Spéciale dixième test à l'époque, avec un jeu qui m'a fait découvrir une de mes séries favorites. Nos amis Nippons semblaient avoir des idées bien arrêtées sur les capacités des joueurs occidentaux, pour cette raison, la série des *Fire Emblem* n'avait jamais été introduite hors de l'archipel, avant la production de cet épisode.
Etant donné le succès qui en est ressorti, même s'il y a eu une période de flottement jusqu'à l'avènement *d'Awakening* sur 3DS, Big N a eu raison de casser le cloisonnement. S'il n'atteint pas le niveau de difficulté de ses prédécesseurs, FE7 n'en reste pas moins une gemme dans presque tous ses aspects. Je vais me faire une joie de vous montrer pourquoi et comment, ami Lecteur !

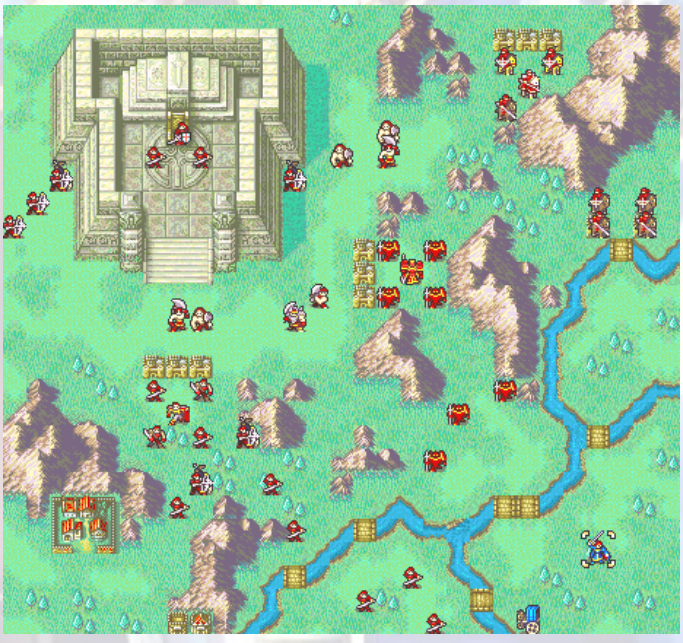
Surveiller la « zone de danger » des ennemis est essentiel pour bien positionner vos troupes.

Tactical RPG ? Quézaco ?

Une partie explicitant ce genre particulier me semble être de mise. Ainsi, comme on peut s'y attendre d'un RPG, s'il est bien question de personnages, de différentes classes, de meurtres en séries et de montées de niveaux, vous n'incarnez pas un combattant, mais le Stratège, chargé de coordonner tout ce beau monde.
Le Stratège est personnalisé et reconnu comme un personnage (vous aurez l'occasion de « parler » avec certaines de vos unités, et vous pouvez lui donner un nom, ainsi qu'une date de naissance et un sexe) dans FE7 pour ménager nos peines de pauvres occidentaux impuissants face aux si difficiles RPG japonais !
Il faudra des années pour que Nintendo comprenne que c'est un plus ne déparant en rien l'esprit de la série, le joueur ayant un avatar jouable sur le champ de bataille semblant devenir la norme.
De manière générale, les *Fire Emblem* se passent donc sur des cartes offrants divers types de couverts (plaines, bois, rivière, fort, village, etc.), de taille variable.
Le principe de base, grossièrement résumé, est le suivant : se déroulant au tour par tour, vous contrôlez un nombre variable d'unités bleues armées jusqu'au dent, avec, en opposition, un nombre encore plus variable (et généralement supérieur) d'unités rouges également armées jusqu'aux dents.
Vous déplacez vos unités de façon plus ou moins tactique, les ennemis bougent, au bout d'un moment, c'est le choc inévitable et des morts en résultent (normalement).
Répétez l'opération jusqu'à ce que vous soyez victorieux.

