

FINAL FANTASY 6

© Square Soft

Solution complète

AVANT-PROPOS

- Profitez des magasins d'items pour faire le plein de potions ainsi que de queues de phénix avant de vous lancer à corps perdu dans les batailles.
- Un méchant Boss vous fait des misères ? Alors n'hésitez pas à stopper quelques temps l'aventure pour entraîner vos troupes en cherchant les affrontements. En faisant grimper le niveau de vos persos vous deviendrez en effet plus efficace durant les combats.
- Dans vos quelques passages en ville, pensez toujours dès que cela vous est possible à acheter le meilleur équipement en ce qui concerne armes et armures. Vous serez ainsi mieux protégé et disposerez d'une puissance de frappe accrue.
- Marre des combats et des interminables distances sur la carte du monde ? Un chocobo c'est pas mal pour un voyage plus tranquille.
- Vous bloquez lors d'un combat, pourtant vos persos sont des monstres de niveaux ? Essayez de limiter les attaques sur l'ennemi et de penser de temps en temps à préserver l'énergie de vos personnages à l'aide des potions et magies de soins.
- Pour faire grimper le niveau de vos personnages plus rapidement, combattez dans la forêt au nord de Veldt. En ce qui concerne les points de magie, cherchez l'affrontement vers les cactus présents dans le désert sud de Maranda.

SOLUTION COMPLETE

Rien de bien méchant pour ce début de partie, ce premier acte vous aidera à vous familiariser avec le style de jeu " FF " si vous êtes un novice du genre. Vous incarnez ici une jeune fille, dont le nom reste encore inconnu à ce stade, escortée par deux hommes. Marchez vers le nord dès votre arrivée pour accéder aux mines. Durant ce court trajet, plusieurs ennemis vont tenter de vous barrer la route. Profitez-en pour apprendre à maîtriser parfaitement le système des combats. Arrivé aux mines, n'oubliez pas d'effectuer une petite sauvegarde grâce au point d'enregistrement puis allez trouver la grille un peu plus loin pour l'ouvrir. Le premier boss vous tombera alors dessus, la technique à adopter pour le vaincre est relativement simple : n'utilisez pas de magie type foudre et ne l'attaquez pas lorsqu'il se réfugie sous sa coquille. Une fois l'ennemi terrassé, il ne vous reste plus qu'à progresser de nouveau par le nord afin d'aller récupérer la première Esper. A son contact, les deux gardes disparaissent et la jeune fille semble attirée vers la magie produite par l'objet. Sombrant dans les ténèbres, elle se réveille chez un des villageois des environs et vous découvrez enfin son identité : Terra.

L'homme qui vous a recueilli vous apprend que vous étiez sous contrôle de la reine grâce à une sorte de collier que vous aviez à votre coup. Celui-ci n'étant plus, vous retrouvez peu à peu vos esprits mais il vous faut fuir car les troupes impériales sont déjà à votre poursuite. Fouillez la pendule afin de récupérer l'élixir puis sortez par derrière. Empruntez le pont puis rentrez dans les mines. Une fois à l'intérieur, poursuivez par le Nord sans oublier de saisir le contenu des différents coffres entreposés sur votre passage. Les soldats ennemis vont rapidement vous surprendre, Terra chute alors, emportée par un effondrement soudain. Fort heureusement, Locke vole à votre rescousse et le voilà à présent sous votre contrôle. De terribles bêtes appartenant à la reine viennent justement vous chercher des noises. Sollicitez l'aide des mogs pour en venir à bout. Vous remarquerez que les ennemis se déplacent d'eux-mêmes pour venir au combat. Ceux-ci ne devant pas atteindre Terra, bloquez toutes les issues à l'aide des 3 équipes formées puis combattez vaillamment. Les batailles terminées, il vous en reste une dernière à mener, où vous rencontrerez ici le chef de bande. Après l'avoir vaincu, vous pouvez alors sortir de la ville. Notez que si vous désirez récupérer quelques items sympathiques vous pouvez faire un saut dans la maison près de l'entrée de la ville.

