



Table des matières

Introduction (Valhalla).....	3
Épisode 1 - Néo Bodhum (003 AC).....	3
Épisode 2 - Ruines de Bresha (005 AC).....	4
Épisode 3-A - Monts Yaschas (010 AC).....	6
Épisode 3-B - Oerba (200 AC).....	8
Épisode 3-C - Monts Yaschas (01X AC).....	9
Épisode 3-D - Abîme du temps (??? AC).....	10
Épisode 3-E - Côte de Sunleth (300 AC).....	10
Épisode 3-F - Colisée (??? AC).....	11
Épisode 3-G - Côte de Sunleth (300 AC).....	12
Épisode 3-H - Steppe d'Archylte (??? AC).....	12
Épisode 3-I - Côte de Sunleth (300 AC).....	13
Épisode 3-J - Abîme du temps (??? AC).....	13
Épisode 4-A - Académia (400 AC).....	14
Épisode 4-B - Tour Augusta (300 AC).....	15
Épisode 4-C - Tour Augusta (200 AC).....	16
Épisode 4-D - Academia (4XX AC).....	18
Épisode 5-A - Abîme du temps (??? AC).....	20
Épisode 5-B - Abîme du temps : Néo-Bodhum.....	20
Épisode 5-C - Monde agonisant (700 AC).....	20
Épisode 5-D - Néo-Bodhum (700 AC).....	22
Épisode 6 - Academia (500 AC).....	22

Introduction (Valhalla)

Votre aventure débute par une vidéo de bienvenue fort sympathique où se déroule un combat acharné dans Valhalla. Après quelques instants, un combat débute entre Lightning, l'héroïne de Final Fantasy 13, et Bahamut du chaos. Vous pouvez, pour le moment, simplement enchaîner les attaques automatiques pour remporter vos combats. Après quelques échanges de coups, vous passez en mode "combat de cinématique", où des actions vous sont demandées à la manette de la console pour influencer sur les événements. Quoi qu'il arrive, votre adversaire nommé Caius ne semble pas être particulièrement affecté par les coups de la jeune femme. Après de nouvelles scènes, [Noel](#) fait son apparition, puis est envoyé par la puissante guerrière à la recherche de sa sœur. Alors que Valhalla est attaqué par la puissance de votre adversaire, votre nouveau héros entreprend le voyage dont il a été chargé par Lightning et passe dans le portail ouvert à son attention.

Épisode 1 - Néo Bodhum (003 AC)

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [Fragment Prisme du Coeur](#)
- [Libres choix - Néo-Bodhum \(003 AC\)](#)
- [Libres choix - Néo-Bodhum \(003 AC, lendemain du crash\)](#)

Après une courte scène d'introduction, vous prenez le contrôle de [Serah](#), qui se réveille d'un rêve étrangement proche de la réalité de sa sœur. Après une secousse due à une météorite s'écrasant dans le voisinage, sortez de la maison pour activer un premier combat. Nettoyez ensuite, avec l'aide de [Noel](#), les monstres présents sur la plage. Une fois la zone sécurisée, [Noel](#) vous présente un nouveau compagnon nommé Mog, qui semble plaire fortement à la jeune femme. Cet étrange petit camarade vous suivra tout au long de votre aventure et vous donnera accès à des compétences bien utiles par la suite.

Mettez-vous en route en direction du nord et sortez du village pour parler à [Noel](#). Mog vous révèle alors, si vous le désirez, le fonctionnement de l'horloge Mog. Le chemin jusqu'à votre objectif est plutôt direct et sera semé d'une seule difficulté en dehors des monstres courants : le combat contre votre premier boss véritable, [Gogmagog \(1ère rencontre\)](#), et récupérez son fragment de [Gogmagog alpha](#). Sur le chemin, vous dénicher trois [Potions](#) juste après être sorti de la plage, un [Plan de Néo-Bodhum](#) un peu plus au nord avant un coude en direction du sud-ouest, ainsi qu'un [Analyseur](#) juste après un second coude tournant en direction du nord. Après le combat, votre chemin vous mène rapidement au site de chute de la météorite, non sans quelques coffres visibles à ouvrir. Vous récupérez ainsi une [Queue de Phénix](#), 300 gils et deux [Légumes Gysahl](#).