Bien entendu, les objectifs peuvent varier : capturer le trône/la forteresse, protéger untel, « survivre », éliminer l'ennemi, éliminer le boss. Bien entendu bis, les jeux sont plus subtils que cela : vous ne ferez pas

combattre n'importe laquelle de vos unités contre n'importe laquelle unité ennemie, pas avec n'importe quelle arme.
Les chevaliers pégases, par exemples, s'ils sont très rapides, à la fois en termes de statistiques et de mouvement, sont très vulnérables aux flèches, les archers peuvent donc facilement les tuer en un coup. Autre exemple, un chevalier, soldat carapaçonné d'une épaisse armure et maîtrisant les lances, se fera probablement massacrer par un hacheur plus agile que lui !
Il existe en effet un triangle des armes dans les FE : épées>haches>lances>épées, l'avantage d'un type d'arme sur l'autre signifiant un bonus de précision d'un côté et un malus de l'autre.
Vos personnages ont tous des caractéristiques qui augmentent aléatoirement à chaque montée de niveau. L'aléatoire n'est pas total (sinon, cela n'aurait aucun intérêt) : selon les personnages, chaque stat a un % de chance d'augmenter, ce qui induit parfois une sélection darwinienne des personnages une fois que vous connaissez leur % de croissance. J'entrerai dans les détails avec une section ultérieure.
Je terminerai cette brève exposition avec un point spécifique aux *Fire Emblem* : si un de vos personnages meurt, pas de plume de phénix, pas de médigel, pas de champi-vie : il est mort pour de bon (s'il s'agit d'un personnage utile au scénario, il continuera à apparaître dans certaines scènes), si c'est un des personnages principaux, **game over**. La seule exception que je connaisse remonte au tout premier *Fire Emblem*, avec un bâton de résurrection utilisable une seule fois (plus récemment, certains épisodes incluent une option faisant qu'un personnage battu sur le champ de bataille ne meurt pas, ce qui, à mon humble avis, trahit l'esprit de la saga)..
Ce détail est ce qui pour beaucoup contribue grandement à la difficulté des *Fire Emblem*, la majorité des joueurs préférera recommencer le chapitre en cours si d'aventure ils perdaient un personnage, ce qui est tout à fait compréhensible.
Un outil simple et efficace pour renforcer l'attachement à ses troupes !



Un bon nombre de cartes seront plutôt grandes.

Blazing Sword et les invariants de Fire Emblem

Le jeu commence alors que vous êtes recueilli par Lyn, jeune bretteuse de la tribu des Lorca, alors que vous vous êtes évanoui pour une raison mystérieuse dans les plaines.
Lyn vous conte son histoire tragique (le massacre de sa tribu par des bandits) lorsqu'elle entendu du bruit au-dehors : justement, des brigands rôdent dans les parages. C'est ainsi que commencent généralement les *Fire Emblem*, en vous jetant à la face des bandits aux caractéristiques risibles. Informée que vous êtes un(e)

stratège, elle vous demande de guider son épée, ce qui n'est pas trop difficile pour défaire les deux criminels flânant dans le coin.
Toute l'histoire de Lyn, que vous accompagnerez jusqu'à tuer Lundgren, le frère de son grand-père, frère qui cherche à prendre le pouvoir dans Caelin, en tuant son propre sang et cherchant à tuer également Lyn à cause de ses tendances paranoïaques; cette histoire donc, dans l'optique d'un premier *Fire Emblem* publié en Occident, est un immense tutoriel : vous apprendrez les déplacements, le triangle des armes, la gestion des objets, l'intérêt de sauver les villages, la promotion des unités, les forces et faiblesses de différentes classes, l'existence de chapitres secrets, etc.
Vous retrouverez cependant et plus tard toutes les unités recrutées dans ce prologue d'une dizaine de chapitres, il sert à poser un peu l'univers FE, ainsi qu'introduire les deux personnages au centre des évènements futurs, Nils et Ninian, étranges barde et danseuse, aux cheveux verts et aux yeux cramoisis...

L'histoire principale prend place alors qu'Eliwood, fils du marquis de Pherae, part à la recherche de ce dernier, parti sans laisser de traces depuis bien longtemps. Il sera rapidement rejoint par Hector, ami d'enfance loyal et brute avérée à la hache, pour découvrir que son père aurait trempé dans une histoire de rébellion en Lycia.
Des rebelles en herbe, Eliwood et compagnie auront l'occasion d'en décimer, avant de se rendre compte que quelque chose de bien plus sinistre est en train de se tramer : un certain Nergal, ayant dévoyé une organisation se chargeant autrefois de tuer les nobles corrompus, chercherait à ramener les dragons sur Elibe, vaincus et exilés du continent il y a de cela un millénaire...
La présence de dragons est un autre invariant de *Fire Emblem*, ainsi que le fait que les personnages principaux soient des Lords (Ike dans PoR n'en est pas un au début, mais le devient quand même).
Ce n'est pas le cas pour ce FE, mais les jeux commencement le plus souvent lorsqu'un pays décide tout à trac que ce serait une chouette idée d'envahir les voisins. Il y a aussi un « Fire Emblem » dans chaque jeu, différent de nature : une simple gemme dans le premier qui permet d'ouvrir tous les coffres, une pierre sacrée dans FE8, un trésor national de Biran dans FE7, essentiel pour perpétuer la lignée royale, un médaillon dans *Path of Radiance* et *Radiant Dawn*, réputé contenir un dieu maléfique...
Si on retrouve ainsi une même structure dans chaque titre, celle-ci n'est pas rigide et sera reprise de manière créative par la plupart des épisodes.