Une fois sorti de la ville, vous vous retrouvez sur la fameuse carte du monde, traditionnelle aux FFs. Foncez par le sud jusqu'à un désert. Vous y trouverez ainsi un

château où il vous faudra parler au roi : Edgar. Vous aurez ensuite le loisir de fouiller le château avec Terra, explorez-le de fond en comble puis revenez parler à Edgar afin de lui parler de son frère jumeau. Lorsque vous pourrez contrôler le roi Edgar, partez parler à Kefka ainsi qu'au garde près des portes. A l'issue d'une nouvelle course poursuite vous voilà contraint d'affronter de nouveau de gros ennemis couramment appelés " Boss ". Ce sont ici deux armures magitek qu'il vous faudra mettre K.O. à l'aide de l'autocrossbow d'Edgar. Dirigez-vous ensuite vers l'Est pour tomber sur une caverne. Arrivé là bas, récupérez les items dans les différents coffres puis traversez la grotte afin d'atteindre l'autre côté du monde puis foncez pour South Figaro.

Enfin une ville où vous n'êtes pas recherché ! Profitez-en pour faire vos emplettes en armes et armures, puis visitez la ville histoire de parler un peu à tout le monde. Partez après ça parler à un homme qui vit dans une maison à l'écart près des montagnes à l'est, puis préparez-vous pour les monts Koltz. Durant la traversée des monts, vous rencontrerez Vargas. Cet homme vous attaque alors. Abattez dans un premier temps les deux ours qui combattent à ses côtés puis concentrez vos attaques sur Vargas. A un certain moment, le frère d'Edgar apparaît, vous devrez alors vous débrouiller avec lui seul pour faire face à Vargas. Pour vous en débarrasser, sollicitez l'attaque " pummel " sans modération. Une fois avoir de nouveau agrandi la composition de l'équipe, continuez votre chemin pour enfin quitter les monts Koltz. Poursuivez ensuite vers le nord et trouvez le repère des Returners. Parlez à Banon, le chef de bande et acceptez de l'aider lui et sa bande. Locke partira alors en tant qu'espion à South Figaro et Banon rejoindra nos trois autres compères. Direction les chutes pour une randonnée sur les eaux.

Durant le voyage, vous serez sujet à deux nombreuses attaques de monstres en tout genre. Faites de Banon votre petit protégé car s'il meurt c'est le game over assuré.

Vous ne tardez pas à chuter d'une cascade, Ultros fait alors son apparition et vous devez lutter contre lui. Méfiez-vous de son attaque " tentacle " et privilégiez une magie de type feu sur lui. Après l'avoir salement amoché l'ennemi prend la fuite.

Sabin en tentant de le poursuivre disparaît, entraîné par les eaux. Vous aurez ensuite le choix en 3 différentes missions, les trois devant de toute manière être menées à bien l'ordre ne change en rien le dénouement. La traversée terminée, allez faire un tour à Narshe. Utilisez pour entrer dans la ville le passage que vous aviez emprunté lors de vos précédentes visites car les gardes ne vous en autorisent pas l'accès direct. Durant la traversée des grottes, il vous faut suivre une lumière. Ne la perdez surtout pas de vue sinon c'est l'échec ! Allez ensuite dans la maison de Arvis.

Vous retrouvez à présent Locke, dans sa mission à South Figaro. Après avoir affronté le marchand du magasin d'items (où vous utiliserez uniquement la commande de type vol afin de lui soutirer ses fringues une à une) dirigez-vous vers la maison pour dialoguer avec le vieillard puis empruntez les escaliers. Trouvez l'homme en uniforme vert et, tout comme le marchand, dérobez ses vêtements. Trouvez ensuite le café et continuez par la droite. Vous trouverez alors un deuxième malheureux marchand qu'il vous faudra de nouveau voler de tous vêtements. Prenez le cidre sur la table et retournez voir le vieil homme du début pour le lui remettre. Partez ensuite donner le mot de passe " courage " à l'homme pour pouvoir emprunter le passage secret. Vous débouchez dans une maison, montez au premier étage et infiltrer la première porte qui vient ; derrière l'armoire se trouve une ouverture qu'il vous faut emprunter. En prenant la porte du bas, vous rencontrerez Celes. Libérez-la de sa prison et prenez la clef du garde. Dans une pièce à côté, activez l'horloge défectueuse puis empruntez le passage. Après avoir récupéré un équipement pour Celes, vous devrez tenter de sortir tant bien que mal d'un labyrinthe. Jonglez avec les interrupteurs et les passages invisibles dans les murs pour récupérer un maximum d'icônes puis gagnez la sortie. Une fois à l'extérieur retournez vers la caverne que vous aviez précédemment traversée pour de nouveau accéder de l'autre côté des chaînes de montagnes. Mais la traversée ne sera pas une promenade de santé car au bout du tunnel vous attend un boss. Usez du sort de glace avec Celes où choisissez de l'attaquer avec Locke tout en le paralysant avec la commande " Runic " de Celes.

