



Notes sur la soluce

Final Fantasy XII a un système un peu particulier concernant les trésors. Les coffres ne sont en effet pas toujours présents, ils ont une certaine probabilité d'apparaître (certains seront en revanche tout le temps présents). De plus, leur contenu est aléatoire, généralement entre deux objets et des gils. Pour cette raison, cette soluce ne vous donne pas le contenu des coffres mais vous indique parfois des détours à faire qui peuvent rapporter quelque chose d'intéressant.

Table of Contents

Forteresse de Nalbina.....	4
Egouts de Garamsythe.....	4
Rabanastre.....	4
Désert est de Dalmasca.....	4
Basse-ville.....	5
Plaines de Giza.....	5
Rabanastre (2).....	6
Egouts de Garamsythe (2).....	6
Palais de Rabanastre.....	6
Egouts de Garamsythe (3).....	7
Donjon de Nalbina.....	7
Passage de Barheim.....	8
Désert Est de Dalmasca (2).....	9
Rabanastre (3).....	9
Bhujerba.....	9
Mines de Lhusu.....	10
Bhujerba (2).....	10
Le Léviathan.....	10
Bhujerba (3).....	11
Désert Ouest de Dalmasca.....	12
Mer de sable d'Ogir-Yensa.....	12
Mer de sable de Nam-Yensa.....	12
Tombeau de Raithwall.....	13
Le Shiva.....	13
Rabanastre (4).....	13
Plaine de Giza - Saison des pluies.....	14
Plaine d'Ozmone.....	14
Jahara.....	14
Plaine d'Ozmone (2).....	14
Jungle de Golmore.....	15
Village d'Eruyt.....	15
Plaine d'Ozmone (3).....	15
Mines de Henne.....	15
Jungle de Golmore (2).....	16
Gorges de Paramina.....	16
Sanctuaire de Bur-Omisace.....	16
Gorges de Paramina (2).....	16
Temple de Miliam.....	17
Sanctuaire de Bur-Omisace (2).....	17
Rabanastre (5).....	18
Vaisseau d'Air-Ivalice.....	18
Faubourg de Nalbina.....	18
Col du Mosphore.....	18
Forêt de Salika.....	19
La côte de Phon.....	19
Landes de Tsita.....	19
Palais enfoui de Sohen.....	19
Vieille Archadès.....	20

Archadès.....	20
Laboratoire Draklor.....	21
Port Balfonheim.....	22
Jungle de Golmore (3).....	22
Bois des charmes.....	22
Gilvégane.....	23
Grand Cristal.....	23
Port Balfonheim (2).....	24
Cataractes de Ridorana.....	24
Pied du Phare de Ridorana.....	24
Coeur du Phare de Ridorana.....	26
Sommet du Phare de Ridorana.....	27
Port Balfonheim (3).....	27
Le Bahamut.....	28

Forteresse de Nalbina

Le jeu débute avec Reks et Basch, votre capitaine. Suivez d'abord ses ordres pour apprendre à vous déplacer et à bouger la caméra avec les joysticks analogiques. Après avoir suivi ses conseils, un garde impérial fait son apparition. Appuyez sur Croix pour ouvrir le menu de combat et attaquez votre ennemi. Dans un premier temps vous n'avez pas grand chose à craindre, vos compagnons vous aideront en cas de besoin. Continuez votre chemin pour arriver très rapidement au premier boss du jeu, le Chasseur Rémora. Continuez vers le haut et montez à l'étage par les escaliers qui vous font face. Ici, sur votre droite au fond du second enfoncement dans le mur, vous trouvez votre premier coffre qui contient une [Potion](#). Continuez votre chemin vers le nord en suivant le mur de gauche pour arriver vers un second coffre contenant également une [Potion](#). Revenez un peu sur vos pas, pour trouver un chemin qui part vers l'est avec des escaliers pour monter à l'étage supérieur. Vous arrivez à votre premier point de sauvegarde, que Basch ne manquera pas de vous décrire. Continuez pour affronter 3 soldats impériaux et ainsi ouvrir la porte (cette fois vous êtes seul, faites attention à votre vie et utilisez des potions si nécessaire). Continuez jusqu'à la scène cinématique. Cette vidéo clotûre le prélude.

Egouts de Garamsythe

Dans cet endroit il vous suffira d'éliminer les trois rats de la pièce pour terminer cette simple tâche.

Rabanastre

Votre carte vous indiquera l'emplacement du magasin de Migelo où vous devrez vous rendre après la discussion contre Penelo. Si vous n'avez pas retenu les conseils de Basch, le bouton Select ouvre le menu de carte. Migelo vous charge de vous rendre à la taverne La Mer de Sable. L'emplacement de la taverne est également indiqué sur votre carte. Entrez à la taverne pour déclencher une cinématique avec Tomaj, le tenancier des lieux. Ce dernier vous explique le fonctionnement des quêtes de chasse et vous charge de tuer... la tomate égarée. Passez outre le nom ridicule du monstre, c'est un job comme un autre. Ce travail ouvre de plus la plus longue quête annexe du jeu, celle du [Clan Centurio \(La chasse\)](#). Dirigez-vous donc vers la porte est et parlez à un garde pour pouvoir sortir après un petit entretien.

Désert est de Dalmasca

Dirigez-vous droit au nord-est pour rencontrer la tomate sur un espèce de promontoire où se trouve également un arbre. Le combat ne sera pas difficile, la

tomate risque toutefois de fuir une première fois de quelques mètres et de regagner un peu de vie. Retournez la voir et mettez-lui quelques bon coup d'épée pour lui apprendre. Ceci fait, il ne vous reste plus qu'à retourner à la ville, à moins que vous n'ayez envie d'explorer un peu le désert qui recèle quelques objets cachés dans des coffres d'importance mineure.

Basse-ville

Arrivé à la porte est de Rabanastre après votre petit tour à la chasse à la tomate, parlez à Kytes qui se trouve devant la porte pour lancer une longue discussion. Une fois à l'intérieur de la ville, descendez à la basse-ville par l'un des escaliers et suivez votre carte pour rejoindre le sage Dalan. Faites attention, un coffre est disposé sans surveillance juste en face de sa maison. Ce coffre ne doit être ouvert sous aucun prétexte avant la fin du jeu (sous peine de rater l'arme la plus puissante). Après avoir parlé à Dalan, il vous faut rejoindre les plaines de Giza. Prenez à droite en sortant de chez Dalan pour rejoindre directement la porte sud. Un cristal de sauvegarde se tient également à votre disposition.

Plaines de Giza

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [La chasse - Chasse au Texta](#)

Une fois dans les plaines de Giza, dirigez-vous droit au sud pour changer d'écran et arriver au village des nomades. Dalan vous a dit précédemment que c'est dans ce village que les [Pierre du soleil](#) sont fabriquées. Parlez à Mashua, la jeune femme qui se tient au pied du gros rocher noir. Elle vous indique qu'un gamin du village n'est pas revenu de sa journée de travail et qu'il faudrait aller le chercher. Vous retrouverez également Penelo qui se joint à votre groupe pour un temps. Sortez du village par l'ouest pour que Penelo vous interrompe et vous remette trois [Potion](#) et une [Queue de phénix](#), suivi d'un petit tutoriel sur les gambits. Après la discussion, passez le pont en bois et dirigez-vous droit au sud. Après un nouveau changement d'écran, dirigez-vous au sud-est puis droit à l'est pour atteindre l'écran où se trouve le jeune garçon. Ce dernier a malheureusement une jambe en mauvais état et il vous propose de faire son travail à sa place. Il aura l'amabilité de noter sur votre carte les endroits où vous devez vous rendre avec la [Pierre de l'éclipse](#) par des signes visibles sur votre carte. Rendez-vous aux endroits indiqués et chargez la [Pierre de l'éclipse](#) sur les gros rocher noir lumineux. Normalement, il vous faudra faire ce processus sur trois des quatre rochers noirs pour obtenir une [Pierre du soleil](#). Revenez ensuite vers le garçon pour voir que sa jambe va mieux. Une fois au village, le garçon vous donnera un maigre trésor composé de 50 gils, de deux [Potion](#) et de deux utiles [Pierre de téléportation](#). Retournez ensuite à Rabanastre.

Rabanastre (2)

Une fois de retour vers Rabanastre, dirigez-vous vers la Ville-basse et retournez voir le sage Dalan au même endroit que précédemment (sa maison est tout au sud de la Ville-basse). Après le départ de Penelo du groupe et une discussion avec Dalan, ce dernier vous remet la [Pierre du Croissant](#). Je vous conseille de faire à ce moment un tour dans votre grille de permis pour débloquer au moins la magie blanche 1 de Vaan, et si vous le pouvez une nouvelle épée et armure si le marchand vous en propose. La partie qui suit se fait seul avec Vaan et les potions ne suffiront pas à vous soigner. N'oubliez pas que pour pouvoir utiliser le sort [Soin](#) il vous faut non seulement activer le permis Magie Blanche 1 mais également acheter le sort de soin auprès du marchand. Une fois que vous êtes prêt, sauvegardez votre partie et allez faire un tour du côté du hangard 5, tout au nord de la Ville-basse. Kytes vous donne deux [Potion](#) et quatre [Collyre](#) et ouvre la porte qui vous permet d'accéder aux égouts de Garamsythe.

