

**LA LÉGENDE
FINAL FANTASY XIII**

JÉRÉMIE KERMARREC

La Légende Final Fantasy XIII
de Jérémie Kermarrec
est édité par Third Éditions
10, rue des Arts, 31000 Toulouse
contact@thirdeditions.com
www.thirdeditions.com

Nous suivre:  @ThirdEditions —  Facebook.com/ThirdEditionsFR —  Third Éditions

Tous droits réservés. Toute reproduction ou transmission, même partielle, sous quelque forme que ce soit, est interdite sans l'autorisation écrite du détenteur des droits.

Une copie ou reproduction par quelque procédé que ce soit constitue une contrefaçon passible de peines prévues par la loi n° 57-298 du 11 mars 1957 sur la protection des droits d'auteur.

Le logo Third Éditions est une marque déposée par Third Éditions, enregistré en France et dans les autres pays.



Directeurs éditoriaux : Nicolas Courcier et Mehdi El Kanafi
Édition : Damien Mecheri
Assistants d'édition : Ken Bruno et Ludovic Castro
Textes : Jérémie Kermarrec
Relecture : Zoé Sofer (préparation de copie) et Charles Vitse (épreuves)
Mise en pages : Julie Gantois
Couvertures : Frédéric Tomé
Ex-libris : Xavier Collette

Cet ouvrage à visée didactique est un hommage rendu par Third Éditions à la grande saga *Final Fantasy*.

L'auteur se propose de retracer un pan de l'histoire des jeux vidéo *Final Fantasy XIII* dans ce recueil unique, qui décrypte les inspirations, le contexte et le contenu de ces titres à travers des réflexions et des analyses originales.

Final Fantasy est une marque déposée de Square Enix. Tous droits réservés.

Le visuel des couvertures est inspiré de *Final Fantasy XIII*.

Édition française, copyright 2021, Third Éditions.

Tous droits réservés.

ISBN : 978-2-37784-195-0

Dépôt légal : juillet 2021

Imprimé dans l'Union européenne par TypoLibris

LA LÉGENDE FINAL FANTASY XIII



THIRD
éditions

SOMMAIRE

Avant-propos	07
Chapitre 1 : Univers	13
Chapitre 2 : Création	121
Chapitre 3 : Musique	301
Chapitre 4 : Décryptage	347
Chapitre 5 : Thématiques	381
Conclusion	449
Bibliographie	457
Remerciements	477

LA LÉGENDE FINAL FANTASY XIII

AVANT-PROPOS



« Quand l'art ne se développe plus, il perd tout son sens. Lorsqu'un spectacle est joué encore et toujours de la même façon, ce n'est plus un spectacle, c'est un rituel. [...] Je vais redonner vie à cet art en brisant les codes établis. Mon spectacle restera gravé dans leur mémoire à tous. »

DANS cette réplique assénée par Lightning alors qu'elle vient d'enflammer – littéralement – la scène de Yusnaan, il est difficile de ne pas lire le manifeste des créateurs de la trilogie *Final Fantasy XIII*. Certes, cette réflexion évoque l'essence même de la vénérable série née en 1987, qui doit probablement sa longévité au perpétuel recommencement proposé par chaque nouveau numéro. Celui-ci est une chance, car il permet aux développeurs de raconter des histoires diverses et variées dans des univers toujours inédits, au lieu de rejouer effectivement le même spectacle. Cependant, il constitue aussi un risque, car rien ne garantit que le triomphe de l'un se transmettra à l'autre si la formule est trop bouleversée. À trop vouloir refaire le monde, on peut négliger les recettes qui fonctionnent. Et à trop se considérer comme unique, on finit par ne pas sentir vers quoi évolue son propre domaine.

Qu'à cela ne tienne : l'équipe de *FFXIII* a décidé de faire sienne cette proposition, en partant du principe que ce qui a marché jusque-là porterait sans doute une nouvelle fois ses fruits. Une croyance contre laquelle elle a buté bien malgré elle.