Vous retrouvez, après la précédente mêlée, Sabin qui vient d'échouer misérablement sur une plage. Partez vers l'est, vous tomberez rapidement sur une maison où vous rencontrerez Shadow. Acceptez l'aide qu'il vous propose puis dirigez-vous à présent vers le sud-est afin de trouver la base militaire. Avancez dans le campement, après

plusieurs scènes vous voilà aux manettes d'un nouveau personnage (oui je sais, encore !). Sortez avec celui-ci du château et affrontez le commandant de l'armée se tenant dehors. Vous retrouvez de nouveau l'équipe Sabin-Shadow, explorez le campement puis trouvez un coffre sous une tente sur la gauche. Ce coffre ne s'ouvrant pas, choisissez l'option " hit ". Vous vous retrouvez alors poursuivant l'infâme Kefka. Pourchassez-le, jusqu'à que le lâche prenne la fuite, abandonnant derrière-lui les armures magitek. Une fois que Kefka empoisonne le fleuve vous contrôlez pour la seconde fois Cyan. Il vous faut alors parcourir le château jusqu'à trouver votre famille décimée. Après cela, Sabin et Shadow sont de nouveau sous votre direction, et vous retrouvez Cyan, formant du coup une team de 3 persos. Combattez les gardes puis, une fois avoir récupéré les magitek, sortez du campement. Sous les conseils de Cyan, vous voilà parti pour la forêt Hantée ; Traversez celle-ci pour accéder à une gare où vous allez figurez-vous prendre le train.

Demandez au fantôme de vous suivre ; durant la traversée, vous rencontrerez bons ou mauvais spectres, celui-ci est sympa. Dans un des wagons où plusieurs fantômes vous prennent en chasse il vous faut trouver le levier avec l'aide de Sabin pour vous en débarrasser. Continuez l'exploration des wagons tout en prenant soin de bien récupérer tous les contenus des coffres qui se dresseront sur votre passage. Vous arrivez à la locomotive où votre ami le fantôme ne peut plus vous suivre. Lisez le manuel puis actionnez les boutons suivant les indications qui y sont décrites (1er et 3ème bouton). Actionnez le levier à l'avant du train puis préparez-vous à lutter contre...le train lui-même. Alternez entre potions et attaques pour venir à bout de cet ennemi, ne soyez pas pressé et préservez l'équipe plutôt que de chercher qu'à frapper. Quittez ensuite le train pour les chutes de Barren en continuant par l'est. Shadow vous quittera une fois arrivé à bon port. Quant aux deux autres collègues, ils devront sauter héroïquement du haut de la colline afin de continuer leur périple. Après avoir bataillé contre la poissonaille, vous arrivez dans le Veldt qu'il vous faut traverser. Plus loin se trouve la ville de Mobliz où il faut vous rendre. Baladez-vous dans la cité et profitez-en pour faire quelques achats justifiés dont de la viande séchée, qu'il vous faudra pour la suite. Retournez dans le Veldt et combattez les diverses créatures qui s'y trouvent jusqu'à faire apparaître Gau. Partez pour la caverne afin d'aider Gau à retrouver son trésor puis allez plonger sous l'eau pour une exploration des fonds marins. Sous les profondeurs, trouvez le levier qui videra le bassin puis remontez à la surface. Vous arriverez alors à Nikeah où, en parlant au capitaine du bateau, vous aurez la possibilité de regagner la ville de Narshe. De retour là bas, vous retrouvez vos compagnons et Kefka attaque alors la ville. Formez des 3 groupes de personnages afin d'empêcher les gardes d'atteindre Banon. Vous devez ensuite défaire Kefka, une esper est en jeu ! A son contact, Terra refait son habituelle allergie et disparaît une fois encore. Composez une équipe de quatre personnages comme bon vous semble pour partir à la recherche de Terra. Dirigez-vous vers Figaro et parlez à l'homme qui se propose de vous transporter par delà les collines. Vous pourrez de cette façon accéder à Kohlingen. Parlez aux habitants du village puis partez pour Jidoor en marchant en direction du sud. Apprenez auprès des habitants l'existence de la ville de Zozo puis louez un chocobo, indispensable pour vous y rendre. Tout en prenant garde aux attaques ennemies dans cette ville, rendez-vous dans le bâtiment marqué " Inn ". Acceptez de régler l'horloge en entrant les nombres suivant : 6, 10 puis 50. Vous pourrez alors récupérer la " chaîne saw " pour Edgar. Récupérez le Thief Glove de Locke dans le bâtiment relic, descendez de plusieurs niveaux puis sautez par la fenêtre. Montez de plusieurs étages dans ce nouveau bâtiment puis sautez de nouveau dans le premier dès que vous en aurez la possibilité. Grimpez ensuite jusqu'au sommet où vous aurez affaire à un ennemi. Éliminez-le puis continuez de monter jusqu'à trouver une porte où à l'intérieur vous attendent Terra et l'Esper. Après un court récit, celui-ci vous laisse 4 magices, permettant ainsi l'utilisation de magie pour tous vos personnages. Ouvrez les deux coffres puis sortez pour ainsi retrouver tout le groupe. Locke et Celes partent pour l'usine magitek comme vous l'avait indiqué l'Esper ; choisissez deux autres personnes qui les accompagneront. Partez pour Jidoor et trouvez une maison à l'arrière de la ville où se trouve un homme en bleu. Parlez-lui puis lisez la lettre qui s'échappe de sa poche. Équipé de la relic " sprint shoes ", redescendez par le sud