Les soutiens entre les unités, en plus d'apporter des bonus, permettront de creuser les histoires de chacun.

L'art de la guerre

Si votre grand but dans l'existence sera de veiller à ce que votre troupe survive et se perfectionne, elle n'est pas donc pas composée d'anonymes : chacune de vos unités possède un portrait, une personnalité et une histoire.
En faisant se côtoyer certaines unités, vous pouvez d'ailleurs forger des liens entre elles, ce qui débloquera des dialogues et des soutiens, de niveau C à A. Selon les affinités élémentaires des personnages (par ailleurs, si vous êtes du même élément que certaines unités, celles-ci, selon vos scores, auront des bonus d'esquive et de coup critique), les unités concernées auront des soutiens plus ou moins puissants lorsqu'elles seront à proximité : bonus d'attaque, de défense, d'esquive, etc. Dans FE7, cela peut même avoir un impact direct sur la fin de l'histoire (si Ninian et Eliwood ont un lien A...).
Le chara-design des Fire *Emblem* est réputé, la série est également connue pour offrir son lot de personnages attachants (sauf, notamment, *Sacred Stones*).
Vous aurez l'occasion de recruter de nouvelles unités tout au long du jeu, même parmi les ennemis parfois, ce qui en constitue un grand intérêt.
Les classes sont diverses : **chevalier pégase** et leur contrepartie **chevalier wyverne** (plus costauds mais moins rapides), **chevaliers** (tanks vivants), **cavaliers** rapides maîtrisant la lance et l'épée, **clercs** (soigneurs), **moines** (utilisant la magie blanche), **archers**, **archers nomades** (montés), **shaman** (magie noire), **voleurs** (pouvant ouvrir portes et coffres avec un crochet), **mage** (magie des éléments), **mercenaire** (épéiste aux stats équilibrées), **myrmidon** (épéistes peu puissants mais rapides et précis), **lords**, **pirates** (hacheurs pouvant traverser mers et rivières), **combattants** (brutes à la hache), **troubadours** (soigneuses à cheval), chacune avec ses avantages et ses inconvénients.
Il faudra donc avoir soin de composer une équipe variée pour répondre à toutes les situations et la bien composer : vous ne pouvez emmener qu'un certain nombre d'unités à chaque mission, l'expérience n'est évidemment pas infinie à récolter.
Vous avez bien trois arènes dans l'histoire, pour faire des combats (accumulant or et XP), mais il y a toujours le risque de tomber sur un adversaire trop fort...
Faire des soutiens différents et essayer des compositions différentes est un gros facteur de rejouabilité, aussi à cause des croissances différentes des personnages. Vous chérirez sûrement les unités pouvant facilement avoir une haute vitesse, caractéristique la plus importante dans le jeu, car elle intervient à la fois

dans le calcul de la précision, celui de l'esquive ; en fonction du poids des armes portées par chaque duelliste, si une unité a une vitesse de 4 points plus élevées que l'autre, elle pourra lui porter deux coups au cours d'un round.
Les armes utilisées ne sont pas éternelles et cassent au bout d'un certain nombre d'utilisations (même chose pour les tomes de magie et les bâtons magiques), ce qui apporte un côté gestion, en approvisionnement et en écus, la monnaie du jeu. Si vous obtiendrez par meurtre ou vol de nouveaux objets et armes, vous aurez souvent l'occasion d'en acheter. Les armes courantes augmentent en puissance, de fer à argent, il existe tout un tas d'armes spéciales (*cuiracide*, mortel contre les chevaliers et généraux; *caballucide* dévasteur contre les cavaliers, etc.), il en va de même pour la magie (tome luna qui ignore la résistance magique de la cible, tome de foudre qui peut frapper à très longue distance, bâton capable d'endormir un ennemi à distance...).
Bien armer vos unités en fonction des situations, toujours chercher des armes plus puissantes : voilà un autre élément capital dans FE.
Enfin, vous êtes noté sur vos prouesses : survie, tactique (liée au nombre de tours), combat (liée au nombre d'unités ennemis tuées), fonds, expérience.