Une discussion s'engage, au cours de laquelle vous découvrez les raisons exactes de la venue de [Noel](#) dans l'époque de [Serah](#). Vous apprenez également que les [artéfacts](#), des objets anachroniques venus d'une autre époque lors de la collision de deux strates temporelles, servent à ouvrir le portail vers un autre temps. Après une nuit de repos bien méritée, ouvrez le coffre cubique qui apparaît à proximité de [Serah](#). Ces coffres sont la marques des récompenses dites de "libre choix". Le contenu peut varier selon les actions que vous avez faites lors des dialogues à sélection (voir la quête annexe pour le détail).

Sortez de la maison et suivez la scène qui s'active avant de découvrir que Mog permet de détecter les objets importants situés à proximité, et notamment les artéfacts dont vous aurez besoin pour voyager dans le temps. Affichez la carte de l'endroit et dirigez-vous en direction du point d'exclamation jaune situé au nord-est, pour découvrir le [Couteau de Lightning](#). Puis, dirigez-vous vers le sud pour que votre ami Mog réagisse à proximité d'un chat. Après une course poursuite vous menant derrière les huttes, vous capturez l'animal et lancez un court dialogue. Approchez-vous enfin des enfants au centre de la plage et adressez-vous à celui portant une bulle de dialogue au dessus de sa tête. Après un court dialogue, les enfants s'enfuient. Suivez celui qui est indiqué par Mog jusque sur les falaises au nord du village. Lors de la discussion qui suit, l'enfant vous remet le [Pendentif de Snow](#). Revenez ensuite au village.

Lorsque vous arrivez dans la chambre de [Serah](#), une scène s'active à l'issue de laquelle vous recevez votre premier objet permettant de voyager vers une nouvelle époque, l'[Artéfact du géant](#). De plus, un coffre de libre choix apparaît devant vous (contenu variable). Dirigez-vous ensuite vers la météorite, votre objectif final, en prenant bien soin de passer par le chemin de droite, maintenant libéré. La bande de terre que vous parcourez vous permet de dénicher deux coffres contenant un [Bracelet de fer](#) ainsi qu'une [Queue de phénix](#). Avant d'arriver à proximité de votre but, vous êtes attaqué par un nouveau boss, [Gogmagog \(2ème rencontre\)](#), et récupérez un fragment de [Gogmagog bêta](#). Après des adieux à vos amis, vos deux héros pénètrent dans le Cœur de l'Histoire, la croisée des strates temporelles, où vous choisirez vos déplacement entre les époques.

Épisode 2 - Ruines de Bresha (005 AC)

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [Fragment de Ghast](#)
- [Fragment Union mystique](#)
- [Fragment Ars Symphonica](#)
- [Fragment Coeur de Graviton alpha](#)
- [Fragment Coeur de Graviton bêta](#)
- [Libres choix - Ruines de Bresha \(005 AC\)](#)

Votre arrivée dans cette époque temporelle, après votre première transition par le Cœur de l'Histoire, se révèle mouvementée. En effet, le boss [Paradoxe alpha](#) attendait justement votre arrivée pour tenter de mettre fin à votre aventure. Le jeu vous donne à cette occasion des informations sur les lésions, des blessures ne pouvant être soignées par les potions conventionnelles. Attaquez sans relâche votre adversaire et soyez réactif sur les combats cinématiques pour rapidement mettre un terme à l'affrontement.

Après le combat, vous êtes arrêtés par l'armée, et vous feriez bien de vous laisser faire en suivant tranquillement les soldats présents. Parlez au capitaine lorsqu'il se retourne pour finir en prison. Une fois enfermé, parlez à [Noel](#) et au garde pour lancer quelques discussions à choix multiples. Finalement, une jeune femme du nom d'Alyssa fait son apparition et vous tire de ce mauvais pas. Suivez-la ensuite pour activer une nouvelle discussion au cours de laquelle vous décidez de l'aider à se débarrasser du boss de la zone, le géant Atlas. Votre nouvelle amie vous remet également un [Communicateur](#) ainsi que le [Plan des Ruines de Bresha](#).

Votre objectif se situe au nord de la zone et est indiqué par un point d'exclamation sur le plan que vous venez de recevoir. Avant de vous y rendre, quelques coffres bienvenus peuvent être dénichés dans les environs. Tout d'abord, juste au sud-est de l'endroit où vous avez discuté avec Alyssa, se trouve une [Ceinture noire](#) dans un renforcement. Si vous continuez encore vers l'est, vous croisez la marchande ambulante [Chocolina](#), qui se fera un plaisir de vous vendre des objets. Droit au sud, un coffre contenant 350 gils vous attend. Dirigez-vous maintenant vers le sud de la zone, à proximité du portail par lequel vous êtes arrivé. De chaque côté (est et ouest), un chemin en cul-de-sac mène à un coffre, vous récupérez ainsi 400 gils et un [Sceau départ](#).