afin de trouver l'opéra. Une fois là bas, vous serez rapidement aux commandes de Locke lui seul. Partez parler à Celes dans les loges pour ainsi lui passer le relais puis entrez sur scène. Vous devez ici, dans cette séquence bien sympathique, choisir le commencement de différentes répliques. Pour réussir, sélectionnez dans l'ordre : " Oh my hero ", " I'm the darkness " et " Must I ". Draco fera alors son apparition, parlez-lui lorsqu'il s'immobilise puis grimpez au balcon pour jeter le bouquet de fleurs qu'il laisse tomber. On retrouve après ça Locke, ramassez la lettre puis allez parler à l'impresario, un décompte apparaît alors. Vous aurez alors 5 minutes pour retrouver Ultros. Allez abaisser un levier dans une salle plus haute, puis revenez sur vos pas pour partir sur la gauche. Après quelques combats relativement faciles vous atteignez enfin Ultros. Faites-lui comprendre qu'il n'aurait jamais dû se trouver là. La baston terminée Celes se fait enlever par Setzer (que d'émotions) :)

Parlez à Setzer pour convaincre celui-ci de vous prêter main forte puis partez en voyage aérien retrouver la ville d'Albrook. Faites-y quelques achats comme bon vous semble puis partez rejoindre la ville de Vector en suivant les montagnes. Là bas, dans une des plus modestes habitations se trouve une dame servante de l'empire. Parlez-lui et refusez son offre. La vilaine fera alors appel à plusieurs gardes qu'il vous faudra anéantir pour poursuivre votre route. Allez ensuite près de l'usine et trouvez un vieil homme se tenant à proximité de quelques caisses. Il vous fera alors part de son plan et vous pourrez de cette façon infiltrer l'usine magitek. Dans le bâtiment, suivez les tapis roulant pour retrouver Kefka. Arrivé jusqu'à elle, allez sauvegarder dans la pièce de gauche puis parlez avec les Espers. En parlant à Ifrit, vous déclenchez une série de combats contre les différentes Espers. Utilisez les magies type glace pour prendre le dessus sur Ifrit, ainsi que les magies type feu en ce qui concerne Shiva. Tenez leur tête durant un moment puis ceux-ci se transformeront en Magicite que vous pourrez embarquer. Partez ensuite à droite et prenez les escaliers, un boss vous attend au dernier étage. Ce boss est puissant mais dispose d'un point faible, variant tout au long du combat notamment. Il vous faudra donc utiliser la commande " scan " puis attaquer son talon d'Achille. Vous accédez après la bataille au laboratoire. A l'intérieur, vous devrez pousser plusieurs leviers afin de libérer pas mal d'Espers. Parlez à Cid avant que Kefka ne débarque. Vous allez devoir partir dans un wagon et vous ne tarderez pas à rencontrer de nouveau un boss. Il vous sera possible d'attaquer son corps ou bien ses bras durant le combat. Favorisez une attaque au corps car ses membres se régénèrent en permanence.

