

CHAPITRE	PAGE
1. avant-propos	005
2. personnages	006
3. principes du jeu	016
4. cheminement	
4.1 LA FAC DE BALAMB	030
BALAMB CITY	034
LA MINE DE SOUFRE	036
DOLLET	037
LE BAL DE LA PROMOTION	040
LE TRAJET EN TRAIN JUSQU'À TIMBER	041
LAGUNA - LE PREMIER RÊVE	042
L'ATTAQUE DU TRAIN PRÉSIDENTIEL	043
TIMBER	045
LAGUNA - LE DEUXIÈME RÊVE	048
LA FAC DE GALBADIA	049
DELING CITY	052
LA TOMBE DU ROI INCONNU	054
LA TENTATIVE D'ASSASSINAT	055
4.2 LAGUNA - LE TROISIÈME RÊVE	058
LA PRISON DU DÉSERT	059
LA BASE DE MISSILES	062
À LA RESCOURSSE DE LA FAC DE BALAMB	064
NORG	066
HORIZON	067
LE CONCERT IMPROVISÉ	069
EXPLORATION : LES RUINES DE CENTRA	070
BALAMB CITY	071
LA FAC DE TRABIA	072
LA BATAILLE DES FACS	073
LA FAC DE GALBADIA	074
4.3 L'ORPHELINAT	076
LAGUNA - LE QUATRIÈME RÊVE	077
LE VAISSEAU DES SEEDS BLANCS	077
ESTHAR	079
LAGUNA - LE CINQUIÈME RÊVE	080
ESTHAR CITY	082
EXPLORATION : TEARS POINT	086
LUNATIC PANDORA : LA MENACE	087
PÉRIL DANS L'ESPACE	092
L'HYDRE	095
LE MAUSOLÉE D'ESTHAR	097
L'ORPHELINAT	098
EXPLORATION : L'ILE PAMPA	099
EXPLORATION : LE CENTRE DE RECHERCHES DEEP SEA	099
LE PRÉSIDENT D'ESTHAR	101
LA MISSION VERS LUNATIC PANDORA	102
4.4 LUNATIC PANDORA	104
LA SALLE D'INITIATION	105
LES PORTAILS	106
L'HYDRE	107
LA CITADELLE D'ULTIMECIA	107
5. associations	
LES GUARDIAN FORCES	114
LES CAPACITÉS	120
LA MAGIE	125
6. bestiaire	130
7. inventaire	162
8. jeux de cartes	174
9. secrets	184
10. index	194

Bienvenue dans le monde de Final Fantasy VIII où cohabitent une science avancée et une magie ancestrale.

Ces vingt dernières années, Galbadia, Balam et les continents voisins ont vécu en paix. Et les trois prestigieuses académies militaires, les Jardins, ont formé des générations de combattants d'élite. Les plus faibles communautés ont toujours fait appel, contre espèces sonnantes et trébuchantes, à ces mercenaires, les Seeds, notamment pour assurer leur propre défense. Cette année, alors qu'une nouvelle promotion s'appête pour son ultime épreuve, la guerre brûle soudain d'une nouvelle ardeur et l'ombre de la mort a glissé sur ce monde...

Conduites par une cruelle sorcière, les troupes galbadiennes étendent peu à peu leur règne de terreur, menant d'incessantes guerres de conquêtes et répandant la misère partout sur leur passage. Un petit groupe d'amis va alors quitter Balam Garden pour une quête désespérée, avec le fol espoir d'endiguer cette marée du chaos. Leurs découvertes laissent progressivement entrevoir la trame d'un drame épique... Il est parfois bien difficile de discerner le bien du mal, et les amis des ennemis... Les jeunes Seeds vont vivre une de ces aventures qui changent un homme pour toujours... un monde aussi...

Final Fantasy VIII vous offre de participer à un immanquable jeu de rôle, de cette race de jeux qui laissent sans voix, alors que les héros s'enfoncent dans les plus terribles donjons, combattent des monstres hallucinants, ou explorent des ruines oubliées. Avec Final Fantasy VIII, vous goûterez à l'incommensurable pouvoir de la magie, vous vous promènerez dans des décors futuristes au-delà du rêve et vous ressentirez les plus vives émotions dans les endroits les plus incongrus. L'amitié sera votre credo, et la découverte des mystères d'une extraordinaire civilisation, votre récompense.

L'aventure, c'est la vie...

Squall Leonhart

Ce héros taciturne se complait dans une certaine solitude ; il fait néanmoins preuve d'étonnantes qualités de meneur d'hommes, lorsque la situation le réclame. Il s'attire ainsi naturellement respect et loyauté de son entourage.

Maniant avec une étonnante dextérité le pistoleme, Squall est de loin l'élève Seed le plus prometteur qui ait jamais étudié sur les bancs de Balamb Garden. Son université place d'ailleurs de grands espoirs en cet élève réservé mais consciencieux. Squall n'est que rarement devancé par Seifer, son condisciple et rival. Bien plus stable et intègre que Seifer, Squall n'a jamais recours à des moyens déloyaux pour atteindre ses objectifs. En dépit de ses prouesses à l'académie, on chercherait en vain toute trace d'arrogance chez lui. En vérité, jamais il ne manifeste la moindre fierté pour ses succès et s'efforce d'enrayer la joie ou tout autre sentiment qui le rapprocherait des autres. L'opiniâtreté qu'il met à rester distant, même des gens qui ont partagé son histoire, ne peut trouver sa source que dans quelque mal originel.

Squall ne se dérobe jamais à son devoir. On lui prête même une détermination sans faille dans la conduite des tâches qui lui sont confiées. Son sens des responsabilités et sa lucidité incitent les autres à la confiance. Il est très populaire à Balamb Garden et, si tous s'accordent à regretter la dureté de son caractère, le personnel et les élèves l'admirent et l'apprécient. Même s'il s'en défend, il s'attire la grâce de solides amitiés... Bien que toujours tiraillé par un impérieux besoin de garder ses distances, Squall apprendra néanmoins qu'un cœur tourmenté peut être la cause de bien des bouleversements, et parfois aussi changer la face du monde...