Egouts de Garamsythe (2)

Avancez prudemment dans ces égouts car vous êtes seul ici. Dirigez-vous droit vers l'est puis arrivé au bout, allez au nord puis tournez vers l'ouest. Après quelques combats dont certains peuvent se révéler assez difficile, vous serez à nouveau tout à l'ouest de la carte. Prenez alors au nord sur quelques mètres pour arriver vers des escaliers qui montent au Palais.

Palais de Rabanastre

Prenez premièrement la carte de l'endroit dans l'urne à proximité. Passez ensuite la première salle pour arriver dans une grande salle avec des gardes et quelques autres personnes. N'ouvrez surtout pas le coffre qui est au sud-est de la salle, c'est le second coffre qu'il vous faut éviter d'ouvrir pour obtenir la [Lance Zodiaque](#) près de la fin du jeu. Dirigez-vous vers les escaliers au nord pour qu'une petite discussion s'entame pour vous expliquer que les personnes à proximité sont là pour le nettoyage. Dirigez-vous ensuite vers le garde qui est au bas des escaliers pour qu'il refuse de vous laisser passer. L'individu qui est proche de vous vous dira qu'il désire vous aider. Appuyez sur la touche Carré pour appeler le garde en direction de votre nouvel allié. Ce dernier va occuper le garde pendant que vous passez les escaliers pour accéder à l'étage supérieur. Dans cette nouvelle salle, vous devez atteindre l'extrémité nord-ouest sans vous faire repérer par les gardes. Vous pouvez obliger les gardes à changer d'emplacement en appuyant sur Carré pour les appeler. Après les avoir appelés, reculez de quelques dizaines de mètres pour qu'ils ne vous repèrent pas en venant voir qui les appelaient. Dirigez-vous d'abord droit à l'est pour arriver à un endroit où un "!" apparaît au dessus de votre personnage. Vous êtes à proximité d'un signe d'aigle sur le sol. Cliquez alors sur carré pour appeler les gardes qui sont à l'est. Reculez à l'ouest et prenez au sud puis à l'est

puis au nord pour vous retrouver à l'endroit où étaient les gardes. Allez alors tout au nord puis à l'ouest jusqu'au milieu du couloir. Appuyez sur Carré pour appeler le garde et repliez-vous vers l'est puis vers le sud. Prenez ensuite le premier couloir partant vers l'ouest. Un nouveau "!" apparaîtra. Appuyez cette fois sur Croix (et surtout pas carré) pour utiliser la [Pierre du Croissant](#), ce qui ouvre la porte secrète tout au nord-ouest. Appuyez alors sur Carré pour appeler les gardes qui sont au bout de ce couloir à l'ouest. Repliez-vous dans le couloir parallèle juste au sud (celui du signe de l'aigle vu au début de cette salle). Appelez alors les gardes qui sont à l'ouest de ce couloir (ceux que vous aviez déplacés en premier) et partez à l'est puis au sud. Faites le tour par le couloir tout au sud pour vous diriger vers l'ouest puis droit au nord. Le chemin ouest qui monte vers le haut est maintenant libre et vous pouvez accéder à la porte secrète qui se trouve tout au nord-ouest dans un petit couloir en cul-de-sac sur votre gauche. Appuyez sur Croix pour passer dans l'écran suivant. Une fois dans le passage secret, appuyez sur Croix devant l'interrupteur qui se trouve sur votre gauche. Cette action ouvre la porte située juste en face. Ouvrez alors la porte pour avoir une petite scène cinématique dans laquelle vous rencontrez deux nouveaux personnages, Balthier et Fran, en plus d'obtenir le [Magilithe de la déesse](#). A l'issue de la scène, montez les escaliers pour lancer une nouvelle scène qui contient une vidéo relativement jolie.

Egouts de Garamsythe (3)

A l'issue de la scène, Balthier vous fera des explications à propos des gambits. Ecoutez bien ses explications, les gambits seront d'une grande utilité dans votre aventure. Frayez-vous un chemin à travers les égouts vers le sud, il n'en existe qu'un. Vous devriez arriver à un cristal de sauvegarde après quelques changements d'écran. Descendez alors les escaliers à proximité pour déclencher une scène avec une jeune fille que vous reconnaissez être la princesse Ashelia que vous avez vue dans la vidéo d'introduction du jeu. Eliminez les quatre gardes puis parlez à la jeune fille pour qu'elle se joigne à votre groupe sous le pseudonyme d'Amalia. Continuez votre progression en direction de l'ouest puis bifurquez au nord. Après un court chemin, prenez à l'est pour rencontrer un groupe de Flan qui sont assez chiant à éliminer. Ils sont au centre d'une salle de grande taille. Une fois le combat terminé, équipez vos personnages au maximum, un boss assez violent va suivre. Une fois prêt, prenez au nord pour affronter [Crin-de-Feu](#). Notez qu'un point de sauvegarde se trouve à proximité de l'endroit où vous avez combattu les Flan pour vous soigner.

Donjon de Nalbina

Après les discussions avec votre ami Balthier, dirigez-vous vers le point de sauvegarde à proximité de votre cachot. Dirigez-vous au nord et entrez dans l'arène pour lancer une petite scène suite à laquelle vous devez affronter trois géôliers peu sympathiques. Après la nouvelle séquence de discussion, vous êtes dans un passage qui vous permet de sauvegarder votre partie. Une pièce à côté contient la

carte de l'endroit et trois coffres. Attention, vous ne devez en aucun cas ouvrir celui qui se trouve au milieu de la salle, n'ouvrez que ceux se trouvant à l'ouest et à l'est de la salle. L'ouverture du coffre du milieu vous empêche d'obtenir la [Lance Zodiaque](#) à la fin du jeu. Continuez ensuite votre chemin en direction de l'écran suivant. Prenez au nord puis à l'ouest pour atteindre la partie nord-ouest des quartiers de haute sécurité. Si le coeur vous en dit, quelques coffres sont disposés dans la salle et vous permettent notamment de récupérer avec bonne probabilité deux gambits d'importance faible. Dirigez-vous ensuite vers la partie rectangulaire centrale au nord-ouest de la pièce pour déclencher une nouvelle scène.

Passage de Barheim

Basch rejoint votre équipe après les discussions. Descendez un niveau des escaliers et faites un petit tour dans la salle attenante pour récupérer quelques trésors. Revenez ensuite vers les escaliers pour découvrir un passage étroit menant à un vieux mécanisme. Actionnez-le pour découvrir que le mécanisme est cassé et qu'il manque une pièce. Descendez alors tout en bas et parlez au marchand pour que ce dernier vous offre un [Fusible](#) à mettre dans le vieux mécanisme, à l'étage au-dessus. Une barre de puissance apparaît et représente la puissance électrique que le système possède. Il sera de 100% au début et descendra quand vous ouvrirez des portes. Redescendez tout en bas et appuyez sur le bouton sur la gauche du marchand pour ouvrir la herse à proximité. Une fois dans la pièce suivante, vous découvrez que des monstres appelés [Blatterie](#) (notez le jeu de mot marrant que Square nous livre ici) absorbent les réserves électriques du système. Dès que vous en voyez un, jetez-vous donc dessus pour le tuer et ainsi regagner l'énergie qu'il avait consommé (et même plus parfois). Si la barre d'énergie passe en dessous de 50%, les lumières de l'endroit s'éteindront et quelques zombies et autres mort-vivants viendront vous ennuyer. Descendez vers le sud jusqu'à un embranchement. Prenez la branche ouest pour arriver dans un cul-de-sac. Au fond de cet endroit vous trouverez cependant une [Blatterie](#) en train de vider l'énergie que vous avez. Tuez-le, le détour en vaut la peine. Continuez ensuite par l'autre chemin. Une autre intersection vous fera face. Prenez le chemin est pour arriver à une autre bestiole à tuer. Ceci fait, revenez sur vos pas et prenez le chemin que vous n'avez pas encore emprunté. Un chemin vous sera disponible un peu plus au sud et se dirigera droit au nord. Au fond de ce couloir se trouve la carte des lieux. Descendez ensuite tout au sud pour trouver un autre monstre électrique avant de changer d'écran au sud. En face de vous, une herse bloque votre progression. Dirigez-vous donc vers l'ouest et entrez dans une petite salle. Sur votre gauche, une [Blatterie](#) doit être éliminée. Montez les escaliers et changez encore d'écran pour être dans une nouvelle salle contenant deux [Blatterie](#) (en haut et en bas des escaliers). Grimpez tout en haut des escaliers et actionnez l'interrupteur de la grande herse. Revenez dans la zone où la herse vous bloquait pour déclencher une scène. A son issue, vous avez la possibilité de sauvegarder à un cristal. Continuez au sud pour arriver à une intersection. Prenez au sud et vous serez après un changement d'écran dans la grotte de zéviah (regardez la carte pour obtenir le nom de l'endroit dans lequel

vous êtes). Deux [Blatterie](#) vous attendent près de l'entrée. Tuez-les puis descendez au sud jusqu'à un coude. Remontez ensuite vers le nord-est pour tomber sur le troisième monstre électrique de l'endroit. Continuez votre progression pour arriver à l'écran suivant à un nouveau cristal de sauvegarde. Préparez-vous pour le combat et pénétrez dans la salle au sud. Une petite scène introduit votre combat contre la [Reine Mimic](#). Une fois le combat terminé, vous pourrez sortir en direction du désert est de Dalmasca.

