



## Chapitre 13 : Uchronie : FFI sans Bibi

Par DethI\_Reborn

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

[Voir les autres chapitres](#).

---

### Introduction

Que ce serait-il passé si Bibi n'était jamais venu voir la pièce de théâtre à Alexandrie? Si vous pensez qu'il ne s'agit que d'un détail sans importance, vous allez pouvoir constater que dans cette uchronie, un simple petit détail peut changer toute l'histoire.

### Pas de capuche brûlée

La première conséquence directe est que la princesse Grenat part incognito d'Alexandrie. En effet, le jeu se déroule tout à fait normalement à un détail près, Bibi ne vient pas jouer les trouble-fête durant la pièce de théâtre. Ainsi, Grenat n'est pas révélée à la reine tandis que Steiner pense que la princesse est morte devant ses yeux. Après s'être relevée, Grenat essaie discrètement de sortir de la scène et Steiner, incrédule, finit par la suivre. La princesse, à l'abri des regards, ôte sa capuche et parle avec Djidane avec qui elle a une certaine affinité. Après quelques échanges, Steiner débarque et s'agite, ne comprenant pas la situation. Mais il n'aura pas le temps d'avoir des réponses puisque le Prima Vista décolle, la pièce de théâtre s'étant achevée.

Du côté d'Alexandrie, la Reine est rapidement informée que Grenat est absente et que la griffe du dragon est manquante. Mais contrairement au jeu, Branet décide d'enquêter pour en apprendre plus et tenter de comprendre ce qu'il s'est passé.

Pendant ce temps, le Prima Vista continue son chemin en direction de Lindblum. Désormais au courant des intentions de la princesse, Steiner décide de rester auprès d'elle mais il n'approuve pas pour autant la fuite de Grenat et ne supporte pas qu'elle s'acoquine à des brigands, en particulier avec Djidane qu'il méprise. Djidane est d'ailleurs tenu un peu à l'écart de Grenat. Contrairement au jeu, le voleur ne bénéficie plus du même contexte pour partager quelque chose avec la princesse, sa relation est quelque peu plus distante. Toutes les péripéties qui



renforcent leur amitié ne se dérouleront jamais tout comme les intrigues d'Alexandrie autour des mages noirs.

Une fois arrivés à Lindblum, Grenat et Steiner se séparent des Tantalas pour retrouver un Cid transformé en Puluche. Celui-ci les informe qu'il a reçu une demande de Branet à propos de Grenat, demandant l'extradition de la princesse si le royaume de Lindblum la détenait et qu'une demande similaire fut adressée au royaume de Bloumécia. En cas de refus, la Reine d'Alexandrie menace d'aller jusqu'au conflit armé. En effet, Branet, sous-estimant la volonté de Grenat (puisque'elle ne l'a pas vu s'enfuir et ne l'imagine pas être capable de fuguer), en est arrivée à la conclusion qu'un royaume étranger avait kidnappé la princesse pour en faire un moyen de pression diplomatique. En attendant les réponses des différents royaumes, elle prépare ses armées, notamment près de la frontière avec Bloumécia où des tensions éclatent suite à la requête d'Alexandrie. Cette attitude s'explique par la paranoïa installée dans l'esprit de Branet, aspect que l'on peut retrouver dans le jeu original mais la différence est que cette fois, la paranoïa est plus accentuée par des faits que Branet s'imagine, que l'enlèvement de sa fille rend plus concret.

A Lindblum, la situation évolue peu. Cid assure à sa nièce qu'il prend la situation en main et les Tantalas retournent à leurs occupations quotidiennes. Sauf Djidane. Car depuis qu'il a quitté Grenat, il ne fait que penser à elle. Rongé par le chagrin, il décide de braver la surveillance du château. Grâce à ses habilités de voleur, il parvient aisément à déjouer la sécurité et, guidé par une mystérieuse chanson, il finit par retrouver la princesse. Mais malgré une attirance réciproque, le dialogue s'engage difficilement. Le jeune homme peine à expliquer sa présence et Grenat ne comprend pas ce que le voleur fait ici. Voyant qu'il n'arrive à rien et gêné de son intrusion auprès de la princesse, il la quitte en s'excusant tout en lui donnant vaguement les raisons de sa présence. Il voulait la voir, c'est tout ce qu'il en dira