Engagez-vous à présent dans le chemin menant au nord. Vous repérez immédiatement un coffre bien en vue quelques mètres après la sortie de la zone sécurisée et récupérez ainsi deux [Potions](#). Quelques mètres plus loin, un combat obligatoire débute, se terminant par l'obtention de vos deux premiers [cristaux de monstre](#). Vous recevez également des explications à cette occasion à propos de ce nouveau système. Avancez jusque dans un espace à découvert pour découvrir un portail similaire à celui que vous avez utilisé pour arriver dans les ruines. Avant de passer sous l'arche située à l'ouest, vous remarquez de Mog a les antennes qui brillent à proximité de débris. Lorsque vous examinez l'endroit, les gardes vous indiquent que du ravitaillement se trouvait à cet emplacement peu avant, mais qu'il a disparu. Cette petite scène active une nouvelle capacité de Mog permettant de faire apparaître les coffres ou artefacts déphasés avec la strate temporelle dans laquelle vous vous trouvez. Vous récupérez au passage un [artéfact primitif](#).

Continuez votre chemin vers l'ouest en empruntant le passage sud plutôt que le souterrain droit devant. Arrivé au croisement suivant, un détour par le sud vous permet de découvrir un [Bracelet runique](#) grâce à la compétence de Mog, un

nouveau portail temporel, puis enfin huit [Gouttes de magie](#) au bout de l'impasse située à droite du portail. Revenez ensuite sur votre chemin principal.

Lorsque vous passez le coude suivant en direction de la droite, vous apercevez Atlas en arrière-plan. Un dialogue de libre choix s'active, et Alyssa vous déconseille d'attaquer de front si vous le lui demandez. Ses conseils sont plutôt sages, vous n'avez pour le moment pas le niveau pour affronter honorablement votre terrible adversaire. Devant vous sur la gauche, vous dénicher facilement un coffre contenant deux [Légumes gysahl](#). Avancez encore pour apercevoir Choco-boco-lina, votre amie très collante. Juste au nord de la jeune femme, ouvrez le coffre pour récupérer une [Queue de phénix](#) puis retournez-vous pour prendre le tunnel situé juste à l'ouest. Sur le chemin, vous ne manquerez probablement pas la [Casquette orange](#) dans le coffre en plein milieu du chemin. Au croisement, un petit détour par le chemin ouest vous permet encore de récupérer un [Pendentif étoile](#) grâce à la compétence de Mog avant de finalement arriver près de l'interrupteur d'Atlas.

Une scène se déclenche, vous entraînant vers un mini-jeu formé de trois labyrinthe successifs à résoudre. Le but est simple : arriver au portail de l'autre côté des dalles tout en ayant ramassé la totalité des cristaux du chemin. La difficulté vient du fait que les dalles sur lesquelles vous avez marché disparaissent, vous pouvez donc vous retrouver bloqué. La difficulté de ces trois défis est faible, vous devriez donc y arriver sans aucun problème en réfléchissant quelques petites minutes. La résolution des trois labyrinthe vous rapporte le fragment [Cristal délicat](#) ainsi que 200 PC. Approchez ensuite de la machine pour réduire la puissance de votre adversaire, puis lancez-vous dans le combat contre [Atlas \(affaibli\)](#) en faisant le chemin arrière jusqu'à lui. Vous recevez le fragment d'[Atlas](#) ainsi que la jolie somme de 2500 PC pour votre victoire. Examinez ensuite la partie libérée par la disparition du paradoxe à l'est de l'emplacement de la bataille pour récupérer un coffre de libre choix (contenu variable) ainsi que l'[Artéfact éclipse](#) à l'aide de la détection de Mog. Dirigez-vous ensuite droit à l'ouest et regardez au besoin de point d'exclamation disponible sur votre carte pour dénicher l'[Artéfact des retrouvailles](#). Vous êtes alors prêt pour passer dans la zone suivante.

Deux choix s'offrent à vous pour quitter la zone. Vous pouvez partir en direction de la Côte de Sunleth ou du côté des Monts Yaschas. Quoi qu'il arrive, il vous faudra faire les deux zones. La première étant nettement plus difficile, et malgré une nouvelle capacité intéressante pour Mog dans la seconde, je vous conseille plutôt de partir du côté des Monts Yaschas. Dirigez-vous donc vers le portail situé le plus proche de la zone sécurisée des Ruines, et utilisez l'un des artéfacts reçus pour ouvrir le passage vers les Monts Yaschas.