Vous êtes arrivé à Vector, sauvegardez puis sortez de la cité. Setzer viendra alors vous chercher et vous emmènera à son bord mais deux énormes bras attaqueront alors le ballon. Pour les vaincre, frappez avec les attaques les plus fortes et n'utilisez pas de magie type feu et tonnerre. Après les avoir battus (non sans mal je vous l'assure !) vous contrôlez Maduin, le père de Terra. Sortez de la caverne, montez par le haut et sauvez la jeune femme inconsciente que vous découvrez. Continuez la séquence avec " papa Mauduin " puis vous retrouverez rapidement Terra, possédant une nouvelle attaque : " Morph ". Partez à présent pour Narshe. Arrivé en ville demandez au garde de vous amener chez Banon. Après une courte discussion visitez les maisons alentours jusqu'à trouver Lone Wolf. Celui-ci prend immédiatement la fuite lorsqu'il vous aperçoit, traquez-le ! C'est dans les mines que le truand trouve refuge, rendez vous-y pour le retrouver. Il prendra alors un mog en otage (sacrilège !), attendez que ce dernier se libère de lui-même puis parlez au mog afin qu'il rejoigne votre équipe (si vous parlez à Wolf vous obtiendrez une relique, ce qui paraît moins intéressant). Cap sur le camp impérial à présent, direction plein sud orienté ouest. Le lieu est symbolisé sur la carte par une maison accompagnée d'un pont. Faites en sorte que Terra fasse partie de l'équipe puis avancez dans le camp jusqu'à la caverne. Explorez-là à fond pour récupérer le plus possible de coffres. Arrivé au pont, activez le levier et continuez par la droite. Lorsque vous tomberez sur deux interrupteurs, poussez celui de gauche afin d'ouvrir un couloir secret. Sur le pont qui suit, enclenchez de nouveau un interrupteur pour pouvoir continuer. Au passage, observez bien les lieux car un nouvel interrupteur situé sur une espèce de bute vous ouvrira une cachette contenant une arme puissante ainsi que quelques magicites. Poursuivez par la droite jusqu'à ce que Kefka vous attaque. Administrez-lui une bonne correction puis rendez-vous au palais impérial (à Vector pour ceux qui ne suivent pas).

Parlez à Gesthal pour qu'il vous donne pour mission de parler à chacun de ses hommes. 4 minutes pour 24 soldats, c'est peu alors ne traînez pas. Vous passez ensuite à table avec l'empereur, voilà les répliques qu'il faut lui transmettre : -To our hometowns, - Leave him in jail, -that was inexcusable, -Celes is one of us. Posez-lui ensuite chacune des 3 questions une seule fois, dans l'ordre qui vous convient puis répondez ceci aux autres questions de l'empereur : -they have gone too far, -A qui buvons nous (première des questions), -that your war is truly over puis -yes. Le repas terminé, vous devez rejoindre la ville d'Albrook, mais fouillez avant ça au maximum le palais car vous récolterez un certain nombre d'items et bonus suivant le nombre de bonnes réponses que vous aurez fournies à l'empereur. Et je pense que pour nous ce sera un sans fautes !

De retour en ville, gagnez le port afin de retrouver Shadow et Celes. Partez ensuite vous coucher puis le lendemain discutez un peu avec tout le monde. Sur l'île, foncez à Thamasa et rendez-vous dans une maison vers l'arrière du village pour rencontrer Strago. Partez ensuite vous coucher. Durant la nuit vous êtes tiré de votre sommeil par Strago qui vous demandera alors de secourir sa fille Relm. Vous voilà à présent dans une baraque en feu, esquivez les flammes pour ne pas avoir à les combattre et recherchez le boss (une flamme elle aussi mais en plus impressionnante). Pour le vaincre, je vous laisse deviner le type de magie qu'il vous faut employer. Une fois la victoire acquise, Shadow débarquera et vous serez partie pour une course au Espers. Il vous faut pour ce passage suivant trouver une caverne dans les massifs montagneux. En continuant par l'ouest vous trouverez vite une issue dans la roche. Une fois à l'intérieur, progressez par la droite. Ultros vous tombera dessus une nouvelle fois, utilisez une magie type feu pour le mettre en rogne. Une fois que Relm rejoint votre équipe, poursuivez votre chemin pour tomber sur les espers. Face à la trahison de Kefka, vous contrôlez le général Léo, seul contre l'ennemi. Une seule chose à faire, lui infliger une raclée.