SQUALL LEONHART

Age :	17 ans
Taille :	1,77 m
Fonction :	Elève Seed
Arme :	Gunblade
Résidence :	Balamb Garden

Seifer Almasy

Elève Seed aux étonnantes aptitudes guerrières, Seifer est rebelle à tout type d'autorité. Très ambitieux, il ne laisse personne faire obstacle à la réalisation de ses rêves...

Combattant intrépide et arrogant, Seifer se querelle fréquemment avec son rival et compagnon d'entraînement, Squall Leonhart. Bien qu'il soit un brillant soldat, son indiscipline et son caractère rendent incertaine son admission au rang de Seed. Sans désobéir formellement aux ordres, Seifer n'en fait qu'à sa tête et reste complètement indifférent aux mises en garde de ses supérieurs. Aucun simple mortel ne trouve grâce à ses yeux, et même si tous louent sa vaillance au combat il n'est pas très populaire à Balamb Garden, .

Certains s'accommodent parfaitement de son esprit d'initiative, aux conséquences souvent malheureuses, et de son autorité naturelle. Ses deux fidèles acolytes, Raijin et Fujin, qui forment ensemble le Conseil de Discipline de Balamb Garden, suivent à la lettre le moindre de ses ordres. Ils ignorent tout des ambitions despotiques de Seifer... et ne se doutent pas de la présence dans l'ombre de ceux dont le jeune homme a attiré l'attention...

Guidé par une sombre passion, Seifer a soif de pouvoir. Il aime avoir le contrôle d'une situation, surtout si elle implique d'autres que lui et se tient prêt en permanence pour la grande occasion. Ses aspirations passionnées le poussent exclusivement à rechercher la gloire et le pouvoir, et bien évidemment, toute conception du devoir l'exaspère. Seifer méprise cordialement ses compagnons, jusqu'à Squall lui-même, qu'il pourrait considérer comme son plus sérieux rival sur le champ de bataille. Toutefois, si les circonstances semblent séparer les chemins des deux adversaires, il est écrit que leurs routes se croiseront à nouveau. Leurs destinées paraissent inextricablement liées et l'avenir du monde repose sur ce lien obscur.



SEIFER ALMASY

Age :	18 ans
Taille :	1,88 m
Fonction :	Elève Seed
Arme :	Gunblade
Résidence :	Balamb Garden



Si ce processus vous paraît trop compliqué, vous pouvez toujours demander à Chocoboy d'attraper un Chocobo adulte pour vous (il vous en coûtera 1200 Gils). Toutefois, vous ne pourrez pas vous attirer l'amitié de ces volatiles ainsi. Si vous utilisez le Chocobaimant en dehors d'un point de sifflement, il vous est dérobé, et vous devez en acheter un autre, moyennant 700 Gils. Pour 100 gils, Chocoboy vous dit dans quelle Forêt Chocobo vous trouvez et ce que vous pouvez y trouver. Ce dernier indice peut être, en quelque sorte, métaphorique. Vous pouvez également collecter des informations générales sur les Forêts, le ChocoSonar, le Chocobaimant ou encore Chocoboy (mais rien de véritablement important) pour 10 Gils ou acheter des Chocologumes au tarif de 600 Gils pièce. Ces derniers se s'avèrent très utiles par la suite... Une fois que vous vous êtes lié d'amitié avec la maman Chocobo d'une Forêt, Chocoboy part pour une nouvelle Forêt Chocobo.

L'évolution de vos personnages

Chacun de vos personnages possède neuf aptitudes que vous pouvez améliorer de diverses façons. Il s'agit de HP (points de vie), Vigueur, Défense, Magie, Psychisme, Vitesse, Esquive, Précision et Chance. Ces aptitudes sont exprimées en points, à l'exception d'Esquive et Précision. Ces dernières sont exprimées en pourcentage indiquant les probabilités de réussite. Les tableaux ci-dessous vous expliquent les différentes aptitudes qui déterminent vos prouesses au combat. Elles augmentent lentement mais régulièrement au fur et à mesure que vos personnages gagnent des

niveaux. Un personnage accède au niveau supérieur à chaque fois qu'il acquiert un certain nombre de points d'expérience. Les points d'expérience récoltés et les gains éventuels de niveau sont affichés à la fin de chaque combat. L'écran "Situation" accessible par le biais du menu principal vous indique le nombre de points d'expérience que vous devez gagner pour atteindre le niveau supérieur. Les aptitudes ne progressent que lentement, aussi souhaitez-vous probablement les renforcer. Pour ce faire, plusieurs moyens sont à votre disposition :

LES APTITUDES D'UN PERSONNAGE SONT AMÉLIORÉES DE FAÇON PERMANENTE EN

- ☑ gagnant des niveaux d'expérience
- ☑ utilisant des objets tels que Bonus HP!
- ☑ améliorant son arme
- ☑ dévorant des monstres (à l'aide de la capacité "cannibale")

LES CARACTÉRISTIQUES D'UN PERSONNAGE PEUVENT ÊTRE RENFORCÉES EN

- ☑ leur associant de la magie
- ☑ associant certaines capacités passives

Les améliorations gagnées en associant de la magie ou des capacités passives seront perdues si ces associations sont annulées ou si la magie est utilisée. Tout ceci est expliqué dans la section Magie du chapitre "Associations".