Épisode 3-A - Monts Yaschas (010 AC)

Quête annexe conseillée à ce moment :

- [Libres choix - Monts Yaschas \(010 AC\)](#)

Contrairement à la zone précédente, votre arrivée se fait nettement plus calmement, bien que ce ne soit que de courte durée. En avançant un peu au nord, l'antenne de Mog va s'illuminer, indiquant un coffre à trésor déphasé. Faites-le apparaître pour récupérer un [Brassard métallique](#). Le scientifique le plus proche vous remet de plus gratuitement un exemplaire du [Plan des Monts Yaschas](#).

Le chemin direct étant bloqué, vous devez passer par le défilé sur la droite. Après un petit détour, le jeu vous affiche une information concernant le terrible monstre de la zone, le [Béhémoth sauvage](#). Votre niveau actuel ne permettant pas de l'affronter, restez autant que possible dans les cercles lumineux, un environnement que la créature n'aime pas particulièrement. Un premier coffre vous attend à peu près droit en face de la sortie du défilé avec 960 gils. Dirigez-vous ensuite vers le nord-est dans la seconde partie du terrain de jeu de la créature. Si vous désirez prendre quelques risques, tentez d'ouvrir les trois coffres situés pour l'un au nord-ouest et pour les deux autres à l'est de l'élargissement du terrain, vous y récupérez huit [Éclats de magie](#), huit [Boulons de magie](#) ainsi que la [Tablette de Paddra](#), ce dernier objet étant destiné à une quête annexe un peu plus tard. Au cas où un combat contre le Béhémoth commencerait, ne paniquez pas, laissez-vous simplement tuer et sélectionner "Recommencer". Vous réapparaîtrez à votre emplacement précédent sans plus de dommages, la mort n'étant vraiment pas pénalisante. Finalement, vous arrivez enfin dans une zone moins dangereuse quand vous rencontrez votre amie récurrente [Chocolina](#), dont l'offre s'est étendue depuis votre précédente rencontre.

Après quelques mètres en direction de l'est, vous apercevez un coffre cubique renfermant le [Sceau cicatrices](#). Le cercle de lumière suivant vous réserve un [Légume Gysahl](#) et le suivant 540 gils. Si vous pensez que le troisième cercle lumineux ne vous réserve rien, détrompez-vous, un coffre déphasé est situé derrière le débris rocheux, au-dessus d'un caillou. Mog se fera un plaisir de le faire apparaître pour vous. Finalement, vous arrivez au bout du chemin et un combat de boss débute contre [Aloïde](#) après une petite conversation avec la scientifique sur place. Vaincre cet adversaire vous rapporte le fragment [Aloïde](#) ainsi que 3500 PC bien mérités. Vous faites la rencontre d'une vieille connaissance, un peu plus âgée toutefois, dès la fin du combat.

Suivez Hope et parlez-lui dès qu'il s'arrête de marcher pour finalement monter une rampe et arriver au centre des opérations. Après une longue cinématique fort intéressante, vous recevez l'[Artéfact du néant](#), la clé vers votre prochaine destination. Descendez la rampe et prenez le coffre dans le coin sud-est de la place, votre inventaire s'allonge ainsi d'un [Talisman enchanté](#). Sur la même place, au nord-est cette fois, Mog peut vous faire apparaître un coffre contenant un [Légume Gysahl](#). Descendez d'un étage vers la place située en contre-bas pour que Mog active son antenne de détection, un coffre se trouve dans le renforcement juste au nord avec un [Sceau de sérénité](#) à l'intérieur. Enfin, montez la rampe située

au dessus de votre position à l'ouest pour récupérer les deux derniers coffres atteignables contenant trois [Remèdes](#) ainsi qu'une [Figurine Carbuncle](#).

Lorsque vous êtes prêt à affronter la zone suivante, dirigez-vous vers le portail qui se trouve au bout d'un chemin sans issue du col de Paddra, en continuant droit au sud depuis l'emplacement du combat contre le dernier boss rencontré (le chemin était auparavant bloqué par un militaire). Les quêtes annexes de la zone demanderont de revenir, soit qu'elles soient actuellement trop ardues, soit qu'elles requièrent la compétence de lancer de Mog que vous récupérerez du côté de la Côte de Sunleth. La récompense de libre choix vous est remise au moment de la téléportation.

