



Chapitre 1 : Clayra et le message des développeurs

Par DethI_Reborn

Publié sur [Fanfictions.fr](https://www.fanfictions.fr).

[Voir les autres chapitres.](#)

Introduction

Clayra est une ville du royaume de Bloumécia que l'on visite au cours du conflit mené par les armées d'Alexandrie. Si elle semble être un point de passage anodin de prime abord, elle permet aux développeurs de faire passer un message clair au joueur : Une guerre est sale et cruelle.

Le prélude à l'horreur

Tout débute par la venue d'un émissaire de Bloumécia au château de Lindblum. Le messenger, aveuglé par la magie et gravement blessé, finit par mourir d'épuisement. Cet événement constitue le point de départ de l'horreur dans notre esprit encore vierge. Cela est matérialisé par les propos de Dagga à cet instant, illustrant la volonté du joueur de réclamer "vengeance" sans réellement se rendre compte de ce qu'est une guerre. Aux commandes de Djidane et ses amis, nous nous rendons à la caverne de Guismar. Mais cela n'est qu'un combat d'arrière-garde, un échantillon de la vraie bataille qui se déroule un peu plus loin.

L'amorce se répète à plusieurs reprises. La naïveté du joueur, auparavant enrobée dans cet univers angélique et enfantin, commence à s'effriter. Fini les couleurs chatoyantes, les moments héroïques. Les environnements sont froids, sombres. Les morts ne sont ni épiques ni spectaculaires. On découvre la réalité de la guerre, glaçante et brutale. Mais il faut avancer.

Nos personnages arrivent finalement à la capitale du royaume, Bloumécia. Autrefois une ville magnifique, elle nous offre un spectacle à la fois horrifique et doux. Dans une atmosphère lugubre, les cadavres jonchent les allées de la ville, le silence n'est battu que par la pluie incessante, une pluie source de vie qui préserve la ville de la désertification. Partout, on lit la destruction qui témoigne de combats sanglants. A cet instant, à l'image de Freyja, on avance le coeur combatif mais inquiet de découvrir la triste réalité que l'on refuse d'admettre, pour le moment. On croit pouvoir encore sauver ce qu'il reste malgré la violence que l'on nous brandit.

Au milieu du chaos, le jeu esquisse quelques brides d'espoirs. On réussit à sauver un homme de la mort, on croise des survivants qui fuient le conflit. Rien n'est perdu, il reste encore une raison d'aller au bout du chemin. Mais le jeu va nous faire comprendre, une première fois, que la chute de nos espoirs sera rude. La générale d'Alexandrie nous inflige une cuisante défaite. C'est un premier avertissement, un prélude à la vraie horreur.



La ville de Clayra

Tout cela nous amène à cette fameuse ville de Clayra, isolée du reste du monde. Clayra, dernier espoir de tout un peuple, est protégée par sa barrière de sable rassurante. Mais la tension n'en est pas moins palpable, le choc de Bloumécia est encore vif. Il faut éviter à tout prix ce qu'il vient de se produire dans la capitale.

Lorsqu'on arrive à Clayra, une douce musique nous accueille. Deux prêtres attendaient notre arrivée, nous font l'honneur de nous accueillir et surtout nous enjoignent à visiter les lieux. Ce traitement spécial sera uniquement réservé à cette ville. Cela est, du point de vue du jeu, mis en place pour nous aider à orienter les habitants terrifiés un peu plus tard mais un autre objectif caché est présent : Donner de l'importance sentimentale à cette ville qui n'a presque rien.

Malgré un petit accrochage entre Bibi et Dan, toute la ville est accueillante, leurs habitants nous parlent de cette ville qui représente tant pour eux et même les Bloumécians sont sous le charme. Tout cela ne sert qu'à une chose, on veut nous faire aimer cette ville, nous donner envie de la protéger elle et ses habitants. Clayra, une simple petite ville, prend des proportions émotionnelles anormales. Mais cela est voulu.

