3ème mais comme vous le savez, aucun sol n'est piégé dans ff7

\*Invocations supplémentaires

-la seule étant Golem. Elle n'a pas été mise dans le jeu car les designers ont trouvés que le jeu serait trop facile avec.

\*Equipements supplémentaires

-2 armes ont été enlevées : Soleil levant de Youfie et une épée de Clad faisant une augmentation de 4. L'arme de Clad n'a pas été mise dans le jeu alors que celle de Youfie y est présente dans la version japonaise en "horsjeu".

\*Aptitudes supplémentaires

-Il devait y avoir une aptitude appelé "Kakutou", l'équivalent du Blitz de ff6. Clad pouvait aussi nager dans l'eau car il n'existe pas que les fonds sous-marins du centre de la carte.

+++++

Traduction

+++++

De la version japonaise à la version américaine, beaucoup de changements ont été fait, c'est pourquoi Square a ressorti la version américaine au Japon sous le nom de Final Fantasy International.

Les changements sont :

\*Il existe dans la version jap. 6 materias "hors jeu" (qu'on ne peut avoir normalement). Ce sont : Argent, Booster, Sous-marin, MBarrière, Reflet, Rifuabu. 5 ont été supprimés pour le passage à la version américaine, et 1 est devenu disponible : Sous-marin.

\*Dans la version beta de ff US, il y avait 2 éléments-clés en plus : Rubyfragment et Emerald fragment, des mementos (comme les objets que donne Omegaet Shinryu dans ff5). Ils ont ensuite été remplacés par Rose du désert et Harpe terrestre.

\*3 éléments ont été ajoutés : Guide, Rose du désert et Harpe terrestre.

\*Une arme a été ajoutée : Soleil levant (pour Youfie). en fait, ce n'est pas une nouvelle arme, elle existait dans ff7 japonais mais on ne pouvait pas l'avoir dans le jeu normalement.

\*Une des Armes (Arme de diamant) est devenu un Boss. On pouvait ne pas se battre contre elle dans la version japonaise.

\*Deux Armes ont été ajoutées (Arme d'Emeraude et de Rubis).

\*Une nouvelle FMV a été ajoutée où on voit les deux nouvelles Armes. Ce n'est pas FMV séparée mais un rajout dans la FMV de la fuite de la Grotte Nord.

\*Le mini-jeu du sous-marin va plus vite.

\*Le nombre de lettres disponibles pour le nom change de 6 à 9 espaces.

\*Un ennemi a été enlevé : "Test Zero". C'est un simple ennemi pour tester les combats et on a oublié de l'enlever (ou à cause d'une blague des programmeurs car cet ennemi donnait beaucoup d'EXP).

\*Des sorts ont été modifiés comme Chocoboucle dont les dommages sont en fonction du nombre de fuite.

\*Il est plus facile d'aller dans l'étable de chocobo.

\*Supernova, l'invocation de Sephiroth, a été complètement refaite. C'était à l'origine seulement une gigantesque explosion, elle dure maintenant 1 minute 30 en plus.

\*Le mini jeu de l'horloge dans le temple des anciens a été refait. Dans la version jap. , il est très difficile de faire bouger les aiguilles comme on veut alors que c'est très facile dans la version américaine.

\*Le mini jeu de l'escalade de la falaise a été facilitée. Dans la version jap. , il est très dur de garder sa température haute.

\*Le voyageur de Kalm a été ajouté.

=====  
CREDITS  
=====

D'abord, merci à Squaresoft pour ce jeu magnifique.

Et un gros merci à Jeff "CJayC" Veasey pour avoir posté ce guide sur son superbe site, GameFAQs.

Si quelqu'un a des réclamations ou des corrections a faire, qu'il n'hésite pas à nous envoyer un mail, cela nous aiderait beaucoup:

Clément - <behemut@multimania.com>

Orochi - <kartelkertra@caramail.com>

Nous espérons que le guide vous a plu! ^\_^

- FIN -

(c) 2001-2002, Clément Gallet.

(c) 2001-2002, Orochi K.