



Table of Contents

| | |
|-------------------------------------|----|
| Zanarkand | 3 |
| Ruines de Zanarkand | 3 |
| Bateau Al Bhed | 4 |
| Besaid | 4 |
| Temple de Besaid | 5 |
| Le Liki (traversée en bateau) | 6 |
| Kilika | 6 |
| Temple de Kilika | 7 |
| Traversée en bateau | 7 |
| Luca | 8 |
| Route de Mi'ihen | 9 |
| Route des Mycorocs | 10 |
| Route de Djose | 11 |
| Temple de Djose | 11 |
| Selenos | 12 |
| Guadosalam | 13 |
| Plaine Foudroyée | 13 |
| Forêt de Macalania | 14 |
| Lac Macalania | 14 |
| Temple de Macalania | 15 |
| Désert du Sanubia | 16 |
| Repaire des Al Bheds | 17 |
| Le Vaisseau | 17 |
| Bevelle | 18 |
| Temple de Bevelle | 18 |
| Via Purifico | 19 |
| Plaine Félicité | 20 |
| Mont Gagazet | 21 |
| Dôme de Yevon | 22 |
| Sin | 22 |

Zanarkand

Le jeu commence dans une ville, Zanarkand, très avancée technologiquement. Vous incarnez [Tidus](#), jeune joueur de Blitzball, un jeu à mi-chemin entre la handball et le football et sous l'eau. Vous voici harcelé par des fans. Parlez aux gens présents pour avoir l'opportunité de changer le nom de votre héros. Une fois que vous parlez au groupe de jeune fille, l'histoire se poursuit et [Tidus](#) se fait un chemin dans la foule. Dans l'écran suivant, allez vers la fille qui porte un haut rose. Parlez lui deux fois et dites lui que vous résoudrez son problème, elle vous récompense par deux [Potions](#). À l'entrée du stade, faites vous un passage pour entrer dans le bâtiment. Admirez une somptueuse vidéo, puis approchez-vous d'[Auron](#) et suivez le. Ce dernier vous donne une épée, et votre premier combat débute. Forcez-vous un passage pour être à nouveau attaqué par une horde de monstres. Le combat suivant est un poil plus intense, c'est un boss du nom de [EMS](#). Après l'avoir exterminé, suivez votre compagnon et suivez ses instructions pour finalement admirer plusieurs vidéos d'une grande beauté. Lorsque vous reprenez la main sur votre héros, vous êtes sous l'eau. Appuyez sur  pour nager vers le bas, à la recherche d'une plate-forme. Vous êtes alors transporté vers un tout autre décors.

Ruines de Zanarkand

Vous êtes à présent dans un endroit inconnu. Tournez un peu en rond dans l'eau pour trouver deux [Potions](#) dans un coffre à l'ouest et 200 gils au nord-est. Allez ensuite vers le nord pour arriver sur un petit passage. Prenez en premier à gauche pour ramasser une [Potion +](#) puis revenez au chemin qui va tout droit. Le sol d'écroule sous vos pieds et vous tombez à l'eau. Nagez jusqu'à être attaqué par des poissons. Si vous en éliminez deux, un boss fais son apparition. Vous ne pouvez pas le battre, il est beaucoup trop puissant pour le moment. Attendez et ne gaspillez surtout pas des objets de soin, il ne peut vous tuer. Après trois tours, vous prenez automatiquement la fuite et vous vous retrouver dans un couloir un peu frais. Grimpez les marches pour atteindre une salle ronde. Dirigez-vous au centre et examinez le feu. Vers le point de sauvegarde, passez la porte et prenez des [Silex](#) dans un meuble à terre. Revenez dans la salle et approchez-vous de la porte au nord-est. Sur la droite, vous dénicher une [Maxipotion](#). Passez par la porte du nord, récupérez l'[Ether](#) sur la gauche puis montez les escaliers. Vous trouvez en montant des [Fleurs séchées](#) pour votre feu et une [Potion +](#) tout en haut dans un coffre. Revenez au centre de la pièce pour allumer un feu et vous faire attaquer par un adversaire. Pendant le combat, une mystérieuse inconnue vous vient en aide. Une fois l'affrontement terminé, les gens dont vous ne comprenez pas la langue vous emmènent.

Bateau Al Bhed

Vous vous retrouvez sur un bateau. Près de la grue se trouve le [Manuel d'Al Bhed 1](#). Les trois personnes qui vous ont enlevés se trouvent sur le bateau. Parlez avec celui de gauche pour obtenir deux [Potions](#). La jeune fille qui vous parle s'appelle [Rikku](#) et vous apprend à vous servir de votre [Sphérier](#). Parlez-lui encore pour continuer. Une fois sous l'eau, appuyez sur la touche  pour plonger. Au fond de l'eau, entrez dans l'épave sous-marine. Nagez à travers cet endroit jusqu'au panneau de contrôle pour que [Tidus](#) ouvre la porte avec la touche d'action. Continuez votre chemin et actionnez la machine dans la salle du fond. Si nécessaire, remettez la vie de votre héros au max et revenez en arrière pour être confronté au boss [Ultros](#). Ressortez et plongez jusqu'à votre destination suivante. De retour sur le bateau, [Rikku](#) vous parle un moment avant que Sin ne revienne et vous fasse passer par dessus bord.

Besaid

Voilà que le décors change une nouvelle fois. Après une jolie démonstration de Sphèreshot, [Tidus](#) fais la connaissance de son nouveau camarade de route, le joueur de l'équipe de Besaid appelé [Wakka](#). Parlez-lui ainsi qu'à ses équipiers plusieurs fois pour gagner cinq [Potions](#), 200 gils et deux [Potion +](#). Prenez le temps de passer par le sud-ouest de la plage pour dénicher deux [Antidotes](#) dans un coffre. À l'est dans l'eau, vous récupérez le contenu d'un coffre à ne pas manquer contenant un [Symbole lunaire](#). Retrouvez enfin [Wakka](#) au croisement et suivez le. Allez jusqu'à la falaise pour que votre nouveau compagnon vous pousse à l'eau. Utilisez la touche  pour plonger et prendre les trois coffres de la zone. Le premier se trouve juste en arrivant à droite, le second un peu plus loin sur la droite et le dernier après le virage à gauche. Vous récupérez ainsi une [Queue de phénix](#), une [Potion +](#) et deux [Antidotes](#). Une fois de retour sur la terre ferme, montez jusqu'à la pente vers le village. À l'entrée du village, [Wakka](#) vous pose une question. Répondez ce qu'il vous chante, ça n'a pas grande importance. En entrant à gauche du village, la première hutte est un magasin, devant lequel il y a un coffre avec une [Queue de phénix](#). Derrière ce magasin, vous pouvez emprunter un petit chemin très peu visible pour ramasser encore 400 gils, une [Potion +](#) et deux [Potions](#). Entrez ensuite dans la tente des bannisés, à côté du magasin. Parlez avec eux puis prenez le [Manuel d'Al Bhed 2](#), qui est caché sur le sol à droite du bureau. Comme [Wakka](#) vous l'a dis auparavant, allez visiter le temple et parlez à tout le monde, puis retournez voir [Wakka](#). Une vidéo s'active et vous retrouvez [Tidus](#) en train de désobéir aux ordres de ne pas entrer dans la zone interdite du temple.

Magasins

- [Magasin du Village de Besaid](#)

Temple de Besaid

Vous voilà dans la première *salle de l'épreuve*. Une salle similaire est présente dans chaque temple et permet de gagner non seulement une invocation, mais également un coffre spécial qui vous permettra par la suite d'obtenir une invocation cachée. Examinez en premier lieu le symbole sur le mur au fond. Un signe apparaît sur votre droite. Allez vers ce dernier et choisissez de toucher le sceau ; un passage s'ouvre. Descendez l'escalier et ramassez la [Sphère sceau](#) sur le socle. Placez la sphère sur la porte en bas pour qu'elle s'ouvre. Reprenez la même sphère sur la partie de droite de la porte, suivez le couloir et placez la sphère que vous possédez dans le trou sur le mur de gauche. Le mur se soulève. Ne prenez pas la sphère et continuez dans le couloir pour trouver un socle à gauche. Regardez en face de ce socle, toucher les symboles sur le mur et la porte devrait s'ouvrir. Entrez dans la pièce, prenez la [Sphère de Besaid](#) et insérez-la dans le socle. Un mur disparaît et [Tidus](#) peut pousser le socle dans la pièce. Ne le faites pas tout de suite et partez chercher la [Sphère d'initié](#) dans le creux du mur situé à l'est. Placez-la dans le trou où se trouvait la [Sphère de Besaid](#), une porte s'ouvre avec un coffre contenant un [Bâton d'érudit](#). Revenez au socle et poussez-le jusqu'au milieu de la salle, afin de le mettre sur une dalle brillante (vous aurez remarqué un point lumineux à terre, il sert à replacer le socle à son point de départ si par malheur vous le poussez contre un mur). Vous pouvez à présent pénétrer dans la partie sacrée du temple et faire la découverte de [Lulu](#), [Kimahri](#) et [Yuna](#). Ressortez du temple en suivant vos nouveaux compagnons et assistez à la première invocation de [Yuna](#) dans Final Fantasy 10. Parlez ensuite à [Wakka](#) qui vous demande comment vous trouvez [Yuna](#). Répondez ce que vous voulez, cela n'a pas d'importance, puis parlez à nouveau au jeune homme pour dormir.

À votre réveil, [Wakka](#) vous offre une épée, [Fraternité](#). Vous aurez à partir de ce moment accès au menu *équipement* de votre inventaire. Avant de retourner vers la plage, vous avez la possibilité de faire une "chasse au chien". Parlez tout d'abord à la vendeuse du magasin. Elle vous dit que son compagnon a trouvé quelque chose. Allez dans la hutte du nord-est du village et examinez le chien. Votre chimère [Valefore](#) apprend alors sa technique d'overdrive *Echo*.

Sortez enfin du village et dirigez-vous en direction de la plage. Votre équipe s'arrête vers la sphère de sauvegarde sur la colline. Faites ce que vous voulez par rapport à ce que demande [Wakka](#) , ça n'a pas d'influence. Suivez ensuite le chemin (pas celui qui mène dans l'eau), pour tomber dans une embuscade. Affrontez [Kimahri](#) qui veut vous faire passer un petit test puis continuez votre route. Lorsque vous atteindrez un carrefour, prenez vers le sud pour arriver sur la plage. Dirigez-vous vers le bateau à gauche et parlez avec tout le monde. Pour vous encourager, les gens vous donneront un [Ether](#) , 400 gils, une [Queue de phénix](#) et un [Remède](#) . Embarquez ensuite sur le bateau.

Magasins

- [Magasin du Village de Besaid](#)

Le Liki (traversée en bateau)

Sur le bateau, ne parlez pas tout de suite à vos compagnons. Allez dans le hall du bateau pour rencontrer le marchand [O'Aka XXIII](#). La porte à gauche depuis le hall mène à une cabine qui renferme un [Remède](#) dans un coffre, et une valise dans laquelle vous pouvez donner des coups de pied avec le bouton action. Vous pourrez récupérer des [Potions](#) jusqu'à concurrence de 20 unités dans votre inventaire. Dirigez-vous ensuite en bas à droite du hall pour accéder à une salle avec un chocobo qui fait un marathon (le pauvre...). Vous y dénicher le [Manuel d'Al Bhed 3](#). Remontez cette fois sur le pont et parlez à [Yuna](#), [Wakka](#) puis à nouveau à [Yuna](#). Après une courte discussion, une nouvelle attaque vous oblige à affronter [Sin](#) avant que [Tidus](#) soit projeté à l'eau. [Wakka](#) le suit pour un nouveau combat contre [Ekyu](#). Suite à l'affrontement, une magnifique vidéo prend place avant votre débarquement.

Kilika

Vous avez tout tenté mais Sin a quand même détruit une bonne partie du village de Kilika. Suivez les gens pour un nouvel intermède cinématique de toute beauté. Dirigez-vous ensuite vers le nord-ouest, vous passez automatique la nuit à l'auberge. Le lendemain, quittez le bâtiment et entrez dans le bar. Le [Manuel d'al bhed 4](#) vous y attend. Dans une des habitations se trouve également trois [Potions](#). Après un tour au magasin, allez vers [Wakka](#) qui se trouve près du bateau pour décider de visiter le Temple de Kilika. Dirigez-vous toujours vers le haut jusqu'à arriver à la forêt. Avancez vers le fond pour parler à Luzzu qui vous parle de la présence d'un adversaire redoutable. Si vous lui reparlez, il vous fournira des [Antidotes](#). Revenez en arrière et prenez sur la droite pour ramasser deux [Sphère mentales](#) dans un coffre. Revenez au carrefour et prenez cette fois à gauche. Dans un petit chemin caché à droite de ce chemin, vous dénicher [Recruteuse](#), une arme pour [Wakka](#). En sortant de ce petit chemin, parlez au bannisseur qui ne s'enfuit pas à votre arrivée plusieurs fois pour recevoir un [Remède](#), puis tournez à droite pour affronter le boss [Ochu Egaré](#). Une fois le combat terminé, retournez parler à Luzzu vers le sud pour recevoir un [Élixir](#), puis revenez vers l'homme qui vient de vous donner un [Remède](#) pour qu'il vous offre un [Bouclier rouge](#). Continuez vers le haut et dirigez-vous à gauche avant les escaliers pour ramasser une [Sphère chance](#). Montez les marches puis combattez le boss [Guno](#), accompagné de ses deux [Tentacules](#). Le boss éliminé, il ne vous reste plus qu'à monter vers le temple et rencontrer l'équipe de Luca de Blitzball. Finalement, entrez dans l'édifice.

Magasins

- [Magasin de Porto Kilika](#)

Temple de Kilika

Dans le temple, montez l'escalier pour et vous aurez l'honneur de rencontre Dona, une invokeuse fort arrogante. [Kimahri](#) vous bloque lorsque vous essayez de pénétrer dans la salle de l'épreuve. Attendez un peu pour pouvoir descendre par l'élévateur. Approchez-vous de la porte et comme vous n'avez pas de temps à perdre, choisissez de poursuivre votre chemin. Dans la salle de l'épreuve, prenez tout d'abord la [Sphère de Kilika](#) à gauche sur le socle puis insérez-le dans le creux à droite de la porte en haut. La porte disparaît, mais du feu persiste. Reprenez la sphère puis continuez. Dans la salle suivante, posez la sphère dans un des deux murs à droite ou à gauche. Touchez le symbole pour que le passage en haut se libère. Récupérez la [Sphère sceau](#) dans le socle et mettez-la sur le mur qui est libre à droite ou à gauche. Pénétrez dans la salle suivante et approchez à droite du bord. Une lumière au sol vous permet de faire apparaître le socle de l'autre pièce près de vous. Une fois le socle à proximité, prenez la [Sphère de Kilika](#) sur le mur à droite pour la mettre dans le socle à proximité qui devrait être libre. Poussez le socle sur la lumière au sol pour qu'un bout du mur s'écroule. Revenez alors dans la salle précédente pour prendre la [Sphère sceau](#). Placez-la dans le trou sur le mur de droite de la salle où se trouve le feu (la où vous aviez pris la seconde [Sphère de Kilika](#)). Une pièce secrète s'ouvre. Descendez les marches à gauche pour prendre une nouvelle [Sphère de Kilika](#) à insérer dans le mur tout en haut de la pièce. La porte disparaît mais le feu reste. Revenez alors en arrière pour prendre la [Sphère d'initié](#) dans la salle secrète. Insérez cette dernière dans le trou où vous avez trouvé la dernière [Sphère de Kilika](#). Vous voici devant un coffre contenant un [Brassart écarlate](#). Allez à présent vers la porte en haut pour retirer la sphère et pouvoir passer plus loin. Parlez alors avec tout le monde plusieurs fois pour que [Yuna](#) reçoive une nouvelle chimère, Ifrit. Ressortez du temple, revenez à la ville et embarquez dès que vous serez prêt pour Luca.

Traversée en bateau

Une fois sur le pont du bateau, entrez à l'intérieur par l'entrée de gauche. Vous découvrez une salle avec des tuyaux. Par terre au milieu de la pièce se trouve le [Manuel d'al bhed 5](#), relativement difficile à voir. Ressortez et empruntez l'entrée de droite pour arriver dans un couloir. Sur la gauche se trouve une cabine avec un coffre derrière Letty contenant une [Potion +](#). Revenez sur le pont et montez les escaliers qui permettent d'accéder à l'étage supérieur. Vous surprenez une conversation entre [Lulu](#) et [Wakka](#). Approchez-vous du ballon de Blitzball afin de participer à un petit jeu. Je vous conseille toutefois d'enregistrer avant, c'est pas facile. Vous devrez suivre des indications s'affichants sur votre écran. Dès que vous voyez du texte apparaître, appuyez sur la direction correspondante puis sur action. Parlez ensuite à [Yuna](#) pour achever le voyage vers Luca.

Luca

Une fois arrivé dans cette grande ville, dirigez-vous au nord-est sur un autre quai. Des gens haut placés dans la société de Spira descendent alors d'un bateau. Vous avez droit à de longues explications sur le Blitzball si vous en avez envie. Vous pouvez les passer, ce que je vous conseille grandement. Vous vous retrouvez dans les vestiaires de sports avec votre équipe de jeu. Mais vous apprenez que [Auron](#), a été aperçu au bar du coin. Partez à sa recherche, avec une chasse au trésor auparavant. Sortez du vestiaire, ne montez pas les escaliers juste à gauche mais entrez dans le second vestiaire à gauche. Vous y trouvez le [Manuel d'al bhed 6](#) par terre près d'un joueur dans ce vestiaire. Dans ce même endroit vous dénicher un coffre contenant une [Potion +](#). Ressortez et rejoignez la sphère de sauvegarde dans le hall. En partant à gauche, allez sur le quai no 1. Vous trouverez derrière des caisses une [Lance des eaux](#) ainsi que 600 gils dans des coffres.. Vous pouvez également retrouver [O'aka](#) sur ce quai. Continuez vers le quai 2 pour trouver deux [Queue de phénix](#) en fouillant bien. Les quais 3 et 4 ne recèlent rien de passionnant. Continuez jusqu'au quai 5 ou vous trouvez derrière des caisses une [Sphère HP](#) et une [Sphère magie](#). Revenez dans le grand hall du stade. Descendez vers le bas, [Yuna](#) vous y attend. Sur le pont, prenez au premier croisement vers le haut pour arriver vers l'opéra. Allez jusqu'au comptoir pour trouver à terre à proximité le [Manuel d'al bhed 7](#). Revenez sur le pont et prenez l'autre chemin. Vous êtes cette fois dans la ville. Sur la grande place, prenez les escaliers vers le nord-est. Vous tomber sur un coffre contenant 1000 gils. Revenez sur la place ronde, allez tout droit en haut pour entrer au bar. [Auron](#) ne s'y trouve pas, et comble de malheur, [Yuna](#) se fait capturer. Retournez sur le quai no 1 pour engager un combat contre des robots AI Bhed. Pas de problème, continuez jusqu'au quai 4 en affrontant les robots. Embarquez sur le vaisseau AI Bhed pour combattre un boss assez difficile du nom de [Lanceur AI Bhed](#).

Vous vous retrouvez ensuite à Luca pour le match de Blitzball, le premier auquel vous pourrez participer. Vous n'êtes pas obligé de le gagner, c'est difficile et ça n'influe pas sur la suite du jeu. Mais si vous voulez quand même y arriver comme je l'ai fais, je vous donne la meilleure technique à adopter. Premièrement faites le maximum de passe pendant la première mi-temps. Si vous ne vous êtes pas fais encaissé pendant la première moitié, équipez la technique "Jecht Shoot" que vous avez sûrement apprise lors de la traversée vers Luca. Reprenez le match et attendez que [Wakka](#) revienne après trois minutes. Passez alors la balle à [Tidus](#) lorsqu'il est situé en avant sur le terrain. Foncez vers le but, jusqu'à ce que vous soyez intercepté. Il devrait y avoir deux défenseurs pour vous barrer le chemin. Utilisez alors le "Jecht Shoot" pour éliminer les deux défenseurs et marquer un point (si tout se passe bien). Félicitation si vous gagnez cette rencontre, c'est vraiment un challenge. À la fin du match, des ennemis viendront mettre leur grain de sel. Les [Commando Sahuagin](#) sont vraiment simples et vous devez en tuer 17. Vous abandonnez momentanément les deux amis pour prendre le contrôle de [Auron](#) qui vous épate en éliminant ses ennemis en une attaque. Puis il rejoint [Wakka](#) et [Tidus](#)

pour se battre contre [Garuda](#). Le combat n'est pas difficile. À la fin de cet affrontement Seymour intervient avec une chimère surpuissante. [Auron](#) fait à partir de maintenant partie de votre équipe. Allez tout en haut de la ville pour qu'[Auron](#) offre officiellement ses services à [Yuna](#) comme gardien. Prenez ensuite vers le nord pour accéder à la route de Mi'ihen.

Magasins

- [O'Aka](#)
- [Magasin de Luca](#)

Route de Mi'ihen

La première partie du voyage sur cette route est linéaire. Faites quelques pas vers le nord et parlez à tout le monde pour recevoir une [Potion +](#), deux [Antidote](#) et une [Lance de chasseur](#). Un peu plus loin, vous trouverez un coffre derrière un monument. Il contient une [Épée de glace](#). Avancez toujours pour rencontrer trois combattants monté sur des chocobos, puis Belgemine. Parlez à cette dernière pour engager un combat de chimères. Le combat contre Ifrit est en fait assez difficile. Je vous conseille d'envoyer quatre attaques normales avant de lancer l'overdrive, ceci même si votre allié commence avec sa jauge pleine. Votre adversaire devrait mourir, mais vous n'avez pas forcément le temps de lui envoyer toutes les attaques avant que Valfore ne meure. Si vous remportez le combat, vous gagnez une [Bague d'écho](#) et si vous perdez vous recevez une [Bague de pèlerin](#). Continuez votre route pour arriver à nouveau vers les combattants monté à dos de chocobo. Derrière l'un d'eux se trouve un [Remède](#) dans un coffre. Un ballon se trouve sur votre chemin. Ne le touchez pas encore et parlez à un gamin tout près. Donnez ensuite un bon coup de pied dans le ballon pour recevoir trois [Défisseurs](#). Un homme vous donne ensuite une [Bague écarlate](#).

Continuez votre route dans la partie centrale de la route et parlez aux gens que vous croisez pour recevoir une [Sphère clé niv.1](#), quatre [Antidotes](#) et 600 gils. Vous dénicher également 2000 gils dans un coffre et un [Ether](#) près du wagon des bannisateurs. Un peu plus loin une femme vous remet une [Potion +](#), puis un coffre au milieu de la route contient trois [Collyres](#). Arrivé près d'une maison, votre équipe prend un peu de repos. Parlez avec [Yuna](#) à l'extérieur puis avec tout le monde présent pour qu'un client vous fasse cadeau d'une [Sphère clé niv.1](#). Le magasin vous permet d'acheter quelques armes et objet avant de continuer votre route. Avant de partir, le patron de l'endroit vous offre le [Manuel d'al bhed no 8](#) ainsi que deux [Mégapotions](#). Dirigez vous vers le nord pour être confronté au boss [Chocobogre](#). Après le combat, parlez à l'homme devant la maison pour emprunter un chocobo gratuitement. Acceptez l'offre et avancez sur la route en toute tranquillité (pas de combats). Sur le chemin vers le nord vous découvrez le [Manuel d'al bhed no 9](#) posé par terre sur le bord de la route. N'oubliez pas d'appuyer sur la touche d'action près de la plume de chocobo à terre pour ouvrir un coffre contenant une [Lance ardente](#). Une fois vers des portes, revenez en arrière un peu sur la droite de

la route pour prendre un nouveau passage étroit. Avec votre chocobo vous pourrez examiner des plumes de chocobo pour ramasser [Recruteuse](#), [Raikomaru](#), ainsi qu'une [Sphère étoile](#). Vous rencontrez à nouveau [O'aka](#) et c'est la dernière fois que vous pouvez lui donner de l'argent pour avoir des objets moins chers par la suite. Continuez la route pour trouver tout au bout le [Symbole de saturne](#). Revenez aux portes que vous avez vues précédemment et discutez avec le banisseur de gauche. Il vous offre des armes en échange d'un don (pour pas dire qu'il les vend). Offrez 100 gils pour [Recruteuse](#), 1000 gils pour une [Lance de glace](#) et 10000 gils pour une [Bague lunaire](#). Parlez ensuite au garde à droite qui ne vous laisse pas passer. Seymour arrive alors et ouvre votre route, vous permettant de passer plus loin.

Magasins

- [Comptoir de Rin](#)

Route des Mycorocs

Dès le début de la route, les gardes vous donnent un [Remède](#) et un [Anneau d'endurance](#). Dans le même endroit vous recevez également un [Ether](#), une [Potion +](#) et deux [Queue de phénix](#). Dirigez-vous vers le nord-est pour tomber sur le marchand itinérant O'Aka. Continuez la route et recevez plus loin une [Potion +](#) d'une personne à proximité. Montez sur la plate-forme circulaire et accédez au niveau supérieur. Continuez le seul chemin qui s'offre à vous et ramassez 1000 gils, un [Remède](#) et une [Potion +](#) dans 3 coffres. Parlez plusieurs fois au garde proche pour recevoir dix [Potions](#). Continuez le chemin jusque vers un chevalier à dos de chocobo. La plate-forme vous permet de monter à l'étage supérieur où un homme vous attend pour vous offrir une [Mégapotion](#). Continuez vers le nord puis à gauche, prenez une plate-forme qui vous fera descendre et ramassez le [Brassart de pureté](#) qui s'y trouve. Un peu plus loin dans le virage, vous trouverez le [Manuel d'al bhed 10](#) puis 400 gils en parlant à la personne près de la plate-forme. Montez et parlez au garde pour recevoir une [Mégapotion](#). Marchez jusque vers les tentes un peu plus loin pour obtenir quelques informations sur la situation actuelle. Près de la sphère de sauvegarde O'aka vous attend à nouveau. Deux coffres vous attendent encore dans le QG. L'un est assez difficile à discerner et contient un [Poignet de sérénité](#), l'autre contient une [Maxipotion](#). Parlez ensuite aux personnages principaux de l'histoire pour avoir une petite cinématique puis un combat très rude contre le boss [Ghi](#). Une fois le combat terminé, admirez une superbe vidéo avant un second combat contre [Ghi](#), plus facile celui-là. Finalement vous serez sur la plage qui a servi de champ de bataille et vous n'aurez qu'une seule issue au nord-est. Juste avant de partir, prenez le contenu du coffre pour obtenir une [Potion +](#).

Magasins

- [O'Aka](#) (route)
- [O'Aka](#) (quartier général)

Route de Djose

Le chemin est très intéressant car il renferme de nombreux objets. Tout d'abord un bannisseur vous offrira [Espérance](#) si vous lui parlez à plusieurs reprises. Il n'y a qu'un seul chemin possible et vous ne pouvez vous tromper. Au passage recevez une [Bague de pierre](#), une [Mégapotion](#), une [Potion +](#) et un [Ether](#). Le [Manuel d'albhed 11](#) se cache derrière un caillou, il n'est pas très visible. Deux coffres se trouvent sur le bord de la route, ils contiennent deux [Queues de phénix](#) et un [Anneau aurore](#). Lorsque vous arrivez au bout de la route, passez les textes et suivez votre groupe jusque vers le temple. Juste devant, n'oubliez pas de prendre les 4000 gils et les quatre [Sphères comp](#) dans des coffres et de faire vos achats au magasin du coin. Entrez dans le temple pour faire la connaissance d'Isaar. Visitez rapidement les deux chambres, elle contiennent un [Ether](#), un [Remède](#) et un [Mégaphénix](#). Entrez ensuite dans la salle de l'épreuve.

Magasins

- [Temple de Djose](#)

Temple de Djose

Deux [Sphères de Djose](#) se trouvent dans les murs de chaque côté. Placez-les dans la grande porte en haut. Dans la salle suivante se trouve un autel au milieu de l'espace. Derrière l'autel, prenez une des deux sphères sur le mur et placez-la sur la droite. Prenez la seconde sphère à gauche pour la mettre dans le second trou à droite. L'autel qui est au plafond devrait s'illuminer. Poussez l'autel qui est au milieu de la pièce et qui contient une sphère jusque sous l'autel illuminé du plafond. La sphère est alors chargée de pouvoir. Ramassez donc cette sphère chargée et placez-la dans le trou à droite du mur du fond (où se trouvait une des sphères prises précédemment). Un couloir devrait s'ouvrir vers le nord. Insérez les deux [Sphères de Djose](#) dans l'autel et marchez sur le point lumineux pour le téléporter. Poussez l'autel dans la partie nord qui contient des arcs électriques. Sautez sur la plateforme que vous avez créée pour pousser l'autel tout au nord dans le mur. L'oeil de la salle précédente devrait s'illuminer. Revenez donc sur vos pas et marchez sur le point brillant pour faire revenir l'autel. Prenez la sphère chargée qui est toujours sur le mur un peu à droite de la porte et placez-la sur le mur juste à gauche de la porte. Une partie du sol devrait encore s'illuminer. Ramassez ensuite les deux sphères qui sont sur l'autel pour les mettre dans les murs latéraux de la pièce tout au sud. Le symbole devrait alors être entièrement illuminé et devrait se transformer en plateforme (normalement du moins, c'est pas facile à expliquer).

Une fois à l'étage, poussez les cinq autels qui s'offrent à vous vers le fond. Un autel apparaît et un escalier s'ouvre. Ne prenez pas encore l'escalier, il vous manque le coffre secret qui n'est pas difficile à trouver. Examinez le symbole lumineux sur le mur de l'étage d'en dessous à gauche pour ouvrir un couloir contenant une [Sphère d'initié](#). Insérez cette sphère dans l'autel que vous avez fait apparaître pour avoir

accès à la salle secrète et à sa [Sphère magie](#). Pénétrez ensuite dans la chambre du priant par les escaliers. Quelques paroles vont alors être échangées entre vos personnages et Dona. Faites ensuite semblant de vouloir partir pour que [Yuna](#) sorte de sa méditation et puisse maîtriser sa nouvelle chimère Ixion. Avant de faire le chemin inverse sur la route, passez au magasin devant l'entrée pour ramasser dans un nouveau coffre une [Balle modifiable](#). Revenez dans le temple dans une des chambres sur les côtés et parlez à la personne au chevet de [Yuna](#) pour qu'elle se réveille. Vous pouvez maintenant faire le chemin inverse en parlant à nouveau à tout le monde pour récupérer une [Hallebarde](#), deux [Potions +](#) et dix [Potions](#). Il est enfin temps de prendre le second chemin à l'intersection qui menait à Djose.

Magasins

- [Temple de Djose](#)

Selenos

Suivez le chemin qui s'offre à vous, vous ne pouvez pas vous tromper. Au passage ramassez les quatre coffres dont deux contiennent chacun trois [Sphère clé niv.1](#), le troisième une [Maxipotion](#) et le dernier une [Sphère esprit](#). Ils ne sont pas difficiles à découvrir et se trouvent sur le bord de la route. Vous ferez des rencontres sur cette route, et notamment avec Belgemine qui vous propose un nouveau défi. Vous remporterez assez facilement la victoire en invoquant Ifrit qui peut se guérir en lançant des brasier sur lui-même. En cas de victoire, vous recevrez deux [Écailles de dragon](#). En cas de défaite, vous obtenez six [Grenades aveuglantes](#). Dans tout les cas Belgemine vous récompensera d'un [Coeur d'invoqueur](#) qui vous permet d'ajouter de nouvelles compétences à vos chimères avec des objets. Continuez ensuite votre chemin en direction de la rive sud. Vous tombez à nouveau sur le marchand ambulant O'aka. Le coffre tout près contient deux [Queue de phénix](#). Derrière [Lulu](#) se trouve également un coffre contenant 5000 gils. Il y a quatre magasins à visiter : le premier commerçant se trouve près des marches à l'entrée, le second est un peu plus loin sur la droite, le troisième est au coin droit de la tente et le dernier est une femme devant la tente. Parlez ensuite à la personne en bleu devant la grue pour pouvoir monter sur le Shoopuf et continuer l'aventure. Pendant votre traversée vous serez attaqué par un boss, le [Piégeur al bhed](#). Une fois le combat remporté et quelques discussions passées, vous arrivez sur la rive nord.

Dénichez le [Manuel d'al bhed 12](#) qui se trouve sur la rampe à droite du commerçant itinérant. Vous avez également la possibilité de rencontrer O'aka et de ramasser un [Éther](#) dans un coffre plus à l'ouest. Suivez le chemin pour faire la rencontre de [Rikku](#), qui se joint à votre groupe. Après quelques explications, continuez le chemin et ramassez quatre [Antidote](#) et une [Mégapotion](#) dans des coffres. Vous arrivez après un court chemin à votre prochaine destination, Guadosalam.

Magasins

- [O'Aka](#)

- [Magasin 1](#)
- [Magasin 2](#)
- [Magasin 3](#)
- [Magasin 4](#)

Guadosalam

Une fois dans la ville et toutes les explications de [Rikku](#) passées, ouvrez les deux coffres dans la ville à l'étage supérieur. Il contiennent une [Mégapotion](#) et un [Élixir](#). Dans une habitation à l'ouest, vous pouvez également dénicher 3000 gils dans un coffre et le [Manuel d'al bhed 13](#) à gauche de la colonne. Allez ensuite au nord pour entrer dans la demeure de Seymour. Montez tout d'abord à l'étage pour ouvrir un coffre contenant deux [Potion +](#). Faites semblant de ressortir de chez Seymour pour que son valet apparaisse. Parlez dans la pièce suivante avec tout le monde, le maître des lieux vous rejoint alors. Ressortez et dirigez-vous vers le sud par l'ouest afin de passer sur une rampe. Un garde qui bloquait la porte est parti et vous accédez à l'au-delà. Revenez dans la maison de Seymour et passez quelques textes. Sortez de la maison, allez droit en bas puis à gauche et enfin au nord. Vous devriez arriver vers la sortie de Guadosalam en direction de la Plaine Foudroyée. Shelinda vous informe alors que Seymour a quitté la ville.

Magasins

- [O'Aka](#)
- [Commerçant](#)

Plaine Foudroyée

Vous devez traverser une zone frappée très souvent par la foudre (d'où son nom). Pour éviter la foudre, appuyez sur le bouton action lorsque l'écran devient blanc. Au début vous aurez peut être des difficultés et vous vous ferez souvent électrocuter. Ne vous en faites pas, ce n'est pas grave, la foudre ne vous endommage pas mais vous impose un combat supplémentaire. Éviter les éclairs est une habitude à prendre et vous arriverez bientôt à ne pas en recevoir un seul. Avancez vers le nord dans cette plaine et tout de suite sur la gauche vous dénicher trois coffres contenant 5000 gils, deux [Potion +](#) et deux [Queue de phénix](#). Près du troisième coffre que vous rencontrez, vous pouvez voir une pierre un peu inhabituelle car un dessin y est gravé. Si vous appuyez avec le bouton  sur cette pierre, vous libérez dans la nature un nouveau monstre que vous pourrez être susceptible de rencontrer. Il s'appelle [Pampa?](#) et peut vous infliger 1000 points de dégâts à chaque tour. De plus, vous aurez du mal à le tuer car il possède beaucoup d'esquive. Je vous conseille de ne pas activer la pierre pour le moment et de revenir pour la quête plus tard. Marchez encore vers le nord, près d'une tour anti-tonnerre vous rencontrez un homme âgé du nom de Maechen. Continuez jusqu'à la tour suivante pour rencontrer Shelinda. À sa droite se trouve un coffre contenant une [Aquaballe](#).

Dirigez-vous ensuite tout au nord pour arriver au comptoir. Parlez à [Rikku](#) pour que Rin apparaisse en personne. Il vous demandera si vous avez fait des progrès dans sa langue. Répondez positivement pour recevoir le [Manuel d'al bhed 14](#). Parlez ensuite avec [Yuna](#) dans la chambre au nord puis après quelques textes à nouveau avec [Rikku](#). Continuez votre chemin et n'oubliez pas de prendre le [Bouclier ambré](#) qui se trouve sur la droite de la maison. Dans la seconde partie de la Plaine, allez tout de suite à droite puis un peu en bas pour trouver une [Maxipotion](#), puis continuez vers le nord. Vers la fin de la plaine, vous pouvez encore ramasser un [Éther](#), 2000 gils et un [Remède](#) dans 3 coffres distinct.

Magasins

- [Comptoir de Rin](#)

Forêt de Macalania

Passez les textes, vous avez la possibilité de rencontrer à nouveau O'aka près de la sphère de sauvegarde. Petite astuce, parlez lui, demandez-lui d'acheter des armes mais ne lui achetez rien (ressortez du menu d'achat). Il vous demandera alors si vous avez un problème avec ses prix. Répondez-lui "Oui !" pour qu'il les baisse de 25 %. Avant de vous remettre en route, un [Manuel d'al bhed 15](#) vous attend dans les broussailles à la droite du marchand. Poursuivez ensuite votre route vers le nord puisque le passage vers la droite est bloqué. Un boss assez costauds, [Metasphère](#), se met rapidement en travers de votre chemin. Éliminez-le avant de continuer votre route. Dans la forêt, un seul chemin s'offre à vous, suivez-le en ramassant les coffres qui sont la plupart du temps caché par des feuillages. Ramassez tout d'abord un [Cait sith morphée](#) dans un coffre caché, puis 2000 gils dans un coffre en évidence et trois [Queue de phénix](#) derrière une souche avant d'arriver vers un personnage étrange. Il vous propose une quête annexe consistant à attraper des papillons. Continuez votre route en direction du Lac Macalania et ramassez encore un [Remède](#) dans un coffre masqué par un arbre avant de passer à la suite.

Quête annexe conseillée à ce moment :

- [Capture des papillons](#)

Magasins

- [O'Aka](#)

Lac Macalania

Vous arrivez tout de suite au comptoir de Rin. Une longue discussion débute, dans laquelle il vous faut dire à Clasko qu'il a les capacités nécessaires pour devenir un éleveur de chocobo. Cette réplique vous permettra de prendre un coffre par la suite. Le marchand ambulante O'Aka est à nouveau présent si des achats s'avèrent nécessaires. À sa gauche se trouve le [Manuel d'al bhed 16](#). Une fois que vous aurez sauvegardé à l'intérieur et acheté quelques équipements pour vos

combattants, continuez votre route en direction du Temple. Les AI Bheds vont encore tenter d'enlever cette pauvre [Yuna](#). Un petit combat contre le boss [Canon al bhed](#) plus tard, prenez la [Mégapotion](#) dans le coffre un peu au nord et continuez droit vers le nord pour arriver au Temple de Macalania.

Magasins

- [O'Aka](#)
- [Comptoir de Rin](#)

Temple de Macalania

Devant le Temple, un AI Bhed vous donne 400 gils si vous lui parlez. Allez vers la porte et passez les textes, puis parlez à Tromell à l'intérieur pour recevoir une [Targe lazurite](#). Il y a deux coffres, un à droite et un à gauche qui contiennent 5000 gils et deux [Maxipotions](#). Pénétrez dans la pièce au nord-est, vous y recevrez un message du père de Seymour. De plus, une des deux personnes sur la droite vous donne deux [Potions +](#) et un coffre contient deux [Remèdes](#). Revenez dans la pièce principale, vous y trouverez à nouveau O'aka. Parlez à tout le monde aux alentours et dans la chambre au nord-ouest pour recevoir un [Ether](#), un [Élixir](#) et trois [Queue de phénix](#). Sauvegardez votre partie puis montez les escaliers, un combat assez difficile va commencer contre [Seymour](#). Arrangez-lui le portrait puis revenez en direction du hall d'où vous venez pour être plongé dans la salle de l'épreuve de Macalania.

Votre objectif est de reconstruire le pont de glace. Descendez tout d'abord en bas et poussez le socle en direction des stalagmites sur la droite. Retirez la [Sphère de macalania](#) du mur le plus proche et insérez-la dans le socle. Poussez-le dans l'amas de stalagmites restant vers le haut, retirez la [Sphère sceau](#) du pilier central et suivez l'autel qui vient de filer à l'étage inférieur. Une fois en bas, poussez l'autel vers la droite, ce qui fera apparaître une partie du pont. Tout à gauche, placez la [Sphère sceau](#) dans le mur, un bloc muni d'une [Sphère de macalania](#) fera son apparition en haut. Montez chercher cette sphère, redescendez en bas et placez-la dans le pilier central de la partie inférieure de la chambre. Une seconde partie du pont a été recréée. Montez ensuite en haut et prenez la sphère qui se trouve en haut de la rampe pour la placer dans le pilier central. Le pont est entièrement recréé. Mais vous n'en avez pas encore fini, il vous faut dénicher le coffre secret.

Pour cela, vous allez devoir détruire le pont à nouveau. Prenez la sphère dans le pilier central et placez-la sur le mur de droite, puis marchez sur le point brillant en haut au début du pont (il vient d'apparaître). L'autel apparaîtra près de vous. Commencez par en retirer la [Sphère de macalania](#) qui s'y trouve puis poussez le socle vers la gauche. Sur la rampe, l'autel se fait bloquer puis dévié pour recevoir une [Sphère d'initié](#). Vous avez une [Sphère de macalania](#) dans les mains, il vous faut la poser dans le mur au nord pour faire réapparaître le passage vers la partie

inférieure. Appuyez sur le point lumineux de l'étage où vous vous trouvez pour faire revenir le pilier. Retirez la [Sphère d'initié](#) de l'autel puis poussez-le vers l'étage inférieur (par l'intermédiaire des stalagmites). Descendez en bas et placez la [Sphère d'initié](#) juste à gauche dans le mur pour faire apparaître le coffre secret contenant une [Sphère chance](#). Il vous faut à présent remonter en haut, retirer la [Sphère de macalania](#) qui est dans le mur de droite, la placer dans l'autel, le pousser à l'étage du dessous puis vers la droite pour reconstruire la première partie du pont. Ensuite remontez et reprenez la sphère tout au fond en haut du passage et placez-la dans le pilier central. Le pont est à nouveau complet, faites attention en y passant dessus de ne pas marcher sur le point lumineux, impliquant la destruction du pont.

Sortez du temple, sauvegardez et achetez si vous le souhaitez des objets à O'Aka, toujours fidèle à son poste. Fuyez ensuite par le chemin vers le sud rapidement, des gardes guados vous pourchassent jusqu'à l'écran suivant. Dans la section suivante, restez sur la droite du chemin pour ramasser une [Sphère clé niv.1](#). Après une seconde sphère de sauvegarde (que je vous conseille d'utiliser), affrontez le pauvre boss [Wendigo](#) qui se trouve sur votre route. Après le combat, récupérez une [Sphère clé niv.2](#) dans un coffre un peu masqué derrière [Kimahri](#) et une [Vengeresse](#) sur la gauche de [Auron](#). Une fois les objets en votre possession, parlez avec [Auron](#) et [Rikku](#) pour continuer.

Magasins

- [O'Aka](#)

Désert du Sanubia

[Tidus](#) se réveille seul au milieu d'une oasis en plein désert. Allez tout d'abord dans l'eau afin de récupérer quatre [Remèdes](#). Si vous avez manqué le [Manuel d'al bhed 1](#) au début du jeu, vous pouvez en dénicher une copie ici. Puis continuez votre chemin vers le nord. Tout de suite, vous aurez un petit combat sympa contre un [Zu](#), un monstre possédant 12'000 HP. Une fois que [Tidus](#) perd la moitié de ses HP, [Auron](#) vient en aide à votre héros, suivi de [Lulu](#) un petit peu après. Continuez vers le nord et retrouvez [Wakka](#) près d'une tente qui contient un coffre avec huit [Potions al bhedes](#). À présent vous avez la possibilité de récupérer le [Manuel d'al bhed 3](#) si vous l'avez oublié lors de la traversée vers Kilika. Partez vers la droite pour retrouver [Kimahri](#) près d'une dune, ainsi que le [Manuel d'al bhed 5](#) que vous avez peut être raté sur le bateau vers Luca. Continuez vers le nord, vous retrouverez [Rikku](#) puis deux [Ethers](#) et huit [Potions al bhedes](#) dans des coffres. Récupérez encore un peu au nord quatre [Potions +](#) et le [Manuel d'al bhed 14](#) que vous avez peut être raté à la Plaine Foudroyée. Il est maintenant temps de partir au nord à la recherche de [Yuna](#).

Dans la partie centrale du désert qui suit, vous dénicher de nombreux coffres relativement visibles. Ils contiennent deux [Mégapotions](#), deux [Maxipotions](#), quatre [Potions +](#) et huit [Potions al bhedes](#). Deux chemins s'offrent à vous. Celui de gauche

permet de récupérer le [Manuel d'al bhed 17](#) ainsi que des coffres contenant des [Élixirs](#), des [Sphère clé niv.2](#) et 10'000 gils. Le chemin de droite est plus direct et contient quant à lui le [Manuel d'al bhed 18](#). Les deux chemins se rejoignent dans une nouvelle zone qui abrite différents coffres contenant huit [Potions +](#), le [Symbole de vénus](#), trois [Mégalexirs](#), trois [Mégapotions](#), deux [Maxipotions](#) et deux [Sphères succession](#). Continuez ensuite vers le nord pour arriver au territoire des Al Bheds.

Repaire des Al Bheds

Vous allez faire très rapidement la rencontre de Cid, le chef du peuple Al Bhed. Examinez les corps étendus à terre pour obtenir deux [Potion +](#). Non loin sur votre gauche, vous trouverez le [Manuel d'al bhed 19](#). C'est la seule fois que vous viendrez ici, ne vous précipitez donc pas vers la sortie (au nord-ouest du couloir principal). Après une scène cinématique et un petit combat, vous vous retrouvez en bas d'un escalier, qu'il vous faut remonter pour entrer dans la chambre de gauche. Un petit comité d'accueil vous attend, faites attention, le combat est assez rude. Après le combat, près du lit, ramassez le [Manuel d'al bhed 20](#). Le coffre de gauche est fermé par un système de sécurité. Vous avez le choix entre neuf propositions. Dans l'ordre, les choix sont [Bombo](#), [Élixir](#), [Potion +](#), [Mégapotion](#), [Défenseur](#), [Chimaira](#), [Potion](#), [Remède](#), [Oeil Démoniaque](#). Je vous conseille de sélectionner le second choix, l'[Élixir](#) est sans doute l'objet le plus précieux. Le coffre de droite vous demande de reconnaître trois mots parmi neuf propositions. Sélectionnez les mots "Pardon", "Bonjour" et "Merci", situés aux emplacements 8, 6 et 5. Vous recevrez alors une [Sphère réunion](#). Après le combat, allez dans la chambre du nord-est et ramassez au passage le [Manuel d'al bhed 21](#) au bout à droite du couloir. Le coffre près de la sphère d'association des manuels d'al bhed contient lui aussi un mécanisme. Répondez 5, 6, 3 et 3 pour recevoir une [Sphère tech](#). Le dernier coffre à l'avant est lui également bloqué par un mécanisme. Entrez la 3ème réponse, puis la 4ème, la 2ème et enfin la 1ère réponse pour être récompensé par une [Sphère spéc](#). Revenez en bas des marches où se trouve un coffre avec quatre [Potions al bhedes](#). Au nord du couloir se trouve également un coffre avec six [Potions al bhedes](#). Traversez l'ouest du repaire pour ouvrir à l'étage inférieur deux coffres contenant une [Sphère clé niv.4](#) ainsi qu'une [Sphère clé niv.2](#). Entrez enfin au nord-ouest du couloir principal pour rencontrer des invoqueurs pris en otage par les al bheds. Un dernier coffre se trouve dans cette salle avec 10'000 gils avant de vous envoler avec le vaisseau pour de nouvelles aventures.

Le Vaisseau

Sortez de la cabine de pilotage puis revenez dedans et parlez à Frangin, le pilote. Ressortez du cockpit et passez jusqu'au pont supérieur du vaisseau. À gauche de la cabine, une personne généreuse vous offre quatre [Potion al bhedes](#). De plus, vous avez la possibilité de vous équiper avec des armes que Rin vous vend dans le couloir. Montez finalement sur le pont supérieur pour affronter [Effray](#), un boss

puissant que vous ne devez pas sous-estimer. Finalement, après quelques discussions, vous prenez la direction de Bevelle dans une vidéo de toute beauté.

Magasins

- [Rin](#)

Bevelle

Un accueil très chaleureux vous est réservé en bas de la chaîne par laquelle vous êtes arrivé. Vous devez affronter quelques monstres (5 combats au total), composés de moines guerriers. Le second groupe de combats (à nouveau 5) se fait contre deux moines guerriers accompagnés d'un Tekkick ou d'un Mortier. Ces derniers sont beaucoup plus dangereux que les moines. Faites attention à l'attaque générale du Mortier qui est particulièrement puissante. Après quelques combats, vous devez toutefois vous avouer vaincu. Vous battez en retraite après une nouvelle vidéo très réussie. Une fois en haut des escaliers en colimaçon, examinez le panneau de contrôle en haut des marches pour descendre en bas. Puis, sur la plate-forme au niveau de la sphère de sauvegarde, vous dénicher le [Manuel d'al bhed 22](#). Entrez ensuite dans la salle de l'épreuve au bout du couloir.

Temple de Bevelle

La salle de l'épreuve est vraiment très longue et vous ne pourrez plus y revenir par la suite. Je vous conseille donc de passer partout afin de ramasser tout ce qui peut l'être. Dans cette épreuve, vous vous baladez sur des plates-formes qui se mettent en mouvement dès que vous montez dessus avec un autel contenant une ou deux sphère (ni plus ni moins). Lorsque vous avez une intersection, une flèche clignote, vous indiquant les chemins que vous pouvez prendre. Appuyez lorsque vous êtes dans la case de l'intersection et que la flèche est du côté où vous voulez aller. Ce n'est pas toujours très aisé, mais avec un peu d'entraînement vous y arriverez sans doute.

Commencez par monter sur la plate forme devant vous pour arriver à la seconde intersection. Une flèche devrait clignoter vers la gauche et la droite alternativement. Cliquez sur  lorsque la flèche est sur la gauche et ramassez la [Sphère de Bevelle](#). Poussez l'autel, vous partez alors vers la gauche. Un peu plus loin, appuyez rapidement sur  sur la flèche au sol pour faire demi-tour. À la première intersection que vous rencontrez (celle où vous étiez précédemment), prenez à nouveau à gauche afin d'être en face de l'endroit où vous aviez pris la première [Sphère de Bevelle](#). Insérez la sphère dans le mur, cela aura pour effet d'activer un couloir au niveau d'en dessous. Reprenez votre plate-forme, laissez-vous aller sur la droite jusqu'à sortir de l'écran. Vous serez automatiquement téléporté tout au début.

Prenez cette fois vers le bas et tournez à gauche (toujours à l'étage d'en dessous). Passez la première flèche et tournez à droite à la suivante. Retirez la [Sphère sceau](#) du mur et insérez-la dans l'autel. Repartez, vous tournez alors automatiquement à droite à la première intersection. Prenez encore à droite à la seconde intersection que vous rencontrez, prenez la [Sphère de Bevelle](#) de votre autel, placez-la dans le mur à gauche puis allez placez votre [Sphère sceau](#) tout au fond du couloir. Le mur devant vous se brise, laissant le chemin libre pour obtenir la [Sphère d'initié](#). Insérez cette sphère dans l'autel, reprenez votre [Sphère de Bevelle](#) qui se trouve toujours dans le mur, placez-la dans l'autel puis repartez. Vous êtes contraint d'aller à droite et êtes téléporté vers une plaque sur laquelle vous êtes déjà passé. Cliquez sur la flèche qui vous fait rester au même étage et tournez à droite à la deuxième intersection (où vous aviez trouvé la [Sphère sceau](#)). Placez à la place la [Sphère d'initié](#), ce qui a pour effet d'ouvrir un nouveau couloir au sud de votre position.

Repartez sur votre plate-forme, passez à droite puis laissez-vous sortir de l'écran pour revenir à la plaque d'avant. Reprenez le même chemin mais cette fois tournez à droite à la première intersection, vous vous arrêtez automatiquement sur une dalle. Prenez à droite, en direction du niveau le plus bas, vous y obtenez une nouvelle [Sphère de Bevelle](#). Remontez à l'étage du milieu, tournez à droite puis à nouveau à droite. Lorsque vous atteignez la plate-forme qui fait obstacle, poussez l'autel en direction de l'avant-plan. Grimpez les marches et insérez la [Sphère de Bevelle](#) dans le mur tout droit en haut. Prenez la [Sphère HP](#) dans le coffre situé à droite. Celui-ci disparaît et laisse place pour un point de téléportation. Marchez dessus pour faire apparaître votre autel qui devrait contenir une [Sphère de Bevelle](#). Poussez donc l'autel en direction de la gauche, cela vous permet d'accéder à un coffre contenant une [Lance des braves](#). Quittez ensuite l'endroit par le nord où vous retrouvez [Yuna](#) qui entre en possession d'une nouvelle chimère.

Via Purifico

Dans cet endroit, [Yuna](#) se retrouve seule et vous devez affronter des groupes de monstres parfois nombreux. Les combats peuvent s'avérer rudes, aussi pensez à invoquer autant que possible. Partez tout de suite sur la droite, suivez ce chemin jusqu'à tomber sur [Kimahri](#). Juste à gauche de l'endroit où vous avez trouvé le guerrier, vous récupérez dans un coffre une [Mégapotion](#). Revenez vers le bas pour revenir au point de départ puis prenez à gauche. Au premier embranchement, prenez au sud pour tomber sur un coffre contenant un [Élixir](#). Continuez vers le haut et prenez à droite à la seconde intersection pour tomber sur [Lulu](#) et un coffre contenant une [Sphère mag blanche](#). Revenez à votre point de départ et montez vers le nord pour arriver sur un coffre contenant une [Sphère mag noire](#) dans une chambre sur la droite. A côté du coffre se trouve un téléporteur, grimpez sur le sceau pour avoir accès à un téléporteur au nord-ouest. Pour accéder à ce nouveau système, revenez à l'endroit où vous avez retrouvé [Lulu](#) et continuez vers le nord. Vous tombez sur le téléporteur à un embranchement, vous donnant accès à une salle contenant trois coffres avec 10'000 gils, une [Sphère spéc](#) et une [Bague de](#)

[lucidité](#). Ressortez de cette pièce et allez vers l'est pour retrouver [Auron](#). Sauvegardez votre partie et sortez de la pièce vers le nord pour rencontrer un boss sous la forme d'un duel d'invokeur. [Yuna](#) doit affronter seule les chimères [Grothia](#), [Pteryx](#) et [Spathi](#).

Après le combat contre l'invokeur Isaaru, vous êtes avec [Tidus](#), [Wakka](#) et [Rikku](#) à nager dans des canaux qui ressemblent vaguement à des égoûts. Près de la sphère de sauvegarde, vous avez la possibilité d'acheter quelques objets. Vérifiez bien que vous avez deux [Queues de phénix](#) pour le boss suivant puis avancez. Contre le [Spectre d'Effray](#), lancez les [Queues de phénix](#) pour abréger instantanément votre adversaire. Après le combat, continuez votre route vers le nord-est en ramassant au passage une [Vengeresse](#) et un [Match retour](#). Lorsque vous changez d'écran, tout vos combattants seront à nouveau réunis. Vous pouvez à nouveau acheter des objets à O'Aka. Remplissez vos jauges d'overdrives et montez un peu vos niveaux si vous le désirez car le boss suivant est assez difficile. Traversez le pont vers le nord pour engager le combat contre [Seymour Spectral](#).

De retour dans la forêt de Macalania, dirigez-vous vers le sud pour retrouver [Yuna](#) et admirer une magnifique scène vidéo. Après avoir quitté le campement, vous pouvez y revenir pour récupérer une [Bague de lucidité](#). Partez ensuite vers l'est pour atteindre la Plaine Félicité.

Magasins

- [Magasin de Via Purifico](#)
- [O'Aka](#)

Plaine Félicité

Une fois dans la plaine, descendez la pente vers la gauche. Passez par le comptoir de Rin, à l'ouest de la Plaine, avant de vous diriger vers le campement plus au nord où se trouve un second magasin. Derrière le campement se trouve un coffre contenant une [Sphère clé niv.2](#). Juste au sud-ouest du campement, vous croisez Belgemine pour un duel de chimère. Tout au nord-ouest de la plaine se trouve le [Manuel d'al bhed 23](#). Par ailleurs, allez tout au sud-est pour trouver des coffres contre les rochers contenant 5'000 et 10'000 gils. Dirigez-vous ensuite vers le nord-est pour arriver au Centre d'entraînement (C.E.M). Achetez les armes que le vendeur propose, elles vous serviront à la quête annexe du lieu, très importante par la suite. Ressortez de cet écran et continuez encore vers le nord pour arriver dans les montagnes. Passez le pont, combattez le pauvre robot qui se met en travers de votre chemin et dirigez-vous vers le haut pour accéder au Mont Gagazet.

Magasins

- [Comptoir de Rin](#)
- [Campement](#)

- [Centre d'entraînement](#)

Mont Gagazet

Immédiatement en arrivant, [Kimahri](#) entame un affrontement contre [Biran](#) et [Yenke](#), des Ronsos de sa tribu. Passez ensuite les dialogues et continuez votre ascension vers le sommet. Au début du chemin, dénichiez 2 coffres contenant une [Mégapotion](#) et 20'000 gils à droite puis à gauche. Continuez et tournez vers l'ouest. Un coffre se trouve au bout d'un petit cul-de-sac vers le nord. Vous récupérez ainsi une [Sphère de Braska](#). Reprenez votre chemin vers le sud-ouest jusqu'à un coude en direction du nord. Un petit chemin sans issue vers l'ouest vous mène à un [Poignet tutélaire](#). A proximité devrait normalement se trouver Wantz, le frère du marchand ambulant O'Aka, qui semble effectuer un travail similaire. Continuez votre chemin pour changer d'écran et ramasser tout de suite au sud deux coffres contenant une [Sphère HP](#) et une [Sphère clé niv.4](#). Continuez un peu et vous arrivez vers une sphère de sauvegarde. Prenez votre temps pour faire quelques combats et permettre à vos personnages et vos chimères d'obtenir leurs limites car le combat qui se prépare est l'un des plus difficiles du jeu. Après le combat contre [Seymour Sublime](#), continuez votre chemin et ramassez entre deux colonnes sur votre gauche le [Symbole de Jupiter](#). [Tidus](#) tombe dans un rêve étrange. Il vous suffit de parler au priant qui se trouve à proximité puis de le suivre pour que votre héros revienne à lui et puisse reprendre l'aventure.

Après la sphère de sauvegarde, dirigez-vous vers l'ouest pour atteindre une petite rivière. [Tidus](#), [Wakka](#) et [Rikku](#) continuent seuls. La première épreuve du Mont Gagazet vous attend tout au nord. [Wakka](#) doit lancer un ballon à travers une ouverture qui est en mouvement. Ne vous inquiétez pas, vous disposez d'autant de tentatives qu'il vous sera nécessaire. Dès l'épreuve réussie, un coffre contenant une [Sphère clé niv.1](#) apparaît à proximité. Revenez vers la sphère de sauvegarde au début de cette partie de la montagne puis empruntez les marches pour atteindre une seconde étendue d'eau. Nagez jusqu'au bout pour résoudre une énigme vraiment facile. Placez [Rikku](#) sur le vert, [Tidus](#) sur le bleu et [Wakka](#) sur l'orange pour réussir la quête et faire apparaître un coffre contenant une [Sphère étoile](#). Un passage est désormais libre au-dessus de la sphère de sauvegarde pour vous mener à une [Sphère retour](#) et à une [Bague zéphyr](#) ainsi qu'à la sortie de la grotte. N'oubliez pas de sauvegarder avant d'entamer le difficile combat contre le boss [Gardien du Sanctuaire](#). Après le boss, continuez pour arriver aux Ruines de Zanarkand.

Magasins

- [Wantz](#)
- [Magasin Ronso](#)

Dôme de Yevon

Sur le chemin du dôme, vous récupérez une [Sphère étoile](#), une [Targe clochette](#) puis 10'000 gils, une [Sphère réunion](#), une [Sphère clé niv.3](#) et une [Sphère chance](#). Il n'y a qu'un chemin et les coffres sont bien en vues pour la plupart.

Arrivé dans la salle de l'épreuve, marchez sur la case verte près de l'escalier pour commencer un petit puzzle. Neuf points brillants apparaissent sur le sol. Lorsque vous passez sur l'un d'eux, une forme géométrique se dessine. Votre objectif est d'illuminer les cinq pièces qui se trouvent sur le mur du fond sans toucher une des autres pièces. Si vous faites une erreur, vous n'aurez qu'à recommencer. Une fois l'énigme résolue, une porte s'ouvre donnant accès à une salle où six autels font leur apparition sur les côtés. Poussez l'autel proche de la porte au nord-ouest pour afficher de nouvelles pièces de puzzle au sol. Revenez dans l'autre salle et allez voir l'écran au nord puis rassemblez les pièces de puzzle comme auparavant. Une fois ceci fait, un symbole s'illumine au centre. Repartez dans l'autre pièce et faites la même chose avec l'autel du sud-ouest puis du nord-est. Une fois les trois puzzles correspondant aux trois premiers autels réalisés, vous obtenez une [Sphère de Kilika](#) sur la gauche de l'écran. Retournez dans la petite pièce et mettez la sphère dans l'autel du milieu du côté gauche. Revenez dans la grande salle et prenez la [Sphère de Besaid](#) à droite de l'écran. Insérez-la dans le dernier autel (au milieu à droite). Finalement poussez les deux autels dans les renforcements des murs. Revenez dans la grande salle pour affronter le [Gardien des limbes](#). Après le combat, sauvegardez et descendez pour affronter [Yunalesca](#) (et ses [seconde](#) et [troisième](#) formes), un second boss, puis dirigez-vous au fond de la pièce pour trouver un coffre contenant le [Symbole solaire](#). Quittez le Dôme de Yevon pour être accueilli par le vaisseau à la sortie.

Sin

Suivez [Yuna](#) dans la cabine et commencez quelques longs dialogues. Retournez sur le pont et échangez quelques mots avec Cid. Choisissez le "Grand Pont" comme destination et demandez une audition avec Maître Mika. Après les discussions, il ne vous reste plus qu'à choisir comme destination "Sin". Rendez-vous sur le pont supérieur pour lancer des affrontements. Après plusieurs combats contre [Sin](#), puis contre [Gunay](#), vous vous retrouvez à la "Mer de tristesse".

Le plan de la map ne se dévoile que petit à petit aux endroits où vous êtes déjà passé. Je vous laisse un peu découvrir, c'est très difficile à expliquer comme endroit. Sachez que vous pouvez ramasser un [Élixir](#), une [Sphère clé niv.3](#), une [Bague spectrale](#), une [Sphère tech](#) et une [Lance de mage](#) avant d'aller droit vers le haut pour sortir de l'endroit et lancer l'affrontement contre un nouveau boss. Après le combat contre [Seymour Etheré](#), les adversaires seront encore plus forts et résistants. Continuez dans ce labyrinthe de constructions et combattez dix créatures

pour qu'un passage s'ouvre au nord de la sphère de sauvegarde. Combattez encore 25 monstres pour que le dernier mur s'ouvre et que vous ayez accès à une [Sphère clé niv.4](#). Continuez vers le nord-ouest, vous pouvez découvrir un symbole au nord sur le sol. Restez dessus pour être mené vers un coffre contenant une [Balle des éléments](#). Quelques mètres plus loin, collez-vous au mur sur la gauche pour trouver un [Poignet tutélaire](#) puis découvrez une rampe sur la droite menant à un coffre avec 20'000 gils. Une plate-forme à proximité vous transporte vers deux coffres contenant une [Sphère HP](#) et une [Sphère constitution](#). Passez ensuite par un autre symbole sur votre chemin pour arriver vers un [Mégalixir](#). Un peu plus loin vous trouvez une sphère de sauvegarde qui sera votre dernier point de retour. Passé cet endroit, vous n'aurez plus la possibilité de revenir au vaisseau pour effectuer les quêtes annexes du jeu.

Une fois dans la tour, vous devez ramasser dix objets dans un décor surréaliste. Évitez les stalagmites au sol qui entraînent chacune un combat difficile et récupérez un objet à chaque cristal acquis. Les dix objets sont : [Balle prismatique](#), [Fudo](#), [Bâton de mage](#), [Sphère mag blanche](#), [Cait sith fatal](#), [Hrunting](#), [Sphère spéc](#), [Lance des braves](#), [Griffe astrale](#) et [Sphère carac](#). Puis lancez-vous dans la dernière bataille. Après un combat contre [Jecht : L'ultime chimère](#) puis contre vos propres chimères, un dernier affrontement que vous ne pouvez pas perdre prend place. Savourez enfin la très méritée conclusion du jeu, dont quelques superbes scènes vidéos. Et n'oubliez pas que la suite se passe dans Final Fantasy X-2...