Lorsque la ville subit l'assaut d'Alexandrie, le jeu nous plonge au coeur de la bataille. Cette fois, nous n'arriverons pas après. Nous allons vivre la dure réalité des combats. Les morts s'enchaînent. Mais cette fois, on peut essayer de sauver les plus fragiles. Le destin de simples personnages non-joueurs sans importance est entre nos mains. On tente de se rappeler de la visite de Clayra et on oriente les fuyards au gré de nos souvenirs mais à la moindre faute, le jeu va sévèrement nous sanctionner avec pour conséquence immédiate la mort de ceux que l'on tente de protéger. Malgré ça, on réussit à sauver une partie de la population. Une porte de sortie pour ces habitants terrifiés semble se dessiner. En réalité, le jeu nous offre un brin d'espoir pour mieux le briser par la suite.

L'insignifiante existence de ces personnages non-joueurs prend de plus en plus d'épaisseur : "Où est papa?!", "Je veux mon papa!". On ne répondra rien car il est trop difficile d'avouer la réalité de la guerre à des enfants. On veut les protéger de cette horreur comme le jeu nous protège au départ. Au cours de la fuite, on trouve deux prêtresses qui se tiennent au belvédère d'où autrefois elles contemplaient la tempête. Leurs dialogues avec Djidane symbolisent les sentiments qui animent le joueur en cet instant, son état d'esprit. Il se battra jusqu'au bout pour Clayra.

Mais en arrivant au grand temple, on se rend compte que beaucoup de personnes sont absentes. C'est le second avertissement du jeu : Quoique vous fassiez, vous ne pourrez éviter les affres de la guerre. Et le grand temple qui nous apparaît comme un sanctuaire de paix au milieu du chaos n'est pas à l'abri non plus. Alors que l'équipe se prépare pour la suite de la bataille, Beate surprend tout le monde et dérobe la pierre protectrice de la ville.

L'on prend en chasse la générale mais contrairement à Bloumécia, nous ne sommes pas seuls. Tous les habitants que l'on a sauvé nous soutiennent, nous donne des objets. On fera tout pour sauver Clayra, on se vengera de la défaite subie. L'espoir se ravive. Peine perdue, il sera



fracassé sous le poids de la SLR. Beate ne fera aucun détail, sa victoire est nette. Encore une fois, nos personnages sont vaincus. L'amertume du joueur est à son paroxysme, il doit admettre pour la seconde fois qu'il ne peut plus rien faire. La bataille est définitivement perdue.

La fin de tous les espoirs

L'armée d'Alexandrie se retire. Nos personnages, harassés par tant d'échecs, continuent pourtant d'espérer et poursuivent leurs ennemis en abandonnant la ville meurtrie pour tenter d'arrêter les exactions de la reine. Mais rien ne montre au joueur (ni aux personnages) ce qu'il s'apprête à vivre. Branet a ce qu'elle voulait, elle pourrait partir en laissant la ville sinistrée. C'est ce qu'on serait en droit de penser. Or la reine fait appel à Odin car elle veut tester sa nouvelle arme, les chimères. Peu importe la vie des autres. Le ciel se teinte de noir, un rayon de lumière apparaît et pointe vers la ville. Comme les soldats qui observent ce spectacle macabre, on reste incrédule face à la situation. Les trompettes retentissent, la musique est inquiétante. On pressent le cataclysme par la violence des notes jouées.

Odin se dirige vers Clayra et l'anéantit d'un seul coup de lance. Le spectacle est si atroce qu'il sera suggéré par la levée de nuages provoquée par le souffle de l'explosion, témoignage de la toute puissance de la chimère. Nous voyons l'horreur se dessiner devant nous et même nos personnages qui ont assisté à cet événement ne trouvent pas les mots. Nous devinons sans doute aucun le triste traitement réservé à Clayra malgré le drap nuageux qui nous cache cette vision apocalyptique. L'arbre est totalement détruit et les vies qu'il abritait ont été soufflées. Tous ceux que nous avons réussi à sauver s'en sont allés vers le cristal.