Durant ce temps, les choses ont bougées à l'est. Branet a reçu une réponse de la part de Bloumécia mais celle-ci n'est pas du goût de la reine. Le roi de Bloumécia répond simplement qu'il ne s'abaisserait jamais à une telle manœuvre et exprime son mécontentement suite à la menace d'Alexandrie. Cette tentative de se disculper tout en tentant de modérer les ardeurs de Branet va précipiter les deux royaumes dans le conflit. Convaincue que Bloumécia lui cache Grenat, elle prend l'initiative et attaque.

Comme dans le jeu, Alexandrie prend le dessus grâce aux mages noirs. Le roi de Bloumécia fait envoyer un émissaire à Lindblum. Dans cette dernière, on retrouve Djidane à la taverne. Il croise son amie, Freyja, or la conversation ne tourne qu'autour de Grenat. Freyja remarque que le jeune homme est tourmenté et tente de le conseiller du mieux possible malgré ses déboires amoureux. Les deux, suite à quelques échanges, en viennent à parler de la chasse qui a prochainement lieu. Freyja, qui y participe dans l'espoir de retrouver Fratley, dit à Djidane que cet événement est un bon moyen de se faire remarquer par la princesse. Djidane finit par accepter d'y participer.



Mais alors que tout Lindblum se prépare à la fête, un événement vient troubler la quiétude du château. L'émissaire de Bloumécia, gravement blessé, arrive dans la salle du trône et demande assistance au roi Cid. Contrairement au jeu, Branet n'a pas consacré de temps et de moyens à retrouver Grenat et à préparé un peu plus tôt son armée, ce qui explique que la venue de l'émissaire intervienne plus tôt dans le scénario.

Le roi Cid doit prendre une décision délicate. La fête de la chasse est en effet très importante à Lindblum mais l'urgence de la situation le contraint à l'annuler temporairement pour mobiliser ses armées afin de soutenir Bloumécia. La fête n'ayant pas lieu, les armées de Lindblum et leur flotte peuvent rapidement être mobilisées.

Durant ce temps, la Reine Branet a conquis la capitale ennemie mais le roi s'est enfui à Clayra. A ce niveau, tout se déroule comme dans le jeu. Kuja promet son aide tandis que Pile&Face se sont rendus à la caverne de Guismar pour réduire les dernières poches de résistance et corrompre le seigneur éponyme qui protège l'accès au royaume de Bloumécia.

Du côté de Grenat et Steiner, peu de choses bougent même si la princesse se lamente de son inaction, elle n'a pas l'audace que Djidane dans le jeu original lui a insufflé. Du côté de Djidane, il en déduit qu'il s'est passé quelque chose de grave pour que la fête soit annulée. L'armée de Lindblum se mobilisant, il comprend qu'un conflit armé est à venir. Malheureusement, ni le voleur ni la princesse n'auront de rôle prépondérant dans la suite du conflit.

Suite à sa victoire, Branet vient assiéger Clayra et demande à Kuja de briser la barrière de sable. La tempête finit par se dissiper mais après avoir laissé place à un grand ciel bleu, celui-ci se teinte de couleurs sombres. A bord de la Rose Rouge, Branet aperçoit avec effroi que toute la flotte de Lindblum s'est réunie. Cette dernière prend d'assaut le vaisseau de la reine. Une courte bataille s'engage entre Branet et ses mages noirs face à la flotte de vaisseaux mais submergée par le nombre, la reine est rapidement défaite et meurt à bord de la Rose Rouge. Face à ce désastre, la générale Beate sonne la retraite des armées d'Alexandrie. Clayra est sauvée et la paix règne à nouveau. Grenat est sacrée Reine du royaume d'Alexandrie.