Pour beaucoup, le nombre 13 est maudit. Pure superstition ou réalité ? Dans le doute, mieux vaut ne pas tenter le mauvais œil. Certains immeubles passent directement du douzième au quatorzième étage. Il existe des hôtels qui préfèrent mettre à disposition une chambre « 12a ». Beaucoup se méfient des vendredis 13, si bien qu'on a inventé un mot pour cela : la paraskevidékatriaphobie. D'ailleurs, les astronautes de la mission *Apollo 13* ont frôlé la mort ! Et vous savez quoi ? Ils ont décollé à 13 h 13 ! C'est dire s'ils l'avaient bien cherché. Pourtant, dans certaines régions, ce nombre est à l'inverse synonyme de chance. Ailleurs encore, il ne signifie pas grand-chose. C'est le cas du Japon, où l'on redoute plutôt le 4 et le 9 pour cause d'homophonie de mauvais augure – la mort (死, *shi*) pour l'un, la souffrance (苦, *ku*) pour l'autre. D'aucuns feront alors remarquer que 4 et 9 font 13... Il est toujours possible de déceler le mal, même là où il n'est pas !

Peut-être êtes-vous de ceux qui voient en *FFXIII* un épisode maudit. Ou, qui sait, vous y avez trouvé un plaisir chanceux. Peut-être avez-vous pensé

que ses deux suites marchaient sur la voie de la rédemption. Ou bien, au contraire, leur simple existence est une abomination à vos yeux.

Peu importe votre opinion. Dans ce livre, tout le monde sera le bienvenu, car fortune et malheur sont les deux faces d'une même pièce. La création d'une œuvre de grande ampleur, réussie ou non, est toujours édifiante en cela qu'elle est profondément humaine. Ainsi, non seulement nous allons suivre l'épopée incroyable de personnages héroïques à travers l'espace et le temps, mais nous allons aussi – et surtout – découvrir les mésaventures d'un groupe de développeurs qui, pourtant armé de remarquables succès, a été brutalement dépassé par ses ambitions. Bien au-delà du récit de la genèse de ces trois titres, c'est l'histoire d'une période charnière de Square Enix qui s'offre à nous, pour ne pas dire de l'industrie japonaise du jeu vidéo. Pour l'exprimer dans une langue qu'affectionnent les créateurs de *FFXIII* : *sic transit gloria mundi*.

J'espère être, pour cela, un guide digne de ce nom.

Bonne lecture à toutes et à tous !

L'auteur

Jérémy Kermarrec est traducteur dans l'industrie du jeu vidéo, où il a travaillé à des titres tels que *Destiny*, *Tropico* et *Fortnite*. Avant toute chose, il est passionné par la série *Final Fantasy* depuis le septième épisode, ce qui l'a poussé à rejoindre, en 2001, l'équipe du site amateur *Final Fantasy World*, dont il est aujourd'hui l'unique rédacteur. Il est également le coauteur du livre *Nobuo Uematsu – Smile Please. La biographie officielle*, paru chez les éditions Pix'n Love, et l'auteur de *La Légende Final Fantasy XV* chez Third Éditions.

LA LÉGENDE FINAL FANTASY XIII

CHAPITRE 1 UNIVERS





COSMOGONIE ET PRÉMICES

Les éléments de ce récit sont l'agrégation des jeux *Final Fantasy XIII*, *Final Fantasy XIII-2* et *Lightning Returns: Final Fantasy XIII* ; des romans *Final Fantasy XIII Episode Zero -Promise-*, *Final Fantasy XIII-2 Fragments Before*, *Final Fantasy XIII-2 Fragments After* et *Final Fantasy XIII Reminiscence -Tracer of Memories-* ; de la version du mythe *Fabula Nova Crystallis* publiée en janvier 2011 ; et des explications fournies par les créateurs dans les guides officiels *Final Fantasy XIII Scenario Ultimania*, *Final Fantasy XIII Ultimania Omega*, *Final Fantasy XIII-2 Scenario Ultimania*, *Final Fantasy XIII-2 Ultimania Omega* et *Lightning Returns: Final Fantasy XIII Ultimania*.