Mais ce n'est pas une simple explosion et de simples morts. Le jeu vient de tuer le fragile espoir qu'on entretenait depuis Bloumécia, il nous met face à une réalité que l'on a refusé de voir jusqu'ici. Cette ville sans importance qui a pris une place certaine dans notre cœur nous est violemment arrachée sans le moindre ménagement. Voilà ce qu'est la guerre semble-t-on nous dire. Oui elle est cruelle et injuste mais c'est ainsi. Ce jeu qui nous paraissait enfantin ne l'est pas, une fois la couche de candeur retirée.

On nous avait pourtant envoyé un signal au CD1. Sur l'aérocargo, alors que Bibi est violemment pris à parti par le dernier Valseur, les mages noirs se placent devant leur petit compagnon pour le protéger. En vain. La violence de la scène est grandement amoindrie par la lenteur de l'action et la douce musique. Rien n'est fait au hasard, on vous protège encore à ce stade de l'aventure. Et puis, ce ne sont que des êtres artificiels, leur "mort" n'est pas aussi impactante que celles des êtres vivants et seul Bibi exprimera son courroux. En réalité, cette scène prend une toute autre tournure dès l'instant que l'on rencontre ces golems magiques aussi conscients que nous (le village des mages noirs).

La mort, jusqu'aux fondements de l'Univers

Le jeu continuera à nous faire violence jusqu'à la fin. A tous les stades, il y a des morts, des destructions immenses. Au retour de Terra, on apprend qu'un personnage est mort dû au



tremblement de terre provoqué par Ifa, Papi Moricio. Un simple personnage certes mais qui marque à sa façon le joueur. Pas seulement pour la quête qui lui est liée mais aussi par sa rencontre avec Steiner ("Et toi, tu peux dire ce qui est juste?"). Et aussi parce que le jeu a pris le soin de vous l'annoncer par sa petite fille, une enfant modeste qui vit dans un village pauvre. On ajoute volontairement de la tristesse au malheur de la vie peu envieuse de cette jeune fille. Ce n'est pas grand-chose certes mais c'est justement ce "pas grand-chose" qui rend cette nouvelle triste. C'est la leçon du jeu : Les petits riens sont les grandes choses de ce monde. Clayra est cette petite chose qui laisse une marque indélébile dans le cœur de chaque joueur de Final Fantasy IX.

Mais ce tremblement n'est pas limité au seul village de Dali, il est à échelle planétaire. A notre retour sur Héra, il est relativement aisé de constater les conséquences de l'emballement d'Ifa. La terre est balafrée de racines, l'air est asphyxié par une brume laiteuse et la douce musique qui accompagnait chacun de vos pas laisse place à une mélodie froide et inquiétante. Le voile est déchiré à jamais. Vous n'êtes plus dans le monde enfantin des débuts, vous êtes plongé dans un monde apocalyptique, au cœur des ténèbres.

La mort est présente durant toute l'aventure et Mémoire n'y fait pas exception. Dans ce monde des souvenirs, ce que nous voyons n'est qu'illusion. Au gré de notre progression, le paysage se transforme, raconte une histoire dans le sens inverse du temps où vie et mort se côtoient jusqu'à arriver au point des origines, jusqu'à la singularité que représente le cristal originel. Puis la mort (la non-existence dans le cas de Darkness, Hadès ayant été relégué en boss optionnel) prend forme et nous affronte pour briser notre ultime espoir mais cette fois, nos personnages sont suffisamment forts dans leurs esprits. Ce ne sont pas nos héros qui gagnent grâce à leurs compétences martiales mais bien la peur de mourir qui échoue à briser leurs volontés. Ils n'ont plus peur d'elle et l'acceptent. Et nous aussi, en tant que joueurs, nous finissons par accepter cet état de fait. Nous acceptons l'inéluctabilité de la mort.