Désert Est de Dalmasca (2)

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [La chasse - Chasse au pampa fleuri](#)
- [Le patient Dalmascan - Première partie](#)

Dirigez-vous vers l'ouest puis vers le sud pour passer dans la zone du Dédale des pitons rocheux. A l'ouest de cette zone se trouve le campement nomade. Un personnage de Dantro se tient dans le centre du camp et permet de lancer une quête de la chasse si vous avez lu l'affiche à Rabanastre sur le panneau d'affichage de la taverne. Si tel est le cas, accomplissez la quête avant de revenir au village nomade. Passez à l'ouest pour atteindre la zone adjacente de Rabanastre. L'entrée de la ville se trouve au sud-ouest de cette zone.

Rabanastre (3)

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [La chasse - Chasse à l'apparition](#)
- [Anne et ses soeurs](#)
- [Quête existentielle de Catrina](#)

Fran et Balthier vont momentanément vous quitter. Allez voir Kytes au bazar de Migelo, au sud du quartier commerçant. Rendez ensuite visite à Dalan dans la basse-ville, je pense que vous savez comment vous y rendre. Ce dernier vous demande d'apporter une épée de l'ordre des chevalier de Dalmasca à Azelas. Regardez sur votre carte l'endroit indiqué. Pour accéder au bâtiment, parlez à Balzac, le jeune homme assis sur une caisse à l'endroit indiqué sur votre carte. Après une longue scène, Basch rejoint votre groupe. Retrouvez toutes votre équipe à la taverne de la Mer des Sables. Après quelques discussions, vous êtes libre de faire les magasins ou des quêtes annexes. Une fois que vous désirez continuer, parlez à Balthier à l'Aérogare.

Bhujerba

Dans la ville de Bhujerba, sortez de l'aérogare pour vous faire aborder par un

dénoté Lamont. Ce jeune garçon se révèle être un précieux soigneur pour la suite de votre aventure, pour un temps du moins. Dans la Rue Travica, descendez tout au sud pour passer au Quartier des Mines, puis montez au nord-est pour atteindre la Place Lhusu. Un cristal de sauvegarde se tient alors devant vous, ainsi qu'un marchand d'objets sur votre droite. Faites vos emplettes, sauvegardez, puis descendez en direction du nord pour lancer une scène.

Mines de Lhusu

Prenez au nord puis à l'ouest pour arriver vers deux chemins parallèles qui partent vers le sud. Si vous désirez ramasser quelques coffres, prenez le premier en direction du sud. Sinon, passez directement au second (notez que les deux chemins sont reliés plus bas par un chemin transversal, vous n'aurez donc pas à remonter jusque tout au nord de la zone pour prendre le second chemin). Tout au sud-ouest, passez dans la zone suivante, le Pont Oltam. Dirigez-vous droit à l'ouest pour passer dans la Section 1. Prenez au l'embranchement qui part sur votre droite (nord) et passez la zone suivante, les Ponts parallèles de Shunia, vers le nord. Vous arrivez enfin au Site n°2. Montez les marches et pénétrez dans la grotte pour lancer une scène, à l'issue de laquelle vous devrez fuir. Le combat contre le clan de Ba'Gamnan (composé de [Ba'Gamnan](#), de [Bwagi](#), de [Gijuk](#) et de [Rinok](#)) est perdu d'avance si vous n'avez pas passé plusieurs heures à monter les niveaux de vos personnages dans la mine. Je vous conseille donc d'appuyer sur R2 et de partir en courant. Faites tout le chemin inverse jusqu'à revenir dans Bhujerba. Entre temps, Fran vous aura mentionné quand le clan de Ba'gamnan arrête de vous poursuivre. Une fois dehors, une scène commence et Lamont sort de votre groupe.

Bhujerba (2)

Vaan va devoir répondre des rumeurs dans la ville sur le retour du capitaine Basch. Appuyez donc sur le bouton Carré lorsque vous pensez être dans un lieu intéressant pour crier. Les gens les plus intéressés par la nouvelle sont les guides alors que les gardes au courant remettront votre compteur à zéro. Notez que tous les gardes ne sont pas au courant et qu'une vérification de l'identité de vos interlocuteurs est plus que nécessaire avant de crier. Pour une bonne efficacité, la taverne Le Cumulus est un endroit rêvé puisqu'il contient plusieurs guides. Une fois la jauge pleine, vous êtes automatiquement conduits dans le repaire de la résistance. Une fois la discussion terminée, vous êtes libre de passer dans les magasins pour remplir votre inventaire. Une fois prêt, parlez au garde au nord de la ville (à l'emplacement indiqué sur votre carte) pour entrer dans la demeure.

Le Léviathan

Après passablement de discussions chez Ondore, votre groupe se retrouve dans le

Léviathan, un vaisseau de la flotte impériale d'Archadès. Passez dans la zone suivante (zône bâbord) puis allez vers le sud-est pour passer dans le Hangar. Notez que le vaisseau est équipé d'un système de sécurité qui attire des gardes lorsque vous passez dans des rayons laser. Si vous souhaitez monter un peu votre niveau, n'hésitez pas à passer dans les rayons lasers à répétition. Dans le Hangar, descendez les marches pour tuer quelques gardes et prendre quelques trésors. Ceci fait, sortez par le nord de la partie inférieure de cette salle pour accéder au Couloir d'accès aux docks. Prenez ce couloir circulaire par l'est et allez jusqu'au nord. Prenez alors vers le sud pour arriver dans le Hall des blocs de détention. Dans cette nouvelle zone, un combat relativement difficile va commencer contre deux juge, trois fantassins et un mage. Éliminez le mage en premier, puis les trois fantassins, ils ont nettement moins de PV que les juges. Finissez ensuite par les deux juges pour remporter la victoire. Après le combat, vous recevez la [Clé du bloc no 1](#). Entrez dans la zone au sud qui contient quatre cellules de prison. L'une contient un cristal de sauvegarde, la seconde une [Clé d'accès du système](#), une troisième un marchand mog et la dernière la princesse Ashe. L'alarme du vaisseau va à présent se déclencher et vous ne pourrez l'arrêter que pendant un court instant plus tard. Revenez alors sur vos pas jusque dans le Hangar en faisant attention aux soldats qui viennent à votre rencontre. Parfois il peuvent être relativement nombreux et ennuyeux. Si vous désirez monter vos niveaux en prévision du combat qui suivra, je vous conseille de le faire à ce moment puisque le nombre de garde arrivant sur vous est constant et (probablement) infini tant que vous ne battez pas le boss. Une fois dans le Hangar, insérez votre [Clé d'accès du système](#) dans un terminal de sécurité pour suspendre l'alarme. Dirigez-vous ensuite vers l'endroit par lequel vous êtes entré dans ce vaisseau, en passant par la Zone bâbord puis l'Aire d'envol. Sur votre chemin, une scène se déclenchera et vous recevrez un [Nihilite artificiel](#). Une fois que vous entrez dans l'Aire d'envol, un combat contre le [Juge Ghis](#) débute.

Bhujerba (3)

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [La chasse - Chasse de la Pétrakhelone](#)
- [Le journal d'une Mog](#)
- [La chasse - Chasse au Nidhog](#)
- [Anne et ses soeurs](#) (suite)

Faites le tour des magasins si vous le désirez une fois que vous revenez à Bhujerba. Les sorts [Vie](#) et [Soin2](#) sont notamment disponibles à partir de ce point dans les magasins des différentes villes et peuvent être très intéressants (voir indispensables). Une fois votre shopping terminé, parlez au garde devant la demeure d'Ondore pour commencer une nouvelle scène de discussion, se terminant par votre retour dans le Désert Ouest de Dalmasca.

Désert Ouest de Dalmasca

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [La chasse - Chasse de la Poulatrice](#)
- [La quête existentielle de Catrina](#) (suite)

Vous devez à présent vous rendre à la Mer de Sable d'Ogir-Yensa. Cette zone se trouve tout à l'ouest du Désert Ouest de Dalmasca. Si vous partez de Rabanastre, passez les Dunes de Galtéa, la Faille centrale, les Sables Ondoyants puis enfin la Lisière Ouest pour arriver droit à l'ouest dans la Mer des Sables d'Ogir-Yensa.