LE TEMPS MYTHIQUE

✧ TOURMENTS DIVINS

L'univers est composé de deux faces. L'une est visible, un horizon baigné de lumière, dont les formes limpides arpentent la ligne naturelle du temps. L'autre est invisible, une dimension mystique, à la fois obscure et abstraite, hors de l'espace et de toute époque. La frontière qui les sépare ne se traverse que lorsque vie devient mort. De l'équilibre préservé de ces deux royaumes dépend l'harmonie du cosmos.

Le monde visible est gouverné par le dieu Bhunivelze, dit le Lumineux. Il y a bien longtemps, avide de toute-puissance, il chercha à obtenir le contrôle absolu de son domaine et terrassa pour cela sa propre mère, la déesse Mwynn. À sa mort, celle-ci disparut dans l'au-delà invisible.

Seigneur désormais suprême, Bhunivelze n'en était pas moins un dieu tourmenté. Non seulement le monde qu'il gouvernait était fini, mais toutes les choses qu'il contenait semblaient vouées à périr, comme rongées par une force indicible. Bientôt, il se pensa victime d'une malédiction lancée par Mwynn depuis le monde invisible pour se venger de lui et, dans l'espoir de dissiper ce mauvais sort, il entreprit d'anéantir définitivement sa mère. Pour cela, il se convainquit qu'il existait, quelque part, une porte menant à cette insaisissable dimension, et se mit en quête de la découvrir.

Par la simple force de sa volonté, Bhunivelze engendra de nouvelles divinités capables de l'assister. Le premier dieu qu'il créa fut Pulse : il lui donna



pour Tâche de déblayer le monde visible afin de trouver l'emplacement de la fameuse porte. Ensuite, il donna la vie à la déesse Etro, mais commit l'erreur de la façonner à l'image de Mwynn. Terrorisé par son apparence et redoutant tout mauvais présage, il ne lui attribua aucun pouvoir.

En réaction, il enfanta le dieu Lindzei, à qui il confia la Tâche de le protéger contre tout ce qui pouvait le menacer. Après lui avoir ordonné de le réveiller le jour où la porte du monde invisible serait trouvée, Bhunivelze se changea en cristal, l'élément le plus solide de tout l'univers, qui fige toute matière et toute conscience pour l'éternité. Puis, il plongea dans un sommeil perpétuel, loin de toute chose.

✧ L'INÉLUCTABLE DÉGRADATION DES CHOSES

Livrées à elles-mêmes, les divinités qu'il avait créées entreprirent leurs travaux respectifs. Dans le but de repousser les limites du monde jusqu'à l'infini, Pulse se mit à déblayer l'immense terre vierge. À partir de fragments de son être, il créa les fal'Cie : des entités dévouées, dotées d'une mission (ou « Tâche ») à laquelle ils ne pouvaient se soustraire.

Leur servilité venait du fait qu'ils étaient incapables de générer plus de pouvoir que celui qu'ils avaient reçu pour mener à bien leur fonction, une énergie symbolisée par un éclat de cristal logé en leur sein. Ainsi, ils ne pourraient jamais surpasser leur maître et l'aideraient à étendre le monde de quelque manière que ce soit, dans l'espoir que cela les mène à l'entrée de l'au-delà. Lindzei engendra également de nombreux fal'Cie pour l'assister dans sa mission de protection.

Etro, elle, était incapable de faire quoi que ce soit. En proie à une profonde solitude, la déesse abandonnée se mit à songer à cette mère qu'elle ne connaissait pas, mais qui lui ressemblait tant. Elle se mutila pour la rejoindre et, alors que son sang se répandit sur la terre, disparut à son tour dans le monde invisible.