Les aptitudes des personnages

Aptitude	Description	Améliorée par l'objet	Renforcée par la capacité	Améliorée en dévorant le monstre
HP (Points de Vie)	HP représente la santé du personnage. La perte de tous les HP provoque le KO.	Bonus HP	HP-A, HP+20%, HP+40%, HP+80%, Bonus HP	Griffon (Niv. 45+)
Vgr (Vigueur)	Les dommages infligés par les attaques physiques, sont proportionnelles à la vigueur.	Bonus Vgr, améliorations des armes	Vgr-A, Vgr+20%, Vgr+40%, Vgr+60%, Bonus Vgr	T-Rex (Niv. 30+)
Dfs (Défense)	Cette aptitude correspond à la valeur défensive contre les attaques physiques. Les dommages infligés par celle-ci sont inversement proportionnel à la Dfs.	Bonus Dfs	Dfs-A, Dfs+20%, Dfs+40%, Dfs+60%, Bonus Dfs	Ao (Niv. 30+)
Mgi (Magie)	De cette valeur dépendent la puissance des sorts du personnage, ainsi que sa probabilité de réussir un vol (et le nombre de sorts éventuellement dérobés).	Bonus Mgi	Mgi-A, Mgi+20%, Mgi+40%, Mgi+60%, Bonus Mgi	Kanibal (Niv. 40+)
Psy (Psychisme)	Cette aptitude correspond à la valeur défensive contre les attaques magiques. Les dommages infligés par celle-ci sont inversement proportionnel à la Psy.	Bonus Psy	Psy-A, Psy+20%, Psy+40%, Psy+60%, Bonus Psy	Xylomid (Niv. 30+)
Vts (Vitesse)	Plus cette valeur est élevée plus la jauge ATB du personnage se recharge rapidement, et plus vite il peut agir.	Bonus Vts	Vts-A, Vts+20%, Vts+ 40%	Koyo K (Niv. 30+)
Esq% (Esquive)	Détermine les chances qu'a un personnage de parer les attaques physiques. Les personnages dotés d'un fort pourcentage d'esquive parent plus facilement les attaques physiques.	--	Esq-A, Esq+30%	--
Prc% (Précision)	Représente la probabilité de toucher un adversaire avec une attaque physique. La précision de votre attaque augmente proportionnellement au pourcentage. Elle est toutefois soumise au pourcentage d'esquive de l'adversaire	--	Prc-A	--
Chance	Augmente la probabilité de toucher, de trouver des objets rares, etc.	Bonus Chc	Chc-A, Chc+50%	--



Les valeurs maximales

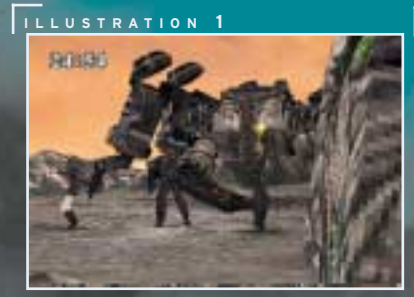
Tous les aptitudes ont une valeur maximale qu'elles ne peuvent exéder. La liste ci-contre vous indique celles-ci. Si un personnage a déjà, par exemple, une vigueur de 255, il ne sera pas possible d'augmenter cette valeur en y associant la capacité "Vig+40%". Un personnage cesse de gagner des points d'expérience lorsqu'il atteint le niveau 100.

NIVEAU	100
HP	9.999
VIGUEUR, DÉFENSE, MAGIE, PSYCHISME, VITESSE, CHANCE	255
PRÉCISION	255%
ESQUIVE	100%

Le combat

Lorsque vous rencontrez des monstres ou des personnages hostiles, une bataille s'ensuit (Illustration 1). Certaines batailles sont prévues. Cela signifie qu'il y a des affrontements inévitables à certains moments de l'aventure ou dans certains lieux (Illustration 2). Les autres combats se déclenchent aléatoires tandis que vous parcourez le monde à pied ou explorez certains lieux. Plusieurs lieux n'a-

britent des monstres qu'au cours d'événements particuliers de l'aventure. Chaque région du monde possède sa propre faune. Le chapitre "Bestiaire" vous indique l'habitat principal de chaque monstre. Il n'a pas vocation à être exhaustif. Vous affrontez généralement entre un et quatre monstres par combat. Dans tout combat, votre objectif est de défaire votre adversaire en réduisant ses HP à 0.



LES COMBATS ET LEURS FONCTIONS :

- ☑ L'histoire évolue lorsque vous terrassez certains adversaires.
- ☑ Vos personnages gagnent des points d'expérience qui les mènent aux niveaux supérieurs et améliorent ainsi leurs aptitudes.
- ☑ Vos GF gagnent les points d'expérience qui les mènent aux niveaux supérieurs, augmentant ainsi leurs HP et leur puissance d'attaque.
- ☑ Vos GF gagnent des Points de Capacité (PDC) qui leur permettent d'apprendre de nouvelles capacités.
- ☑ Les victoires vous rapportent parfois des objets et autres cartes.
- ☑ Vous pouvez dérober de précieux sorts aux monstres.
- ☑ Vous pouvez subtiliser certaines G-Forces aux monstres. Les autres GF doivent être affrontées directement.

Les GF et leurs capacités sont décrites dans le chapitre "Associations".

Lorsque vous affrontez un ou plusieurs monstres, l'écran passe en mode combat. La caméra fait un panoramique qui cadre votre équipe et vos adversaires sous plusieurs angles. Les HP et les jauges ATB (Active Time Battle) de vos personnages apparaissent dans le coin inférieur droit de l'écran. Ces jauges se rechargent continuellement au cours du combat.

