

Table Des Matières

PÀGE

Principes du jeu

4

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

Personnages

26

Cheminement

34

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

Inventaire

114

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

Bestiaire

124

Jeu de cartes

158

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

Secrets

162

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

Index

176

Crédits

179

Le système de combat



Introduction

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

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

L'écran de combat

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

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



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

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

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

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

A lire avant d'attaquer

Changer de personnage

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

Fuir le combat

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



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

Ⓡ1 et attendez votre retraite. Il se peut que votre équipe ne parvienne pas à fuir immédiatement et qu'elle reçoive des dommages avant de pouvoir s'échapper. Lorsqu'ils sont touchés, vos personnages reçoivent 50% de dommages supplémentaires car ils sont attaqués par derrière (voir le paragraphe suivant). Tel est le prix de la fuite ! Vous remarquerez que vous ne pouvez pas « fuir » face à certains adversaires.

Définir rapidement sa cible

Si vous ne parvenez pas à choisir une cible alliée ou hostile à l'aide des touches directionnelles (par exemple, lorsque vous voulez soigner un membre de votre équipe), il vous suffit d'appuyer sur la **Ⓛ2** touche. Vous ouvrez ainsi la Fenêtre Cibles, qui vous permet de facilement définir votre cible.



Si votre adversaire vous semble invincible, maintenez les touches **Ⓛ1** et **Ⓡ1** enfoncées pour fuir le champ de bataille.



Appuyez sur la touche **Ⓛ2** pour ouvrir la Fenêtre Cibles, qui vous permet de choisir plus rapidement votre cible.

Embuscade : l'attaque surprise

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

Votre tour : les commandes

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

Votre personnage peut exécuter l'une des quatre commandes disponibles une fois que sa jauge ATB est pleine.



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

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

Une fois que le personnage sélectionné a exécuté l'ordre que vous venez de lui donner, sa jauge ATB se vide et recommence alors à se remplir depuis le début.

L'affichage des dommages

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

Modification des HP :

- 9999 HP** Les chiffres blancs signalent une blessure.
- 9999 HP** Les chiffres verts signalent un soin.

Modification des MP :

- 9999 MP** Les chiffres blancs représentent une perte.
- 9999 MP** Les chiffres verts représentent un gain.

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

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



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



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

PERSONNAGES

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

Djidane Tribal

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

Compétences de Combat

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

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

Compétences de Soutien

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



Grenat Di Alexandros

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



Compétences de Soutien

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

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

Compétences de Combat

COMPÉTENCE	CP NÉCESSAIRES
<input type="checkbox"/> Arkh	100
<input type="checkbox"/> Atamos	30
<input type="checkbox"/> Bahamut	80
<input type="checkbox"/> Blindage	35
<input type="checkbox"/> Boomerang	20
<input type="checkbox"/> Carapace	30
<input type="checkbox"/> Cécité	40
<input type="checkbox"/> Coi	30
<input type="checkbox"/> Contrepoison	15
<input type="checkbox"/> Folie	35
<input type="checkbox"/> Furie	30
<input type="checkbox"/> Ifrit	35
<input type="checkbox"/> Leviathan	40
<input type="checkbox"/> Lévitiation	20
<input type="checkbox"/> Minimum	40
<input type="checkbox"/> Odin	30
<input type="checkbox"/> Persée	25
<input type="checkbox"/> Ramuh	30
<input type="checkbox"/> Scan	25
<input type="checkbox"/> Shiva	20
<input type="checkbox"/> Soin	30
<input type="checkbox"/> Soin +	50
<input type="checkbox"/> Soin Max	155
<input type="checkbox"/> Vie	30

PRINCIPES DU JEU

PERSONNAGES

ÉVÈNEMENT

INVENTAIRE

BESTIAIRE

JEU DE CARTES

SECRETS

Inventaire

Votre adversaire est trop puissant ou vos blessures trop sérieuses ? Pas de panique – il existe des objets adaptés à tous vos besoins. Une lame bien affûtée ou un puissant remède peuvent facilement retourner une situation à votre avantage s'ils sont utilisés à bon escient. Ce chapitre vous indique les utilisations les plus adaptées à chaque objet. De quelle pièce d'armures équiper vos personnages ou encore, quelles compétences votre personnage peut-il apprendre grâce à un accessoire équipé ? Les tableaux des pages suivantes vous aideront à tirer le meilleur profit de votre inventaire. A la fin de ce chapitre, vous trouverez la liste des forges de Final Fantasy IX, dans lesquelles vous pouvez commander de nouveaux et puissants objets pour vous aider dans votre aventure.

Armes



Prix d'achat : c'est la somme de Gils qu'il vous faut payer au marchand pour acheter cette arme. Lorsque le prix est indiqué en bleu, cela signifie que vous ne pouvez acquérir cette arme qu'en la commandant dans une forge. Si aucun prix n'est indiqué, cela signifie que l'arme ne peut ni être achetée, ni forgée, et qu'il vous faut la trouver au cours de votre aventure.

Prix de vente : c'est la somme de Gils que vous recevez en vendant cette arme dans une boutique.