Toutefois, Grenat est marquée par le décès de sa mère adoptive et porte cette responsabilité sur son oncle. Sans toutes les péripéties suivies dans FF9, Grenat est incapable d'être une reine avisée et est animée par une certaine rancoeur. C'est alors qu'un homme se présente au royaume. Kuja, le génome, réussit à corrompre la reine Grenat comme il l'a fait avec sa mère et écarte Steiner et Beate, des personnes de confiance et capables. La différence est cette fois que Grenat est habitée par la puissance des chimères. Kuja, propriétaire de la salle des ventes à Treno, lui propose des objets très prisés afin de compenser son manque de maîtrise, un peu à l'image de ce que l'on peut voir avec Branet.



A Lindblum pendant ce temps, la fête de la chasse à enfin lieu. Ayant appris que la princesse est rentrée à Alexandrie, Djidane n'y participe plus et Freyja, au courant du conflit, s'est retirée depuis longtemps à Bloumécia pour aider à la reconstruction de la cité et éventuellement retrouver Fratley (qu'elle ne retrouvera jamais). Alors que Lindblum est totalement occupée par les festivités, la ville subit de plein fouet des explosions provoquées par des boules de feu. Dans le ciel, les habitants aperçoivent un immense dragon. Totalement pris au dépourvu et assailli de monstres à cause de la chasse, Lindblum ne peut se défendre. Le roi Cid tente de négocier une paix mais contrairement à Branet, Grenat refuse et s'entête. La ville de Lindblum sera entièrement rayée de la carte par la puissance de Bahamut. Aucune vie n'est épargnée. Seul un jeune garçon blond survivra miraculeusement à l'assaut.

Par la suite, Grenat s'en prend au royaume de Bloumécia, tout aussi coupable à ses yeux. Sans sommation, la Reine Grenat invoque Ifrit et répand un feu purgateur à la base de Clayra, transformant la verdure en un véritable brasier. L'arbre est complètement dévasté et leurs habitants périssent sous l'effet des brûlures et de la chaleur infernale. Suite à cela, Grenat amène ses armées à Bloumécia. Ayant organisée une défense dérisoire, Freyja tente de parlementer avec la Reine. Mais le cœur corrompu de Grenat ne lui fait pas entendre raison. Pour cette fois-ci c'est Shiva, maîtresse des glaces, qui est appelée. L'air s'assèche et lentement les gouttes d'eaux se cristallisent pour recouvrir la cité de pluie d'un manteau blanc. En quelques secondes, La magnifique Bloumécia est figée dans la glace. A ses portes se tient Freyja dont le visage terrifié est désormais pétrifié par le froid.

Pendant ce temps, dans les ruines de Lindblum, Djidane s'éveille et sort des décombres. Tout autour de lui est dévasté et les cadavres de ses compagnons joutent les débris d'habitations. Devant un tel désastre et la perte de ses proches, Djidane explose et laisse éclater sa colère. Ses sentiments éveillent sa nature latente d'ange de la mort.

De retour à Alexandrie, Grenat revient victorieuse mais le regret s'empare d'elle, comme si elle s'en voulait d'avoir causé tant de désastres et écarté d'elle tant de proches. Malheureusement, ni Steiner ni Beate ne sont là pour la conseiller, Kuja ayant pris soin de s'en délester au fur et à mesure et les ayant enfermés dans les geôles d'Alexandrie. Sentant son moment arriver à terme, le génome va tenter d'exécuter ce qu'il s'est passé un temps dans le jeu d'origine. A l'aide de Pile & Face, la Reine Branet avait extrait les chimères de sa fille pour s'en servir. Mais alors que Kuja allait mettre son plan à exécution, un grondement sourd résonne dans toute la ville d'Alexandrie. Un jeune homme entouré d'une aura mystique terrasse les habitations et les gardes qui tentent de l'arrêter. Djidane, dans une transe incontrôlable, libère une énergie dévastatrice qui anéantit tout sur son passage.

Depuis la fenêtre du château, Grenat et Kuja observent la scène. Malicieux, Kuja envoie Grenat en lui assurant que ses chimères lui donneraient la victoire. Sur la grande place de la ville, les deux jeunes gens se retrouvent. La discussion étant assez envenimée et ne menant à rien, le duel démarre rapidement. Mais à la grande surprise de Grenat, Djidane surpasse largement la



puissance des chimères. Apeurée, Grenat tente de fuir la place mais Djidane la rattrape et d'un geste lui ôte la vie, ce qui surprend Kuja qui a assisté à la démonstration de force de son jeune frère.