Lorsqu'elle y pénétra, elle ne trouva qu'une vaste obscurité et, en son centre, Mwynn. Loin de fomenteur une odieuse malédiction, la déesse était elle-même sur le point d'être engloutie par une nuée ténébreuse et accablante, nommée « chaos ». Car telle était la triste vérité : contrairement à ce que Bhunivelze imaginait, la lente destruction de l'univers n'était en rien le fléau de sa mère, mais la course naturelle du destin. Toutes les choses étaient vouées à mourir et, ce faisant, à passer dans le monde invisible. Là, elles sombraient dans l'océan de chaos, force sans conscience ni finalité qui rongeaient peu à peu la matière pour n'en faire qu'une masse noire, dénuée de substance.

Dans ses derniers instants d'existence, Mwynn implora Etro de préserver l'équilibre entre les deux mondes, car si le chaos venait à déborder et à se déverser sur le royaume du vivant, l'intégrité de l'univers serait

définitivement rompue. Mais Etro, insensée, ne comprit pas ses ultimes paroles. Désormais seul témoin de l'évanescence des choses, elle n'en décelait nullement la gravité.

✧ L'ORIGINE DES HUMAINS

Lindzei, dieu sage et clairvoyant, décela dans les traces sanglantes laissées par Etro une affinité pour l'au-delà où la déesse résidait désormais. Il les recueillit et les assembla pour fabriquer les êtres humains, des créatures si infimes et fragiles qu'elles ne semblaient naître que pour mourir. Ainsi, au bout de leur trop courte vie, ils disparaissaient eux aussi dans le monde invisible.

Ce curieux phénomène suscita l'attention d'Etro, qui voyait se presser aux portes de son nouveau domaine les humains défunts. Peinée par leur solitude face à la mort, elle se prit d'affection pour ces êtres irrémédiablement attirés par le chaos. À leur arrivée, elle les accueillait avec le sourire, puis les renvoyait sur le chemin du monde visible en leur confiant une minuscule portion de ce chaos. De cette façon, une nouvelle vie naissait. Les humains donnèrent à ce fragment ténébreux le nom de « cœur », source de capacités incroyables dont ils ne savaient pas encore qu'il deviendrait leur plus grande force. Chaque fois que l'un d'eux mourait, l'âme contenue dans son cœur quittait son corps inerte et retournait se dissoudre dans l'océan de chaos.

Comme ils portaient en eux une partie du mal qui envahissait l'au-delà, l'équilibre des mondes fut restauré de justesse, puis entretenu par un cycle perpétuel de trépas et de renaissance. Ignorant l'existence de Bhunivelze, les humains firent de ces dieux leur triade : Etro serait leur déesse de la mort, Lindzei leur divinité protectrice et Pulse leur seigneur tout-puissant. En l'honneur de ce dernier, ils donnèrent à leur monde le nom de Gran Pulse, « la terre du grand dieu Pulse », et se mirent à le peupler abondamment.

Pulse et Lindzei, néanmoins, ne partageaient guère la bonté d'Etro. Ils trouvèrent dans les êtres humains de bien pratiques esclaves qui, correctement employés, puisaient dans les grains de chaos au fond d'eux pour faire preuve d'une détermination exceptionnelle. Transformés par l'action des fal'Cie, les humains deviennent des l'Cie, eux aussi chargés d'une Tâche obligatoire, à ceci près que le temps leur est compté. S'ils réussissent, ils sont récompensés par la vie éternelle, figés à jamais dans le cristal. S'ils échouent, ils mutent en d'horribles monstres dénués de toute volonté : les Cie'th. Et s'ils se trouvent en proie au désespoir, Etro fait preuve de compassion et envoie auprès d'eux des créatures surnaturelles, les eido-lons, pour les encourager à se battre.