Compétence(s) : vous indique les compétences que vos personnages peuvent apprendre lorsque vous les équipez de l'arme en question. Vous remarquerez que tous vos personnages ne peuvent apprendre toutes les compétences. Pour plus d'informations, veuillez vous reporter aux pages 26-33.

Puissance d'attaque : c'est la puissance d'attaque de l'arme. Plus cette valeur est élevée, plus cette arme inflige de dommages à votre adversaire.

Altération d'état : lorsque vous frappez votre adversaire de cette arme, elle lui inflige l'altération d'état indiquée dans cette colonne - à moins que la créature ne soit insensible à l'altération d'état en question.

Commentaires : cette colonne contient des informations complémentaires sur l'arme.

ARMES DE DJIDANE	PRIX D'ACHAT	PRIX DE VENTE	COMPÉTENCE(S)	PUISSANCE D'ATTAQUE	ALTÉRATION D'ÉTAT	COMMENTAIRES
Ange Bleu	9000	3500	Coffrer	44	Folie	-
Canif	300	650	Galanterie, Regardez !	21	Mutisme	-
Canif runik	2000	1900	Coudepot	37	Poison	-
Dague	320	160	Malandrin	12	-	-
Dague magik	500	250	3ème oeil, Malandrin	14	Mutisme	-
Explodor	1000	1400	Coudepot, Solidarité	31	Embrouilles	-
Gradius	2300	1150	Embrouilles, Coudepot	30	Embrouilles, Somni	-
La Tour	-	15000	Coudepot, Coffrer	86	Minimum	-
Masamune	16000	6500	Solidarité	62	Châtiment	Bonus supplémentaire : Magie +2
Mithdague	950	475	Lupin	18	-	-
Monarch	-	20000	Malandrin	100	Morphée	-
Organix	700	850	Amépée	24	Obscurité	-
Orichalque	17000	8500	3ème oeil	71	-	Bonus supplémentaire : Vitesse +1
Sargatanas	12000	4750	Embrouilles	53	Fossile	-
Zorin	6000	3000	Malandrin	42	-	-

ARMES DE BIBI	PRIX D'ACHAT	PRIX DE VENTE	COMPÉTENCE(S)	PUISSANCE D'ATTAQUE	ALTÉRATION D'ÉTAT	COMMENTAIRES
Cahnène	2400	1200	Cyanure, Saignée, Stop	23	Somni	-
Canne Feu	1100	550	Brasier +, Morphée	16	-	Attaque élémentaire : Feu
Canne Glace	980	490	Glacier +, Somni	16	-	Attaque élémentaire : Glace
Cannypres	3200	1600	Mégalith, Comète, Quart	27	Embrouilles	-
Foudrekane	1200	600	Arsenic, Foudre +	16	-	Attaque élémentaire : Tonnerre
Magekane	320	160	Brasier	12	-	-
Makila	-	5000	Apocalypse	35	Minimum	-
Octogocanne	4500	2250	Glacier X, Brasier X, Foudre X	29	Embrouilles	Absorbe les dommages d'Eau et de Vent, renforce les attaques d'Eau.
Sortkane	6000	3000	Météore, Aspire	32	Mutisme	-

ARMES DE STEINER	PRIX D'ACHAT	PRIX DE VENTE	COMPÉTENCE(S)	PUISSANCE D'ATTAQUE	ALTÉRATION D'ÉTAT	COMMENTAIRES
Diamantine	4700	2350	Emousse	42	-	-
Épée de fer	660	330	Soustraction	16	-	-
Épée Ultima	14000	7000	Fente	74	Morphée	-
Épée Vénus	4000	2000	Estoque	38	-	Attaque élémentaire : Tonnerre
Excalibur	-	9500	Mortimer	77	-	Attaque élémentaire : Sacré
Excalibur 2	-	19500	Mortimer, Soustraction, Fente	108	-	Attaque élémentaire : Sacré
Flamberge	330	165	Beastkiller	12	-	-
Guardian	9340	4670	Foudrolle	65	-	Réduit les dommages de Glace et de Tonnerre de moitié. Bonus supplémentaire : Psy +3
Mithépée	1300	650	Trépan	20	-	-
Nothung	3780	1890	Déprime	35	Gel	Attaque élémentaire : Glace
Ragnarok	-	14500	Choc, Foudrolle	87	Somni	-
Runebringer	8900	4450	Thanatos	57	Obscurité	-
Sabreur	5190	2595	Annumagik	46	Chaleur	Attaque élémentaire : Feu
Sanguine	-	950	Ténébreuse	24	-	Rédonne un nombre de HP équivalent aux dommages infligés.