Lorsque sa jauge est pleine, un personnage peut agir. Une fois son action accomplie, sa jauge se vide et commence à se recharger. Il arrive que des monstres parviennent à se glisser derrière votre équipe en début de combat et vous portent une redoutable attaque surprise. Vos personnages non préparés reçoivent ainsi des dommages plus importants que s'ils avaient été attaqués de front. Dans d'autres occasions, c'est votre équipe qui peut porter une première attaque avant que les monstres n'aient le temps de réagir. Dans tous les autres cas, l'ordre dans lequel vos personnages et les monstres peuvent agir est déterminé par leurs vitesses relatives. Un personnage peut agir lorsque sa jauge ATB est pleine. Plus la vitesse du personnage est élevée, plus sa jauge se recharge rapidement. La vitesse est déterminée par l'aptitude du même nom. Elle peut être renforcée à l'aide du sort "Booster" ou en associant les capacités décrites page précédente. Lorsqu'arrive le tour d'un personnage, une boîte de dialogue apparaît dans le coin inférieur gauche de l'écran. Vous y trouvez les listes des actions que vous pouvez faire accomplir par ce personnage.

astuce

Les combats se déroulent en temps réel, mais vous pouvez geler l'action le temps de sélectionner les commandes de vos personnages à l'aide de l'option "Attente" de l'écran "Config".

astuce

Si l'un de vos personnages est réduit à l'incapacité (ex : ses GF sont KO et son attaque physique est associée à un élément que son adversaire absorbe), vous pouvez lui faire passer son tour à l'aide de la touche ▲.

astuce

Présélection d'une commande : dans l'écran "Config" sélectionnez Mémoire. Lors des combats, n'utilisez pas les touches directionnelles (ou le joystick) pour sélectionner une commande mais appuyez sur la touche Ⓞ, pour réitérer automatiquement votre dernière commande. Vous devez en revanche choisir la magie, l'objet et/ou la cible.

VOUS POUVEZ INFLIGER DES DOMMAGES AUX MONSTRES AVEC

- ☑ des attaques physiques (Illustration 3)
- ☑ des commandes associées
- ☑ de la magie, la vôtre ou celle que vous dérobez au monstre (Illustration 4)
- ☑ des attaques de GF (Illustration 5)
- ☑ des objets spéciaux

VOUS POUVEZ RANIMER, SOIGNER OU AIDER LES MEMBRES DE VOTRE ÉQUIPE AVEC

- ☑ des commandes associées
- ☑ de la magie (Illustration 6)
- ☑ certaines techniques de vos GF (Illustration 7)
- ☑ des objets de soins ou de récupération



La plupart des monstres portent des attaques aussi bien physiques que magiques. Observez leurs techniques d'attaque et familiarisez-vous avec leurs forces et faiblesses à l'aide du sort "Scan". Nombre de monstres sont vulnérables à certains éléments. Ainsi, si votre adversaire est vulnérable à la Glace, lancez-lui des Glacier ou invoquez la GF Shiva. Si vous attaquez un monstre avec l'élément auquel il est associé, vous le soignez ! Aussi, évitez d'avoir ne serait-ce que l'idée de lancer un Brasier X sur un monstre du Feu tel que la Succube !

La Fac de Balamb

C'est une journée radieuse à la Fac de Balamb (Balamb Garden), la plus célèbre école de mercenaires du monde. Squall Leonhart et son partenaire d'entraînement, Seifer Almasy, viennent de s'entraîner durement au maniement de la Gunblade, explorant les limites de leurs massives épées-pistolets. Seifer n'a pas joué franc jeu, laissant Squall avec une mauvaise cicatrice sur le front (Illustration 1). Squall se réveille dans

l'infirmerie de la Fac avec un violent mal de tête. Tandis que le médecin, le Dr. Kadowaki, appelle son professeur pour qu'elle vienne le chercher, Squall saisit le reflet d'une fille qui le regarde. Elle semble le connaître, mais elle disparaît au moment où il s'apprête à répondre. Le professeur Trèpe entre alors (Illustration 2), récupère son étudiant favori et lui demande de rejoindre sa classe, au premier étage.

ILLUSTRATION 1



l'infirmerie de la Fac avec un violent mal de tête. Tandis que le médecin, le Dr. Kadowaki, appelle son professeur pour qu'elle vienne le chercher, Squall saisit le reflet d'une fille qui le regarde. Elle semble le connaître, mais elle disparaît au moment où il s'apprête à répondre. Le professeur Trèpe entre alors (Illustration 2), récupère son étudiant favori et lui demande de rejoindre sa classe, au premier étage.

ILLUSTRATION 2



Suivez Quistis Trèpe dans l'allée couverte, puis dans l'ascenseur (Illustration 3). Il vous faut déclencher la suite de votre conversation avec Quistis (qui tient davantage du monologue) à l'aide de la touche \odot . C'est l'une des touches que vous devrez utiliser le plus souvent au cours de cette aventure. En sortant de l'ascenseur, suivez Quistis dans le couloir pour entrer dans la classe, sur la gauche. Tout le monde s'assied, puis Quistis déclare à ses étudiants que le jour de leur examen pratique du Seed est arrivé. Squall et Seifer font tous deux partie des étudiants appelés à passer l'examen. Après avoir réprimandé Seifer pour son comportement au cours de l'entraînement, Quistis demande à Squall de venir la voir à l'entrée de la classe (Illustration 4). Approchez-vous du professeur Trèpe et adressez-lui la parole. Elle vous rappelle que vous devez toujours passer votre examen pratique, qui consiste à explorer la mine de Soufre. Squall n'a toujours pas pu le passer à cause de sa blessure. Après avoir reçu la consigne de retrouver Quistis à 16h00 à l'entrée principale, vous pouvez partir glaner des renseignements en toute liberté.



ILLUSTRATION 5



ILLUSTRATION 6



Asseyez-vous au dernier rang de la classe (le plus près du mur, au fond de l'écran) (Illustration 5). Allumez la console de Squall et n'oubliez pas de consulter la rubrique "Scoop !" Appuyez sur la touche \odot plusieurs fois pour recevoir vos premières G-Forces : Golgotha et Shiva. Elles représentent les éléments Tonnerre et Neige. A présent, familiarisez-vous avec le système informatique nommé Réseau Scolaire de Balamb Garden (Illustration 6). Le Tutorial vous sera d'une grande aide : c'est une précieuse source d'informations qui couvre nombre d'aspects du jeu. Vous pouvez y accéder à partir du menu principal. Pour l'heure, naviguez entre les différentes catégories du réseau de la Fac pour vous faire une idée de la vie l'Académie.