Dans la partie qui suit, vous voilà sujet à une attaque en plein ciel, sur l'aérostat. La bataille qui s'annonce étant carrément balèze, vous avez intérêt à posséder des personnages approchant le niveau 35 pour ne pas bloquer une plombe sur cet acte car les machines qui vous attaquent sont loin d'être douces. Choisissez pour composer votre équipe vos membres les plus puissants (de classe mage serait le top), puis combattez vaillamment. Usez de la magie feu sur Ultros et, pour le second boss, privilégiez des attaques par la foudre jusqu'à ce qu'il s'immunise contre la magie. A ce moment là, attaquez-le à l'arme blanche pour en venir à bout. Plus tard, vous atteignez enfin l'île flottante.

Ce véritable continent flottant contient des passages où pour circuler il vous faudra tantôt activer des interrupteurs tantôt utiliser des transporteurs, tout en sachant que certains interrupteurs activent d'autres transporteurs... Parcourez les environs jusqu'à arriver à un trou. Approchez-le et un passage apparaîtra alors. Glissez-y-vous pour affronter un boss. Pour le vaincre utilisez les différents sorts magiques dont vous disposez qui devraient à ce stade de l'aventure, avoir grimpé d'au moins un niveau. Remontez ensuite à la surface et, oh ! Tiens salut Kefka ! Cette fois c'est vous qui serez forcé de fuir, foncez par la droite. Etant soumis à un décompte, passez votre chemin au plus vite en mettant fin le plus rapidement possible aux combats qui indubitablement se dresseront sur votre route ou bien fuyez lors des affrontements. Vous rencontrerez par la suite un autre boss, ne lui lancez aucune magie et combattez-le avec des attaques de base. Continuez ensuite votre route, lorsque vous apercevrez l'aérostat, il vous sera possible d'attendre Shadow où alors de vous enfuir sans ce dernier. Si vous désirez patienter pour votre ami, approchez-vous plusieurs fois du vaisseau jusqu'à que l'option " wait for Shadow " soit disponible.

On continue l'aventure avec Celes. Après avoir parlé à Cid, nourrissez-le avec des poissons que vous trouverez vers la plage afin d'obtenir un radeau pour quitter l'île. Arrivé en terre ferme, dirigez-vous vers Albrook et faites-y escale. Parlez avec les villageois et après en avoir appris un peu plus sur tout ce qui s'est passé depuis votre absence, partez par le nord pour rejoindre Tzen. Arrivé en ville, suivez la population jusqu'à retrouver Sabin. Il vous faudra alors à ce moment là sauver un marmot dans l'une des maisons. L'enfant se trouve dans une des pièces du bas, lorsque vous l'aurez sauvé, Sabin intégrera votre commandement. Explorez les lieux en parlant aux villageois puis allez à Moblitz, située à la pointe est du continent. Là bas,

retrouvez Terra et parlez-lui, repartez alors et vous vous ferez attaquer par un monstre. Administrez-lui vos attaques les plus puissantes pour le vaincre. Laissez ensuite Terra à Moblitz et partez pour Nikeah, située au nord. Dans ce charmant village, parlez aux pirates et trouvez leur chef et suivez-le furtivement afin de pouvoir embarquer clandestinement pour South figaro.

Au deuxième étage se trouve Gerad, allez-lui parler. Ressortez ensuite du village pour vous rendre à une grotte plus à l'ouest déjà visitée auparavant. Parcourez les grottes jusqu'à parler à Gerad qui se joindra alors à vous. Vous rencontrez alors un boss pourvu de quatre tentacules. Chacune d'entre elles équivaut à un type de magie, choisissez donc le contraire magique de chaque membre du monstre afin d'en venir à bout. Après ces quelques émotions, vous voilà parti pour Kolhingen. Trouvez la ville située à gauche du château et parlez à Setzer, présent dans le café. Après avoir recueilli les renseignements nécessaires, partez pour la tombe de Daryl. Setzer vous ouvrira alors la tombe, descendez d'un étage et montez vers le haut de l'écran afin d'emprunter une porte sur la droite. Actionnez la tombe afin d'ouvrir un passage puis allez-y pour y trouver un interrupteur. Descendez, vous trouverez facilement un second interrupteur puis une tortue. Montez dessus puis revenez sur vos pas dans le but de trouver quatre tombes. Lisez les inscriptions qu'elles comportent puis retournez dans la grande salle afin de prendre en haut à gauche, vous pourrez alors graver la phrase de votre choix, choisissez " The world is Square ". Retrouvez la tortue et chevauchez-la de nouveau. Vous trouvez alors un nouvel interrupteur dans la pièce qui suit, actionnez-le puis remontez à bord du gros lézard. La bête vous dépose un peu plus loin, vous rencontrez alors un boss. Ne visez pas sa carapace lors de l'affrontement et privilégiez les sorts de type feu. Activez ensuite le socle contenant les fleurs pour faire apparaître un ami du précédent boss. Attention à ses attaques dévastatrices, il est recommandé de s'en débarrasser rapidement pour ne pas trop subir de dégâts. Empruntez après ça le passage venant de s'ouvrir, puis parlez à Setzer. Vous vous retrouvez alors aux commandes d'un autre personnage, Falcon. A Maranda, partez parler à une jeune fille se trouvant dans une maison à droite du village. Acceptez de lui venir en aide puis sortez pour parler au pigeon. Celui-ci s'envole et se pose à Zozo.

