



Chapitre 6 : Comment s'est arrêtée la tempête de sable?

Par DethI_Reborn

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

[Voir les autres chapitres.](#)

Introduction

Lors de sa pérégrination au royaume de Bloumécia, le joueur assiste à un événement assez particulier. À la suite d'une cérémonie censée renforcer la tempête de sable qui protège la ville de Clayra, celle-ci s'estompe soudainement et laisse place à un ciel bleu étincelant.

S'il est assez aisé de comprendre pourquoi ce phénomène s'est brutalement arrêté, il reste une question suspendue aux lèvres du joueur depuis plus de 20 ans : Que s'est-il exactement passé?

L'homme venu du désert

Evacuons directement la ou les personnes à l'origine de l'arrêt de cette tempête. A Bloumécia, Djidane et Freyja espionnent une conversation entre Branet, Beate et Kuja. Dans celle-ci, il est clairement explicité que Kuja va agir contre la tempête de sable car Branet en semble incapable.

A propos de cette conversation, il paraît surprenant que Kuja soit au courant que le roi de Bloumécia se soit réfugié à Clayra. Cela pourrait passer pour une facilité scénaristique mais elle peut s'expliquer simplement : Kuja arrive dans la cour royale, il en repart suite à la défaite du groupe à dos de SilverDragon. La déduction est assez simple, Kuja était à l'extérieur de Bloumécia dans les airs, a observé la fuite du roi vers Clayra puis est venu voir Branet pour l'en informer.

Les théories

Maintenant, vous vous demandez sûrement comment Kuja a procédé pour arrêter la tempête, comment a-t-il fait? Malheureusement, le jeu ne nous dit jamais quelles méthodes ont été employées. A la place, nous ne pouvons que spéculer et c'est ce que vous propose ici :

- **Branet a attaqué la tempête de sable** : C'est une hypothèse que j'ai trouvé sur le net. Son problème est que Branet n'irait pas quémander de l'aide à Kuja si elle pouvait se passer de ses services, chose qu'elle fera d'ailleurs bien plus tard (et qui lui coûtera la vie).

- **L'énergie de Freyja** : Selon certains, l'énergie insufflée par la chevalier-dragon aurait eu un



effet néfaste, ce qui aurait eu pour conséquence de briser les cordes. Mais difficile d'imaginer que des prêtres qui manipulent la tempête depuis 100 ans puissent commettre une telle erreur dans un instant si critique.

- **Un mauvais présage** : Dit textuellement par le jeu, c'est un peu la facilité que prennent certaines personnes. Final Fantasy IX fait rarement les choses au hasard et ce mauvais coup du sort n'avait rien d'hasardeux.

- **Un traître parmi l'assistance** : En particulier la prêtresse qui jouait de la harpe, celle-ci aurait volontairement brisé les cordes. C'est une possibilité que je trouve néanmoins peu plausible étant donné que tous les habitants de Clayra aiment leur ville, sans exception. Dans l'absolu, rien n'affirme ou n'infirme cette hypothèse mais beaucoup d'éléments manquent pour étayer cette affirmation.

- **L'invincible** : J'ai peu vu cette supposition sur le net. L'idée paraît séduisante surtout que bien plus tard dans le jeu, c'est ce même vaisseau qui affaiblira les ailes de lumières d'Alexandre (sachant que la dite pierre de la harpe est un des 4 fragments de la pierre d'invocation de cette chimère). Mais le gros problème de cette hypothèse (un des deux car j'expose le second plus tard et qui appuiera mon hypothèse), c'est que par rapport au déroulé de l'histoire, il n'est pas dans l'intérêt de Kuja de dévoiler sa carte maîtresse à cet instant. Dévoiler l'invincible à Branet aurait posé un énorme frein à cette dernière et celle-ci n'aurait peut-être attaqué aveuglément son allié, ce que prévoyait Kuja au passage. Bien que l'hypothèse soit crédible, elle pose un souci de cohérence plus tard dans l'histoire.

Le diable est dans les détails.

Avant de nous pencher sur l'hypothèse que je souhaite vous exposer, parlons un peu d'un monstre assez banal. Le fourmillon qui garde l'entrée de Clayra nous est présenté comme une créature calme or il se déchaîne avec férocité, jettant le pauvre Puck au sol. Si l'on connaît le caractère assez électrique du souriceau (souris, électrique, Pikachu), on peut imaginer dans un premier temps que le jeune prince est à l'origine du courroux de la bestiole.

Mais saviez-vous que le fourmillon est un monstre issu de FFIV et qu'il est aussi défini comme un monstre pacifique? Et étrangement, ce même fourmillon devient agressif alors que le jeune prince de Damcyan tentait de s'en approcher. Après l'avoir vaincu, Edward se demande pourquoi le fourmillon, si calme car apprivoisé, les a subitement attaqué. La réponse de Cecil est sans équivoque : Les monstres qui apparaissent et se multiplient portent une aura malfaisante.

Cette aura malfaisante est un phénomène bien connu dans FFI. Dans la petite cité de Gaza Est, un prêtre dira que des monstres sont apparus depuis la venue du groupe des mages noirs. Et à plusieurs reprises, à Iifa, Memoria ou même Alexandrie, Kuja nous démontre son pouvoir de faire appel aux monstres et surtout de les créer.

Je tiens toutefois à apporter une précision qui me semble importante. Si je vous parle de FFIV



et que je met en lien ses attributs à ceux de FFI, c'est tout simplement parce que FFI est un hommage à ses prédécesseurs et qu'il contient de nombreux éléments des FF qui l'ont précédés. Si des éléments sont habituellement réutilisés dans la série, FF9 en est rempli qu'ils soient mineurs (la musique de Rufus jouée par l'orchestre du *prima vista*) ou majeurs (Djidane vient d'un autre monde comme un autre héros de FF). Et le fourmillon fait parti de ses références.

Pour ceux que ça intéressent, voici un lien en anglais des allusions et références aux anciens jeux de la série : https://finalfantasy.fandom.com/wiki/Final_Fantasy_IX_allusions

Un mage puissant

Petit apparté sur Kuja qui me semble important, beaucoup sous-estiment la puissance de Kuja de par son apparence androgyne, son style vestimentaire ou encore sa gestuelle et son vocabulaire. Mais c'est oublier que l'habit ne fait pas le moine. On pourrait prendre exemple avec Kefka, le bras-droit de l'empereur, fringué comme un clown (au sens littéral), fuyant lâchement les combats alors qu'il est un soldat d'élite pour au final être au sommet du monde. Si au départ Kuja fait de démonstration de sa toute puissance un sortilège ridicule sur la princesse Grenat, il va vite démontrer ses capacités en créant des Baskervilles à la volée ou esquiver dans le plus grand calme un assaut de Bahamut. Kuja use de la magie avec une facilité déconcertante et use d'une grande puissance quand c'est nécessaire, par exemple lorsqu'il ranime et fait fusionner Pile&Face, les siamois, d'un seul geste. Rappelons que du point de vue du scénario, il est un puissant ange de la mort.

Et c'est là qu'intervient le second problème de la théorie de l'invincible. En effet, incapable de venir à bout de la tempête de sable, il ferait appel à son chariot diabolique. Non seulement, cela créerait un souci de cohérence plus tard dans l'histoire mais diminuerait de manière significative la vraie force de Kuja. Et c'est aussi cette raison qui me plaît davantage qu'un traître parmi les rangs des habitants de Clayra : Un grand sorcier dont la magie est capable de stopper le pouvoir d'un fragment de chimère. Cela apporte une plus-value énorme au personnage.

Comment a fait Kuja?

Dans cette hypothèse, c'est Kuja qui est à l'origine de l'arrêt de la tempête par une infusion de magie noire ou de brême. Cela rejoint l'hypothèse de l'infusion d'énergie de Freyja mais maléfique cette fois-ci.

Si on peut imaginer qu'il pourrait effectuer un rituel depuis les airs (Rose Rouge ou SilverDragon) dans le cas de la magie, la possibilité au sol est pour ma part la plus probante (magie/brême). Avec l'effet de courant d'air ascendant, l'énergie peut facilement remonter vers le sommet alors qu'elle serait bien moins efficace sinon inutile depuis les airs. De surcroît, Kuja aurait même le loisir de s'approcher au plus près de la tempête voir de complètement être à l'intérieur pour la corrompre plus aisément.



Kuja use donc de sa magie noire ou utilise la brume pour corrompre la tempête et celle-ci, par ses courants ascendants, va favoriser la propagation de cette énergie néfaste. Cette dernière remonte au village et touche le fourmillon qui s'agite, premier signe apparent du maléfice lancé par le génome.

Par la suite, il est difficile de dire ce qu'il s'est exactement passé mais on peut penser que Kuja a maintenu son incantation jusqu'à ce que la tempête se volatilise, infusant sa sombre magie en même temps que celles des prêtres et de Freyja qui souhaitaient renforcer la tempête. Bien que cette hypothèse soit crédible, elle restera en l'état car jusqu'à présent, les développeurs n'ont jamais apportés la moindre réponse.

Pour terminer

Il me reste un dernier aspect à aborder. Plus haut, je vous ai parlé du fourmillon qui s'agite. Ce monstre, vous le retrouverez plus tard, à un seul endroit : Dans les sables mouvants qui donnent accès au palais du désert, lieu où se terre Kuja.

Simple coïncidence ou détail habile pour que nous fassions le lien avec le fourmillon de Clayra? Comme vous le savez sûrement, le jeu fait rarement des choses au hasard. Le palais du désert n'étant pas sur le continent de la brume, cela revient à garder une seule possibilité sur les actions de Kuja : C'est sa magie qui a dissipé la tempête de Clayra.

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

[Voir les autres chapitres.](#)

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

2026 © Fanfiction.fr - Tous droits réservés