Djidane continue de progresser mais Kuja a le temps de s'enfuir à dos de SilverDragon. Laissant exploser son courroux, le jeune voleur, dans un geste de rage, annihile la capitale dans une immense explosion. Comme les précédentes villes, Alexandrie est rayée de la carte, laissant place à un trou immense. Cet événement marquant cause l'arrivée d'un individu mystérieux. A bord de l'invincible, Garland est venu voir l'origine de l'explosion qui a fortement endommagé Héra. Il y trouve Djidane et le ramène sur Terra.

Kuja est durant ce temps revenu à Treno. Ayant perdu toute possibilité d'obtenir des chimères de Grenat et ne pouvant atteindre la transe car privé de l'invincible, Kuja se sait menacé et se met à réfléchir à une solution. Ne pouvant accéder au pic de Goulg, Kuja se rend au village de Madahine-salee pour voir s'il trouve un moyen d'accéder aux chimères. Dans le village en ruines, il rencontre Eiko. La jeune fille, intriguée par la présence de l'homme, commence à converser malgré la réticence de Moug. Kuja ressent la puissance des chimères d'Eiko et décide de la manipuler. Il réussit à la convaincre de la menace planétaire que fait causer Garland à Héra et Eiko décide de joindre ses faibles forces à celles de Kuja.

Sur Terra, Djidane s'est réveillé. Garland lui explique la situation et sa vraie nature, ce que Djidane, contrairement au jeu, accepte plus aisément à cause de son ressentiment envers Kuja et après qu'il ait tout perdu sur Héra. En effet, Garland spécifie bien à son génome que Kuja est responsable des catastrophes survenues sur Héra. Djidane décide donc de retourner sur Héra pour retrouver Kuja et lui faire payer ses crimes.

Rapidement, Kuja est retrouvé par Djidane grâce à l'invincible. Cette fois-ci, Kuja s'est décidé à épauler sa partenaire par peur de subir un autre échec, le condamnant définitivement. Mais Djidane, surpassant nettement Kuja n'en fait qu'une bouchée. Eiko, tentant au mieux d'aider son nouvel allié est mise en difficulté. C'est alors que Moug intervient et se transforme pour protéger Eiko.

Devenu Marthym, Moug inflige des dommages importants à Djidane. Kuja en profite pour attaquer lâchement son frère dans le dos et mettre fin à sa vie non sans un certain plaisir malsain. Après s'être délecté de la mort de son adversaire, Kuja exulte, ce qui choque la petite Eiko qui se demande si elle n'a pas commis une erreur. Mais pressée par Kuja et à présent que Moug est devenue une chimère, Eiko ne peut plus faire machine arrière.

Le petit groupe monte à bord de l'invincible et se rend à Terra via l'île de lumière. Garland, qui pense accueillir un Djidane victorieux, est surpris de revoir son ancien génome mais aussi cette



jeune fille qui commande aux chimères. Un dialogue s'engage entre Garland et Kuja et ce dernier, habilement, met son maître en porte-à-faux. Le forçant à dévoiler son plan à Eiko et Kuja, apparaissant comme un être de bonne volonté, la jeune fille choisit rapidement son camp.

Garland est défait après un combat. Alors que Kuja s'amuse de voir son maître vaciller, Eiko tente de protéger le vieil homme, suppliant Kuja de ne pas le tuer. C'est alors que Kuja décide d'abattre sa carte maîtresse pour tenter de faire basculer Eiko définitivement. Il révèle à la jeune fille ce qu'il s'est passé il y a 10 ans à Madahine-salee et que le fautif est celui qu'elle tente de protéger. Bouleversée par cette révélation, Eiko a toutefois une réaction étrange et décide malgré ça de protéger ce vieil homme qui a anéanti sa tribu.