La ferveur des humains était telle qu'ils acceptaient volontiers d'être changés en l'Cie pour accompagner leurs seigneurs dans leur mission



d'extension du monde – sans penser que le but divin était tout autre. Ils ne pouvaient rien en savoir, tant les fal'Cie qui les entouraient semblaient eux-mêmes obsédés par cette exploration, au point d'en ignorer la finalité réelle. Convaincus par leur créateur que la porte du monde invisible est un objet physique à l'emplacement encore inconnu, les fal'Cie de Pulse ne pouvaient en aucun cas abandonner avant de l'avoir découverte. Certains, dont Atomos, creusaient d'interminables galeries dans l'écorce de cette terre. D'autres, tel Dahaka, exploraient les cieux jour et nuit.

Les fal'Cie préparaient pourtant bel et bien le jour fatidique où l'entrée de l'au-delà serait ouverte. Accoutumés à l'idée que cet événement serait le point de départ d'une guerre totale, ils créèrent les Arches, d'immenses installations dans lesquelles ils placèrent des armes vivantes qui, le moment venu, seraient déployées pour terrasser l'armée invisible.

LA SCISSION DES MONDES

✧ UN PARADIS TROMPEUR

L'entêtement obsessionnel des fal'Cie de Pulse suscitait le scepticisme de Lindzei, si bien que le dieu protecteur se mit à imaginer une autre façon d'accomplir la volonté de son maître. Constatant que l'âme des humains qu'il avait créés à partir du sang d'Eto était spontanément attirée vers le monde invisible à leur mort, il comprit que la porte tant convoitée n'était pas un lieu concret, mais une ouverture si minuscule et éphémère qu'elle échappait à la perception.

Ainsi germa dans son esprit l'idée qu'en tuant une grande quantité d'humains au même endroit et au même moment, la porte des âmes qui s'ouvrirait serait plus béante que jamais et permettrait à Bhunivelze, promptement réveillé par une telle secousse, de la franchir avec ses armées pour porter le coup de grâce à sa mère. Lindzei mobilisa le chef de ses fal'Cie, Barthandelus, et lui confia la Tâche de construire une pépinière géante dans laquelle il « cultiverait » les humains jusqu'à ce que leur nombre constitue un sacrifice suffisant.

Sans attendre, Barthandelus se fit l'architecte de Cocoon, le cocon de l'humanité. Il arracha au sol de Gran Pulse d'immenses quantités de terre et de matériaux qu'il modela en une gigantesque sphère creuse flottant dans le ciel, à l'intérieur de laquelle il dirigerait la confection d'un véritable paradis. Bientôt, les premiers êtres humains émigrèrent vers Cocoon, séduits par la promesse d'une vie de confort et de sécurité. En effet, au lieu de les changer en l'Cie et de les condamner tôt ou tard à renoncer à leur existence terrestre – pour le meilleur ou pour le pire –, les fal'Cie de ce monde reclus seraient à leurs petits soins. Ainsi, la population décuplerait rapidement.

Barthandelus façonna toutes les infrastructures capables d'assurer l'équilibre et la subsistance de cet écosystème isolé. Des millions de fal'Cie dévoués, du plus gigantesque au plus minuscule, s'emploieraient à rendre le quotidien des habitants le plus agréable possible. La lumière du soleil serait projetée par le fal'Cie Phénix; l'approvisionnement en nourriture, garanti par le fal'Cie Carbuncle; la production d'énergie, fournie par le fal'Cie Kujata; la stabilité politique, défendue par le fal'Cie Eden. Ce dernier, soumis à Barthandelus, commanderait à la fois tous ses semblables et l'humanité elle-même par l'intermédiaire d'un gouvernement sacré, nommé le Sanctum.

Finalement, lorsque les rouages de Gran Pulse et de Cocoon furent en place, Pulse et Lindzei se retirèrent du monde pour plonger, comme leur maître avant eux, dans un long et lointain sommeil. Mais le second, dans sa grande prévoyance, planta au préalable dans l'esprit de ses fal'Cie les graines de l'abandon. Orphelins de leur créateur, ils s'appliqueraient tous à accomplir leur Tâche avec diligence, seul moyen de le rappeler auprès d'eux.