Mer de sable d'Ogir-Yensa

Une fois dans la mer de sable d'Ogir-Yensa, le chemin que vous devez suivre se dirige droit vers l'ouest. Passez la "Plateforme 1 - Réservoir est" pour arriver dans la zone de la "Plateforme 1 - Raffinerie". Trois sorties s'offrent à vous dans cette zone. Celle du nord mène à un large détours. Celle du sud mène au chemin le plus rapide pour arriver au tombeau, votre destination finale. Je vous conseille toutefois de prendre la sortie ouest en direction de la "Jonction centrale". Ce chemin vous mène rapidement à une quête annexe simple, [L'Urutanovore](#) qui vous fera gagner un objet d'importance. Une fois dans la "Jonction Centrale", dirigez-vous droit vers l'ouest pour arriver à la "Plateforme 2 - Raffinerie". Ne prenez pas la sortie juste au sud de votre entrée dans cette zone mais continuez droit vers l'ouest pour finalement arriver à la mer des sables de Nam-Yensa.

Mer de sable de Nam-Yensa

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [L'urutanovore](#)
- [La chasse - Chasse à la Vouivre Suzeraine](#)

Si vous avez suivi le chemin proposé dans la section précédente, vous arrivez dans cette carte par la zone "Crique des écailles de sable". Si vous avez préféré prendre la route plus au sud dans la carte précédente, vous arriverez deux zones plus au sud près d'un marchand. Vous pouvez toujours remonter ces deux zones pour rejoindre la quête annexe. Parlez au mog proche du cristal de sauvegarde pour commencer la quête annexe de l'Urutanovore. Je conseille de faire cette quête car elle permet d'obtenir un objet permettant d'affaiblir un boss plus loin dans le cheminement. Une fois la quête terminée, dirigez-vous le plus à l'est possible dans les zones de l'endroit pour arriver au "Chemin de la chaleur évanescence". Sinon, passez au nord-ouest en direction du tombeau de Raithwall.

Tombeau de Raithwall

Dès votre arrivée, un boss du nom de [Garuda](#) vous attaque après quelques pas. Si vous avez terminé la quête annexe de l'Urutanovore, vous pouvez utiliser les [Baies d'Ixilo](#) pour affaiblir le boss tant en attaque qu'en défense. Montez ensuite les escaliers et activez le portail pour pénétrer dans l'édifice. Descendez ensuite l'escalier qui est devant vous pour être attaqué par un boss, [Mur Démonique](#). Ce premier combat est très difficile car vous avez que très peu de temps pour en venir à bout. Sachez que de tuer le boss vous permet d'accéder à un coffre renfermant une arme très intéressante. Une fois le combat terminé, continuez votre chemin pour entrer dans le Hall du Gardien, où le second combat contre [Mur Démonique](#) débute. Vous devez cette fois obligatoirement le tuer. Si vous avez réussi l'exploit de tuer les deux boss, vous pouvez activer un joyau caché sur les restes du boss et ainsi emprunter les escaliers latéraux vous permettant d'accéder à une arme très puissante pour l'avancement du jeu, la [Démonicide](#). Franchissez ensuite la porte pour activer une scène. Des trois portails de la zone, seul un est actif et vous ramène à l'entrée du tombeau, à proximité du cristal de sauvegarde. Une urne avec la carte des lieux se trouve également à proximité. Descendez ensuite l'escalier nord pour pénétrer dans l'"Aile nord". Dans la pièce centrale de la zone, examinez la Stèle nord et éliminez les différents monstres qui ont apparus. Le portail à proximité est maintenant actif et vous ramène dans le "Grand hall". Descendez alors les escaliers sud, franchissez la porte pour accéder à l'"Aile sud". A nouveau dirigez-vous au centre de la zone pour activez une autre stèle. Après avoir tué les monstres qui ont ainsi apparus, engagez-vous dans le chemin qui s'est ouvert à l'ouest de la salle dans laquelle vous vous trouvez, à moins que vous ne vouliez prendre le temps de repasser par le cristal de sauvegarde de l'entrée. Dans le "Cloître des flammes", descendez les escaliers qui mènent à la partie centrale de la pièce pour rencontrer un nouveau boss, le terrible [Bélias](#). Après être entré en possession de votre première chimère, franchissez la porte qui mène à la "Coupole du point du jour" pour activer une scène longue à l'issue de laquelle vous recevez l'[Eclat de l'aube](#). Revenez ensuite sur vos pas et activez le premier portail que vous trouvez pour revenir à l'entrée du Tombeau. Sauvegardez votre partie avant d'en ressortir.

Le Shiva

Votre passage dans ce vaisseau consiste uniquement en un combat et de nombreuses discussions. La séquence se termine après votre victoire sur [Vossler](#) et une très jolie vidéo.

Rabanastre (4)

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [L'enquête de Julie - Première partie](#)

- [L'affaire du Pampa disparu](#)
- [Le patient Dalmascan - Deuxième partie](#)
- [Quête existentielle de Catrina \(suite\)](#)

Vous êtes à présent dans le marché de Mussul à Rabanastre. Pour continuer l'aventure, sortez par la porte sud en direction des plaines de Giza.

Plaine de Giza - Saison des pluies

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [La chasse - Chasse au Croabéros](#)

Rendez-vous vers le Village des nomades que vous connaissez déjà et sortez par sa sortie ouest. Dirigez-vous ensuite droit au sud pour atteindre les Plaines d'Ozmone.

Plaine d'Ozmone

Traversez la Prairie des ailes atterrées vers le sud, puis la Plaine de la spirale vers le sud-est pour arriver dans les Herbes de Haulo. Continuez alors au sud avant de prendre le chemin vers l'ouest pour entrer sur les terres Garif, Jahara.

Jahara

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [La chasse - Chasse de l'Enkélados](#)
- [A la recherche de l'âme soeur](#)

Parlez en premier au garde près du pont pour déclencher une scène à l'issue de laquelle vous aurez droit de visite dans le village. Spinel vous conseillera de vous adresser aux anciens du peuple Garif. Parlez au Chef Zayalu, non loin au nord-ouest. Ce dernier vous invite à parler au patriarche. Il vous demande en outre de remettre un baton à Spinel. Continuez votre route vers le nord-ouest et donner le bâton à Spinel qui se trouvera sur votre chemin. Continuez ensuite vers l'ouest et demandez au guerrier de vous conduire vers le patriarche pour déclencher une longue scène. Larsa rejoint alors votre groupe comme invité et Spinel vous remet un [Arc assassin](#) ainsi qu'un carquis de [Flèches simples](#). Notez que si vous avez déjà en votre possession un exemplaire de l'arc assassin, Spinel vous remettra une [Arbalète légère](#) accompagné de [Carreaux simples](#).

Plaine d'Ozmone (2)

Sortez au nord des Herbes de Haulo puis prenez la sortie directement à votre est

pour atteindre le Serpent Vert. Prenez alors la sortie nord-est pour atteindre le Pré des Herbes Dansantes puis la Halte du Dernier Rayon toujours à l'est. Vous aurez accès à un cristal de sauvegarde avant d'entrer dans la Jungle de Golmore.

Jungle de Golmore

Juste à l'entrée, prenez directement à l'est et suivez le chemin tout droit jusqu'à arriver dans le Dédale des Aiguilles Folles. Prenez alors le chemin qui va vers l'est jusqu'à un coude où vous verrez une sorte de barrière magique. Après les discussions, Fran crée un passage pour entrer dans le Village d'Eruyt.

Village d'Eruyt

Après avoir examiné le cristal de sauvegarde et acheté des objets si vous le désirez au mog à proximité, pénétrez dans le Bois des Esprits au nord. Suivez le chemin vers le nord-est puis prenez le chemin qui redescend vers le sud-ouest juste au nord du chemin que vous avez emprunté. Pénétrez alors dans les Pagodes de l'Eveil. Dirigez-vous ensuite au nord-est pour déclencher une scène à l'issue de laquelle vous pouvez faire le chemin en sens inverse pour ressortir du village. Traversez ensuite en sens inverse la jungle de Golmore pour arriver à la Plaine d'Ozmone.

Plaine d'Ozmone (3)

A proximité du cristal de sauvegarde que vous rencontrerez en entrant dans la Plaine d'Ozmone à nouveau, donnez une potion au soldat pour qu'il vous permette d'emprunter un chocobo gratuitement. Entrez dans le Pré des Herbes dansantes à l'ouest et suivez les empreintes de chocobos pour passer dans les herbes juste sur votre gauche. Tout au sud-est de la nouvelle zone, vous avez accès à l'entrée des Mines de Henne.