Vous approchez enfin de l'affrontement final mais votre équipe se trouve dispersée de part le monde. Foncez rendre visite à Kefka avec une équipe limitée se révélerait être une grave erreur à moins d'avoir passé sa vie à augmenter les niveaux de deux, trois personnages en délaissant les autres. Voici donc, pour vous aider à recomposer l'équipe quelques indications bien utiles. Notez au passage que de nouveaux persos sont à présent disponibles et qu'en on sait que plus on est de fous plus on rit...ce serait dommage de ne pas en profiter. Bon bref, suivez le guide !

LOCKE : Rendez-vous au Nord de Tzen, là où les montagnes forment une espèce d'étoile. Posez-vous sur celles-ci à l'aide de l'aérostat pour pouvoir débiter la quête. Vous devrez pour ce passage diviser votre équipe restante en deux parties parfaitement équilibrées. Chacune d'elle empruntera alors un passage différent et, afin de permettre leur progression, chacune sera dépendante des actions de l'autre. En gros vous devrez avec l'une des équipes actionner des interrupteurs afin de libérer des passages pour l'autre groupe et vice versa. Après plusieurs combats et interrupteurs poussés, vous retrouvez Locke accompagné de quelques trésors.

TERRA : Direction la ville de Moblitz. Poussez la bibliothèque pour vous frayer un passage vers une salle secrète dans la maison la plus à gauche du village. Parlez à Terra et un boss vous attaquera alors. Après quelques minutes de lutte, Terra vous rejoindra alors. Terrassez l'ennemi grâce à sa magie.

MOG : Ce personnage sympathique se trouve à Narshe. Empruntez le passage secret habituel qui mène dans les mines et allez lui parler pour qu'il se joigne de nouveau à vous.

CYAN : Vous le trouverez au Mont Zozo, à coté de Zozo. Rendez-vous dans ce charmant village puis trouvez le marchand qui vend une sorte de dégrissant. Achetez-le puis utilisez le produit sur une porte sur le balcon du café qui refusait de s'ouvrir précédemment. Une fois au Mont proprement dit, il ne vous reste plus qu'à trouver une caverne particulièrement fleurie pour retrouver Cyan.

SHADOW : Partez pour le Veldt où il vous faudra trouver une petite caverne. Rentrez-y et vous retrouverez Shadow, salement blessé. Un Monstre apparaîtra, il vous faudra alors le battre deux fois. Vous vous retrouvez ensuite à Thamasa. Parlez au garde devant le colosseum et demandez-lui de participer à un combat et pariez sur le Striker. Il vous faudra alors défaire Shadow afin qu'il rejoigne votre noble cause.

GAU : Parcourez le Veldt et faites plusieurs combats. A la suite de l'un d'entre eux, Gau rejoindra l'équipe.

RELM : Allez avant tout apprendre le dernier blitz de Sabin dans la maison de Duncan (sur l'île la plus au nord), qui est en fait un arbre situé au centre d'autres arbres. Partez ensuite pour Jidoor et pénétrez dans la maison la plus au nord. Fouillez un peu partout jusqu'à ce qu'un journal apparaisse. Lisez-le. Actionnez ensuite la lampe pour pouvoir monter les escaliers. Observez le portrait de Gesthal pour y trouver une lettre. Les périples qui suivent consistent à observer les différents tableaux afin d'enclencher dans certains cas des combats. Avant de rencontrer Chardanook, je vous conseille fortement de sauver la partie. Ce boss est véritablement coriace et un bon niveau s'impose pour le vaincre. Utilisez vos attaques les plus puissantes ainsi que des magies type feu. Le dernier Blitz de Sabin (Bum Rush) devra être utilisé sans modération. A l'issue de ce combat, Relm fera partie de l'équipe.