ILLUSTRATION 3



ILLUSTRATION 4



A ne pas manquer GF GOLGOTHA, GF SHIVA

CARTES RARES : MiniMog, Quistis, Leviathan, Ahuri, Gilgamesh (vous ne gagnerez probablement ces cartes que plus tard bien qu'elles soient théoriquement disponibles)

MAGAZINES : F. F. F. Avril

Points de sauvegarde 3

Sources de magie Soins, Esuna, Glacier, Cyanure (cachée)

ILLUSTRATION 7



astuce

Chaque fois que vous recevez une nouvelle GF, vous avez l'opportunité de la renommer. Elles sont, en revanche, appelées par leur vrai nom dans ce guide.

Lorsque vous avez pris connaissance de suffisamment d'informations, revenez à l'écran principal de la console d'étude (la touche \blacktriangle est une commande d'annulation universelle) et éteignez-la lorsque cela vous est proposé. Associez ensuite vos GF et vos capacités. Pensez à associer la commande "Voler". A présent, quittez la classe et avancez vers le bas de l'écran. Au moment où vous vous engagez dans l'allée qui mène à l'ascenseur, vous heurtez une jeune fille. C'est une étudiante de Travia Garden, une autre des trois Académies Seed. Elle se présente plus tard sous le nom de Selphie. Ayant réussi son épreuve écrite à la Fac de Travia, Selphie Tilmitt est ici pour passer l'examen pratique du Seed. Elle vous demande de lui faire visiter la Fac de Balamb. Une fois que vous avez accepté, descendez dans le hall du rez-de-chaussée par l'ascenseur (Illustration 7).

Vous lui présentez automatiquement l'Académie à l'aide du planisphère situé à quelques pas, sous l'ascenseur. Repérez-le bien et remarquez qu'il sert de raccourci pour les divers secteurs de Balamb Garden (pour le moment) (Illustration 8). Cela vous fera gagner du temps, car les couloirs de la Fac sont assez longs. Une fois que vous avez expliqué la disposition de la Fac à Selphie, vous pouvez commencer librement votre propre exploration. Vous avez alors l'opportunité de sauvegarder votre partie pour la première fois : il y a un Point de sauvegarde sur la gauche du planisphère.

Profitez de l'occasion pour recevoir votre première poignée de cartes : prenez l'ascenseur pour monter à l'étage et parlez à l'étudiant qui se trouve sur la passerelle. Il vous donnera sept cartes en vous expliquant que vous pouvez proposer des parties de Triple Triad à quiconque à l'aide de la touche \blacksquare . Partez maintenant à la découverte de la Bibliothèque (cet endroit mérite plusieurs visites). Avancez vers le haut rayonnage de livres en haut de l'écran, près du tableau. La vue passe alors à un gros plan qui vous permet de découvrir votre première Source de Magie. Utilisez-la avant de sortir de la bibliothèque. Si vous décidez de visiter la Cafétéria, vous y rencontrerez Seifer et ses acolytes, Fujin et Raijin (Illustration 9). Ils sont irritants, mais il ne faut pas les sous-estimer (la Cafétéria est composée de deux écrans. Vous accédez à la salle garnie de tables en gravissant les deux marches du coin supérieur droit du premier écran). Si vous vous sentez l'âme téméraire, associez les GF et les capacités dont vous disposez à ce point de l'aventure et entrez dans la Serre de Combat. L'occasion est excellente pour vous familiariser avec le système de combat, mais les monstres y sont dangereux pour un combattant solitaire (Illustration 10). En outre, vous risquez, si vous vous aventurez trop loin, de rencontrer le T-Rex - un monstre impressionnant que vous ne pourrez vaincre seul.

ILLUSTRATION 10



Squall et Quistis sont maintenant sur l'atlas. La route bitumée mène à Balamb City. Si vous partez dans la direction opposée, vous atteindrez les côtes orientales de l'île et trouverez l'entrée de la Mine de Soufre à flanc de montagne. Bien que vous ayez pour instructions de trouver et défaire l'Ifrit dans sa Mine de Soufre, personne ne vous en voudra si vous décidez de commencer par visiter Balamb City. A vous de choisir l'ordre dans lequel vous souhaitez faire les choses.

ILLUSTRATION 8



ILLUSTRATION 9



ILLUSTRATION 11



CAFÉTÉRIA / CAMPUS / INFIRMERIE



AVANT-PROPOS

PERSONNAGES

PRINCIPES DU JEU

4.1

CHEMINEMENT

ASSOCIATIONS

BESTIAIRE

INVENTAIRE

JEUX DE CARTES

SECRETS

INDEX

La compatibilité entre GF et personnages

à leurs cousins humains, elles développent de solides amitiés et d'inflexibles animosités. En outre, elles jaloussent leurs pareilles. Avec le nombre grandissant de G-Forces en votre possession, les chances de querelles augmentent. Ne vous attendez cependant pas à recevoir des messages vous informant des états d'âme des unes ou des autres, mais le temps de matérialisation d'une G-Force décroît proportionnellement à son irritation envers le personnage qui l'invoque. Inversement, plus la compatibilité entre une G-Force et le personnage auquel elle est associée est élevée, plus celle-ci se matérialise vite (Illustrations 9 et 10).

Si la compatibilité chute à zéro, 17 secondes seront nécessaires pour finaliser la matérialisation d'une G-Force, à 500, il faudra encore attendre environ 10 secondes, alors qu'à 1000, 3 secondes suffiront. Ces évaluations de compatibilité sont affichées dans le troisième écran du sous-menu Situation de chaque personnage et dans l'écran principal du sous-menu G-Forces. Elles changent en permanence selon les lois suivantes :

- Chaque invocation d'une G-Force accroît sa compatibilité avec le personnage auquel elle est associée de 20 points mais réduit la compatibilité entre celui-ci et toutes les autres G-Forces de 1 à 2 points. La compatibilité entre l'invocateur et la G-Force représentant l'élément opposé chute de 10 points. Enfin, la compatibilité de la G-Force invoquée avec tous les autres personnages subit également un recul.
- L'utilisation d'un certain type de magie par un personnage améliore de 1 à 3 points sa compatibilité avec la G-Force correspondant à cette magie, mais réduit de 1 à 2 points sa compatibilité envers les G-Forces de types de magie opposés. Par exemple, Ifrit sera flatté si vous lancez BrasierX au cours d'un combat mais Shiva en concevra une certaine irritation.
- L'utilisation de certains objets accroît la compatibilité d'un personnage avec une G-Force intéressée de 1 à 3 points mais réduit de 1 à 2 points la compatibilité de ce même personnage avec toutes les autres G-Forces. Par exemple, si le personnage auquel Nosferatu est associé utilise le Globe d'acier, la compatibilité entre le lanceur de sort et cette G-Force augmente.
- Quand vous aurez progressé assez loin dans l'aventure, vous aurez l'opportunité d'acquérir l'objet "Amour bestial" qui augmente la compatibilité d'un personnage envers toutes les G-Forces de 20 points.