Mines de Henne

Dirigez-vous au sud pour trouver un interrupteur sur votre gauche. Activez-le avant de continuer vers le sud. Arrivé à l'Embranchement A, activez l'interrupteur pour faire tomber trois flambos du plafond. Je vous conseille de fuir le combat par la sortie ouest, ces monstres ont la désagréable habitude de n'être que très peu sensible aux attaques physiques et de se reproduire. Vous risquez d'en avoir rapidement huit contre vous et d'être en mauvaise posture. Descendez au sud à travers les Lignes du secteur 1 puis prenez la sortie ouest pour arriver dans les Galeries du secteur 1. Descendez au sud jusqu'à quitter les voies ferrées pour une grotte. A la première intersection, prenez au sud. Empruntez la seconde vers l'est puis la troisième à nouveau vers l'est. Finalement, montez au nord pour passer sur

les Lignes de jonction A. Montez vers le nord jusqu'au bout du chemin sans prendre garde au chemin est pour arriver dans les Lignes de jonction B. Traversez vers l'est puis vers le sud les Lignes de jonction B pour arriver à l'Embranchement B. Un nouvel interrupteur vous fait face, et de nouveaux Flambos vont vous attaquer. Eliminez-les ou fuyez et prenez la sortie ouest. A nouveau sur les Lignes de jonction A, vous devez remonter vers le nord pour rejoindre à nouveau les Lignes de Jonction B. Cette fois la sortie se trouvant juste au nord de votre position est ouverte. Dans la salle suivante, un cristal de sauvegarde vous attend avant un combat relativement rude contre [Tiamat](#).

Jungle de Golmore (2)

De retour au village d'Eruyt, vous recevrez la [Larme de lenté](#). Quitter le village et dirigez-vous vers le sud-est. La barrière magique a cette fois disparu et vous pouvez continuer votre progression à travers la Clairière de la vision. Un cristal de sauvegarde vous permet alors d'enregistrer votre partie, chose indispensable avant le très difficile boss [Dragon Ancestral](#). Passez ensuite par la sortie est et suivez le seul chemin qui s'offre à vous à l'est pour rallier les Gorges de Paramina.

Gorges de Paramina

Dirigez-vous droit au nord-est, traversez la Vallée de Glace puis atteignez le Sanctuaire de Bur-Omisace.

Sanctuaire de Bur-Omisace

Un seul chemin s'offre à vous avers le nord puis vers l'est pour arriver aux portes du Sanctuaire. Ouvrez la porte qui mène au Hall de la Lumière et approchez-vous du vieil homme pour déclencher une scène. Après la scène, refaites le chemin exactement inverse pour retourner aux Gorges de Paramina.

Gorges de Paramina (2)

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [Quête existentielle de Catrina - Troisième partie](#)

Prenez droit au sud dans la Vallée de Glace pour atteindre la Rivière Gelée. Prenez alors la sortie sud-ouest de la zone pour atteindre un cristal de sauvegarde dans le Passage des premières neiges. Descendez ensuite droit au sud à travers l'Echine du dragon de glace puis à travers l'Embouchure du fil d'argent pour arriver à l'entrée du Temple de Miliam.

Temple de Miliam

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [La chasse - La chasse d'Ixtab](#)

Descendez droit au sud à travers la Vallée des Illustres pour atteindre la Cour des Sages. Un cristal de sauvegarde et de téléport se trouve dans la zone. Franchissez ensuite la porte qui mène à la Galerie du discernement. Equipez votre leader de l'[Eclat de l'aube](#) avant de toucher le portail pour être téléporté dans le Hall de la confrontation. Notez que vous ne serez pas téléporté si votre leader n'est pas équipé de l'objet. A la place, des zombie peu sympathique vous attaqueront. Dirigez-vous ensuite vers l'ouest pour entrer dans la zone des Marches des illusions brisées. Montez les escaliers puis faites le tour par le nord ou le sud pour aller en direction de l'est. Un autre portail se trouve devant vous et vous devrez à nouveau avoir l'[Eclat de l'aube](#) équipé sur votre leader pour pouvoir l'activer. Des escaliers sont alors apparus dans le Hall de la confrontation, au sud et au nord de la salle. Empruntez l'un de ces escaliers pour atteindre le Palier de la révélation où se trouve un cristal de sauvegarde. Entrez ensuite dans le Hall de l'épée et dirigez-vous au sud de la salle pour examiner l'Épée du jugement. Cette action ouvre une porte tout au nord de la zone. Allez donc activer le portail que vous pouvez maintenant accéder droit au nord pour revenir dans la Galerie du discernement. Prenez l'escalier ouest dans la salle, traversez vers le sud les Balcons de la rupture pour arriver dans les Couloirs de la prescience où se trouve une statue. Faites pivoter la statue en direction de l'est (si vous avez du mal à vous repérer, une flèche indique la position d'orientation de la statue dans votre menu de carte). Descendez ensuite l'escalier tout à l'ouest de cette même salle pour arriver au Cloître de la raison. Passez les deux portes séculaires qui sont sur votre chemin pour arriver dans une grande salle. Faites-vous un chemin à travers les monstres pour arriver à la seconde statue. Faites pivoter la statue vers le nord, puis dirigez-vous à partir de la statue vers l'est puis vers le nord pour changer de zone et arriver à nouveau aux Balcons de la rupture. Montez un peu au nord-est pour entrer dans le Bastion d'acier où vous attend une nouvelle statue. Il vous faut au préalable éliminer le boss [Vinuskar](#) pour atteindre la statue. Faites-la pivoter vers l'ouest pour déclencher une courte scène à l'issue de laquelle un passage s'est ouvert. Revenez aux Balcons de la rupture et prenez la sortie nord pour atteindre les Galerie du discernement. Le portail sud de cette salle vous mène droit au Hall de l'épée qui a un nouveau chemin ouvert au sud. Vous aurez droit à quelques monstres suivis d'un boss, [Mateus](#). Après le combat, dirigez-vous au sud pour déclencher une scène et obtenir l'[Épée des rois](#). Ressortez ensuite du sanctuaire en prenant le portail tout au nord du Hall de l'épée et mettez-vous en route pour le Sanctuaire de Bur-Omisace.

Sanctuaire de Bur-Omisace (2)

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [La chasse - La chasse du Coeurl Sombre](#)

Une fois sorti du Temple de Miliam, retournez au sanctuaire de Bur-Omisace. Votre première tâche est d'éliminer le [Juge Bergan](#) dans la salle principale du sanctuaire. Ressortez du sanctuaire, descendez les escaliers et parlez au Hiérophante qui marche de long en large juste en bas des escaliers. Ce dernier vous remet une [Pierre du Condamneur](#) qui vous permettra d'obtenir une invocation cachée plus tard. Mettez ensuite le cap sur Rabanastre, de préférence par téléportation.

Rabanastre (5)

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [La chasse - La chasse à la Mousse Blanche](#)
- [La chasse - La chasse du Dragon Jugulé](#)
- [La chasse - La chasse d'Orthros](#)
- [Quête existentielle de Catrina - Dernière partie](#)

Une fois à Rabanastre, prenez le temps de faire du shopping, les magasins vous offriront des nouveaux objets. De plus, prenez le temps d'exécuter certains contrats pour la quête annexe de la chasse. Puis rendez-vous à l'Aérogare et prenez le vaisseau en direction de Nalbina.

Vaisseau d'Air-Ivalice

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [Anne et ses soeurs](#)

Vous avez la possibilité de commencer si vous ne l'avez pas fait la quête annexe [Anne et ses soeurs](#) ou de la continuer. Jeter un coup d'oeil également au marchand de la cabine si vous voyagez en mode croisière.

Faubourg de Nalbina

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [La chasse - La chasse d'Atomos](#)

Parlez à un garde pour vous faire escorter jusqu'à la ville où vous attendent quelques magasins relativement bien remplis. Dirigez-vous ensuite au nord-ouest du cristal de sauvegarde pour passer au Col du Mosphore.

Col du Mosphore

Dirigez-vous vers le nord-ouest en direction de la forêt de Salika. Il vous faudra

passer par le Pied de la face sud, les Sentiers du pic, le Val de chante-l'eau, le Sentier des dents de pierre, le Pied de la face nord et finalement le Pont du Foehn avant d'arriver à destination. En prenant les sorties nord-ouest des cartes où il en existe plusieurs vous arriverez facilement à destination.

Forêt de Salika

Suivez le chemin le plus à l'est possible dans la forêt de Salika jusqu'à la Gorge verdoyante où vous attend un mog. Le contremaître vous informe qu'il a besoin de ses ouvriers, au nombre de 9, dispersés dans la forêt de Salika. Partez à leur recherche dans les quatre cabanes indiquées sur votre carte puis revenez voir le contremaître pour qu'il libère le chemin en direction de la Côte de Phon. Je vous conseille toutefois d'aller activer le portail de téléportation de la forêt de Salika avant de partir. Pour trouver le cristal à partir de l'emplacement du contremaître, passez dans le Chemin des séparations à l'ouest et prenez la sortie nord de cette zone.

La côte de Phon

Prenez la sortie de la première zone au sud-est, puis à nouveau au sud-est. Dans le Promontoire de Uahuk, prenez la sortie est pour arriver au Camp des chasseurs. Approchez-vous de la plage pour déclencher une scène. Prenez ensuite la sortie nord de la zone puis deux fois les sorties nord-est pour accéder aux Landes de Tsita. Dans tout les cas, n'ouvrez pas le paquet de coffre carré (16 coffres en tout) qui se trouve dans la zone à l'est du camp des chasseurs. L'un des coffres ne doit pas être ouvert si vous souhaitez obtenir la [Lance du Zodiaque](#) plus tard dans le jeu. Le coffre à ne pas ouvrir est le troisième en partant de l'ouest dans la rangée nord, mais dans le doute n'en ouvrez aucun. D'autant qu'ils contiennent des trésors dont vous pouvez vous passer.