Vous aurez souvent de petits moments de tension…

Tactical-RPG, disiez-vous ?

Si l'aspect tactique est primordial, *Fire Emblem* n'est est pas moins un RPG également. A chaque fois qu'un de vos personnages porte un coup (ou même le manque, mais dans ce cas, seulement 1 XP), tue un ennemi, il gagne des points d'XP, en fonction de son niveau et celui de l'adversaire. Ceci explique que chaque niveau requiert toujours 100 points d'XP, mais que les gains d'XP varient en harmonie. Les clercs gagnent de l'XP en soignant.
Monter de niveau et avoir des +1 dans certaines stats, c'est très bien, mais les personnages ne peuvent évoluer ainsi à l'infini : le seuil est de 20 niveaux. Arrivé à ce stade, en utilisant un objet de promotion (spécifique pour chaque groupe de classes : *flèche orion* pour les archers et archers nomades, *sage bague* pour les clercs, shamans, troubadours, moines et shamans, etc.), ou en l'utilisant dès le niveau 10 (peu conseillé pour une raison évidente : vous allez manquer pas mal de level-ups), l'unité peut accéder à sa seconde classe, ce qui se traduit par un boost plus prononcé des stats (de façon fixée, selon les classes), un bonus en mouvement, parfois l'usage d'une nouvelle arme (comme les épées concernant les archers nomades) et parfois l'acquisition d'une compétence spéciale (les voleurs, en devenant assassin, ont une chance de tuer en un seul coup leurs victimes, les myrmidons, en évoluant en bretteurs, ont un bonus substantiel aux coups critiques, etc.). Vous serez alors reparti pour une nouvelle vingtaine de niveau.
A moins de trouver les boutiques secrètes, le nombre d'objets de promotion de chaque type formate également la quantité de personnages de telle ou telle classe que vous pouvez promouvoir, mais elle laisse

une liberté tout à fait suffisante en la matière et apporte un enjeu supplémentaire dans leur acquisition.
A force d'utiliser des armes, de la magie ou des bâtons, les personnages progressent dans la compétence associée. S'il suffit d'un E en magie des éléments pour manier un tome de feu, utiliser le tome sacré Forblaze n'est possible qu'en étant S (rang uniquement obtenable en seconde classe).
La possibilité de former des soutiens entre les unités, quitte à servir d'agence matrimoniale, est également une composante RPG, vous ne manquerez pas de dialogues pendant le jeu.
Si la progression est forcément linéaire, cela ne veut pas dire qu'elle soit statique : en remplissant certaines conditions dans des chapitres particuliers (le plus souvent en l'ayant fini dans une certaine limite de tours, et/ou en ayant recruté un personnage spécifique), vous aurez accès à des chapitres secrets, occasions pour avoir plus d'histoire, d'XP et de butin : c'est du tout bon.
Sachant qu'après avoir terminé le scénario d'Eliwood, vous débloquerez celui d'Hector (l'histoire reste la même à 95%, cela dit, mais vous changez de perspective et il y a des différences concernant certaines cartes) offrant de nouveaux chapitres et d'autres chapitres secrets, que les deux doivent être débloqués en mode normal pour accéder au mode difficile, vous comprendrez qu'il y a de quoi expérimenter. Le scénario d'Hector contient un chapitre « doublement secret », qui vous offrira une révélation saisissante sur Nergal, l'antagoniste principal du jeu...
Et dans les deux scénarii se trouve un chapitre secret quasiment obligatoire à débloquer (la condition n'est pas difficile à remplir), où vous prendrez sous votre aile Merlinus, un marchand qui pourra stocker votre attirail, tant qu'il est déployé sur le champ de bataille (il gagne un niveau pour chaque chapitre où il survit, allant finalement jusqu'à évoluer de tente en carriole, car, oui, il peut être ciblé dans le jeu, il sera situé de telle manière que les renforts ennemis se feront un plaisir de l'attaquer en priorité).
Car autrement, vos personnages ne peuvent transporter que cinq armes et objets, le reste devant être jeté.

Une étoile rouge se lève sur Biran

Ceux qui auront lu la plupart de mes tests précédents se seront rendu compte que lorsque c'est pertinent, j'attache une grande importance au scénario, ou à défaut, à l'ambiance. C'est encore plus vrai pour un RPG. Je sais bien que ma vision n'est forcément la plus partagée, je ne cherche pas à l'imposer, mais pourquoi pas la faire entendre ; c'est sûrement dû au fait que je sois écrivain amateur.
Pour moi, un RPG, de quelque type qu'il soit, devrait avant tout être une histoire que l'on cherche à raconter, à faire partager. Si le gameplay ne doit bien entendu pas s'effacer et n'être qu'accessoire, je serai bien plus enclin à pardonner des faiblesses du gameplay si l'histoire est excellente, que le contraire

(toujours dans le domaine des RPG). C'est pour cette raison, pour exemples que je n'arriverai pas à considérer *Xenoblade Chronicles*, *The Last Story* et encore moins *Pandora's Tower* comme d'excellents RPG. Dans un RPG, je considère que l'histoire doit être une facette essentielle pour donner envie de continuer à jouer, dans *Pandora's Tower*, l'intrigue chimérique et la relation mièvre entre les deux protagonistes principaux me dégoûtent tellement que je vais sûrement revendre le jeu après y avoir joué à peine deux heures, ce qui est exceptionnel pour moi.
Mais, bref, je digresse, revenons à *Blazing Sword*. Ce n'est encore une fois pas la complexité du scénario qui va vous mettre à terre, mais l'intrigue est bien ficelée, sachant distiller à bon rythme les révélations, elle vous embarque dans une quête tout de même assez épique, vous, le stratège, étant le seul avec vos compagnons à connaître le véritable danger planant sur Elibe- s'il y a bien des conflits, on est loin d'un embrasement général du continent porté par les vents de la guerre, ceci se produisant dans FE6.
FE7 brille également par ses personnages charismatiques (Hector, Lyn, Matthew, Sain le coureur de jupons invétéré, Serra la clerc plus intéressée par le statut social que la piété...) et a son lot de moments humoristiques.
C'est un vrai plaisir, surtout lorsqu'on compare avec l'histoire caricaturale de *Sacred Stones*, ou le remake du premier FE, *Shadow Dragon*, qui n'a fait presque aucun effort pour réadapter le scénario au goût du jour, le transformant en une succession fadasse de batailles mornes.
Même après l'avoir fini tellement de fois que je n'en compte plus le nombre, je me laisse toujours enchanter par l'univers de Fire Emblem, si vous ne connaissez pas la série, j'espère que ce test vous aura donné envie d'essayer.
Une dernière note : malgré son numéro, FE7 est la prequel de FE6 : *Sealed Sword* (ou *Sword of Seals*, selon les traductions), premier FE sur GBA mais jamais arrivé jusque chez nous. Heureusement, grâce à des fans motivés, le jeu a été traduit en anglais, vous pourrez trouver le jeu sur Romstation. A ce titre, FE7 est une prequel réussie, même mieux réussie que FE6, je rêve encore d'un remake de ce dernier intégrant plus de personnages et d'éléments scénaristiques de *Blazing Sword*.
Cela sera probablement plus probant que *Fire Emblem Echoes*…

« Emblème au feu éternel »

ASPECTS NÉGATIFS	ASPECTS POSITIFS
- Comme dans d'autres titres de la série, certains chapitres secrets sont débloqués de façon trop peu logique - Graphismes plaisants mais n'utilisant pas toute la puissance de la GBA	- Personnage à la psychologie robuste - Intrigue sans outrance, bien menée, immergeant facilement - Tout le nécessaire pour composer l'équipe de votre choix avec facteur de rejouabilité - Belle durée de vie avec le mode difficile et le scénario d'Hector - Accessible sans être trop simple - Navigation fluide dans les menus et sur la carte - Le système de soutien - Tactiquement riche

S'il est dommage qu'il aura fallu attendre SSBM et le succès de Marth/Roy pour que big N se décide à diffuser les *Fire Emblem* en-dehors du Japon, on ne peut que se réjouir de cette décision. Epique, émouvant, proposant un gameplay efficace, offrant de grandes possibilités de rejouabilité et un plaisir de jeu toujours présent, FE7 : *Blazing Sword* inaugure l'entrée de la série en Occident avec brio, série qui connaîtra encore plus de succès une fois arrivée sur console de salon.
Une expérience à mon avis indispensable pour qui veut se dire connaisseur de la série, une formidable portée d'entrée dans cette dernière si vous ne la connaissez pas, même après toutes ces années.