Dans le saint des saints de Cocoon reposait un fal'Cie invisible, pièce maîtresse de ce projet : Orphan. Maintenu dans un perpétuel état de naissance, il était la source du pouvoir d'Eden lui-même – et donc de tous les autres fal'Cie. Ainsi, c'est sa destruction qui marquerait la chute instantanée de Cocoon et l'accomplissement du plan divin. Couvant l'immuable désir de revoir ce « parent » qui l'a délaissé, l'orphelin savait au fond de lui que seule la mort lui accorderait ces retrouvailles, et il l'attendait désormais avec impatience.

Barthandelus, de son côté, faisait face à un dilemme. Sujet aux mêmes limitations de son pouvoir que les autres fal'Cie, il lui était strictement impossible d'outrepasser sa mission et d'infliger le moindre mal aux humains. Ainsi, il devait trouver un moyen indirect de les sacrifier. Il s'avisa de déloger quelques-unes des Arches construites sur Gran Pulse afin de les installer dans des recoins cachés de Cocoon. Le jour venu, il lui suffirait d'ouvrir les portes pour en libérer les monstruosité et regarder l'apocalypse se produire grâce à elles.

Il ne restait plus désormais qu'à laisser le temps faire son œuvre.

✧ NAISSANCE D'UNE DUALITÉ

Sur Gran Pulse, les humains qui étaient restés fidèles à leur dieu nourricier Pulse se mirent à haïr ceux d'entre eux qui avaient choisi de partir pour Cocoon. À leurs yeux, ce n'étaient que des traîtres qui s'étaient laissés ensorceler par les mots enjôleurs de Lindzei, le « serpent » – et ce, d'autant plus que ce dernier avait fait créer son paradis en pillant les précieuses ressources de leur terre. Ceux qui lui obéissaient ne pouvaient donc être



que les vulgaires esclaves d'un dieu perfide. Mais le nid de Lindzei volait haut dans le ciel, et les fal'Cie de Pulse, trop occupés à arpenter chaque recoin du monde, n'y prêtaient aucunement attention. Là-haut, il demeurait en sécurité.

À l'intérieur de Cocoon, les émigrés se moquaient bien de ce que pouvaient penser leurs anciens compatriotes. Ravis de leurs nouvelles conditions de vie, ils commencèrent à vénérer bien volontiers les fal'Cie de Lindzei et, au fil des générations, le souvenir de Gran Pulse finit par se perdre, peu à peu remplacé par le récit du Sanctum : celui que ce lieu lointain, vulgairement nommé « Pulse » ou « Bas-Monde », était un enfer inhospitalier.

Les deux civilisations évoluèrent séparément pendant des siècles. Pour l'une, cependant, la vie était plus difficile que pour l'autre. Sur l'immense surface de Gran Pulse, les différents peuples, clans et groupes existaient dans la méfiance les uns des autres... mais peut-être plus encore de la nature, une force aussi exubérante qu'elle peut être hostile. Garant de la vigueur des écosystèmes, le gigantesque fal'Cie tellurique Titan absorbait froidement les espèces les plus faibles dans le but de donner naissance à de nouveaux animaux plus puissants, générant un cycle du vivant dans lequel la seule loi était celle du plus fort.

De plus en plus redoutables, les créatures sauvages contraignaient les humains à vivre dans le risque, alors que les fal'Cie n'éprouvaient pour eux aucune forme de compassion.

✦ LA GUERRE DE TRANSGRESSION

Ne craignant jamais les représailles de leurs semblables pulsions, les fal'Cie de Cocoon continuèrent des siècles durant à descendre à la surface du monde pour en extraire les matériaux précieux et les ressources alimentaires, et ainsi parfaire leur éden. Chaque nouvelle razzia, pourtant, provoquait le désespoir des peuples et perpétuait leur haine. Cette situation perdura jusqu'au jour où, environ 650 ans avant le présent, un nouveau pillage cibra l'extrémité nord de Gran Pulse, sur les terres du fal'Cie Anima.