Landes de Tsita

Traversez les deux premières zones vers l'est pour arriver proche d'un cristal de sauvegarde. Un touriste archadien à proximité vous demande d'éliminer la menace qui pèse sur le Palais de Sohen et vous donne la [Clé du reclus](#) qui permet d'y accéder. Continuez à l'est et suivez le bord nord de la zone pour accéder au Pré de l'éternité, au nord duquel vous avez accès au Palais enfoui de Sohen.

Palais enfoui de Sohen

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [Palais de Sohen - L'énigme des cascades](#)

Dirigez-vous droit au nord jusqu'à arriver à une porte que vous pouvez ouvrir avec

la clé reçue du touriste archadien dans les Landes de Tsita. Un boss vous attend derrière cette porte, et pas des plus facile. Préparez donc bien votre équipe. Après le combat contre le Gang des Légumes (formé du [Capitaine Tomate](#), de la [Reine Oighon](#), du [Potiron Star](#), du [Roi Alraune](#) ainsi que du [Prince Mandragore](#), vous avez la possibilité de retourner vers le touriste archadien pour demander votre récompense. De plus, une sauvegarde pourrait s'avérer utile vu qu'un autre boss suivra sous peu. Sinon, sortez par la porte est et dirigez-vous au nord jusqu'aux couloirs de la conscience. Passez les deux portes qui seront sur votre passage puis suivez le mur ouest de la salle pour accéder aux Cascades du temps. Prenez la première sortie au nord pour pénétrer dans les Couloirs du destin. Juste un peu au nord vous passerez une porte donnant sur une petite salle ronde. Continuez ensuite droit vers le nord jusqu'à une porte séculaire derrière laquelle vous attend le boss [Ahriman](#). Sortez de la pièce à l'est et suivez le chemin vers le nord jusqu'à la Chambre des élus où une scène se déclenche. Activez le piédestal au sommet de la pièce pour accéder à la Coupole Azurée ainsi qu'à un cristal de téléportation. Passez la porte ensuite et suivez le couloir pour revenir à la surface dans les bas-fond d'Archadès.

Vieille Archadès

Un marchand Seeq vous propose des objets intéressants et notamment des [Pélerines](#) non loin de votre point d'arrivée. Dirigez-vous ensuite tout à l'ouest de l'endroit pour entrer dans le Quartier des soupirs. Dirigez-vous à nouveau à l'ouest de l'endroit et parlez à l'homme nommé "Homme au secret". Dirigez-vous ensuite vers les marches d'escalier tout à l'ouest pour que les gardes vous refusent l'accès à la cité impériale. Parlez alors à Jules juste à proximité et donnez-lui 1500 gils. Revenez un peu en arrière pour parler à Ragaphon pas loin du pont. Après une petite discussion, retournez voir Jules pour qu'une bagarre éclate non loin de là. Cette opportunité vous permet de vite monter dans la cité impériale à l'insu des gardes.

Archadès

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [Obtenir les 28 Feuilles Blanches à Archadès](#)

La ville regorge de marchands intéressants auxquels vous pourrez acheter tout une panoplie d'objets afin de renouveler votre équipement. Vous remarquez à votre entrée dans la ville que Balthier quitte votre groupe temporairement. Lorsque vous êtes prêt à continuer, dirigez-vous au sud-ouest du quartier Nilvas (le quartier le plus au sud-ouest dont vous avez accès pour le moment). Parlez au conducteur du métro, ce dernier accepte de vous mener là où vous le désirez contre 9 [Feuilles blanches](#) ou un million de gils. Autant dire que le million de gil est un prix abusif en comparaison du temps que vous passerez pour trouver les 9 objets. La quête est

simple, il suffit de mémoriser ce qu'un personnage de la ville vous dit pour le raconter à une personne intéressée. Mais vous devez néanmoins payer Jules 2500 gils pour obtenir ces infos... Chaque quartier que vous pouvez visiter, au nombre de quatre, vous permet d'obtenir un nombre fixe de feuilles. Le nombre total de feuille que vous pouvez obtenir en tout est 28, ce qui vous permettra d'obtenir un objet nécessaire à une autre quête annexe. Notez que vous pouvez très bien continuer la chasse aux [Feuilles Blanches](#) plus tard dans l'aventure, rien ne vous oblige à le faire à ce moment. Reportez-vous à la page de la quête annexe [obtenir les 28 Feuilles Blanches à Archadès](#) pour plus d'informations. Lorsque vous avez le nombre de feuilles que vous désirez (au moins 9), dirigez-vous à nouveau vers le conducteur pour vous rendre au quartier Zénoble. Vous y retrouvez alors Balthier. Dirigez-vous un peu vers le nord pour déclencher une nouvelle scène. Revenez ensuite sur vos pas et demandez au conducteur de vous mener "à l'endroit convenu". Cette action vous mène au Laboratoire Draklor.

Laboratoire Draklor

Prenez tout d'abord le couloir qui est juste sur votre gauche puis tournez à droite en direction du nord. Suivez le chemin que vous pourrez prendre en direction du nord-est pour arriver au terminal de l'ascenseur nord. Sélectionnez comme destination le 67^{ème} étage. Dirigez-vous vers l'est puis vers le nord pour entrer dans une salle du nom de C.D.B. Vous y obtiendrez une [Carte d'accès](#) ainsi que la "carte du laboratoire Draklor". Ressortez de la pièce pour que votre radar se brouille. Vous aurez alors du mal à vous repérer, c'est normal. Entrez dans la pièce juste sur votre droite (6704) pour accéder à un cristal de sauvegarde. Ressortez de la pièce, prenez à droite et entrez à nouveau dans la porte qui se trouve juste sur votre droite (6703). Activez la machine dont vous avez accès pour échanger la couleur des portes ouvertes. Ressortez de la pièce, éliminez les soldats qui vous attaquent, puis dirigez-vous sur votre droite puis immédiatement à nouveau sur votre droite. Vous serez alors revenu dans la salle de l'ascenseur ou une nouvelle vague de soldats vous attend. Prenez l'ascenseur pour passer à l'étage du dessus. En sortant de l'ascenseur, prenez le chemin sur votre gauche jusqu'à un coude. Prenez alors sur votre gauche et entrez dans la salle directement sur votre gauche (6803) pour activer les barrières rouges. En ressortant de la salle, prenez à gauche jusqu'à un nouveau coude. Prenez à gauche et avancez jusqu'à un coude où votre seul choix est de tourner encore à gauche. Juste sur votre gauche se trouve une salle (6804) avec un nouvel interrupteur qui activera les barrières bleues. En sortant de la salle, continuez votre route en prenant sur la gauche. Dirigez-vous droit devant-vous jusqu'à arriver à un coude vers la droite. Empruntez ce coude puis tournez à gauche, droite puis à nouveau gauche. Un couloir plus long devrait être devant vous. A son bout, tournez à gauche et entrez dans la salle 6811 pour réactiver les barrières rouges. Ressortez de la salle et partez sur votre gauche jusqu'au coude. Tournez à gauche et suivez le couloir jusqu'à voir une porte ouverte sur votre droite. Vous arrivez alors au terminal de l'ascenseur sud qui vous permet d'accéder au 70^{ème} étage du bâtiment. Montez les escaliers qui s'offrent à vous afin d'affronter [Cid](#).

Port Balfonheim

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [Anne et ses soeurs - Suite](#)
- [Quête existentielle de Catrina - Si pas déjà finie](#)
- [Pêche à la ligne - 1ère partie](#)
- [Club de chasse](#)
- [Course à travers Balfonheim](#)

Après la visite du Laboratoire, vous arriverez automatiquement à Port Balfonheim. Visitez la ville si le besoin de nouveaux équipements se fait sentir puis téléportez-vous dans la jungle de Golmore.

Jungle de Golmore (3)

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [La chasse - La chasse du Lapaon](#)

Depuis le cristal de téléportation de la Jungle de Golmore, dirigez-vous à l'ouest puis droit vers le sud. Après avoir traversé le Passage des arbres chuchotants, le Dédale des aiguilles folles ainsi que la Chapelle des bruissements (toujours en direction du sud), vous arriverez à votre prochaine destination : le Bois des Charmes.