Chaque personnage tisse des liens intimes avec certaines G-Forces, qui se révèlent décisifs dans le déroulement d'un combat. Afin de maintenir de bonnes relations avec vos G-Forces, nous vous conseillons de faire régulièrement appel à celles que vous aurez, par choix tactique, décidé de moins utiliser. N'oubliez pas que lorsque la compatibilité d'une G-Force est trop basse, son temps d'invocation est très long...

Présentation des G-Forces

Les G-Forces qui peuvent être associées

Vous trouverez ci-dessous les principales informations relatives à chaque GF pouvant être associée, notamment l'Emplacement où vous pourrez vous en emparer, leur type et mode d'attaque ou encore sa G-Force rivale. Par exemple, Ifrit ne goûte guère la présence à ses côtés de Shiva, car le Feu, son élément, est opposé à la Neige, celui de sa rivale. Évitez d'associer ces deux G-Forces au même personnage. Certaines G-Forces n'ont pas d'initimité particulière. Les capacités des G-Forces ainsi que la répartition de celles-ci entre les personnages est expliquée en détail dans la partie "Capacités" de ce chapitre. Les méthodes d'obtention des GF sont décrites dans le chapitre "Cheminement".



NOM
Golgotha

EMPLACEMENT
Balamb Garden, Salle de cours 1^{er} étage, console d'étude de Squall (Disque 1)

ATTAQUE
Feu purificateur - Un déluge de foudre particulièrement efficace contre les monstres mécaniques.

CIBLE	TOUS LES ENNEMIS
ÉLÉMENT	TONNERRE
TRAUMATISMES MENTAUX	AUCUN
G-FORCE RIVALE	LEVIATHAN



NOM
Shiva

EMPLACEMENT
Balamb Garden, Salle de cours 1^{er} étage, console d'étude de Squall (Disque 1)

ATTAQUE
Transcendante - Shiva libère une tornade de glace à laquelle les monstres résistants au feu sont très vulnérables.

CIBLE	TOUS LES ENNEMIS
ÉLÉMENT	NEIGE
TRAUMATISMES MENTAUX	AUCUN
G-FORCE RIVALE	IFRIT

ILLUSTRATION 9



ILLUSTRATION 10



NOM
Ifrit

EMPLACEMENT
Balamb, Mine de soufre (Disque 1)

ATTAQUE
Divine comédie - Ifrit projette une énorme boule incandescente sur ses ennemis. Dans les contrées enneigées de Trabia ou au niveau MD de Balamb Garden, les monstres sont très sensibles au feu.

CIBLE	TOUS LES ENNEMIS
ÉLÉMENT	FEU
TRAUMATISMES MENTAUX	AUCUN
G-FORCE RIVALE	SHIVA

NOM
Taurus

EMPLACEMENT
Galbadia, Tombe du roi inconnu (Disque 1)



CIBLE	TOUS LES ENNEMIS
ÉLÉMENT	TERRE
TRAUMATISMES MENTAUX	AUCUN
G-FORCE RIVALE	ZÉPHYR

ATTAQUE
Auroch - Les deux frères jouent pour savoir qui va s'envoler, puis Taurus s'envole pour briser le pan de terre qu'il avait arraché en sortant du sol, vos adversaires chutent alors lourdement. Cette attaque n'affecte pas les créatures volantes.

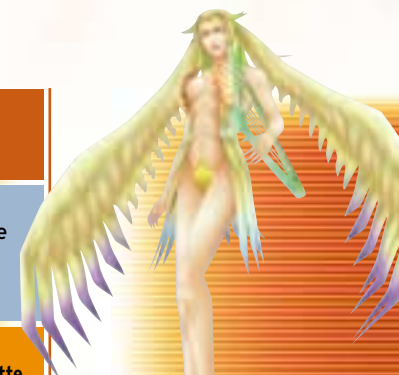


NOM
Ahuri

EMPLACEMENT
Deling City - Palais présidentiel, détenu par un Iguanor (Disque 1)

ATTAQUE
Underground - D'un trou sorti de nulle part, Ahuri s'élève au-dessus de votre équipe et les protège avec le sort "Boomerang". Cette technique se révèle particulièrement utile lorsque vous combattez des lanceurs de sort comme NORG ou Edea. Cependant, la magie de soin ou de récupération ne peut plus bénéficier à vos personnages tant qu'il sont protégés.

CIBLE	TOUTE L'ÉQUIPE
ÉLÉMENT	AUCUN
TRAUMATISMES MENTAUX	BOOMERANG
G-FORCE RIVALE	ONDINE



NOM
Ondine

EMPLACEMENT
Dollet, Tour Satellite, détenue par Sulfura (Disque 1)

ATTAQUE
Andersen - Si le chant et la musique d'Ondine ne causent que peu de dommages, vos adversaires sont en revanche frappés d'aphasie. Invoquez Ondine dès le début d'un combat afin de les empêcher d'utiliser des attaques mentales.