ARMES DE GRENAT/DAGGA	PRIX D'ACHAT	PRIX DE VENTE	COMPÉTENCE(S)	PUISSANCE D'ATTAQUE	ALTÉRATION D'ÉTAT	COMMENTAIRES
Aéro-massue	400	200	Contrepoison, Scan	13	-	Attaque élémentaire : Vent
Bâton	260	130	Soin, Contrepoison, Carapace	11	-	-
Bâton Asera	3180	1590	Folie, Minimum, Coi	27	-	Attaque élémentaire : Sacré
Bâton bénit	1770	885	Soin +, Sanatorium, Vie	23	-	Redonne tous ses HP à sa cible
Bâton magik	3990	1995	Soin Max, Carapace, Blindage	31	-	-
Chakette	-	2900	Divan	45	-	Attaque élémentaire : Vent
Galaxias	760	380	Compétence +, Lévitiation, Boomerang	16	-	Réduit les dommages de Ténèbres de moitié. Bonus supplémentaire : Psy+2
Masse Druides	11000	4000	Titan, Coi	35	-	Attaque élémentaire : Vent
Masse magik	1350	675	Furie, Soin, Minimum	23	-	Attaque élémentaire : Vent, renforce les attaques de Sacré.
Mithbâton	560	280	Vie, Blindage, Coi	14	-	-
Mithmassue	2250	1125	Carapace, Boomerang, Blindage	27	-	Attaque élémentaire : Vent
Moby Dick	-	5140	Soin Max, Vie	36	-	-
Multimassue	750	375	Cécité, Blindage, Persée	17	-	Attaque élémentaire : Vent

ARMES DE KWEENA	PRIX D'ACHAT	PRIX DE VENTE	COMPÉTENCE(S)	PUISSANCE D'ATTAQUE	ALTÉRATION D'ÉTAT	COMMENTAIRES
Argette	7400	3700	Pleine Lune	53	Somni	-
Bistrette	10300	5150	Pleine Lune	68	Morphée	-
Fourchette	1100	550	Pleine Lune	21	-	-
Fourchette +	3100	1550	Pleine Lune	34	Fossile	-
Gastrette	-	6650	Pleine Lune	77	Stop	-
Mithrette	4700	2350	Pleine Lune	42	-	-

ARMES DE FREYJA	PRIX D'ACHAT	PRIX DE VENTE	COMPÉTENCE(S)	PUISSANCE D'ATTAQUE	ALTÉRATION D'ÉTAT	COMMENTAIRES
Cain	-	7500	Sakura, Guivre, Drain	71	Folie	-
Dragonade	-	11750	Drée	77	-	-
Gungnir	2430	1215	Drain	31	Gel	Attaque élémentaire : Glace
Javeline	880	440	Dragonkiller	18	-	-
Lance Gourou	11000	5500	Guivre, Léthée	62	-	Attaque élémentaire : Sacré
Mithlance	1100	550	Léthée	20	-	-
Obélisque	6000	3000	Sakura, Préséance	52	Fossile	-
Partisan	1600	800	Pleine Lune, Ryuken	25	-	-
Pertuisane	4700	2350	Hexagon	42	Stop	-
Trident	3580	1790	Louna	37	Obscurité	-



Bestiaire

Vos aventures vont vous amener à affronter 150 espèces de créatures qui tenteront frénétiquement de vous barrer la route. Les informations que recèlent les pages suivantes vous aideront à partir au combat mieux préparé. Il vous suffit de vous reporter au tableau correspondant à votre adversaire pour y

trouver ses points forts comme ses faiblesses. Nous y dévoilons également quelques stratégies efficaces. Avec la connaissance des caractéristiques des monstres et des tactiques de combat que nous avons testées, vous terrasserez à coup sûr tous vos adversaires, jusqu'aux plus redoutables.

NOM Le nom de la créature. Certaines d'entre elles apparaissent plusieurs fois avec des caractéristiques différentes au cours de vos aventures, aussi certains tableaux sont-ils plus importants que d'autres. Lorsque vous affrontez un tel monstre, reportez-vous à la case « Lieu » de son tableau et comparez-la avec votre position actuelle. Cela devrait vous aider à identifier la « version » de la créature que vous affrontez.



NOM : Kanibal

FAIBLESSE(S) :
Glace, Beastkiller

EXP :	CP :	Gils :
53166	4	2764

OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :

Renaïs, Lapis, Bocca

CARTE : Ogra

FAIBLESSE(S) La plupart des créatures sont vulnérables à certaines altérations d'état. Reportez-vous à cette colonne pour repérer les faiblesses de votre adversaire. Vous trouverez de plus amples explications dans le chapitre « Principes du jeu », en page 10.

OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT Certaines créatures semblent sortir tout droit d'un magasin : des témoins tout à fait dignes de foi nous ont rapporté que certains monstres peuvent transporter jusqu'à quatre objets. Ils peuvent les abandonner gentiment au terme du combat, vous donnant ainsi une motivation supplémentaire pour sortir victorieux de la bataille.

CARTE Vous n'avez pas forcément besoin de remporter une partie de Tetra Master pour gagner de nouvelles cartes : certains monstres battent la campagne les poches pleines de cartes. Si vous recherchez une carte en particulier, reportez-vous à la case Carte pour trouver le type de monstre susceptible de l'abandonner à la fin du combat.

EXP Vous gagnez des EXP (Points d'Expérience) à chaque fois que vous sortez vainqueur d'une bataille. Ces EXP vous donnent accès à des niveaux supérieurs, permettant d'améliorer les caractéristiques de vos personnages telles que HP, MP, etc.