Bois des charmes

Sortez par la sortie sud-est de la zone de la Lisière distordante, puis prenez droit au sud à travers le Jardin des réalités troublées pour arriver à un cristal de sauvegarde dans la zone des Frontières du passé. Dirigez-vous alors encore au sud pour affronter un boss, [Rafflesia](#), dans la zone suivante. Continuez au sud et traversez le Sanctuaire de la magie blanche pour arriver dans la zone des Neiges de la clairvoyance. Marchez un peu devant vous pour arriver à une sorte d'autel. Au sol, examinez l'emblème, puis tournez votre caméra pour voir une image spéciale de forêt verte à travers l'une des ouvertures de l'autel. Avancez en ligne droite à partir de l'autel en passant par l'ouverture qui avait une illusion pour arriver à un nouvel autel. Procédez de la sorte jusqu'à arriver dans la zone suivante, les Confins de la raison. Notez que si vous ne passez pas par tout les autels en suivant les illusions, vous serez ramenés à l'entrée des Neiges de la clairvoyance si vous prenez la sortie qui correspond à l'emplacement de la sortie réelle. Procédez exactement de la sorte également dans la zone des Confins de la raison pour arriver devant une porte. Examinez la porte puis invoquez Bélias pour libérer le chemin menant à Gilvégane.

Gilvégane

Avancez droit à l'ouest et cliquez sur un portail pour continuer votre chemin et débiter un combat contre [Daedalus](#). Activez le portail qui est à votre portée pour être téléporté dans la zone des Hydro-marches de Trimahla. Dirigez-vous un peu au sud pour activez le Piédestal d'Avrio afin de libérer un passage au sud. Dirigez-vous donc droit vers le sud pour arriver tout au sud-est de la salle à un autre piédestal, celui de Chthès. Votre destination se trouve tout au sud-ouest de la zone, mais vous devrez d'abord remonter au nord, puis redescendre vers le sud juste à l'ouest, et ceci deux fois de suite. Lorsque vous serez tout à l'ouest de la salle, un passage gardé par des golems s'ouvrira à votre approche dans le vide. Dans la zone suivante, avancez un peu vers l'ouest pour atteindre un nouveau piédestal, celui de Paron. En face de l'endroit d'où vous arrivez, un sceau magique bloque votre progression. Suivez alors le seul chemin possible en zig-zag vers le nord pour trouver le piédestal de Parelthon. Continuez alors votre route et dirigez-vous droit vers l'ouest sur tout le long de la salle. Revenez alors un peu au sud en zig-zag pour découvrir le piédestal de Tychi. Revenez alors vers le dernier piédestal activé pour prendre le chemin que vous venez de libérer au nord. Sur l'ouest de ce passage se trouve à nouveau un passage dans le vide qui s'activera à votre arrivée. Prenez soin d'enregistrer dans la zone suivante puis continuez votre progression en passant deux portes. Vous êtes alors dans la zone de la Porte de feu. Montez sur votre gauche une rampe étroite et prenez à droite. Dans ce couloir, un passage dans le vide, invisible, vous permettra d'accéder à une salle secrète où il vous faudra affronter un nouveau boss, [Tyran](#). Après votre combat, un portail apparaît et vous permet de vous téléporter dans le Grand Cristal.

Grand Cristal

Dans cet endroit, vous serez dans un cristal géant, ceci sans carte pour vous positionner. Par contre, le nom des zones est accessible dans le menu et vous permettra de vous repérer par rapport à cette soluce. Commencez par vous placer en face de la porte du scorpion et approchez-vous du vide à l'ouverture gauche de la plate-forme. En avançant, vous arrivez dans la zone Carbo Xylon O-S. Ramassez le coffre puis prenez la seule autre sortie de la zone pour passer à Carbon Xylon S puis dans Trans Descen Perm. Vous arrivez alors en face d'un portail de téléportation, portant le numéro VII, qui vous amène à Trans Ascen Carbo. La plate-forme sur laquelle vous vous trouvez a trois ouvertures, les unes à côté des autres. Mettez-vous face aux trois ouvertures et prenez celle de gauche. Vous arrivez alors dans Clavis Cancer, zone dans laquelle vous devez activez le piédestal du Cancer. Revenez alors sur vos pas dans la salle précédente. Replacez-vous en face des trois ouvertures et prenez cette fois celle de droite. Passez la zone de Perm Medulla O, qui ne contient qu'une seule sortie en face de vous, pour arriver dans Trans Descen Trias où un portail portant le numéro V vous attend. L'endroit où vous arrivez, Trans Ascen Perm, possède un chemin bloqué par la porte des poissons. Empruntez le passage libre sur la gauche de cette porte, traversez Trias Medulla E

par le seul chemin possible, et activez enfin le piédestal des Poissons dans Clavis Pisces. Revenez alors dans la salle de la porte des poissons, maintenant ouverte, et passez dans Trans Descen Jurass où un portail, portant le numéro III, vous mène au Coeur du Cristal. Après avoir sauvegardé votre partie, activez le portail numéro I pour arriver à la Porte de l'Air. Avancez devant vous et passez la porte de Minas pour débiter un combat contre le terrible [Shemhazai](#). Une fois le combat terminé, continuez votre route, passez la porte Aïonas, et examinez le portail empyréen. A la suite d'une longue scène, vous recevez en cadeau l'[Epée du Pacte](#). Activez ensuite le portail Tellurien pour retourner à l'entrée de Gilvégane et prenez le cristal de téléportation pour Port Balfonheim.

Port Balfonheim (2)

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [La chasse - La chasse au Flagelleur Mental](#)
- [La chasse - La chasse à la Gilkhélone](#)
- [La chasse - La chasse d'Ailes-de-sang](#)
- [La chasse - La chasse du Belluet](#)
- [La chasse - La chasse due la Tantakhélone](#)
- [La chasse - La chasse du Fourmilion](#)
- [A la recherche des coquatrices](#)

Une fois que vous avez visité les magasins de la ville qui se sont à nouveau remplis, parlez à la sentinelle postée au bout de la Rue Saccio pour entrer dans les cartiers de Reddas. Ce dernier va se joindre à votre groupe. Dirigez-vous ensuite vers l'aérogare et parlez à la personne responsable du comptoir privé pour accéder au vaisseau de Balthier. Vous avez désormais le libre accès au vaisseau pour vous déplacer librement sur Ivalice. Choisissez les Cataractes de Ridorana comme destination pour passer à la suite de l'aventure.

Cataractes de Ridorana

Avancez devant vous et passez le cristal de sauvegarde pour accéder à la zone du Jardin d'un autre temps. Prenez la sortie nord de la zone et dirigez-vous à l'est au croisement pour atteindre les Marches des prières secrètes. Après un second cristal de sauvegarde, vous pénétrez dans le phare.

Pied du Phare de Ridorana

Dès l'entrée de la zone, relativement peu sympathique, un boss se tiendra devant vous. Après le combat contre [Hyudro](#), passez la grande porte pour accéder à la zone du Palier de l'origine. Sur votre gauche vous apercevrez un cristal de téléportation qu'il vous faut activer. Revenez un peu en arrière pour emprunter les escaliers latéraux qui mènent à la partie sud de la zone. Tuez quelques monstres

dans l'endroit pour obtenir trois [Orbe noire](#) après les combats. Dans la partie sur de la zone, dirigez-vous alors à l'est pour arriver à rejoindre l'est de la pièce centrale circulaire. Un Autel de la nuit se trouvera devant vous, dans lequel vous serez invité à placer une orbe. Revenez sur vos pas jusqu'à l'entrée de la zone par laquelle vous êtes arrivé. Au sud du cristal de téléportation un autre Autel de la nuit vous permet d'user une seconde orbe. Finalement, prenez les escaliers latéraux nord pour et longez le mur de droite pour arriver dans la partie de de la pièce centrale où vous attend le troisième et dernier Autel de la nuit. Cette action dissipe un sceau plus loin dans la zone. Frayez-vous un chemin en direction du nord-est pour arriver au coin supérieur droit de votre carte à travers les petites pièces infestées de mort-vivants. Descendez alors au sud jusqu'à mi-chemin pour accéder à la Porte de la nuit. Ouvrez là maintenant que le sceau s'est dissipé et préparez-vous à combattre le prochain boss, [Pandémonium](#). Une fois le combat terminé, faites le chemin en sens inverse pour revenir vers l'entrée de la zone du Palier de l'origine. Enregistrez alors votre partie avant de continuer votre chemin en activant le portail qui est maintenant actif. Vous arrivez alors dans la zone de la Spirale de l'origine. Dans la partie qui suit, des ponts lumineux doivent être activés pour continuer votre progression. Des monstres, les [Kojah](#), activent une partie d'un pont lumineux dès que vous les tuez. Passez tout d'abord la porte séculaire et montez l'escalier à l'est. Éliminez les deux premiers [Kojah](#) pour activer le pont derrière eux. Montez à l'étage suivant (14ème) pour tuer deux [Kojah](#) sur votre chemin. Avant de passer sur le pont, il vous faudra monter au 15ème et tuer deux nouveaux [Kojah](#). Redescendez au 14ème pour passer le pont qui est maintenant complet et passez dans la zone suivante, la Spirale de l'origine - 2ème partie. Continuez à monter jusqu'au 20ème étage. En face de l'escalier un nouveau [Kojah](#) vous attend. Sur votre droite, des petites salles contiennent un nouveau monstre à éliminer. Finalement, montez au 25ème en éliminant un [Kojah](#) sur le chemin. Trois nouveaux monstres vont s'opposer à vous avant de former la fin du pont. Traversez-le et montez l'escalier en direction du sud pour atteindre la 3ème partie de la Spirale de l'origine. Deux [Kojah](#) vous attendent au 29ème étage. Une porte séculaire que vous pouvez passer en direction de l'ouest au 30ème abrite un troisième [Kojah](#) à tuer. Montez les marches à l'est du 30ème et ne tuez pas le [Deidara](#) qui se trouvera devant vous. Ces monstres ont la désagréable habitude de faire disparaître des parties de pont vertes que vous avez péniblement activées en tuant les [Kojah](#). Toutefois, ils permettent d'activer des pont rouge permettant d'accéder à des trésors secrets. Il vous faudra les tuer après avoir complétement les ponts entièrement, ces derniers ne pouvant plus disparaître une fois complétés. Deux [Kojah](#) vous attendent alors derrière une arche et permettent de terminer le pont juste au sud. Montez alors jusqu'au 34ème en éliminant les [Kojah](#) que vous rencontrez. Un couloir en forme de carré entre le 34ème et le 35ème étage abrite à nouveau des [Kojah](#) et des [Deidara](#). Une fois que vous avez fait le tour, attendez entre une minute et une minute 30 pour que les [Kojah](#) réapparaissent. Il vous faudra en tuer 10 pour former entièrement le pont au nord de votre position. Droit en face de vous se trouvera alors un trou pouvant être complété par des briques rouges que vous ferez apparaître en tuant cette fois les [Deidara](#). Il faut en tuer 3 pour accéder tout d'abord à un mur trompe-l'oeil qui vous donne accès à un