STARGO : Lorsque vous avez Relm dans votre équipe, partez pour la tour des fanatiques (tour entourée de rochers) et Strago se joindra à vous.

GOGO : Un personnage de plus ne serait pas de refus pour défier Kefka. Afin de compter un membre supplémentaire à votre équipe dirigez-vous à l'est de la carte pour découvrir une petite île en triangle. Patientez jusqu'à vous faire attaquer par un ennemi appelé Zone Easter. Lorsque celui-ci tentera de vous absorber laissez-vous faire. Les 3 membres avalés, vous accédez à une sorte de caverne. Avancez et déjouez les quelques pièges des lieux et vous trouverez rapidement Gogo, qui acceptera de vous aider. Pour sortir du monstre, revenez au point de départ. Pour faire apparaître d'autres options d'attaques chez Gogo, placez le curseur sur un emplacement vide dans la boîte d'action et un menu vous permettant de faire votre choix apparaîtra alors.

UMARO : Un dernier perso pour la route ? Vérifiez que vous possédez bel et bien Mog puis cherchez le dragon de glace dans les mines de Narshe et tuez-le avec une magie type feu. Trouvez ensuite l'Esper et combattez contre elle. Après l'avoir vaincue, engouffrez-vous dans le cratère fraîchement créé. Il ne vous reste plus qu'à trouver un totem et de l'examiner afin de trouver une magicite. Lorsque vous la saisissez, Umaro vous attaquera. Ridiculez-le et Mog le convaincra de se joindre à vous.

Voilà, c'est fait ! L'équipe se retrouve au grand complet, escortée de deux personnages supplémentaires. Avant l'affrontement final je vous conseille d'explorer plus en profondeur le monde de Final Fantasy VI. En effet, son univers regorge de sous-quêtes en tout genre où vous pourrez trouver pas mal d'objets intéressants et augmenter le niveau de vos personnages du même coup. Lorsque vous vous sentez fin prêts (dès que votre équipement se rapproche des derniers modèles disponibles en magasin et que le niveau global de vos personnages dépasse la quarantaine), partez pour la forteresse de Kefka. Vous l'atteindrez grâce à l'aérostat et il vous faudra composer 3 groupes de quatre personnages chacun. Ce dernier passage est infesté de puissants ennemis mais heureusement, pour compenser, vous trouverez aussi pas mal de coffres assez intéressants. Pour progresser, vous allez devoir comme pour un des actes précédents jongler entre les groupes pour actionner divers interrupteurs histoire d'aider les autres équipes. Tuez les sous boss en utilisant vos magies et attaques les plus puissantes, sachant que plus vous aurez d'expérience, mieux ce sera. Lorsque chacun de vos groupes devra pousser un dernier interrupteur, le combat final ne sera plus très loin. Vous devrez alors composer une équipe de quatre perso puis répartir les autres dans l'ordre qu'il vous convient. Dès qu'un de vos membres deviendra inconscient, il sera alors remplacé par le numéro suivant. La confrontation se divise en quatre parties, vous commencez avec la tête et les deux bras d'un monstre. Visez sa tête dans un premier temps puis finissez-le en assaillant ses bras. La seconde partie proposera un passage un peu plus corsé. Attaquez la

portion du milieu dans un premier temps puis poursuivez par le côté droit pour enfin finir comme bon vous semble. Prévoyez pour ce passage un bon nombre de sorts de soins. La partie suivante ne permet pas l'erreur. Commencez par attaquer la tête de gauche car ses sorts sont ravageurs puis concentrez vos attaques sur la femme à droite. Attention car le boss lancera une ultime attaque en mourant, il est donc préférable d'aborder un niveau d'HP raisonnable en fin de combat. La quatrième et dernière partie vous confrontera à Kefka en personne. Attaquez-le avec les attaques les plus puissantes de chacun de vos personnages tout en veillant à ce que leurs lignes de vie ne se perdent pas trop souvent dans le rouge. A un certain moment, Kefka lancera une attaque appelée " Fallen Angel ". Celle-ci réduira les points de vie de vos personnages à 1. Utilisez alors un mega élixir pour tout faire rentrer dans l'ordre. Après une lutte acharnée, vous devriez venir à bout de l'infâme Kefka. Félicitation vous venez enfin de finir un des volets les plus appréciés de la grande série FINAL FANTASY.