CP Comme pour les EXP, vous pouvez gagner des CP (Points de Compétence) en sortant vainqueur d'un combat. Les CP permettent à vos personnages d'apprendre de nouvelles compétences. Cette valeur représente les CP que vous recevez après avoir vaincu un seul monstre de l'espèce mentionnée. Si vous rencontrez deux représentants de cette même espèce, cela augmente le nombre de CP que vous recevez. Ils ne sont toutefois pas doublés. Si, par exemple, vous rencontrez un « Stielv », vous recevez 4 CP, mais cela ne signifie pas que vous recevrez 8 CP en terrassant deux. Lorsque vous rencontrez plusieurs créatures de la même espèce, le nombre de CP mentionné à cet endroit n'a plus qu'une valeur indicative. Il vous permet simplement d'évaluer le nombre de CP minimum que vous obtiendrez en affrontant au moins une créature de cette espèce. Vous trouverez de plus amples explications sur les compétences dans le chapitre "Principes du jeu".

GILS La plupart des monstres transportent de la monnaie. Lorsqu'ils sont vaincus, vous héritez de leurs Gils (la monnaie en cours dans le monde de Final Fantasy IX) sur le champ de bataille. Aussi, n'ayez aucune crainte lorsque vous manquez de liquidités : il vous suffit de vous aventurer dans la nature pour passer à la caisse et amasser les Gils.

LIEU(X)
Où trouver tel monstre en particulier ? Cette case indique les lieux de résidence de prédilection des différentes créatures du jeu. Certains adversaires n'apparaissent que dans le lieu précis indiqué.

MP Tout comme vos personnages, vos adversaires utilisent des MP pour avoir recours à la magie. Cette valeur vous aide à déterminer si, et dans quelle mesure, votre adversaire peut vous lancer des sorts. Ainsi, les créatures qui n'ont qu'une poignée de MP ne risquent pas de vous harceler avec la magie.

HP Reportez-vous à la colonne HP pour évaluer les dommages qu'il vous faudra infliger à votre adversaire pour l'envoyer au tapis. De la même façon que vos personnages, tous vos adversaires ont un certain nombre de HP. Lorsqu'ils atteignent 0, vous en êtes débarrassés...

LIEU(X) : Tréno, Mémoire

HP :	MP :	Niv :
24123	3338	71

OBJETS À VOLER :
Résurex, Résurex, Résurex, Résurex

SORT APPRIS PAR KWEENA :
Angélique

COMMENTAIRE : Il y a 25% de chances pour que ce monstre contre vos attaques physiques avec un Météore. Le Kanibal de Tréno ne lâche aucun objet après la bataille.

OBJET(S) À VOLER L'une des caractéristiques de Djidane provient de son aptitude à utiliser la commande Voler. Cette commande lui permet de délester ses adversaires de leurs précieux objets. Les objets communs, tels que les Potions, sont faciles à voler. L'escamotage d'objets de plus grande valeur demande, en revanche, plus de doigté. Il vous faudra probablement répéter plusieurs fois la commande Voler, car vos chances de réussite sont considérablement réduites. Ainsi, lorsqu'une tentative de vol échoue, armez-vous de patience – ainsi que d'une bonne réserve d'objets de soin – et prolongez le combat jusqu'à ce que vous ayez obtenu l'objet convoité...

SORTS APPRIS PAR KWEENA Kweena, qui est de loin le plus étrange de tous vos personnages, sème la panique dans les rangs ennemis en dévorant ses adversaires une fois qu'ils ont perdu 75 % de leur capital de HP grâce à la commande spéciale Cannibale. Elle est la seule à pouvoir employer cette technique. En Transe, Kweena peut même tenter de digérer son adversaire dès que celui-ci a perdu 50% de ses HP. Lorsque Kweena goûte une espèce de monstre pour la première fois, elle apprend l'une de ses compétences, qui vient s'ajouter à son répertoire de Magie Bleue. Elle pourra avoir recours à cette compétence lors des batailles futures. Cette case vous indique les différents sorts de Magie Bleue que Kweena peut apprendre à l'aide de la commande Cannibale.

COMMENTAIRE Cette colonne contient de précieux renseignements sur vos adversaires et vous propose parfois des stratégies d'attaque. Vous y trouverez les types d'attaques auxquelles votre adversaire est invulnérable ("n'a aucun effet sur...") ou très résistant ("les dommages infligés par... sont réduits de moitié"). Certains monstres récupèrent même des HP lorsqu'ils essuient une attaque qui inflige certaines altérations d'état ("absorbe les dommages de..."), aussi vous serait-il profitable d'éviter le type d'attaque indiqué. Vous y découvrirez également que certains « monstres » ne sont pas destinés au combat : ils ne font que vous demander de petits cadeaux – ou se contentent de vous poser des questions...



NOM : Aguares

LIEU(X) : Château d'Ypsen

HP :	MP :	Niv :
6775	1596	43

FAIBLESSE(S) :
Devilkiller

OBJETS À VOLER :
Tente, Défijeur, Gemme

SORT APPRIS PAR KWEENA :
-

EXP :	CP :	Gils :
14279	3	1945

OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :
Améthyste, Renaïs, Ether

CARTE : Rataïme

COMMENTAIRE : Cette créature apparaît toujours en compagnie d'une Gargouille, et la valeur de CP indiquée ci-contre correspond à ce que vous obtenez en terrassant Aguares et la Gargouille.



NOM : Ahriman

LIEU(X) : Château d'Ypsen, Mémoire

HP :	MP :	Niv :
6972	1672	44

FAIBLESSE(S) :
Birdkiller, Devilkiller, Eau, Vent, Sacré

OBJETS À VOLER :
Maxi Potion, Ether, Résurex

SORT APPRIS PAR KWEENA :
Châtiment

EXP :	CP :	Gils :
15181	3	1971

OBJET(S) LAISSÉ(S) AU COMBAT :
Ether, Renaïs, Résurex, Topaze

CARTE : Ahriman

COMMENTAIRE : Les dommages infligés à ce monstre par les éléments Foudre et Ténèbres sont réduits de moitié et les attaques de Terre n'ont aucun effet sur lui.

Le Jeu de Cartes: Tetra Master

Bien au-delà du simple passe-temps

Quelle dure vie que celle d'aventurier ! Arpenter les vastes continents de ce monde en pourfendant des monstres tous plus redoutables les uns que les autres n'est certes pas de tout repos. Offrez-vous donc un moment de détente et accordez-vous une petite partie de Tetra Master de temps à autres. Ici, les épées restent au fourreau et les sorts se taisent. En revanche, votre choix de cartes et leur placement sur le tapis de jeu décident de vos victoires comme de vos défaites.

Jeu de hasard... ou science appliquée ?

Les habitants de Gaïa, le monde de Final Fantasy IX, prennent le jeu du Tetra Master très au sérieux. Qu'il s'agisse de faire une partie amicale entre voisins ou de participer à un tournoi officiel, leur plaisir de se mesurer aux autres reste toujours le même. Le Tetra Master se distingue des jeux de cartes traditionnels par bien des aspects. En plus de porter des illustrations différentes, les cartes de Final Fantasy comportent un nombre de flèches qui varie, ainsi que des combinaisons de valeurs alphabétiques et numériques propres à chacune, qui peuvent évoluer à mesure que vous jouez.

Un bon joueur de Tetra Master ne se contente pas d'assimiler et appliquer les règles, il cherche sans cesse à faire évoluer ses cartes et à en trouver de nouvelles. Il ne laisse jamais passer une opportunité de défier un autre joueur. Le Tetra Master se joue sur un tapis de jeu de quatre cases sur quatre. Vous constaterez que certaines cases sont aléatoirement bloquées pour empêcher les joueurs d'y poser des cartes. Ce handicap représente une des principales données tactiques du jeu et contribue à rendre chaque partie aussi unique que palpitante.

Généralités

Chaque carte porte une illustration différente. Elle peut représenter un monstre ou autre créature, une arme ou encore une ville. Il existe cent cartes différentes. Généralement, les cartes portent également au moins une flèche triangulaire. Ces petites flèches qui apparaissent sur les bords représentent les directions d'attaque de la carte. Un joueur ne peut « attaquer » une autre carte que si elle est adjacente à la sienne et si sa carte comporte une flèche pointant la direction de la carte adverse. Les flèches ont également un rôle défensif. Si une carte est attaquée par une direction dans laquelle elle n'a pas de flèche, elle n'a aucun moyen de résister. L'adversaire la « prend » (la carte change de couleur) sans rencontrer la moindre opposition.



Avant chaque partie, vous devez sélectionner cinq cartes. Faites votre choix en étudiant soigneusement leurs valeurs et n'oubliez pas de tenir compte du nombre de flèches et de leur direction !



Le Bleu vient de poser la carte de gauche. Il ou elle prend automatiquement la carte de son adversaire, car elle n'a pas de flèche du côté gauche.

Les quatre caractéristiques des cartes

Vous vous demandez probablement ce que signifient les quatre chiffres ou lettres inscrits sur chaque carte. Ces quatre caractéristiques indiquent les capacités d'attaque et de défense des cartes, c'est à dire leurs forces et leurs faiblesses.

- Le premier caractère désigne les Points de Compétence ou CP de la carte - sa force d'attaque.
- Le deuxième caractère désigne son Type d'Attaque ou T. Il existe quatre Types d'Attaque.
- Le troisième désigne sa Défense Physique ou DP - la résistance de la carte aux attaques physiques.
- Le quatrième et dernier caractère désigne la Défense Magique ou DM de la carte - sa résistance aux attaques magiques.

Ces caractéristiques sont exprimées en chiffres de 0 à 9 ou en lettres de A à F, selon le système hexadécimal : les caractéristiques des cartes sont désignées par ordre croissant, comme suit : 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 A B C D E F, 0 étant la valeur la plus faible et F la plus forte. Toutes les cartes ne peuvent pas atteindre le niveau maximum, F. L'illustration de la carte peut exiger que son seuil d'évolution soit placé avant F.

Votre collection de cartes (les petits chiffres représentent le nombre d'exemplaires portant la même illustration)

Nombre d'illustrations (types de cartes) différentes dans votre collection

Nombre de cartes dans votre collection

Score actuel

Rang

Nombre de victoires

Nombre de défaites

Nombre de matchs nuls

Illustration de la carte sélectionnée

Flèches

DM (Défense Magique)

DP (Défense Physique)

C (Classe)

CP (Points de Compétence)

Nom de la carte sélectionnée

Niveau: 805p

EntreTeneur

Gagné: 15

Perdu: 0

Match Nul: 0

Nombre: 75 Type: 25

Cocatrix

Vous pouvez contempler votre collection de cartes de Tetra Master sous la rubrique Cartes du menu Principal.

Classes de cartes

Les quatre classes de cartes sont symbolisées par des lettres :

- P = cette classe porte** des attaques physiques tels des coups ou des morsures. La carte adverse se défend à l'aide de sa caractéristique DP.
- M = cette classe porte** des attaques magiques et la carte adverse se défend à l'aide de sa caractéristique DM.
- X = cette classe attaque** toujours la plus faible défense de la carte adverse - DP ou DM.
- A = cette classe attaque** toujours la plus faible caractéristique de la carte adverse - CP, DP ou DM. En outre, les cartes de la cette classe utilisent toujours leur caractéristique la plus forte pour attaquer - CP, DP ou DM.



Cette carte Cocatrix a 2 Points de Compétence (CP) et appartient à la Classe P. Elle a 0 en Défense Physique (DP), mais 1 en Défense Magique (DM).

Quelle est la force de ma carte ?

Généralement, le pouvoir d'attaque d'une carte est déterminé par ses deux premiers caractères, CP et Classe. Toutefois, les cartes de Classe A font exception à cette règle : c'est leur caractéristique la plus forte - CP, DP ou DM - qui détermine leur puissance d'attaque. Les deux derniers paramètres désignent la résistance de la carte. Toutes les cartes sont également dotées d'une caractéristique supplémentaire qui reste invisible, mais que l'on peut grossièrement évaluer : leurs Hit Points ou HP. Plus la caractéristique CP de la carte est élevée, plus elle aura de HP. Le tableau suivant vous indique les HP des cartes par ordre croissant :

POINTS DE COMPÉTENCE	HP
0	2 - 15
1	16 - 31
2	32 - 47
3	48 - 63
4	64 - 79
5	80 - 95
6	96 - 111
7	112 - 127
8	128 - 143
9	144 - 159
A	160 - 175
B	176 - 191
C	192 - 207
D	208 - 223
E	224 - 239
F	240 - 255



Cette carte Scorpion a 1 CP, elle aura donc entre 16 et 31 Hit Points (HP).



Index



Inutile de perdre de précieuses minutes de jeu : cet index va vous aider à trouver – rapidement – l'information que vous désirez. Vous n'y trouverez pas moins de 460 références.

Elles vous permettront un accès rapide aux informations concernant le jeu, sans oublier l'emplacement de tous les objets et cartes du Tetra Master, ainsi que les « ultimes secrets » de Héra.

Informations générales

Vous recherchez des détails sur un terme spécifique ? Vous souhaitez savoir à quelle page obtenir des précisions sur, disons... les armes ? Vous êtes hanté par les subtilités du jeu de carte Tetra Master et aimeriez apprendre ses règles ? Ou bien vous vous intéressez aux créatures connues sous le nom de Chocobo ? Vous trouverez ci-dessous la liste des réponses à toutes ces questions, avec de multiples références aux pages correspondantes du guide.

A			
A, Tetra Master, classe de cartes	159	Classement, Tetra Master	161
Accessoires, informations	120	Coi, altération d'état	117
Accessoires, tableau	121	Coiffes (protections pour la tête), tableau	117
Active Time Battle = ATB	7	Combat, changement de personnage	18
Active Time Event = ATE	10	Combat, définir sa cible	19
Adelbert Steiner, informations et compétences	28	Combat, embuscade	19
Affichage des dommages	19	Combat, fuite	19
Altérations d'état	21	Combat, passé à la loupe	23
Altérations d'état, tableaux	21-22	Commandes	4
Armes de lancer, tableau	116	Commandes, écran de combat	19
Armes des personnages, tableaux	114-116	Commandes, transe	20
Armes, informations	114	Comp. (Compétences), menu	6
Armes, tableaux	114-116	Compétences de combat	12
Armets (protections pour la tête), tableau	117	Compétences de soutien	13
Armures, informations	119	Compétences, apprentissage	12
Armures, tableau	119	Compétences, astuces	13
ATB = Active Time Battle	7	Compétences, menu	6, 11
ATE = Active Time Event	10	Compétences, gain	12
Attaque, caractéristiques	8	Compétences, introduction et description	11
Attaques magiques, Tetra Master	159	Compétences, table	14-17
Attaques physiques, Tetra Master	159	Compétences, vue générale	14-17
B		Compétences, Bibi	29
Bibi Orunitia, informations et compétences	29	Compétences, Dagga	27
Blindage, altération d'état	21	Compétences, Djidane	26
Boomerang, informations et compétences	21	Compétences, Eiko	32
Booster, altération d'état	21	Compétences, Freyja	30
Bracelets (protections pour les bras), tableau	118	Compétences, Kweena	31
C		Compétences, Steiner	28
Caméra Combat	7	Compétences, Tarask	33
Caractéristiques	8	Config. (Configuration), menu	7
Carapace, altération d'état	21	Contrôle Perso	7
Cartes abandonnées par les monstres	124	Conversations	9
Cartes, guide cheminement	25	Couleur Ecran, menu Config.	7
Cartes, menu	7	CP = points de compétence au Tetra Master	158
Chaleur, altération d'état	22	CP = points de compétence des monstres	124
Changement de personnage pendant une bataille	18	CP = points de compétence des personnages	8
Châtiment, altération d'état	22	Creuse ! Chocobo !	168
Cheminement, explication	25	Curseur, écran de combat	18
Chocobo, description	167	Curseur (Pointeur), menu Config.	7
Chocobo, entraînement	168	D	
Chocobo, introduction	24	Dagga, voir Grenat di Alexandros	27
Chocographes	169	Défense Magique, Tetra Master	158
Chocographes de la Baie des Chocobo	170	Défense Physique, Tetra Master	158
Chocographes de la Forêt des Chocobo	170	Défense, caractéristiques	8
Chocographes du Jardin des Chocobo	170	Déplacement, menu Config.	7
Cible, définir en combat	19	Djidane Tribal, informations et compétences	26
		DM = Défense Magique, Tetra Master	158

DP = Défense Physique, Tetra Master	158
E	
Ecran d'excursion, commandes	5
Ecran de combat, commandes	5
Ecran de combat, description	18
Ecran de l'Atlas, commandes	5
Ecran du menu, commandes	4
Eiko Carol, informations et compétences	32
Embrouilles, altération d'état	22
Embuscade, attaque surprise	19
Equip. (Équipement), menu	6
Équipement des personnages	10
Esqmag, caractéristiques	8
Esquive, caractéristiques	8
Etat, menu	6
EXP des monstres	124
EXP des personnages, caractéristiques	8
Exploration du monde	8
F	
Faiblesse(s) du monstre	124
Fenêtre Cibles, menu Config.	7
Folie, altération d'état	22
Force, caractéristiques	8
Forêt des Chocobo	167
Forges, informations	123
Forges, nouvelle pièces d'équipement	11
Forges, tableau	123
Fossile, altération d'état	22
Freyja Crescent, informations et compétences	30
Fuir le combat	19
Furie, altération d'état	22
G	
Gants (protections pour les bras), tableau	118
Gel, altération d'état	22
Gemmes (accessoires), tableau	122
Gils des monstres	124
Gils, caractéristiques	8
Grenat di Alexandros, informations et compétences	27
H	
Hit Points des monstres	125
Hit Points des personnages, caractéristiques	8
HP = Hit Points des monstres	125
HP = Hit Points des personnages, caractéristiques	8
HP = Hit Points, écran de combat	18
I	
Icone ICI	7
Icones de dommages	19
Illustration, guide cheminement	25
Interaction avec l'environnement	8
Invisibilité, altération d'état	21
J	
Jauge ATB, écran de combat	18
Jauge de Transe	20
Jauge de Transe, écran de combat	18
Jeu de cartes, Tetra Master	158
K	
KO, altération d'état	22
Kweena Quen, informations et compétences	31
L	
Lévitiation, altération d'état	21
Lieu(x) des monstres	125
Lieu, guide cheminement	25
M	
M, Tetra Master, classe de cartes	159
Magie Points des monstres	125
Magie Points des personnages	8
Magie, caractéristiques	8
Magikolithes	13
Menu Cartes	7
Menu Comp. (Compétence)	6
Menu Config. (Configuration)	7
Menu Equip. (Équipement)	6
Menu Etat	6
Menu Objets	6
Menu Position	7
Menu Principal	6
Message Terrain	7
Minimum, altération d'état	22
Mog et sauvegardes	9
Mog-poste	9, 24

Monstres, informations	124
Monstres, tableaux	125-157
Morphée, altération d'état	22
MP = Magic Points des monstres	125
MP = Magic Points, caractéristiques	8
MP = Magic Points, écran de combat	18
N	
Niv. +, caractéristiques	8
Niv. suiv., caractéristiques	8
Niv., Niveau des monstres	125
Niv., Niveau des personnages	8
Nouvelles commandes, Transe	20
Nouvelles pièces d'équipement, forges	11
Numéro de CD, guide cheminement	25
O	
Objet(s) à voler des monstres	125
Objet(s) laissé(s) au combat	124
Objets, informations	122
Objets, menu	6
Objets, tableau	122
Obscurité, altération d'état	22
Option d'aide du jeu	9
P	
P, Tetra Master, classe de cartes	159
Parler, conversations	9
Petra, altération d'état	22
PlayOnline, explication	24
Pointeur, menu Config.	7
Points de compétence au Tetra Master	158
Points de compétence des monstres	124
Points de compétence des personnages, caractéristiques	8
Poison, altération d'état	22
Position, menu	7
Primes, jeu "Creuse ! Chocobo !"	168
Propriétés élémentaires	10
Protection, caractéristiques	8
Protections pour la tête, informations	116
Protections pour les bras, informations	118
Psy, caractéristiques	8
Q	
Quêtes primaires, guide cheminement	25
Quêtes secondaires, cheminement	24, 25
R	
Rang, Tetra Master	161
Récompenses, jeu "Creuse ! Chocobo !"	168
Récup, altération d'état	21
Règles, Tetra Master	160
Robes (armures), tableau	119
S	
Sauvegardes, Mog	9
Somni, altération d'état	22
Son, menu Config.	7
Sorts appris par Kweena	125
Steiner, voir Adelbert Steiner	28
Stop, altération d'état	22
Système de combat, à lire avant d'attaquer	18
Système de combat, introduction	18
T	
T = Type d'Attaque au Tetra Master	158
Tableaux des monstres, guide cheminement	25
Tarask Coral, informations et compétences	33
Tetra Master, astuces	161
Tetra Master, caractéristiques des cartes	158
Tetra Master, classe de cartes	159
Tetra Master, informations	24
Tetra Master, introduction	158
Tetra Master, rang	161
Tetra Master, règles	160
Touches, menu Config.	7
Toxique, altération d'état	22
Transe	20
Type d'Attaque, Tetra Master	158
V	
Vêtements (armures), tableau	119
Vibrations, menu Config.	7
Vie +, altération d'état	21
Virus, altération d'état	22
Vitesse Combat	7
Vitesse, caractéristiques	8

X Z	
X, Tetra Master, classe de cartes	159
Zombie (Altération, description)	22

Emplacement des objets et des trésors

Conservez vos Gils durement gagnés pour de coûteux objets forgés ou pour les équipements les plus onéreux. La liste suivante vous aide à récupérer tous les objets et trésors du jeu aux endroits correspondants (veuillez vous reporter à la page indiquée dans le cheminement), et sans dépenser un seul Gil. De nombreux objets sont cachés dans des coffres à trésors. Il est très rare d'avoir à remplir certains critères pour s'emparer d'un objet particulier. Nous avons exclu de la liste les objets communs tels que les Potions ou les Résurex, étant donné qu'ils peuvent être trouvés dans un grand nombre de lieux et peuvent également être achetés à bas prix dans de nombreuses boutiques.

3 yeux	104
A	
Aéro-Massue	101
Aiguille platine	61
Alliance	95
Améthyste	84, 90
Angearmure	106
Angeflûte	110
Angel Moon	98, 104
Angelarme	103
Appeau à Mog	42
Armet Fer	46, 47
Arôme	101
Autographe	51
B	
Bandana	72
Bande Force	59
Barrette	101
Bâton	100
Bâton béni	81, 82
Beau remède	88
Béryll	83
Bottes 7L	94
Bottes magik	64, 65
Boucle Relique	83
Bracimaira	85, 89
Bretelle	94
Brigandine	81, 82
Broche d'or	98
C	
Cain	109
Calote	105
Canne Feu	64
Canne Glace	64
Capuchon	96
Carapace	94, 96
Carte	42
Chaperon	98
Chapopointu	49
Chevillière	96
Chocographe	53
Clef du sablier	95
Cloche de Garde	56
Cloche Guismar	54
Cloche sacrée	54
Combat boots	106
Cuirasse	50
Cuireau	41
Cuirgnet	43, 46, 47, 49
D	
Dague	100

Dague magik	43
Démarmure	98
Desert boots	64
Diadème	86
Diamant	76
Diamantine	94
Diane d'Or	52
Dragonet	103
E	
EgoBracelet	88
Émeraude	67
Erlastron	49, 54
Explodor	83
F	
Feelarme	74, 95
Flamberge	100
Foudrekané	57
Fourchette	101
Fourchette+	64
G	
Gantelex	48, 50
Gemme	51, 66, 72, 75, 80
Germina	56
Gilet camo	75, 83
Glacelier	96
Golemflûte	101
Gomme-Armet	41
Grain de coubo	49, 58
Grenat	99
Griffe	100
H	
Hubert	62
Hypnoronne	103
J	
Jaunelard	66
Javeline	100
K	
Kilimandjaro	80
L	
La Balance	80
La Tour	109
La Vierge	78
Laissez-passer	55
Lapis	85, 88
Le Bélier	45
Le Cancer	56
Le Capricorne	99
Le Lion	85
Le Sagittaire	88
Le Scorpion	85
Le Taureau	59
Bâton	100
Les Gémeaux	59
Les Poissons	108
Lunalithe	79
M	
Madahine	75
Magekane	101
Makila	111
Mappemonde	72
Mercurie	99
Minerva	103
Mini Bloumécia	51
Miroir de feu	100
Miroir de vent	100
Miroir d'eau	100
Miroir monde	100
Mithdague	44, 60, 61
Mithgilet	64, 71
Mithlance	56
Mithmassue	103
Mithrilet	71
Moka	53
Multimassue	55
Musc	101
N	
Ninja Sun	94
N'kai	96
Nothung	68
O	
Obi noir	78, 91
Opale	84, 90
D	
Organix	71