coffre contenant un [Masque de duel](#). Il faudra en tuer encore 4 autres pour faire apparaître le pont à l'ouest du coffre que vous avez ouvert et ainsi accéder à une [Masse de Zeus](#) dans un nouveau coffre. Passez ensuite, à l'est du long pont vert que vous avez fait apparaître, dans la zone suivante, la 4^{ème} partie de la Spirale de l'origine. Cette zone contient à nouveau un pont, à trois briques celui-là, et une grande quantité de [Kojah](#). Vous n'aurez donc pas besoin de tous les tuer. Quoi qu'il en soit, dirigez-vous d'abord au nord, puis faites un bon bout de chemin in direction de l'ouest pour finalement arriver, après avoir contourné une pièce carrée, sur le pont vert. Le chemin vous mène tout droit à la zone supérieure, la Faille de l'horizon. Un cristal de sauvegarde bienvenu sera à votre disposition dans la salle circulaire centrale. Descendez en direction du sud-ouest et entrez dans une salle en forme de triangle. Une porte séculaire vous permet de passer à la zone de la Lisière de l'horizon. Au nord de votre position, une seconde porte séculaire vous transporte dans une salle où un boss vous attend. Après le combat contre [Slyt](#), vous reviendrez dans la zone de la Lisière de l'horizon. Quittez alors la pièce par l'est et activez le portail que vous rencontrez pour être téléporté au cœur du phare de Ridorana.

Coeur du Phare de Ridorana

Dès votre arrivée, vous devez choisir une fonctionnalité à perdre pour la suite de votre ascension du phare. Je vous conseille fortement d'activer l'Autel des Repères pour perdre seulement le radar de votre écran. En comparaison, la perte de la commande Attaque, de toutes vos magies ou de la commande Objets serait bien plus handicapante (autel du sud-est de la salle), d'autant que vous pouvez toujours ouvrir votre menu de carte pour vous repérer. Passez ensuite par l'endroit qui s'est libéré juste au sud pour arriver dans la zone du Palier du bannissement. Prenez le premier couloir à gauche puis partez à droite et encore à droite pour arriver à l'étage supérieur, le 62^{ème} dans la zone du Palier de l'affliction. Si vous désirez la carte de la zone, faites un détour par la salle à l'extrême nord-ouest de la zone. Sinon, dirigez-vous vers l'est pour atteindre des escaliers trouvant juste au nord de la pièce à l'extrême sud-est de la zone. Ces escaliers vous mènent au Palier de l'illusion, autrement dit le 63^{ème} étage. Pour atteindre votre escalier suivant, dirigez-vous vers le nord-est de la zone puis suivez le mur nord pour atteindre le coin nord-ouest et enfin l'escalier, juste au sud. Le 64^{ème} étage est la zone du Palier de la damnation. Faites une halte bien méritée au cristal de sauvegarde avant de continuer votre chemin vers le sud. Prenez les escaliers au bout de la salle triangulaire au sud-ouest de la salle pour passer au 65^{ème} étage, la zone de la Frontière de la vérité. Si possible, protégez votre soigneur de l'altération Silence avant d'ouvrir la porte séculaire qui se trouvera dans cette zone. Un boss, [Fenrir](#) se trouve juste derrière. Passez ensuite en direction de l'est et contournez la salle pour accéder à une pièce ronde. Touchez l'Autel des Repères pour regagner votre compétence de radar (ou une autre si vous avez choisi de toucher un autre autel). A l'ouest de la salle se trouve une dalle que vous pouvez activer. Entrez comme destination le 67^{ème} étage pour arriver dans la zone du Palier de l'occultation. Un

portail vous permet alors de vous téléporter au sommet du phare.

Sommet du Phare de Ridorana

Quatre portails s'offrent à vous à haut des marches. Touchez le portail du sceau noir sur la gauche pour être téléporté non loin. Touchez ensuite le portail du sceau vert (il en existe deux à prendre au choix). Faites vous un chemin jusqu'aux prochains portails pour toucher celui du sceau rouge afin d'être téléporté à nouveau. Touchez ensuite le portail qui correspond à la couleur de la fonction à laquelle vous avez renoncé plus bas dans le phare. Vraisemblablement, il vous faudra activer le rose si vous avez perdu votre radar. Sachez toutefois que si vous avez choisi les objets, il vous faudra activer le jaune. Pour la magie c'est le violet et pour la commande Attaque c'est le blanc. Après la téléportation, ignorez la plate-forme au sud qui contient des portails de couleur et dirigez-vous droit au nord. Derrière un mur que vous pouvez déplacer, vous trouverez un autre portail qui vous téléportera à nouveau. Dirigez-vous ensuite en direction de la dalle à proximité qui vous permet de choisir le 90 ème étage comme destination et ainsi commencer le combat contre [Hashmal](#). Montez les escaliers pour déclencher une scène à l'issue de laquelle vous devez faire le tour complet d'une vaste salle pour atteindre un cristal de sauvegarde. Utilisez-le pour sauvegarder car deux boss vont s'enchaîner dès que vous vous dirigerez vers le sud du cristal. Après votre combat contre [Gabranth](#) puis contre [Docteur Cid](#), vous serez ramenés à Port Balfonheim.

Port Balfonheim (3)

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [La chasse - La chasse du Lindorm](#)
- [La chasse - La chasse de Mahlik](#)
- [La chasse - La chasse du Chocobo vengeur](#)
- [La chasse - La chasse du Psychodémon](#)
- [La chasse - La chasse de Charlotte](#)
- [La chasse - La chasse du Morbol](#)
- [La chasse - La chasse de Diabolos](#)
- [La chasse - La chasse de Marilith](#)
- [La chasse - La chasse du Catoblépas](#)
- [La chasse - La chasse de Gilgamesh](#)
- [La chasse - La chasse de Goliath](#)
- [La chasse - La chasse du Grand Faucheur](#)
- [La chasse - La chasse de Roby](#)
- [La chasse - La chasse de Bélito](#)
- [La chasse - La chasse de Mortalis](#)
- [La chasse - La chasse de Vyraal](#)
- [La pêche à la ligne - Seconde partie](#)
- [Eons cachés](#)

- [Le Draconologiste](#)

C'est maintenant qu'il vous faudra accomplir toutes les quêtes annexes du jeu de haut niveau de difficulté. Visitez également les marchands qui ont apportés une ultime mise à jour de leur étalages. Une fois que vous êtes décidé à battre le boss final du jeu, dirigez-vous vers l'aérogare et choisissez comme destination le Bahamut, un donjon près de Rabanastre. Vous n'aurez pas la possibilité de revenir en arrière après ce choix, gardez donc une sauvegarde de votre partie à Port Balfonheim pour continuer les quêtes annexes si vous le désirez.

Le Bahamut

Vous voici à présent dans la dernière ligne droite de votre aventure. Vous arriverez en premier dans une Antichambre. Prenez au sud jusqu'à un croisement avec un couloir partant vers le nord-ouest. Empruntez-le pour arriver dans un couloir circulaire. Tournez à gauche pour prendre le couloir dans le sens des aiguilles d'une montre puis partez au nord dès que l'occasion se présente dans un couloir rectiligne. Au bout se trouve un nouveau couloir circulaire mais largement plus petit. A l'ouest vous pouvez accéder à un élévateur, lequel vous mène aux différents boss de fin du jeu. Eliminez [Gabranth](#), [Vayne](#), [Vayne Novus](#) et enfin [Immortalis](#) pour admirer la fin de Final Fantasy XII !!