À travers ces événements, bien que virtuels, le joueur qui tient la manette mûrit lui aussi. Après la défaite de Darkness, il accepte la mort de Kuja et celle bien plus tragique de Bibi puis de tous les personnages du jeu, toutes inévitables. Car nous assistons à la toute fin du générique à la collision des deux lunes, signifiant que les cristaux de leurs planètes respectives ont fusionné. Il n'y a plus d'Héra, ni de Terra mais un nouveau monde, inconnu. Reste-t-il quelque chose d'avant? Oui, les souvenirs. Car comme nous l'explique Garland, ils sont comme des êtres-vivants, ils grandissent et évoluent comme les âmes. Ils existent toujours dans ce nouveau cristal qui a hérité des souvenirs des planètes défuntes. Tous ces souvenirs font désormais parti de Mémoire mais aussi de la mémoire des joueurs qui ont vécu cette aventure.

Le cas Dagga

Dans la compréhension et l'acceptation des événements, Clayra est un point essentiel. Cette ville fut spécialement créée pour être anéantie, elle fut volontairement sacrifiée par les développeurs. Et cela est d'autant plus honorable qu'on sent la minutie du travail dans la conception de la ville, du relationnel des personnages, des concepts graphiques et la volonté non-cachée de donner cette valeur sentimentale. Et parce qu'il y a tout ce soin, sa perte en est



encore plus tragique.

De fait, lorsque nous assistons impuissants à la destruction de Lindblum par Atomos ou au déchaînement de violence de Bahamut contre la flotte de Branet, nous ne chercherons nullement à combattre, nous savons déjà qu'il n'y a plus rien à faire. Seule Dagga fera exception à cette règle admise de tous (Évidemment, Kweena en est exempt mais il/elle n'est pas vraiment concerné(e)). Pourquoi? Parce que Dagga est encore "vierge" des événements subis par les autres personnages ou ne possède pas leur expérience personnelle. Or et c'est paradoxal, Dagga en faisant mention à plusieurs reprises, elle se sait dépassée par les événements qu'elle ne peut contrôler tout en refusant d'admettre son inaction. Seulement la réalité va bien vite la rattraper et deux événements majeurs vont la plonger dans les abîmes. La mort de la reine Branet et la destruction d'Alexandrie. Dagga finira par accepter les événements et grâce à l'aide de Djidane et ses amis, elle parviendra à prendre sa seconde grande décision, trancher sa longue chevelure pour symboliser sa nouvelle maturité.

Les autres personnages

Nous avons vu 5 des 8 personnages et vous seriez en droit de vous demander de ce qu'il en est des 3 restants. Steiner, Tarask et Eiko. Chevalier du royaume, Steiner connaît bien la guerre, c'est même lui qui appuie la requête de Djidane lorsque ce dernier dit à Dagga de rester loin des champs de batailles. Il en a l'expérience et il montre tout son sang-froid lorsqu'Alexandrie est attaquée. Pour ce qui concerne Tarask, il a le combat dans le sang et fait preuve d'un stoïsme à tout épreuve. Cela sera révélé notamment à l'lifa lorsqu'il déclare qu'il ne faut pas se mêler de la bataille, prévoyant même le vainqueur de l'affrontement.

Il nous reste alors Eiko. Eiko est un cas particulier puisqu'elle est tombée dans la désolation depuis la naissance. Dans une cité en ruines, sans parent, elle a déjà vécu la mort de son grand-père et la solitude bien qu'entourée de mogs. Au contraire de Dagga et malgré son jeune âge, Eiko a développé une certaine maturité mêlé à une certaine forme d'insouciance dû à son jeune âge. Cela lui permettra d'encaisser les événements sans difficulté apparente.

Conclusion

J'espère que cette lecture aura parlé aux vétérans et aura éclairé les personnes qui ont joué à FFXIX. Il y a tant de choses à raconter et Clayra est l'une d'entre elle. J'espère vous avoir démontré qu'elle est loin d'être anodine ou inutile comme pourrait le laisser une première impression.



*Les univers et personnages des différentes oeuvres sont la propriété de leurs créateurset producteurs respectifs.
Ils sont utilisés ici uniquement à des fins de divertissement etles auteurs des fanfictions n'en retirent aucun profit.*

2026 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés