



Table of Contents

Cité suspendue	3
Vestige de Pulse	4
Lac Bresha	4
Pics infâmes	6
Forêt de Gapra	7
Côte de Sunleth	8
Palumpolum	9
Parc Nautilus	11
Le Palamecia	11
Cinquième Arche	14
Vallis Media	15
Steppe d'Archylte	16
Mine de Mah'habara	16
Sources de Sulyya	17
Tour de Taejin	18
Oerba	19
Eden	20
Berceau d'Orphan	22
Retour sur Gran Pulse	24

Cité suspendue

Votre aventure commence après quelques cinématiques, comme toujours, par un bon vieux combat. Et comme d'habitude, vous n'avez pas encore beaucoup de fonctionnalités dans votre arsenal de guerre. Si vous faites le jeu pour la première fois, je vous conseille de bien lire les astuces présentées au début du jeu, le système étant complexe bien que facile à prendre en main. Tuez donc le [Mécaguerrier Manasvin](#) une première fois avant de vous faire attaquer à nouveau. Enchaînez à nouveau les attaques automatiques pour détruire votre adversaire et pouvoir continuer votre chemin sur l'Aérorail 13-E. Un point de sauvegarde s'offre à vous pratiquement immédiatement, profitez-en. Un seul chemin s'offre à vous, parsemé de soldats de la PSICOM que vous n'aurez aucun mal à tuer. Avant de passer à l'écran suivant, un coffre contenant une [Potion](#) se dresse sur la gauche du chemin. Les coffres ressemblent à des sphères en lévitation et sont facilement repérable. Une fois leur contenu vidé, ils tombent au sol, vous permettant de voir ceux que vous avez déjà ouverts de loin.

L'écran suivant, l'Aérorail 12-E contient un second point de sauvegarde, ainsi que deux coffres contenant deux [Potions](#) et un [Bracelet fer](#). Une fois vidés, continuez votre chemin pour l'Aérorail 11-E. Dès votre entrée, vous avez la possibilité de ramasser 50 gils dans un coffre, avant d'arriver vers un autre point de sauvegarde. Un combat plus difficile va débiter. N'oubliez pas de guérir [Lightning](#) avec des objets de votre inventaire au besoin. Sautez ensuite sur la plateforme sur la droite et actionnez le bouton avant d'avoir un nouveau combat avec des explications concernant l'[état de choc](#).

Après la cinématique, vous contrôlez un nouveau protagoniste, appelé [Snow](#). 50 gils vous attendent tout au sud de la zone de l'Aérorail 5-0. Prenez ensuite le seul chemin qui s'offre à vous vers le nord pour arriver vers un point de sauvegarde. Continuez dans la zone Aérorail 6-0 et ramassez le [Bracelet de fer](#) dans un coffre peu après le nouveau point de sauvegarde que vous croiserez. Juste après le coffre, le boss [Béhémoth bêta](#) va se mettre en travers de votre route. Compte tenu que vos alliés temporaires lanceront des soins sur [Snow](#), vous n'avez pas trop à vous préoccuper de quoi que ce soit d'autre que de coller des baffes à votre adversaire. Continuez ensuite dans la zone suivante pour croiser un groupe puissant où l'utilisation de quelques objets de soin pourra s'avérer utile. Un coffre contenant un [Cercle de force](#) traîne à proximité, juste avant le point de sauvegarde. Continuez dans cette zone et ramassez encore 100 gils dans un coffre caché dans un petit chemin. Après un nouveau bref parcours, examinez le véhicule à terre afin de lancer de nouvelles cinématiques.

Vestige de Pulse

Un combat contre un [Pantheron](#) se lance immédiatement lorsque vous prenez le contrôle de [Vanille](#). Ce monstre banal vous offre toutefois le pass d'accès à la boutique [Le Bourlingueur](#). A l'est de votre position, un coffre contenant la modique somme de 30 gils vous attend. Son petit frère, situé cette fois à l'ouest et contenant quatre précieuses [Potions](#), vous poussera à un petit détour. Prenez enfin la direction du nord par rapport à votre position de départ pour accéder à un coffre contenant un [Bracelet fer](#). A l'est du coffre, vous prenez le contrôle de [Snow](#). Faites le combat puis revenez sur vos pas pour découvrir un trésor contenant deux [Potions](#). Partez ensuite vers le nord pour activer un bouton avant de revenir auprès de [Lightning](#). Suivez le seul chemin qui s'offre à vous en ramassant les deux coffres très en vue contenant une [Queue de phénix](#) ainsi qu'un [Gladius](#). Après quelques pas vers l'est, vous repartez avec [Snow](#) pour quelques combats. Avant d'activer le nouveau mécanisme, prenez le temps de vider le coffre tout au sud de la zone afin de ramasser deux nouvelles [Potions](#). Une fois de retour avec [Vanille](#), descendez vers le sud et bifurquez dans le cul-de-sac sur votre droite afin de ramasser un [Fortifiant](#). Partez ensuite face à vous pour passer la porte menant à l'Oblatorium.

Juste après le point de sauvegarde, 100 gils vous attendent bien en vue avant de revenir auprès de [Lightning](#). Prenez immédiatement le [Poignet de force](#) au sud de votre position avant de vous ouvrir un passage à coup d'épée au travers des monstres de la zone jusqu'à ce que [Snow](#) rejoigne vos deux compagnons. A proximité du prochain point de sauvegarde (que je vous conseille d'utiliser), un nouveau coffre contenant cinq [Potions](#) vous attend. Votre objectif se trouve dans la pièce suivante, renfermant le boss [Anima](#) et une jolie vidéo.

Lac Bresha

Les systèmes de combat et d'évolution vous seront expliqués au début de ce chapitre, et plus précisément le fonctionnement des [Stratégies](#) et des cristariums. Sur votre chemin, prenez le premier chemin sur la gauche pour ramasser un [Bâton nacré](#). Un peu plus loin, après le point de sauvegarde, se trouve un second coffre avec sept [Crocs ébréchés](#). Un dernier coffre, situé dans un renforcement sur votre droite, vous attend avec 200 gils avant de passer à la zone suivante après une nouvelle scène.

La zone des Vagues du temps renferment un coffre directement devant vous sur la droite peu après l'entrée, avec cinq [Larmes de Cie'th](#) à l'intérieur. Peu après dans un renforcement sur la gauche, un [Bracelet argent](#) fera le bonheur de l'un de vos personnages après quelques combats relativement difficiles contre des crapauds. Passez le point de sauvegarde et continuez votre route jusqu'à tomber sur un coffre contenant une [Queue de phénix](#) droit devant vous. Un renforcement sur la droite du chemin à proximité cache la modeste somme de 50 gils. Quelques mètres plus loin,

un premier renforcement sur la gauche vous permettra de récupérer huit [Fluides étranges](#), avant un second cul-de-sac (toujours sur la gauche) avec une excellente [Marque de mage](#), un objet qui ravira un personnage spécialisé dans la magie ([Vanille](#) probablement). Après un nouveau changement de zone et un point de sauvegarde, une scène démarre à l'issue de laquelle vous aurez à vous défaire du boss [Mécaguerrier Manasvin](#). Continuez votre chemin et passez dans la zone de la Vallée des cristaux, où [Sazh](#) prendra la place de [Snow](#) dans votre équipe.

Un premier coffre avec six [Fluides étranges](#) vous attend sur la droite du chemin. Arrivé vers deux ponts, empruntez en premier celui de gauche afin de ramasser les deux coffres, l'un contenant 240 gils et l'autre contenant un [Deneb](#). Après être passé sur le second pont, un examen minutieux vous révèle un passage étroit sur votre droite, au bout duquel vous trouverez six [Fluides énigmatiques](#). Continuez ensuite votre progression pour arriver vers un véhicule proche d'un pont. En l'examinant, une scène sera lancée, au terme de laquelle un passage sur le pont sera libéré. Avant de vous engager sur le pont, faites un détour par la droite afin de récupérer sept [Crocs maléfiques](#). Lors de l'une de vos rencontres après le pont, une explication vous sera donnée sur le rôle des [techniques](#) dans le jeu. Un point de sauvegarde se situe plus loin. Peu après, un renforcement sur la droite contient un coffre doté d'un [Analyseur](#). Un petit bout de chemin composé de nombreux virages sera nécessaire pour vous mener au coffre suivant, lui aussi situé dans un renforcement sur la droite de la route. Le coffre qui s'y trouve renferme deux [Circuits numériques](#). Quelques mètres plus loin, vous changerez de zone pour vous retrouver dans les Chutes gelées. Au premier embranchement, prenez sur votre droite dans un petit passage vous menant à deux [Huiles de paraffine](#) ainsi qu'à 50 gils, des trésors un peu secondaires. Lorsque le chemin s'élargit à nouveau, suivez le mur de droite pour ramasser dans un renforcement trois [Câbles isolés](#) avant d'arriver vers un point de sauvegarde. La zone suivante, nommée Bourbier miroitant, ne contient qu'un seul chemin sur lequel deux coffres bien visibles renferment 30 gils ainsi que six [Griffes encrassées](#).

Arrivé dans la zone suivante, les Portes de l'antiquité, vous aurez la possibilité de sauvegarder votre partie sur votre droite. Peu après, un combat contre un béhémoth se tiendra, largement facilité si vous prenez le monstre par surprise. Juste après, sur votre droite, un coffre contient 600 gils, une jolie somme à ce niveau de jeu. Continuez votre chemin et ramassez le coffre suivant dans le coin au fond à droite de la grande pièce dans laquelle vous débouchez, il contient deux [Circuits numériques](#). Passez ensuite dans la zone suivante, le Terrain abandonné. Dès votre entrée, prenez tout de suite à droite puis encore à droite pour obtenir sept [Griffes encrassées](#) au bout d'un étroit couloir. Passez proche du cercle parfait au centre de la salle en face du couloir où vous avez trouvé le coffre. Un second trésor se situe au fond à gauche de la pièce, avec une [Bague étincelante](#) à la clé. Un nouveau changement de zone vous mènera à la Cité d'antan quelques mètres plus loin. Aussitôt arrivé, ouvrez le coffre droit devant vous pour obtenir trois [Potions](#). Après le point de sauvegarde, votre chemin oblique à gauche. Un coffre visible vous attend

un peu plus loin avec une [Millérite](#). A la séparation suivante, prenez à droite et grimpez sur les hauteurs pour ramasser un [Film ferroélectrique](#). Après un changement de zone vous menant aux Échos du passé, ramassez les deux coffres de part et d'autre du chemin pour obtenir une [Queue de phénix](#) et deux [Analyseurs](#), équipez votre leader de la [Bague étincelante](#) que vous avez reçue auparavant et sauvegardez votre partie. En haut des escaliers vous attend un combat contre le boss Garuda, affrontement en deux parties distinctes ([1er combat](#) et [2ème combat](#)). Un [nouveau magasin](#) ainsi que de nouveaux [rôles](#) pour vos personnages sont libérés en fin de combat.

Dès la fin des scènes, vous reprenez le contrôle de [Snow](#) pour votre premier combat d'Eidolon contre Shiva (composé de [Nix](#) et [Stiria](#)). La jauge de symbiose se remplit particulièrement quand votre combattant encaisse les coups portés par Nix par la technique [Garde d'acier](#). Une fois la jauge de symbiose pleine, appuyez sur carré pour terminer la rencontre.

Pics infâmes

En ce début de chapitre, vous prenez le contrôle de [Sazh](#) et [Vanille](#) le temps de traverser un pont. [Lightning](#) et [Hope](#) prennent alors le relais pour un temps court. De retour avec [Sazh](#) et [Vanille](#), vous avez la possibilité de sauvegarder. Passez ensuite dans le tunnel, effectuez les combats requis, puis activez la machine devant vous. Continuez par le seul chemin qui s'offre à vous pour récupérer [Hope](#) dans votre groupe. Continuez votre chemin jusqu'à la zone suivante en ramassant au passage une [Ceinture noire](#) et un [Ninurta](#) (les deux étant relativement visibles sur votre chemin. Une fois dans la zone de la Nécropole martiale, repérez le point de sauvegarde sur votre chemin pour trouver à proximité deux coffres contenant un [Brassard métallique](#) et une [Queue de phénix](#). Peu après un nouveau point de sauvegarde sur votre chemin, [Lightning](#) se joindra au groupe. Activez un peu plus loin l'interrupteur afin d'abaisser le pont et ramassez dans un renforcement sur votre droite le coffre contenant un [Analyseur](#). Une [Bague ardente](#) est encore sur votre chemin bien en vue avant d'arriver vers un nouveau point de sauvegarde, tout de suite suivi par deux combats contre le boss Cuirassé ([1er combat](#) et [2ème combat](#)). A l'issue du combat, vous recevez le pass [Garage Lenora](#) pour le magasin homonyme, puis vous passez dans la zone des Tertres du néant.

Un point de sauvegarde se trouve tout de suite sur votre chemin, suivi par une scène à l'issue de laquelle [Lightning](#) et [Hope](#) seront à nouveau votre groupe. Un peu plus loin, vous arriverez dans la zone de la Piste du charognard. Passez un premier point de sauvegarde, ramassez deux coffres contenant trois [Fibres optiques](#) et un [Analyseur](#) dans des renforcements respectivement sur la gauche et la droite de votre chemin, avant d'atteindre un second point de sauvegarde dans cette zone. Juste après, un mini-jeu s'active quand vous prenez le contrôle d'une arme de Pulse. Le but du jeu est de tuer un maximum d'ennemis à l'aide de la machine,

dans la limite des charges de la batterie disponibles. Deux coffres dont le contenu varie en fonction de vos résultats au mini-jeu seront disposés juste à votre arrivée (voir la page du [Mini-jeu des Pics infâmes](#) pour la liste des récompenses). Continuez ensuite votre chemin et ramassez deux [Condensateurs](#) juste avant d'arriver à un nouveau terminal de sauvegarde. Un peu plus loin, prenez sur la droite pour ramasser le coffre sur les hauteurs, contenant une [Bague étincelante](#). Le prochain coude du chemin contient un renforcement sur la droite avec un coffre contenant une [Queue de phénix](#). Après un nouveau point vous permettant de sauvegarder, un combat d'Eidolon contre [Odin](#) s'engage.

A l'issue d'une scène, vous reviendrez du côté de [Sazh](#) et [Vanille](#). Une [Queue de phénix](#) vous attend immédiatement à l'entrée de cette nouvelle zone, nommée l'Usine de traitement. Après le premier terminal, vous devrez utiliser quelques actionneurs pour libérer des passages. Un peu avant le point de sauvegarde suivant, vous avez la possibilité de ramasser un nouveau coffre contenant une [Amulette spirituelle](#). Prenez ensuite le long chemin et ramassez au passage une [Bague ardente](#) avant d'arriver vers une grande structure. Aux quatre coins de cette structure se trouve des interrupteurs permettant de remettre en service la plate-forme centrale. Une [Queue de phénix](#) se trouve dans un coffre à proximité de l'un des interrupteurs. De plus, un autre coffre contenant un [Fortifiant](#) est disponible sur la plate-forme centrale à proximité d'un point de sauvegarde. Si six [Gelées éclatantes](#) et huit [Carapace en fer](#) vous intéressent, sachez que vous pouvez revenir en arrière dans cette zone afin d'activer des nouveaux interrupteurs qui sont à présent à nouveau alimentés en courant. Le contenu de ces deux coffres sont toutefois d'un intérêt très secondaire. Continuez ensuite votre chemin et ramassez 300 gils dans un coffre bien en vue avant d'activer une nouvelle scène.

Forêt de Gapra

Cette zone débute par un point de sauvegarde, puis un élévateur un peu plus loin. En haut, un point de sauvegarde vous attend. Continuez votre chemin et faites un détour dans un petit cul-de-sac plus loin sur votre gauche pour ramasser votre premier coffre de l'endroit, contenant trois [Antidotes](#). Après un nouvel élévateur et un nouveau point de sauvegarde, un coffre visible sur la droite du chemin contient un [Oeil de faucon](#). Le chemin continue jusqu'à un point de sauvegarde qui sera cette fois avant et non après l'élévateur. Une fois dans la nouvelle zone, nommée Site de recherche D, des barrières bloqueront votre route. Ces dernières se désactivent automatiquement dès que vous avez tué les monstres accessibles des environs. Vous ne pouvez donc pour le moment éviter aucun combat. Peu après la seconde barrière, sur la droite, un coffre vous attend avec six [Antidotes](#). Après deux nouvelles barrières, votre chemin vous mène dans la zone suivante, le Site de recherche K.

Dès le début de cette zone, vous êtes confronté à un combat contre de nombreux

adversaires, suivi d'une cinématique à l'issue de laquelle [Lightning](#) prend le contrôle des opérations. Dans la zone suivante, éliminez tous les monstres que vous rencontrez afin de désactiver une barrière située derrière un renforcement sur la droite du chemin après le point de sauvegarde. Le coffre caché là contient un [Pendentif étoilé](#). La zone suivante, le Site d'entraînement N, débute par une petite scène. Un peu plus loin sur la gauche, un coffre dans un renforcement vous permettra de récupérer le [Cybersabre alpha](#). Une nouvelle barrière vous attend juste avant la zone suivante, gardée par un [Béhémoth sauvage](#). Ce combat vous permet de récupérer le pass [Brin de magie](#) pour accéder au [magasin](#) du même nom. Dans le centre environnemental, vous rencontrez en premier lieu un point de sauvegarde, avant un coffre sur votre gauche contenant 1500 gils. Continuez alors votre chemin et prenez le chemin en cul-de-sac en suivant le bord droit du chemin. Le coffre contient huit [Huiles parfumées](#) et un combat lorsque quelques adversaires tentent de vous tendre un piège. Après leur avoir mis une raclée, continuez votre chemin et suivez cette fois le mur gauche pour accéder à un nouveau chemin, très large cette fois, mais ne menant à rien d'autre qu'un coffre et son contenu, une [Amulette gardienne](#). Dès que vous avez terminé votre chasse au coffre, activez l'objectif dans le chemin très étroit que vous n'avez pas encore visité, empruntez l'élévateur et faites quelques combats avant d'arriver vers un coffre contenant un [Energisant](#) à proximité d'un terminal. Je vous conseille fortement de saisir l'occasion qu'il vous est offerte de sauvegarder. En effet, quelques mètres plus loin le boss [Protoflore](#) se mettra en travers de votre route. Ce combat libère pour vous la possibilité d'accéder au magasin [Menus Morceaux](#) grâce à l'[objet clé](#) du même nom.

Côte de Sunleth

Vous retrouver [Vanille](#) et [Sazh](#) pour une balade champêtre dans zone relativement accueillante. Vous devriez avoir passablement de PC à dépenser avant de commencer votre exploration. Empruntez donc le chemin qui s'offre à vous jusqu'à tomber sur un petit chemin sur votre gauche. Au bout se trouve un coffre contenant huit [Fluides mystérieux](#). Continuez ensuite votre route jusqu'au prochain terminal, immédiatement précédé par un coffre contenant le précieux [Sceptre Belladone](#). Plus loin, dès que le chemin s'élargit, vous trouverez sur la droite une seconde arme nommée [Procyon](#) qu'il ne vous faut surtout pas manquer. Un nouveau cadeau, un [Code de médecine](#), vous attend sur la gauche dans un cul-de-sac étroit quelques mètres plus loin. Après un changement de zone et un nouveau point de sauvegarde, vous tombez sur des [Bêtes à écailles](#) qui seront particulièrement pénibles à tuer. Je vous conseille d'éviter les combats en dehors de ceux bloquant l'accès à des coffres et de tenter de prendre ces monstres à revers pour les mettre instantanément en état de choc, ce qui baisse drastiquement leur résistance. Vous en aurez d'ailleurs un devant un coffre sur la gauche après le point de sauvegarde avec quinze [Carapaces en fer](#), récompense qui ne veut pas forcément de s'acharner sur votre adversaire si le combat se révèle trop difficile. Vous trouverez encore deux coffres bien en vue avec un [Analyseur](#) et dix [Ailes écailleuses](#) avant le prochain changement de zone vous menant au Lac Shayra, puis au Val détremé.

Dans cette nouvelle zone, des sphères météorologiques vont activer un temps pluvieux ou un temps ensoleillé selon vos préférences. Ces actions ont un effet sur les monstres de la zone, certains appréciant la pluie et d'autres préférant être au sec. Les [Bêtes à écailles](#) seront votre principal danger lorsque vous appelez la pluie, les [Vouivre](#) joueront par contre le même rôle lorsque le soleil brillera. Ne vous en faites pas, en activant les sphères correctement, vous n'aurez à rencontrer aucun de ces monstres tout en ramassant la totalité des coffres. Commencez par mettre un mauvais temps et avancez jusqu'à la seconde sphère, où vous redemandez un temps plus agréable. Le chemin de droite juste après la sphère cache un trésor contenant un [Brassard métallique](#). Reprenez votre chemin sous la pluie lorsque les deux chemins se rejoignent avant de tomber sur une nouvelle bifurcation. Prenez alors à gauche et remettez le temps au beau pour ramasser un nouveau cadeau composé d'une [Bague aquatique](#). Réactivez le mauvais temps pour continuer votre chemin en faisant attention à éviter le monstre puissant proche de cette quatrième sphère. Un peu plus loin, activez la cinquième et dernière sphère que vous croiserez et continuez votre chemin jusqu'à un changement de zone. Une fois dans la zone de la Frontière minérale, prenez le temps de sauvegarder votre partie avant de vous lancer contre les boss [Enki](#) et [Enlil](#). Continuez ensuite votre chemin pour un ultime changement de zone avant de clôturer cette visite en forêt.

Palumpolum

Vous voici avec [Lightning](#) et [Hope](#) à l'entrée de la ville d'origine du garçon, Palumpolum. Un terminal s'offre à vous immédiatement à l'entrée, vous offrant la possibilité de sauvegarder. Au fond à droite de l'endroit où vous êtes apparus, vous avez la possibilité de dénicher un coffre contenant trois [Fibres optiques](#), un trésor néanmoins secondaire. Descendez ensuite dans le conduit d'égout situé au fond à gauche de la salle et prenez le premier petit canal sur la gauche pour y découvrir trois [Eau bénite](#). Votre chemin continue ensuite jusqu'à rejoindre un couloir plus large. Regardez sur votre droite pour découvrir un [Analyseur](#) dans le renforcement. Changez ensuite de zone pour accéder au second terminal de la zone dans le Complexe d'agriculture. Deux plateformes contenant des coffres secrets peuvent être découvertes dans les environs. La première s'accède juste après avoir utilisé la première plateforme mobile. Activez alors l'interrupteur à gauche en haut de l'escalier, puis revenez en arrière pour être transporté à un endroit contenant deux trésors. Vous recevrez ainsi quatre [Eau bénite](#) ainsi qu'une [Queue de phénix](#), deux trésors de piètre valeur. Continuez ensuite votre chemin jusqu'à la seconde plateforme mobile située après deux salles circulaires séparées par des couloirs étroits. Activez l'interrupteur de gauche avant de prendre place sur la plateforme, qui vous mènera auprès de deux coffres et de quelques amis à combattre (plutôt difficiles d'ailleurs). Ce détours vous vaudra deux [Bobine de Möbius](#) ainsi qu'une [Bague aquatique](#). Revenez ensuite et activez le second interrupteur pour que la plateforme mobile vous amène à un couloir permettant de continuer vers un coffre bien en vue contenant un [Talisman enchanté](#) avant de trouver un nouveau point de sauvegarde.

[Snow](#) reprend les commandes aux côtés de son sympathique allié, Shiva. Un nouveau terminal sera disponible dès que vous pourrez à nouveau vous déplacer. Au premier embranchement, prenez droit devant vous pour dénicher un [Fortifiant](#), gardé par quelques amis de la PSICOM. Le prochain embranchement qui détient un coffre sera cette fois à angle droit sur votre droite en haut d'une rampe. Ce détour, à ne surtout pas manquer, vous rapporte une arme pour [Snow](#), le [Coeur de chevalier](#). Le dernier trésor de l'endroit se situe dans un renforcement sur votre gauche avant d'arriver au point de sauvegarde suivant. Le petit détour amène quatre nouveaux [Câbles isolés](#) à votre panoplie.

Après quelques scènes, vous faites la connaissance d'une nouvelle venue, la charmante et violente [Fang](#). Elle se joindra à [Lightning](#) pour un temps. Vous disposez d'un terminal devant vous sur la droite, avant de continuer votre chemin et reprendre le contrôle de [Snow](#) et [Hope](#). En sautant sur l'angle du bâtiment à proximité, vous avez la possibilité de ramasser immédiatement quatre [Eau bénite](#), un trésor décidément courant dans cette ville. Passez ensuite devant le terminal, tournez le coin à angle droit et ramassez le coffre tout au fond à gauche, renfermant deux [Puces à prime](#), des objets qui se revendent fort bien au magasin. Continuez votre chemin jusqu'au point de sauvegarde suivant, où un coffre contenant une [Amulette égide](#) vous attend sagement. Un seul chemin s'offre à vous jusqu'au prochain changement de zone vous menant aux Tours de Rivera. Peu après votre entrée dans un recoin sur la droite, vous avez la possibilité de ramasser une [Marque de shaman](#) qui ravira l'un de vos combattants spécialisés dans la magie. Continuez votre chemin jusqu'au second embranchement que vous aurez sur votre droite, un coffre contenant trois [Tourillons de poussée](#) vous attendra sur ce passage surélevé. Au coin de bâtiment suivant, prenez à droite pour vous retrouver face à un petit cul-de-sac en hauteur vous permettant de ramasser le coffre à ne pas manquer avec un [Vidofnir](#) à la clé. Continuez ensuite votre chemin au fond à droite en ressortant du petit promontoire où vous étiez pour arriver à nouveau à une esplanade plus large. Sur la droite de l'endroit, vous aurez le droit à un [Furtif n°6](#). Un étroit passage sur la droite revenant un peu en direction de votre point d'arrivée vous permettra encore de dénicher 2000 gils, une somme intéressante actuellement. Finalement, un seul chemin s'offre à vous pour arriver au terminal vous permettant de sauvegarder votre partie avant la première rencontre avec le boss [Subjugateur Ushumgal](#).

De retour avec [Lightning](#) et [Fang](#), retournez-vous immédiatement pour découvrir quinze [Griffes bestiales](#). Puis prenez le seul chemin disponible et n'oubliez surtout pas les coffres contenant les précieuses [Gae Bolga](#) et [Lame éclairer](#). Comme la plupart du temps quand le contenu est précieux, ces coffres sont disposés bien en vue et vous ne devriez pas les manquer sur votre chemin. Une fois dans la zone suivante, les Hauts de Félix, un terminal vous sera immédiatement offert en face de vous. Suivez ensuite le mur de gauche pour ne pas rater les deux coffres suivants, avec respectivement un [Bracelet tungstène](#) et une [Ceinture noire](#), deux accessoires intéressants. Après un nouveau point vous permettant de sauvegarder, faites

quelques mètres pour tomber face au boss suivant, la seconde rencontre contre le [Subjugateur Ushumgal](#). Après le combat, vous arrivez vers la zone de la Résidence Estheim, où [Hope](#) vivait avec ses parents avant d'être embarqué dans les ennuis de ses compagnons actuels. Un coffre sur votre gauche vous permettra de mettre la main sur une [Queue de phénix](#). Dans la maison, activez la télévision pour lancer une scène suivie d'un combat. Ramassez ensuite les deux coffres à l'arrière de la maison, la moisson vous rapporte un [Energisant](#) ainsi qu'un [Poignet de luteur](#) qui ravira [Fang](#). Sauvegardez votre partie avant d'inspecter la fenêtre, ce qui lance la scène suivante à l'issue de laquelle vous faites face à un nouvel adversaire, le [Cuirassé volant](#). Le combat vous libère l'accès au magasin [Atelier Plautus](#) en plus des récompenses habituelles.

Parc Nautilus

Répartissez la réserve de PC accumulée dans les cristariums respectifs de vos deux personnages, puis suivez l'objectif affiché sur votre carte jusqu'à arriver dans la zone de la Place du parc. Un seul chemin s'offre à vous jusqu'à ce point. Dans l'un des petits renforcement en cul-de-sac de l'endroit (le dernier sur votre droite), vous dénicherez un coffre renfermant une [Queue de phénix](#). Dans la zone suivante, l'ami de [Sazh](#) jouera à cache-cache dans le décors jusqu'à ce que vous l'ayez retrouvé quatre fois. Vous le retrouverez successivement au milieu des moutons à droite de la fontaine, puis au niveau de l'étalage du magasin, puis dans la fontaine, et enfin parmi les chocobos assemblés en cercle. Un trésor vous tombe littéralement dessus lorsque le mini-jeu se termine, et vous récupérez un [Pendentif étoilé](#). Un chemin se libère également après avoir retrouvé le mini-chocobo de [Sazh](#). Après avoir trouvé un terminal, vous changez de zone pour arriver dans la Rue piétonne, où un nouveau point de sauvegarde sera disponible. Suivez le chemin qui s'offre à vous jusqu'au terminal suivant, en ramassant au passage un [Spica](#) dans un coffre bien en vue. Dans des chemins de quelques mètres seulement sur la droite et sur la gauche avant de passer le nouveau terminal rencontré, deux nouveaux coffres vous attendent avec une [Amulette égide](#) ainsi qu'un [Bâton de guérisseur](#). Dès que vous êtes prêt pour la suite, sauvegardez votre partie et continuez votre chemin pour rencontrer le boss [Moissonneur Midlight](#), qui vous gratifie du pass d'accès [Le Filon Miraculeux](#), vous permettant d'accéder à un nouveau magasin. Après quelques scènes et passablement d'échanges entre différents personnages, vous vous retrouvez à nouveau en combat, cette fois-ci pour un combat d'Eidolon contre [Brynhildr](#), le futur ami de [Sazh](#).

Le Palamecia

Parlez directement à Rygdea pour quitter le Lindblum (le nom du vaisseau est bien entendu un clin d'œil à Final Fantasy 9, où l'une des villes s'appelait de même). Après de nouvelles cinématiques, vous arrivez à bord du vaisseau ennemi, le Palamecia, sur lequel vous êtes immédiatement accueilli par quelques soldats.

Prenez sur la droite et dénchez un coffre immédiatement en tournant à nouveau à droite. Vous recevez ainsi quatre [Circuits numériques](#). Continuez ensuite votre chemin jusqu'à la zone suivante, le Hangar d'amarrage, dans laquelle un second terminal vous sera mis à disposition. Partez en premier vers la droite pour ramasser un coffre contenant une [Millérite](#), avant de revenir sur vos pas à proximité du point de sauvegarde et de continuer votre chemin. Passez de plateforme en plateforme dans cet endroit ouvert sur l'extérieur, les coffres n'étant pas fortement dissimulés. Vous pourrez ainsi récupérer trois [Puces à primes](#) ainsi que trois [Huiles de silicone](#) avant d'atteindre le point de sauvegarde suivant, une fois à nouveau à l'intérieur de la coque du vaisseau. Prenez au premier embranchement à droite pour tomber aussitôt sur un [Sabre chevalier](#). Après un coude sur la droite, puis vers la gauche, vous dénchez à nouveau un coffre, avec une [Bague ardente](#) comme contenu. Le chemin continue sur votre gauche avant deux nouveaux virages dans la même direction. Après un nouveau terminal, un long couloir s'ouvre à vous, se terminant par un coffre contenant une [Lance pandore](#) avant l'objectif lançant une nouvelle scène, ainsi qu'un changement de combattants.

[Sazh](#) et [Vanille](#) sont de retour pour cette seconde partie à l'intérieur du Palamecia. Devant vous sera directement disposé, comme toujours, un terminal vous permettant d'enregistrer l'état de votre partie. Passez ensuite dans le couloir adjacent, dans lequel un interrupteur vous permettra d'ouvrir une première porte. Au croisement suivant, prenez à droite puis à nouveau à droite pour ouvrir une nouvelle porte et vous permettre d'accéder à un coffre contenant un précieux [Gantelet royal](#). Continuez ensuite votre chemin jusqu'à une nouvelle porte à ouvrir par un interrupteur disposé à proximité d'un coffre dont le contenu est douze [Gelées troubles](#).

De retour avec le reste de votre équipe, vous entrez dans une très grande salle circulaire dont votre objectif se trouve approximativement à l'opposé. Avant de vous y rendre, prenez le temps de dénchez les trois coffres qui sont disposés dans cet endroit. Deux se trouvent aux extrémités droites et gauches de la salle par rapport à votre point d'arrivée, dans des renforcements de quelques mètres. Les deux autres sont disposés autour du chemin circulaire central de la salle. Ces cadeaux vous permettront de mettre la main sur une [Cape blanche](#), une [Rhodochrosite](#), un [Conducteur parfait](#) ainsi qu'une [Résine antalgique](#). Une fois votre shopping (gratuit certes) réalisé, continuez votre chemin.

Dans cette nouvelle zone circulaire avec [Sazh](#) et [Vanille](#), faites très attention aux monstres situés au centre de la salle, il n'est pas certain que vous sortirez victorieux d'un affrontement. De plus, le coffre qui s'y trouve abrite une malheureuse [Queue de phénix](#). L'autre coffre de l'endroit, sur le bord gauche de la salle par rapport à votre entrée, contient huit [Carapaces segmentées](#). La suite vous attend par la sortie opposée à votre point d'arrivée.

Vous changez encore une fois de point de vue pour rejoindre [Lightning](#), [Snow](#), [Hope](#)

et [Fang](#) sur le Pont supérieur tribord, zone à nouveau ouverte sur l'extérieur. Avant de vous diriger vers la suite de votre chemin, prenez le temps de vous retourner pour ramasser un coffre dans le coin de votre point d'arrivée. Un [Foulard siffle-vent](#) n'est pas un cadeau à négliger. Ceci fait, passez à côté du terminal de sauvegarde proche de votre point d'arrivée et longez le bord droit pour dénicher un peu plus loin un coffre contenant un [Conducteur parfait](#). Après quelques centaines de mètres, vous apercevez un nouveau point de sauvegarde. Un petit chemin s'en écarte pratiquement parallèlement à votre point d'arrivée, et cache au fond du cul-de-sac un coffre contenant treize [Queues barbelées](#). Continuez ensuite votre route pour accéder à une grande plateforme. En longeant le bord droit, vous verrez un coffre disposé tout au fond de cet espace ouvert, avec à la clé une [Bague étincelante](#). Au centre de cet endroit est accessible une rampe permettant d'accéder à 300 gils, somme relativement secondaire à ce stade du jeu. Finalement, continuez votre chemin pour atteindre le bout du pont, où vous attendent deux combats successifs contre l'Attaquant Kalavinka ([1er combat](#) et [2ème combat](#)).

A partir de ce point de l'aventure, vous avez la possibilité de choisir librement la composition de votre groupe. C'est particulièrement pratique pour les joueurs qui n'aiment pas certains personnages. Notez toutefois que pour certains personnages ne sont doués que pour la magie, et d'autres que pour les attaques physiques. En conséquence, vous ne pourrez pas forcément éliminer exactement ce que vous auriez désiré. Je propose deux combinaisons qui fonctionnent bien sur la page des [astuces](#). Revenons à votre aventure, qui se tient maintenant dans une immense salle de forme rectangulaire, dans laquelle 18 plateformes sont disposées en trois colonnes de six lignes. Chaque plateforme est reliée (après avoir appuyé sur l'interrupteur correspondant) à toutes les plateformes adjacentes, pourvu qu'elles existent (donc au maximum quatre, une devant, une à droite, une derrière et une à gauche). Des coffres sont disposés sur certaines plateformes, vous obligeant à faire de nombreux détours jusqu'à la sortie située droit devant vous. Il n'y a pas vraiment de chemin court pour accéder à tous les coffres. La colonne de plateforme gauche contient quatre coffres. La colonne de plateforme de droite en contient quant à elle trois. Quoi qu'il arrive, vous devrez passer sur ces deux colonnes latérales dans leur ensemble puisque les plateformes situées aux quatre coins de la salle recèlent un coffre. De plus, la plateforme de sortie, où un terminal de sauvegarde est par ailleurs disposé, contient elle également un coffre. Vous ramasserez au total (pas forcément dans cet ordre) un [Analyseur](#), un [Energisant](#), 3600 gils, un [Conducteur parfait](#), une [Résine antalgique](#), deux [Bracelets runiques](#) ainsi que les précieux [Bracelet or](#) et [Umbr](#). Les deux coffres à ne pas manquer se situent tout au fond à gauche de la salle et sur la troisième plateforme de la colonne de droite en commençant la numérotation du côté par lequel vous êtes arrivé dans la salle. Une fois que vous avez fait le tour, sauvegardez votre partie et passez dans la dernière salle afin d'affronter le boss [Barthandelus](#), un très long combat qui peut se révéler difficile.

Cinquième Arche

Avancez devant vous pour accéder rapidement à un terminal de sauvegarde, suivi de près par un second après un couloir plus étroit. Sortez de ce nouvel espace plus large par le couloir et ramassez une [Amulette de héros](#) dans le renforcement sur votre droite. Continuez ensuite en suivant le mur sur votre gauche pour entrer dans un couloir menant à une petite salle dans laquelle vous dénicher huit [Carcasses de bombo](#). L'endroit ne menant nulle part, revenez quelques mètres sur vos pas pour continuer votre route en direction d'un long couloir menant à un terminal après un coude vers la droite. Dans le nouvel espace dans lequel vous arrivez, un couloir bloqué dans le coin à gauche en entrant vous révèle un coffre et son contenu, une [Amulette de magus](#). De l'autre côté de la salle, le chemin de droite est bloqué après quelques dizaines de mètres, empruntez donc l'autre couloir. Arrivé à bout, prenez sur votre droite dans le petit passage pour dénicher un coffre contenant dix [Huiles médicinales](#). Revenez à la hauteur du bout du couloir et engagez-vous cette fois dans le chemin qui partait sur la gauche pour rapidement accéder à un nouveau point de sauvegarde. Dans le couloir opposé au terminal, vous pouvez encore ramasser une [Chevillère irisée](#) avant de continuer votre route vers le Confluent supérieur.

Dans cette immense salle, vous avez le choix de passer par le chemin situé sur le bord gauche et suivant le mur circulaire, ou de foncer sur le pont central. Sachez qu'un seul coffre avec 600 gils est disposé sur le pont, alors que faire le tour peut vous permettre d'éviter des combats si vous le désirez. Après un coude au bout du pont, vous reprenez votre route en direction d'un terminal, puis changez de zone pour l'Hibernatorium, dans lequel deux [Berserk](#) vous feront face tour à tour. Soyez vigilants avec des adversaires et tentez de les prendre par surprise pour simplifier grandement les choses. Au fond à droite de cette salle, un coffre à ne pas manquer renferme une arme, le [Rigel](#). Activez ensuite l'ascenseur au bout du couloir pour passer au Conduit interne. Dans la salle de plus grande taille dans laquelle vous arrivez, un point de sauvegarde vous permettra d'enregistrer si vous le désirez. Un premier coffre de la zone est situé dans un renforcement sur votre droite et contient une [Amulette spirituelle](#). La salle ne possède qu'un seul chemin qui n'est pas bloqué, engagez-vous dedans une fois le contenu du coffre en votre possession. Après un coude vers la gauche et un couloir similaire au précédant, tournez à droite pour tomber sur un [Alicanto](#) bien visible sur le chemin. Un embranchement vous fera face peu après, prenez alors le couloir en face de vous plutôt que celui partant à gauche pour dénicher sept [Griffes monstrueuses](#) au fond d'une petite salle. Reprenez votre route par le chemin que vous n'avez pas encore exploré pour accéder à un long couloir rectiligne après un étroit passage. Au bout, vous arrivez dans une salle de plus grande taille contenant deux coffres (un [Brassard métallique](#) et un [Energisant](#)), ainsi qu'un terminal. Le seul chemin sortant de l'endroit est situé à gauche par rapport à votre point d'arrivée, et mène à une nouvelle salle dans laquelle un combat de boss contre [Cid Raines](#) se déroule. L'affrontement vous rapporte le pass [Mogs en stock](#), vous ouvrant la porte du [magasin](#) de même nom.

Prenez ensuite le couloir menant à un terminal de sauvegarde et activez l'interrupteur de l'ascenseur pour passer à la suite.

Votre route prend à nouveau place dans une vaste salle circulaire. La sortie de la salle se trouve au fond sur votre gauche (approximativement à 10h). La salle ne contenant aucun coffre, vous pouvez vous diriger directement vers votre cible. Y accéder en passant par le chemin circulaire en bord de salle vous permet également d'éviter quelques combats se tenant sur le pont central. Vous croiserez un terminal de sauvegarde juste avant d'entrer dans la zone suivante, nommée le Synthronon. Ici, vous êtes confrontés à des monstres qui apparaissent lorsque vous entrez dans les deux salles successives similaires. Vous devez vaincre vos ennemis pour ouvrir la porte et continuer votre cheminement. Peu après être sorti de la seconde salle, un renforcement sur la droite vous permet de dénicher un [Cercle spirituel](#). La zone suivante, le confluent souterrain, ne contient rien d'autre que des monstres, vous pouvez donc sans hésiter suivre le chemin qui vous plaît le mieux entre le pont central et le passage circulaire en bordure de salle pour accéder à votre objectif, situé à droite par rapport à votre point d'origine. Hypogée, la zone suivante, est formée de trois salles similaires à celles que vous avez passé auparavant. Il vous faudra mener des batailles pour ouvrir les portes et accéder à la suite. Notez que la troisième salle, à gauche après avoir ouvert les portes de la seconde, n'est pas obligatoire et peut être évitée. Elle contient néanmoins un coffre et ses trois [Biosenseur](#), un trésor dont vous pouvez vous passer. Après un court trajet en sortant droit devant par rapport à votre point d'arrivée dans la seconde salle, vous croisez un terminal de sauvegarde avant d'accéder à un ascenseur vous menant à la suite.

La dernière ligne droite (au sens propre du terme, les trois zones qui se profilent étant pratiquement rectilignes) vous mène au travers du Transept, du Confluent de sous-sol (où un coffre est disposé dans un renforcement sur la gauche avec deux [Os surnaturel](#)) et de la Sacristie pour accéder à l'Abside, zone dans laquelle un combat d'Eidolon se lance contre [Bahamut](#). [Fang](#) obtient en fin de combat l'[Eidolithe de Bahamut](#). Au bout du passage, une jolie cinématique se lance, à l'issue de laquelle vous quittez la protection de Cocoon pour les dangers de Gran Pulse.

Vallis Media

Dans le camp de base, un terminal vous sera accessible. Vous ne pouvez actuellement pas emprunter le passage sur la droite, continuez donc tout droit dans le seul chemin qui s'offre à vous (au passage, prenez un coffre visible avec une [Pertuisane](#)) jusqu'à lancer le combat contre l'Eidolon [Alexandre](#). Au terme du combat, [Hope](#) remporte l'[Eidolithe d'Alexandre](#), lui permettant de recourir à la force de cette invocation. Le chemin qui était auparavant bloqué s'étant libéré, vous pouvez désormais accéder à la Steppe d'Archylte.

Steppe d'Archylte

Vous voici à présent sur la Steppe d'Archylte, la plus grande étendue verte que vous pourrez rencontrer au cours du jeu. Cette zone joue en rôle central dans les quêtes annexes que vous pourrez réaliser après la fin du jeu (oui, après, l'aventure continue une fois le boss final vaincu, une spécificité de Final Fantasy XIII). D'ailleurs, quand vous arrivez sur la Steppe, vous aurez automatiquement une discussion mettant en scène la première stèle des missions de la [quête de la chasse](#). Notez que seule les toutes premières missions seront réalisable à votre stade du jeu. Les monstres de cette grande plaine étant pour la plupart beaucoup trop coriaces pour votre niveau, je vous conseille fortement de reporter les quêtes annexes à plus tard et de suivre votre objectif, indiqué sur la carte disponible dans le menu. Evitez soigneusement les monstres se baladant sur votre chemin, la plupart vous écrasant en quelques secondes seulement. A l'autre bout de la plaine, votre objectif suivant vous attend, la Mine de Mah'habara.

Mine de Mah'habara

L'exploration de cette zone débute dans la Mâchoire de l'abîme. Vous remarquerez rapidement en explorant ce début de zone que le niveau des monstres s'est cruellement amélioré et qu'il est nettement plus compliqué de les éliminer facilement. En regardant de plus près, vous remarquerez également que les monstres laissent de grandes quantités de PC par ici. Cette zone est idéale pour une à deux heures de leveling (voir le premier point de l'astuce [Expérience rapide](#)), vous permettant ensuite de filer droit vers la fin du jeu sans trop rencontrer de résistance. Dès que vous êtes prêt à en découdre avec la suite, passez donc le point de sauvegarde à l'entrée de la Mine. Après un coude, un coffre contenant l'arme [Hauteclaire](#) est disposé bien en vue sur le chemin. La première intersection vous permet, en partant à gauche, d'accéder à un coffre contenant un [Bracelet platine](#). Malheureusement pour vous, un monstre nommé [Blindé](#) bloque l'accès au coffre, rendant toute tentative futile (il vous éliminera en quelques secondes à peine). N'oubliez pas de revenir le chercher lors d'un passage ultérieur, votre vengeance n'en sera que plus délectable. Empruntez donc le passage tout droit pour tomber sur un combat contre une [Phalange en boîte](#), accompagné par deux autres robots. Ce combat est une sorte de vérification que votre groupe est prêt pour la suite. Si vous ne le passer pas facilement, je vous conseille de reprendre votre leveling jusqu'à ce que le combat se termine par une victoire relativement écrasante de votre part. Après un changement de zone, un point de sauvegarde vous sera offert pour enregistrer votre progression. Un peu plus loin, deux renforcements sur la gauche de votre chemin contiennent respectivement quatre [Biosenseurs](#) et quatre [Blindages Chobham](#) dans des coffres. Dans la zone suivante, la Grotte crépusculaire, ne prenez pas le premier chemin qui s'offre à vous sur la gauche mais continuez de quelques mètres pour un second passage vous menant à un coffre contenant quatre [Turbine de tesla](#). Empruntez ensuite l'autre chemin menant droit à la Fissure luxuriante, en n'oubliant pas le coffre en plein milieu du

chemin avec deux [Amulettes magus](#) en cadeau.

Profitez du point de sauvegarde pour enregistrer votre partie, le combat qui suit est réellement pas évident et vous oppose à l'Eidolon [Hécatonchire](#). [Vanille](#) obtiendra l'[Eidolithe d'Hécatonchire](#) après la rencontre, lui permettant de faire appel à l'invocation par la suite. La suite du chemin vous mène à travers des grottes jusqu'à un nouveau point de sauvegarde. Vous avez au passage rencontré un coffre en plein milieu de votre chemin contenant un [Charme de glace](#). Evitez de monter sur la plateforme centrale où se balade un [Blindé](#) afin d'éviter de vous faire mettre en pièce. Sur la droite, sur une petite plateforme, vous dénicherez un coffre contenant un [Accélérateur à particules](#). Votre aventure continue ensuite par le chemin partant à gauche du terminal, seul route que vous n'avez encore explorée. Un renforcement un peu plus loin contient un coffre et ses trois [Oscillateurs quartz](#). Un dernier coffre, bien en vue, vous permettra de récupérer trois [Conducteurs parfaits](#) avant d'arriver au bout du chemin et de devoir examiner Atomos pour y prendre place.

Notez qu'en remontant sur Atomos immédiatement pour revenir en arrière dans la Mine de Mah'habara, vous aurez accès à une "zone secrète" que vous n'avez pas encore visitée. Visitez la page de la quête annexe des [secrets de la Mine de Mah'habara](#) pour obtenir plus d'informations à ce sujet. Je conseille néanmoins de laisser la visite à plus tard, la zone étant pleines de danger que vous n'êtes pas encore prêt à affronter.

Sources de Sulyya

Passez le terminal qui s'offre à vous pratiquement immédiatement et passez à la zone suivante, le Lac Souterrain. Cette grande zone abrite un grand nombre de trésors, ainsi que de nombreux adversaires dont certains groupes seront relativement coriaces. Sur la première plateforme, sur la droite, vous pouvez ramasser treize [Fluide étrange](#). Sautez ensuite par dessus l'eau sur le gros rocher au centre de la pièce et examinez la source sur la gauche de la plateforme afin de faire sortir de nouvelles pierres de l'eau. Revenez vers le coffre que vous avez ouvert auparavant et sautez sur les rochers qui sont apparus pour ramasser une [Bague de l'eau](#) ainsi qu'une [Uraninite](#). Revenez ensuite sur la grosse-plateforme centrale et dirigez-vous cette fois sur la droite en directions des rochers surélevés. Avant de sauter sur le promontoire suivant, sur votre gauche, un coffre avec dix [Fluides énigmatiques](#) vous attend. Sautez ensuite sur la plateforme suivante, puis tout de suite à gauche sur les pierres qui sont apparues lorsque vous avez activé la source. Vous dénicher ainsi un [Charme d'Eau](#) ainsi qu'une [Pierre de Mnar](#). Revenez sur la surface par laquelle vous avez accéder à votre emplacement actuel, où s'y trouve un coffre contenant une [Boucle hydrofuge](#). Finalement, la dernière grande surface que vous n'avez pas encore visitée détient six [Ecailles humides](#) et [Ecailles en goutte](#), toujours dans des coffres. Revenez ensuite au niveau de la source et

continuez votre chemin par le dernier embranchement que vous n'avez pas encore visité, il mène à la suite de l'aventure. Au passage, vous aurez l'opportunité de ramasser sept [Ecailles abyssales](#) ainsi qu'une [Larme de Cie'th](#). Les deux coffres sont bien en vue sur le chemin.

Tour de Taejin

Avancez jusqu'à rencontrer une stèle vous permettant de lancer une mission de chasse contre le [Chef gobelin](#). Je vous conseille vivement de réaliser cette mission maintenant, afin de vous permettre de revenir facilement à la Tour de Taejin par la suite, la stèle vous le permettant par téléportation après votre victoire. Votre cible, située pas loin en direction de la tour (au besoin, regardez l'emplacement de la petite étoile sur votre carte dans le menu), sera relativement costaud à tuer à votre niveau. Afin d'accélérer les choses, un [Furtif n°6](#) sera le bienvenu. A l'endroit du combat se trouve également un coffre contenant vingt [Crocs sinistres](#). Ceci fait, avancez jusqu'à entrer dans la tour. Dans la Première partie de la tour, trois coffres sont disposés à votre attention et renferment 4721 gils, onze [Crocs ébréchés](#) ainsi que cinq [Bougies d'allumage](#). Ceci fait, montez dans l'ascenseur proche du terminal de sauvegarde pour passer à l'étage supérieur.

Dans la Deuxième partie de la tour, vous êtes bloqué par des flammes après une scène, mais un passage vous est cependant ouvert sur votre gauche. Les trois salles liées par des couloirs auxquelles vous avez maintenant accès permettent de lancer trois missions de chasse (les [21](#), [22](#) et [23](#)), que vous devez mener à bien avant que le passage bloqué par des flammes vous soit libéré. Avant de passer à l'étage supérieur, un coffre est à ramasser au bout du chemin auparavant bloqué. Vous ramassez au passage cinq [Bougies d'allumage](#).

Arrivé dans cette nouvelle zone, la Troisième partie, regardez tout de suite dans le coin de la pièce par lequel vous êtes arrivé pour obtenir un [Simurgh](#) à ne pas rater. Dans la salle adjacente, parlez à la statue afin de libérer un passage dans le mur en direction d'un coffre (sur votre droite et contenant deux [Brassards métalliques](#)) et votre objectif (sur la gauche) vous permettant de passer à l'étage suivant.

Dans cette Quatrième partie, partez du côté du terminal et ramassez les deux [Billes de verre](#) dans le coffre au bout du chemin circulaire central. Passez ensuite dans la salle adjacente pour passer au cinquième étage, où vous avez uniquement la possibilité de dénicher neuf [Os antique](#) dans un coffre non loin de votre position d'arrivée, et de lancer la [mission de chasse 24](#). Votre cible tuée, redescendez à l'étage inférieur par votre chemin d'arrivée, et dirigez-vous vers l'ascenseur situé à l'exact opposé de l'étage. Au passage, vous trouvez une [Bague de l'air](#) et deux [Chevillères irisées](#) respectivement avant d'entrer dans la salle de votre objectif et juste avant de prendre l'ascenseur vers l'étage supérieur.

Une statue à proximité de votre point d'arrivée et d'un terminal de sauvegarde vous permet de lancer une nouvelle mission de chasse, la numéro [25](#). Sortez de la salle par l'ouverture et dirigez-vous vers la salle adjacente sur votre gauche afin d'activer une statue faisant tourner la tour. Cette action vous permet de libérer un passage vers la salle adjacente située à droite de la salle par laquelle vous êtes arrivé au sixième étage. Avant de repasser à l'étage inférieur, ramassez les quatre [Larmes d'affliction](#) ainsi que le [Soleil ardent](#) dans la même salle.

Éliminez tout d'abord la cible de la mission que vous avez précédemment prise à l'étage supérieur. Ramassez ensuite le coffre suivant à proximité et entrez en possession d'un nouvel [Analyseur](#). Engagez-vous dans le couloir afin d'accéder à votre dernière mission de chasse obligatoire, celle contre [Penanggalan](#), cible se trouvant à l'étage supérieur (remontez par les escaliers que vous avez empruntés puis suivez l'étoile sur votre carte de menu pour le dénicher facilement). Il vous faut ensuite redescendre d'un étage par l'escalier, repassez devant la statue de votre dernière mission, puis examinez la statue au bout du passage. Dirigez-vous vers l'ascenseur vous permettant de redescendre dans la Quatrième partie. Maintenant que vous avez fait toutes les missions, l'ascenseur central (que vous avez d'ailleurs déjà utilisé pour arriver au quatrième étage) vous permet d'accéder à une zone de la Sixième partie à laquelle vous n'aviez pas encore accès. Ramassez simplement les deux coffres contenant huit [Larmes de remords](#) et une [Bague d'argile](#) avant de monter au sommet.

Une fois dans la zone de la Flèche fendue, vous arrivez à proximité d'un terminal vous permettant de sauvegarder. Autours de la salle sont disposés deux coffres contenant deux [Boucles cryofuges](#) ainsi qu'un [Energisant](#). Une fois les trésors en votre possession, passez par le centre de la salle pour lancer le combat contre le boss [Dahaka](#). À l'issue du combat, prenez le temps de vous diriger vers la Septième partie en empruntant l'ascenseur situé sur le bord de la zone (celui par lequel vous n'êtes pas arrivé). Cette zone additionnelle, que vous n'êtes pas obligé de visiter, vous permet d'activer une statue et de récupérer un précieux accessoire, le [Trèfle d'argent](#). Après avoir examiné le colosse a modifié le comportement de l'ascenseur situé au centre du sommet de la tour. Ce dernier vous permet maintenant d'accéder à tous les étages. Ceci fait, vous pouvez à présent suivre votre objectif et passer par le chemin latéral qui part depuis la Flèche fendue.

Oerba

Vous approchez du village d'Oerba par la zone des Sables cendrés, qui ne contient rien de bien intéressant. Suivez donc le seul chemin qui s'offre à vous pour entrer dans le village. À l'entrée, vous disposez immédiatement d'un terminal pour enregistrer votre progression. Sur votre gauche, au fond d'un court chemin, vous pouvez ramasser votre premier coffre de la zone, et récupérer une [Pérovskite](#). Descendez ensuite sur votre droite en direction de la place du village. La suite de

l'aventure se situe en suivant le bord gauche de la place. Prenez toutefois le temps de visiter le grand bâtiment en face, où vous pourrez activer la quête annexe de la [réparation de Bhakti](#). Lorsque vous continuez votre chemin, vous croisez un coffre directement en sortant de la place. Il est en plein milieu du chemin et contient un précieux [Laevateinn](#). Après un coude du chemin vers la gauche, au bout d'un étroit chemin en cul-de-sac, vous attend un nouveau coffre contenant un [Analyseur](#). Pénétrez ensuite dans le bâtiment sur la droite du chemin pour pénétrer dans l'École désaffectée. Sur le toit du bâtiment, vous dénicher deux trésors et récupérez deux objets de valeur, une [Marionnette Mog](#) et un [Pléiades](#). Finalement, sortez de l'ancienne école et continuez votre chemin en bifurquant à droite. Après un terminal de sauvegarde, entrez dans le bâtiment et montez l'escalier après avoir tué les trois monstres qui vous bloquent. Une scène s'active quelques pas après la sortie du bâtiment et vous passez dans la zone du Pont rouillé.

Cette zone est votre dernière ligne droite (au sens propre comme au figuré) avant le chapitre suivant. Prenez tout d'abord le temps de bifurquer à gauche pour ramasser un coffre contenant une [Boucle pyrofuge](#). Un peu plus loin sur le pont, un monstre relativement puissant garde un coffre contenant une très bonne arme, la [Lance de Nimrod](#). Continuez jusqu'au point de sauvegarde suivant, à proximité duquel vous dénicher facilement le dernier coffre de l'endroit, avec un [Energisant](#) comme récompense. Préparez-vous ensuite à un très long combat, s'activant dès quelques pas plus loin. Votre adversaire, que vous avez déjà combattu une fois, est le terrible [Barthandelus](#). Une fois le combat terminé, une stèle vous permet de lancer une scène, à l'issue de laquelle vous embarquez pour un retour sur Cocoon.

Eden

Votre retour sur Cocoon débute de manière intense, par de jolies vidéos immédiatement suivies par un combat contre le [Mécaguerrier Anavatapta](#). Ce combat vous permet de récupérer le pass [Institut Sanctum](#), vous ouvrant donc la boutique au nom identique. Votre première zone à explorer se nomme le Circuit de grand prix et est formée de différentes plate-formes circulaires ou ovales reliées par des étroits chemins. Avant d'atteindre votre but, la plate-forme en demi cercle située tout au fond de la zone sur la gauche, prenez le temps de dénicher les deux coffres de l'endroit. Le premier, à ne pas manquer, est situé à peu de chose près à mi chemin, au bout d'un petit chemin en cul-de-sac, et contient un [Coeur-de-lion](#). Un peu plus loin, sur la droite du chemin (dans une partie à laquelle vous ne pouvez accéder qu'en allant pratiquement jusqu'au bout de la zone par la gauche et en revenant en arrière sur la droite du chemin), vous attend un coffre avec 9240 gils. Arrivé à la dernière plate-forme, en demi cercle, vos personnages se lanceront dans le vide pour une chute vertigineuse.

A présent dans la zone du Sentier côtier, vous bénéficiez directement de la possibilité de sauvegarder votre partie à un terminal. La zone ne contenant aucun

trésor, vous pouvez courir jusqu'à l'extrémité de l'endroit, où vous devez activer un interrupteur afin de parvenir à l'Autoroute. Cette nouvelle zone contient uniquement deux trésors, parfaitement visibles, vous permettant de mettre la main sur deux armes, le [Coeur de rebelle](#) et l'[Otshirvani](#). Dès que vous passez le terminal situé au bout de la zone, un combat s'engage contre le boss [Mastodonte](#) (1er combat). Activez l'interrupteur sur la gauche du boss pour passer à la suite.

Vous voici à présent dans la zone de l'Échangeur Ramuh, un endroit goudronné relativement large. Un combat va s'activer peu après votre arrivée contre un [Adamancalli](#), un monstre que vous trouvez habituellement dans la Steppe d'Archylte. Sans être un boss, ce monstre peut s'avérer difficile à ce stade du jeu. Après avoir éventuellement sauvegardé votre partie, un trésor vous attend sur la droite de la route avec une arme, le [Châtiment](#). Dans la suite de la zone, tentez d'éviter au maximum les rencontres et de prendre en traître les monstres que vous pouvez (les khéloniens géants ne pouvant jamais être pris par surprise). Après un passage sur des débris le long du côté droit de la route, vous revenez au niveau du bitume principal. Devant vous se trouve un coffre contenant cinq [Conducteurs parfaits](#). En fouinant bien sur la droite de l'espace, vous dénicherez dans un court chemin sans issue un autre coffre renfermant 15'000 gils. Continuez ensuite votre chemin sur la gauche de l'espace par rapport à votre chemin d'arrivée et activez l'interrupteur pour passer à la zone suivante, le Parc de la sirène.

Cette nouvelle grande zone est formée de nombreux chemins circulaires. Après être passé le point de sauvegarde, dirigez-vous tout droit pour arriver par un chemin en hauteur vers un coffre contenant six [Accélérateurs à particules](#). Bifurquez ensuite à gauche par le chemin et ramassez un [Analyseur](#) dans le contours. Votre chemin descend au niveau inférieur, vous faisant passer sous le chemin que vous avez emprunté juste avant de prendre le premier coffre de la zone. Vous débouchez après être passé sous le pont sur des passages formant une sorte de cercle. Droit à l'opposé sur la circonférence de cette forme circulaire se trouve un nouveau trésor et son contenu, deux [Bagues du feu](#). Revenez vers le passage passant sous le pont et bifurquez à droite avant de passer dessous pour atteindre un chemin étroit vous menant à un chemin circulaire. Sur votre gauche, un cul-de-sac bloque votre passage. Prenez donc à droite puis immédiatement à gauche pour découvrir un autre passage sans issue au bout duquel est disposé un coffre contenant une [Médaille d'or](#). Finalement, revenez sur le chemin circulaire extérieur et suivez le mur droit pour activer un interrupteur vous menant à la zone suivante.

La Place Léviathan regorge de monstres puissants, il est donc conseillé d'éviter toute rencontre ou de tenter de les entamer par des attaques surprises. Dirigez-vous en premier vers le point de sauvegarde, un trésor est disposé à proximité, un peu sur la gauche. Vous récupérez donc rapidement l'arme [Antarès](#). Continuez votre route jusqu'au point de sauvegarde suivant, situé sur la gauche juste avant un très grand espace ouvert. Au fond, vous apercevez une grande dalle vitrée sur laquelle repose deux coffres. Attention, vous ne pourrez ouvrir qu'un seul des deux

coffres (vous en comprendrez la raison immédiatement après avoir ouvert le premier). Celui de gauche contient six [Accélérateurs à particules](#) alors que celui de droite contient un [Chocobo en peluche](#). Les deux trésors étant de moindre importance, optez pour celui qui vous plaît le plus entre des objets permettant de gagner de l'expérience sur des armes ou accessoires et 35'000 gils. De chaque côté de la salle où reposait la dalle vitrée, vous pouvez encore dénicher deux trésors vous permettant de récupérer douze puis dix-sept [Griffes infernales](#). Au bout de la pièce, un interrupteur vous permet de passer dans le Jardin de la tour centrale, une zone contenant peu de choses en dehors d'un terminal et d'un coffre bien en vue, contenant un [Mistiltein](#).

La dernière zone d'Eden, la Tour centrale, sera riche en batailles et vous en aurez un avant-goût en affrontant un [Blindé](#) peu après votre arrivée. Un seul chemin s'offre à vous jusqu'au premier point de sauvegarde de l'endroit, également à proximité d'un coffre contenant un [Gant de force](#). Notez que les monstres de l'endroit sont généreux en matière d'objets, et que l'endroit est rêvé pour se faire une bonne quantité de gils relativement rapidement. De l'autre côté du pont, vous pouvez ouvrir un nouveau trésor et récupérer un [Énergisant](#) juste avant d'engager un second combat contre le boss [Mastodonte](#). Ce combat vous rapporte également le pass [Laboratoire d'Eden](#), vous permettant d'accéder au magasin du même nom. A l'issue de la scène, passez le terminal et appuyez sur le bouton d'action vers la porte pour accéder à l'ultime chapitre de votre histoire.

Berceau d'Orphan

Vous voici à présent dans votre dernière ligne droite en direction du boss final. Et quel chemin, puisque le nombre de plate-formes à traverser est plutôt important. Une scène s'active quand vous avancez un peu en direction du grand espace circulaire, et deux téléporteurs s'activent au bout de chemins latéraux dès la fin des discussions. Ces deux portails vous permettent de rejoindre Eden (à gauche) ou Vallis Media (à droite). Cependant, je vous conseille fortement de continuer votre route et de retourner plus tard du côté de Gran Pulse. Il se peut que vous éprouviez de grosses difficultés dans les combats des prochaines zones. Je vous propose toutefois de persévérer jusqu'à arriver à un endroit, un peu plus loin, où le développement de vos personnages sera particulièrement rapide et aisé. Une note dans cette soluce vous indiquera l'emplacement à utiliser. Une fois que vous êtes décidés à continuer, dirigez-vous vers le terminal de sauvegarde au centre de la salle circulaire puis bifurquez à gauche pour accéder à un chemin sans issue relativement long qui cache trois trésors et de nombreux combats. Ce détours vous rapporte un [Analyseur](#), une [Millérite](#) ainsi qu'une [Couronne chérubin](#).

Passez ensuite par le chemin de droite et activez l'interrupteur pour faire apparaître deux plateformes. Celle de gauche vous mène à une nouvelle zone optionnelle renfermant cinq trésors (explorez la zone entièrement pour les ramasser tous,

récupérant ainsi une [Uraninite](#), cinq [Turbopropulseurs](#), deux [Accélérateurs à particules](#), quatre [Conducteurs parfaits](#) ainsi que quatre [Turbocompresseurs](#). Revenez alors au niveau de l'interrupteur pour vous engager sur la plateforme de droite. Dès votre arrivée, un coffre contenant vingt [Barbes du roi des mers](#) vous attend sur votre droite. Engagez-vous ensuite sur le chemin qui s'offre à vous pour repérer une rampe sur la gauche, montant à l'étage supérieur. Cet étage, que vous n'êtes pas obligé de visiter, vous permet d'allonger votre liste d'objets de deux [Écrans](#), neuf [Larmes d'afflictions](#) ainsi que d'une [Bague de l'air](#). Une fois le détours réalisé, redescendez à l'étage inférieur pour continuer votre chemin. Peu avant d'arriver au terminal de sauvegarde, un court chemin sans issue sur votre droite vous permet de récupérer une arme, la [Lance de shaman](#). Finalement, activez l'objectif en bout de plateforme afin de passer à la zone suivante.

Cette nouvelle zone renferme un terminal à votre point d'arrivée, deux chemins de sortie (un sur la droite à mi-chemin, l'autre sur la gauche pratiquement en face), ainsi qu'un coffre (tout au bout droit devant vous). Ignorez le chemin partant sur la droite, puisqu'il vous ramène à l'entrée. Passez donc ramasser une [Couronne carrée](#) dans un coffre avant de vous engager par l'autre chemin de sortie. Vous arrivez dans un chemin et rencontrez peu après un point vous permettant d'enregistrer votre partie. Continuez en suivant le bord droit de la plateforme afin de ramasser six [Graines de stellaflore](#) en bout de cul-de-sac. Prenez ensuite l'autre chemin, visitez les deux voies sans issues sur votre gauche (abritant deux coffres bien visibles avec huit [Mycéliums noirs](#) et une [Rhodochrosite](#)), puis terminez le morceau de chemin vous menant à un nouveau terminal. Activez alors l'objectif derrière le point de sauvegarde pour lancer un combat contre un [Bandersnatch](#) et un [Jabberwocky](#). Le combat devrait vous tenir en haleine un moment, mais vous devriez finir par en sortir victorieux, peut être après une ou deux tentatives infructueuses.

Cette nouvelle zone de très grande taille, dont le centre forme une sorte de fractale (si l'on peut dire), fera monter à nouveau d'un cran la difficulté des combats. Vous risquez parfois de devoir effectuer plusieurs essais avant de sortir victorieux de certaines batailles. Tout d'abord, prenez le temps d'activer le portail de téléportation situé droit en face de votre point d'arrivée. Vous devrez mener quelques batailles pour vous faire un chemin, mais les trésors en valent la peine. Vous serez téléporté tout d'abord dans une première salle plus petite, puis dans une seconde avant de revenir à votre point de départ (le téléporteur de sortie se trouvant toujours à l'opposé de votre point d'arrivée dans les deux salles intermédiaires). N'oubliez pas de ramasser les deux coffres dans chaque salle. Votre inventaire s'étoffe ainsi d'une [Rune d'enchanteur](#), d'un [Bracelet adamante](#), d'un [Scarlatium](#) ainsi que d'un [Elixir](#). Une fois de retour dans la grande salle, vous avez le choix de rejoindre votre objectif en faisant le tour par la gauche ou par la droite. La gauche se révèle être remplie de monstres légèrement moins puissant que le passage opposé, ce qui lui donne un attrait certain en comparaison. N'oubliez pas de sauvegarder votre progression avant d'activer l'objectif et de vous retrouver en combat contre un

[Ladislav](#).

Cette dernière grande zone débute, comme d'habitude, par un terminal de sauvegarde. Avancez en direction du grand espace situé devant vous et montez la rampe sur votre droite. En montant, vous dénicher deux coffres contenant 3'000 et 5'000 gils, peu intéressants à ce niveau du jeu. Vous croisez également un groupe de monstre constitué d'un [Bandersnatch](#), d'un [Jabberwocky](#) ainsi que d'un [Templier du Sanctum](#). En haut de la rampe, vous êtes à nouveau attaqué par un groupe similaire ne contenant que deux des trois adversaires. Au lieu de vous diriger vers la droite, partez plutôt en direction du chemin sans issue devant vous à gauche. Au bout se trouve un [Ladislav](#). Ces trois combats rapportent un très grand nombre de PC et peuvent être faits à volonté. Les adversaires réapparaissent lorsque vous approchez du terminal se trouvant à l'entrée de la zone. Cet endroit est l'un des meilleurs moyens de se faire des PC, aussi je vous propose d'en profiter au maximum. Plus d'informations sont disponibles sur la page des [astuces](#). Quand vous serez suffisamment entraîné pour affronter la fin du jeu (dont les derniers combats sont réellement difficiles), dirigez-vous alors vers le chemin que vous n'avez pas encore exploré, gardé par un groupe de trois [Templier du Sanctum](#). Derrière, un terminal de sauvegarde vous permet d'enregistrer votre progression avant de lancer quelques mètres plus loin un combat contre l'[Éliminateur Tiamat](#) à l'issue d'une scène. Attention, lorsque vous activerez le téléporteur vous menant à la suite, vous n'aurez pas possibilité de revenir en arrière pour améliorer vos personnages. Soyez donc sûr d'enregistrer votre progression par la suite dans une nouvelle partie.

Cette nouvelle zone s'appelle le Narthex, alors que toutes celles qui ont précédées dans le Berceau d'Orphan s'appelaient d'un seul et même nom, Tesseract. Après être passé par le terminal de sauvegarde, avancez dans le passage, ramassez le coffre contenant un [Énergisant](#), puis accédez à la pièce circulaire où vont se dérouler les batailles finales. Après plusieurs combats difficiles contre [Barthandelus](#), [Orphan \(1er combat\)](#) et [Orphan \(2ème combat\)](#), vous pouvez vous installer confortablement dans votre canapé et profiter de la scène de fin du jeu.

Retour sur Gran Pulse

À cet égard, Final Fantasy XIII est un peu spécial, votre aventure continue après la fin du jeu. Lorsque vous remportez la confrontation finale, vous avez probablement aperçu un message indiquant que le niveau ultime de vos cristariums était à présent accessible. Cette nouvelle étape d'évolution de vos personnages sera indispensable pour réaliser les quêtes annexes les plus difficiles. Après la vidéo de fin du jeu et une sauvegarde de votre partie, vous revenez à l'entrée du Berceau d'Orphan, endroit où sont disposés deux téléporteurs pour revenir à Eden ou Gran Pulse (Vallis Media). Vous avez désormais la possibilité de réaliser les quêtes annexes, peu nombreuses dans ce jeu, dont voici une liste :

- [Missions de chasse](#)

- [Faille des élus](#)
- [Chocobos](#)
- [Trésors de la Steppe d'Archylte](#)
- [Mini-jeu des Pics infâmes](#)
- [Secrets de la Mine de Mah'habara](#)
- [Réparation de Bhakti](#)

Si vous le désirez encore, des [trophées](#) peuvent être récupérés. Ces derniers défis arriveront à vous tenir en haleine pour quelques temps. Bon courage !