CIBLE	TOUS LES ENNEMIS
ÉLÉMENT	AUCUN
TRAUMATISMES MENTAUX	APHASIE
G-FORCE RIVALE	AHURI



NOM
Nosferatu

EMPLACEMENT
Où vous le désirez (GF contenue dans Aladore) (Disques 1-4)

ATTAQUE
Carpathes knight - Nosferatu fait apparaître une gigantesque boule gravitationnelle noire qu'il envoie sur ses ennemis. Cette attaque s'avère très puissante contre la plupart des monstres puisqu'elle peut infliger jusqu'à 9999 HP de dommages.

CIBLE	TOUS LES ENNEMIS
ÉLÉMENT	AUCUN
TRAUMATISMES MENTAUX	AUCUN
G-FORCE RIVALE	AUCUN



NOM
Leviathan

EMPLACEMENT
Fac de Balamb, Temple, détenu par NORG (Disque 2)

ATTAQUE
Tsunami - Leviathan crée un gigantesque raz-de-marée qui noie vos adversaires sous une écume déchaînée. Cette attaque est redoutable contre les créatures résistants au Tonnerre.

CIBLE	TOUS LES ENNEMIS
ÉLÉMENT	EAU
TRAUMATISMES MENTAUX	AUCUN
G-FORCE RIVALE	GOLGOTHA

Tout ce que vous devez savoir sur les monstres

La quête de Squall et de ses amis va les entraîner au cœur de nombreuses régions qui pullulent de monstres en tous genres. Vous rencontrerez des créatures adverses d'espèces exotiques ou humanoïdes, voire mécaniques.

La retraite précipitée s'impose parfois, mais les occasions de l'ordonner restent assez rares : certaines actions en temps limité ne laissent guère de temps à la galéjade ou vous pouvez tout bonnement rencontrer un adversaire qui vous semble invulnérable. Ceci mis à part, la plupart des batailles s'avèrent plutôt fructueuses. Les monstres vous permettent de récupérer des sorts, gagner des objets, affiner vos compétences et définir le type d'attaque le mieux adapté à telle ou telle situation particulière. En outre, les combats sont l'unique moyen de faire gagner des niveaux d'expérience à vos personnages et vos GF, ainsi que de récolter des points de capacité pour vos GF. Ces PDC leur permettent d'acquérir de nouvelles capacités, comme nous l'expliquons dans le chapitre "Associations". Ne soyez pas déçus si vous ne recevez aucun point d'expérience ou de capacité au terme d'une rude bataille, cela signifie généralement que vous venez de terrasser un Boss !

Vos personnages et vos GF ne sont pas les seuls à progresser au cours de l'aventure. Lorsque vous revisitez des lieux connus à un stade plus avancé du jeu, les monstres locaux ont également gagné des niveaux. Ils ont davantage de HP, portent des attaques plus puissantes et lancent généralement des sorts de plus haut niveau. Ainsi, vous terrassez plus facilement certains monstres du début, mais la plupart restent de redoutables adversaires tout au long de l'aventure. Dans ce guide, les monstres sont répertoriés dans trois catégories : le "bas niveau" pour les monstres de niveau 1 à 19, le "niveau moyen" pour les monstres de niveau 20 à 29, et le "haut niveau", qui comprend les monstres de niveau 30 et au-delà.

Certaines rencontres sont prévues et d'autres sont aléatoires. De manière générale, les espèces de monstres que vous rencontrez dépendent de la région que vous visitez. Les tableaux suivants vous présentent les monstres dans l'ordre approximatif dans lequel vous les rencontrerez. Même si elle vous donne une idée assez précise des monstres qu'abritent les diverses régions du jeu, cette liste n'a rien d'exhaustif. Une bonne partie de votre plaisir découle de l'exploration de ce vaste monde et nous ne voudrions certainement pas vous en priver.

Comprendre les tableaux

NOM	Nom du monstre.
LIEU	Région(s) où vit le monstre.
ESTIMATION HP	Donne une idée du nombre de points de vie du monstre. Valeurs approximatives, car le nombre de HP assigné à chaque monstre est variable.
NV HP	
ATTAQUES ÉLÉMENTALES	Ce sont les attaques élémentales auxquelles l'adversaire est particulièrement vulnérable ou, au contraire, résistant. Certains monstres n'ont aucune faiblesse apparente.
BOSS (détient GF)	Indique que cette rencontre est prévue. Les adversaires auxquels vous pouvez ravir des GF sont indiqués par la mention "détient GF". Le nom de la GF apparaît en caractères gras dans les tableaux.
BOSS, GF	Indique que c'est une rencontre prévue avec une G-Force. Si vous battez la GF, elle se met au service de votre équipe. Néanmoins vous ne pouvez pas associer toutes les GF. Certaines choisiront d'apparaître aléatoirement (voir le chapitre "Associer"). Le nombre de HP des GF que vous pouvez associer sera différent de celui de leurs incarnations.

MAGIE ET OBJETS :

MAGIE À VOLER	Chaque adversaire que vous rencontrez possède au moins un sort que vos personnages peuvent lui subtiliser à l'aide de la commande Voler. Les monstres de niveau moyen ou de haut niveau peuvent détenir des sorts supplémentaires ou de plus haut niveau.
OBJETS LÂCHÉS À LA FIN DU COMBAT	La plupart des monstres laissent tomber aléatoirement un ou plusieurs objets lorsque vous en venez à bout. Les monstres de niveau moyen ou de haut niveau peuvent détenir des objets supplémentaires ou de plus haut niveau.
OBJETS À VOLER	La commande Piller permet à votre personnage de tenter de voler des objets à son adversaire. Ces objets ne sont pas nécessairement ceux que le monstre laisserait tomber en fin de combat. N.B. : l'ordre de présentation des objets correspond à vos chances de les trouver.

astuce

Cartes monstres

Il arrive que les monstres laissent des cartes derrière eux lorsque vous en venez à bout. Certains monstres dont la rencontre est prévue vous récompensent également avec des cartes (dont certaines sont rares). Néanmoins, cela ne constitue qu'une collection sommaire. Si vous disposez de la capacité "Carte" et souhaitez compléter votre collection sans pour autant défiger tous les joueurs du monde, allez trouver le monstre correspondant dans son habitat. Tâchez de l'endormir et employez la commande Carte de votre personnage. Si la fortune vous sourit, le monstre se changera en carte à son effigie.

astuce

Objets spécifiques

A un niveau avancé du jeu, vous aurez peut-être besoin d'un objet spécifique pour améliorer vos armes, par exemple. Recherchez l'adversaire connu pour posséder cet objet et scannez-le. Si le monstre a gagné des niveaux, il se peut qu'il ne détienne plus ce type d'objet. Dans ce cas, associez la commande "NV Moins" à l'un de vos personnages et utilisez-la sur le monstre : cela augmente vos chances de trouver l'objet recherché chez l'adversaire. Bien entendu, vous pouvez également tenter de faire gagner un niveau à un monstre. Gardez juste à l'esprit que ce dernier deviendra plus difficile à vaincre.



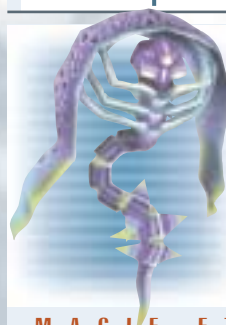
NOM	Elmidea
LIEU	• Balamb > Plaines d'Arkland • Trabia > Vallon de Bika
ATTAQUES ÉLÉMENTALES	Efficace : Neige / Vent Vaine : Terre / --

Présentation :
Ces satanés insectes bleus sont l'une des premières espèces de monstres que vous rencontrez. Ils revolent au-dessus de l'île de Balamb et attaquent à l'aide de sorts de Poison et de Furie. Vous pouvez les terrasser facilement avec des attaques physiques, mais nous vous recommandons tout de même de faire une réserve d'objets de récupération tels que les Antidotes et les Remèdes.

ESTIMATION HP	
NV	HP
1	114
30	410
60	1070
100	2510

MAGIE ET OBJETS :

NIVEAU	MAGIE À VOLER	OBJETS LÂCHÉS À LA FIN DU COMBAT	OBJETS À VOLER
1-19	Brasier, Scan	Caillou magik	Caillou magik
20-29	Brasier +, Scan	Caillou magik, Roc initiatique	Roc initiatique
30-100	Brasier X, Scan	Roc féérique	Roc féérique



NOM	Xylopede
LIEU	• Balamb > Plaines d'Arkland • Esthar City
ATTAQUES ÉLÉMENTALES	Efficace : Feu / -- Vaine : Neige / Terre

Présentation :
Ce monstre volant est capable de neutraliser - et de lancer - les attaques de Neige, mais est, en revanche, vulnérable au Feu. Lorsqu'il sent sa fin proche, le Xylopede tente de drainer les HP de ses ennemis. Il se plaît également à pétrifier ses adversaires. Ce monstre s'avère une source appréciable de sorts de soins.

ESTIMATION HP	
NV	HP
1	205
30	575
60	1400
100	3200

MAGIE ET OBJETS :

NIVEAU	MAGIE À VOLER	OBJETS LÂCHÉS À LA FIN DU COMBAT	OBJETS À VOLER
1-19	Glacier, Soin, Scan	Caillou magik, Sanguine, Blizzard	Sanguine, Blizzard
20-29	Glacier +, Soin +, Scan	Sanguine, Nunatak, Blizzard	Sanguine, Nunatak
30-100	Glacier X, Soin X, Scan	Sanguine, Nunatak	Sanguine, Nunatak



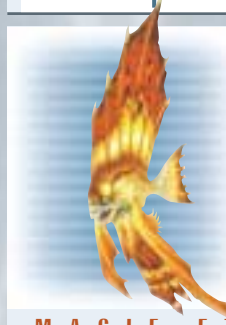
NOM	Larva
LIEU	• Balamb > Plaines d'Arkland • Esthar > Forêt Grandidi
ATTAQUES ÉLÉMENTALES	Efficace : Neige / Feu Vaine : Terre / --

Présentation :
Cette grotesque larve manque, certes, de vigueur, mais elle peut recouvrir ses adversaires d'une toile gluante aux effets variables. Selon le niveau du Larva, les membres de votre équipe peuvent subir un Somni (niv. 20-29) ou un Stop (niv. 30+). Le Larva peut également frapper ses adversaires de Furie.

ESTIMATION HP	
NV	HP
1	172
30	1060
60	3040
100	7360

MAGIE ET OBJETS :

NIVEAU	MAGIE À VOLER	OBJETS LÂCHÉS À LA FIN DU COMBAT	OBJETS À VOLER
1-19	Foudre, Soin	U-Boat, Caillou magik	U-Boat
20-29	Foudre +, Soin +, Somni	U-Boat, Roc initiatique	U-Boat
30-100	Foudre X, Soin X, Somni, Stop	U-Boat, Roc féérique	U-Boat



NOM	Phantom
LIEU	• Galbadia > Dingo Désert • Près des plages
ATTAQUES ÉLÉMENTALES	Efficace : Terre / Tonnerre Vaine : Eau / Feu

Présentation :
Ces poissons d'un rouge éclatant apparaissent souvent par groupe de trois. Cette version réduite du Diodon (voir page 140) se cache dans le sable au début du combat, ne laissant apparaître que son aileron. A ce stade, ses défenses et son psychisme augmentent remarquablement. Lorsqu'il subit des dommages, il s'élève dans les airs et n'est plus vulnérable aux sorts de Terre. La Foudre, en revanche, ne perd rien de son efficacité contre ce poisson volant.

ESTIMATION HP	
NV	HP
1	215
30	1325
60	3800
100	9200

MAGIE ET OBJETS :

NIVEAU	MAGIE À VOLER	OBJETS LÂCHÉS À LA FIN DU COMBAT	OBJETS À VOLER
1-19	Glacier, Morphée, Scan	Zygène	Zygène
20-29	Glacier +, Morphée, Scan	Zygène, Fluide	Zygène
30-100	Glacier X, Scan, H2o	Zygène, Fluide	Zygène