Un court silence s'installe et Kuja, insatisfait, commence à montrer un visage différent et menace ouvertement la jeune fille. Celle-ci ne se démonte pas pour autant et explique pourquoi elle a agit ainsi. Elle voulait vérifier la mise en garde de Moug plus tôt, qui s'est révélée juste. Bien qu'elle soit emplie de rancœur à l'égard de Garland, Eiko trouve encore plus insupportable de s'être faite manipuler par Kuja.

Kuja tente de s'en prendre à la jeune invokeuse mais celle-ci est protégée par la puissance de Moug dont la force rivalise avec celle du génome. Garland, à bout de forces, assiste au combat, impuissant. Le duel étant équilibré, Kuja, qui sait que Garland, une fois rétabli s'en prendra à lui, lance une attaque pour tenter de tuer son ancien maître. A genoux, Garland n'a pas le temps d'esquiver l'attaque de même qu'Eiko totalement surprise par l'action du génome. Transpercé par un rayon d'énergie, Garland rend son dernier souffle et s'effondre.

Le duel continue. Eiko tente tout pour venir à bout du génome mais celui-ci se laisse étrangement faire. Car bien avant l'arrivée sur Terra, Kuja en a profité pour absorber les âmes de l'invincible. Après avoir subi des dommages conséquents, Kuja atteint la transe pour la première fois et d'un geste, il élimine la jeune fille grâce à la puissance d'Ultima. Touchée de plein fouet par l'attaque, Eiko s'effondre et meurt.

Plus personne ne peut désormais s'opposer à Kuja. Au sommet du pandémonium, il observe un petit village, celui de Branval. Lorsqu'il s'y rend, il fait la connaissance de Mikoto qui se présente à lui. Bien qu'il soit surpris et connaissant la menace que fait peser un autre ange de la mort, Kuja, imbu de sa puissance et grisé de ses victoires demande la soumission de tous les génomes à ses ordres. Il profite de leur naïveté et de leur intelligence limitée pour imposer sa volonté.

Mais alors que le destin semble enfin lui sourire, Kuja se sent grandement faiblir. La vie semble lui échapper sans qu'il ne puisse rien y faire. En effet, à l'image des mages noirs, la durée d'existence du génome a atteint sa limite. Celui-ci dans ses dernières secondes de vie





découvre un sentiment nouveau, la peur de mourir. La panique et la terreur se dessine sur son visage mais à peine a-t-il découvert la sensation qu'il rend l'âme.

Désormais sans personne, les génomes sont totalement perdus. Plus rien dans les années à venir ne se passera dans les deux mondes jusqu'à ce que la fusion, devenue incontrôlable depuis la mort de Garland, achève son oeuvre. Les cristaux d'Héra et de Terra fusionnent, faisant que dans ce scénario, la fin est identique à celle vécue dans le jeu original.

Si la fin semble similaire à l'histoire initiale, le fond est diamétralement opposé. Nous avons vu nos personnages virer dans une version très sombre d'eux même. Quand dans le jeu d'origine Djidane dit à Darkness que le souvenir de leur victoire perdurera, il crée un précédent qui permet à la volonté de vivre de surpasser la non-existence.

Or dans cette uchronie, il se produit l'inverse. Djidane a cédé à sa nature destructive, Grenat est rongée par la noirceur, Kuja est pétrifié par une peur absolue. Là où l'espoir et la beauté de la vie étaient auparavant triomphants, ils sont ici annihilés. C'est une victoire totale de la non-existence, sans combat. Une défaite totale pour la vie.

## Fin de l'histoire

A travers ce scénario possible, la venue de Bibi montre combien cet élément mineur est d'une importance capitale dans la suite du jeu. Sans lui, le début de l'aventure, si important, n'a pas lieu.

Si certains choix dans cette uchronie peuvent surprendre, ils découlent pourtant d'éléments existants dans le jeu. Si l'on prend l'exemple de Grenat, ce sont les péripéties qu'elle vit aux côtés de Djidane et leur rapprochement qui font de Grenat une personne plus capable. Cela n'arrivera malheureusement jamais à cause d'une simple capuche qui ne prendra jamais feu. C'est un détail presque insignifiant et pourtant, il change tout à la suite de l'histoire.

---

Publié sur [Fanfictions.fr](https://www.fanfictions.fr).  
[Voir les autres chapitres.](#)