Lorsque les fal'Cie de Cocoon arrachèrent d'immenses fragments de sol puis repartirent dans leur abri céleste, ils déclenchèrent une terrible catastrophe : autour des cités ravagées, un fleuve détourné ensevelit de nombreux villages sous des torrents de boue. Voyant la désolation qui s'abattait sur la région qu'il gouvernait, Anima entra dans une colère noire et décréta que l'heure était venue d'envahir Cocoon afin d'obtenir vengeance. Pour mener cette guerre, il créa une armée de l'Cie à partir des humains qui, galvanisés par le désastre qu'ils avaient subi, se portèrent volontaires. La grande bataille put commencer.

Pour Barthandelus, qui n'attendait que de détruire sa création, ce conflit aurait pu être une occasion idéale. Or, le fal'Cie suprême estima que le nombre d'humains à sacrifier était encore insuffisant pour ouvrir la plus grande des portes vers l'au-delà. Ainsi, il jugea qu'il devait défendre Cocoon à tout prix et, pour cela, il accepta de renoncer temporairement à préserver les humains en ordonnant à ses fal'Cie de créer eux aussi des l'Cie. Leur riposte fut si violente qu'elle menaça de mettre en péril Gran Pulse.

Anima ne renonça pas. Quand, à leur tour, deux orphelines du village d'Oerba se présentèrent devant lui, il leur confia pour Tâche de se transformer en un monstre effroyable, Ragnarok, et de détruire une bonne fois pour toutes le nid du démon Lindzei. Nommées Fang du clan Yun et Vanille du clan Dia, les jeunes femmes avaient tout perdu lors de la terrible razzia. Devenues inséparables, elles cultivaient chacune un sentiment : une colère bouillonnante pour la première, un lourd chagrin pour la seconde.

La guerre sembla prendre un tournant décisif lorsqu'elles s'envolèrent, prêtes à accomplir leur devoir. Portée par la rage, Fang se métamorphosa en Ragnarok et commença à attaquer la carapace de Cocoon, au point de percer une gigantesque entaille.

Alors qu'elle assistait à ces dramatiques événements depuis l'obscurité du monde invisible, la déesse Etro décida qu'il était temps pour elle d'agir. Était-elle animée par la pitié envers les humains qui allaient perdre la vie dans ce désastre ? Ou redoutait-elle que le massacre n'ouvre grand les portes de son royaume aux armées de Bhunivelze ? Toujours est-il qu'elle arracha Fang à sa monstrueuse transformation, brûla sa marque de l'Cie pour lui ôter sa Tâche, puis la changea en cristal ainsi que sa partenaire Vanille. Toutes deux retombèrent, figées, à la surface de Gran Pulse. Par la même intervention, Etro plongea enfin le belliqueux Anima dans une profonde léthargie.

Le conflit, plus tard connu sous le nom de Guerre de Transgression, prit fin. Mais Etro, qui de son trône pouvait contempler le temps dans son ensemble, prophétisa la répétition future de la calamité. Elle se tiendrait prête, une nouvelle fois, à la déjouer.

✦ LENDEMAINS DOULOUREUX

Quand bien même le cataclysme fut évité de justesse, l'assaut de Ragnarok détruisit des régions entières de Cocoon, provoquant d'innombrables victimes. La sphère autrefois hermétique arborait désormais une balafre si grande qu'elle était visible de Gran Pulse. Pourtant, Barthandelus décida de faire de cet événement une opportunité. Sans jamais évoquer l'irruption salutaire d'Etro, il déclara publiquement que le Sanctum était le vainqueur incontesté de cette guerre contre l'odieux Bas-Monde et que, grâce à ses fal'Cie, il était parvenu à limiter au mieux le nombre de pertes humaines.