Épisode 3-B - Oerba (200 AC)

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [Fragment Coeur de Graviton gamma](#)
- [Libres choix - Oerba \(200 AC\)](#)

Dès que vous arrivez dans la zone, retournez-vous en direction du portail que vous venez d'emprunter pour matérialiser le fragment [Oeuf géant](#) à l'aide de la compétence de Mog. Vous recevez également 300 PC par la même occasion. Dirigez-vous ensuite vers le point d'exclamation et examinez l'endroit pour commencer la résolution d'un nouveau labyrinthe. Cette fois, vous devez relier des cristaux pour former une figure au sol. Les cristaux changent toutefois régulièrement de couleur. Juste après le changement, repérez deux cristaux de même couleur, appuyez et maintenez le bouton d'action à proximité du premier, puis dirigez-vous vers le second. Après un petit signal sonore, une ligne reliant les deux cristaux apparaît. Faites ceci avec tous les segments du dessin pour compléter facilement votre mission. À votre retour, le fragment [Poudre temporelle](#) s'ajoute à votre inventaire.

Avancez de quelques dizaines de mètres, ouvrez le coffre visible sur la droite de la route pour récupérer le [Légume Gysahl](#), puis bifurquez sur la gauche pour récupérer un [Poignet de force](#). Sautez ensuite en bas du muret au niveau du coffre précédent, puis contournez la maison pour y entrer. À l'étage inférieur, vous dénicher le [Plan d'Oerba](#) alors que le [Sceau visions](#) vous attend à l'étage supérieur. En ressortant, sur la gauche de la place, vous croisez la marchande [Chocolina](#) avec quelques nouveautés depuis votre dernière rencontre. Activez ensuite la compétence de Mog à l'extrémité nord de la place pour plonger dans deux nouveaux labyrinthes sans grandes difficultés. 300 PC et le fragment [Carapace temporelle](#) récompenseront vos efforts.

Avant de monter les escaliers devant vous à gauche, prenez le temps de contourner

la maison située à l'ouest pour récupérer une [Marque de mage](#) dans un coffre situé derrière la marchande. Montez ensuite les escaliers et continuez vers l'ouest, où vous ne manquerez naturellement pas le coffre contenant 550 gils. Sur la droite du chemin, un peu au nord-ouest du coffre, se situe un imposant bâtiment. Juste à côté du mur est de ce grand hangar, vous pouvez apercevoir un [Artéfact primitif](#) qui flotte au dessus d'une plate-forme inaccessible à [Serah](#). Si vous avez déjà le lancé de Mog (ce qui n'est probablement pas le cas si vous avez suivi ce guide), vous pouvez récupérer immédiatement cet objet. Sinon, il vous faudra revenir après votre passage sur la Côte de Sunleth pour récupérer ce précieux objet. Au bout, bifurquez en direction du nord pour descendre un escalier finissant dans le néant. Heureusement, votre compagnon Mog est présent pour vous aider grâce à sa compétence, lançant cette fois trois labyrinthes similaires aux précédents et légèrement plus complexes. Le temps passé n'est pas vain puisque vous recevez au passage le fragment [Corail temporel](#) et 300 PC. Vous avez maintenant accès à la zone entière.

Poursuivez votre chemin et ouvrez le coffre en plein milieu du passage, contenant trois [Larmes de Cie'th](#). Quand vous arrivez en vue d'un portail, montez les escaliers sur la droite pour demander à Mog de faire apparaître un coffre contenant une [Couronne d'hypnose](#). Descendez ensuite les marches en direction de la plage au nord, prenez l'[Analyseur](#) sur la gauche, entrez dans le bâtiment situé à l'ouest de la page, ramassez les 600 gils, puis passez sur le toit. Examinez le lecteur pour lancer un combat de boss contre [Caius Ballad \(1ère rencontre\)](#). Après le combat, l'[Artéfact de l'aube](#) peut être récupéré à proximité de la zone d'affrontement. Laissez-vous tomber en bas par la fenêtre brisée et prenez encore les dix [Boulons de force](#) avant de vous diriger vers le portail pour accéder à la zone suivante. La récompense de libre choix est accordée au moment d'activer le portail.

Épisode 3-C - Monts Yaschas (01X AC)

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [Fragment Orbe de clot](#)
- [Libres choix - Monts Yaschas \(010 AC\)](#)

Dès votre arrivée, un [Sceau rencontres](#) est disponibles dans un coffre cubique. Vous remarquez également que les autres coffres de la zone sont déjà indiqué sur votre carte comme étant vidé. C'est normal, les coffres standards sont communs à toutes les époques (et même les alternatives d'époques comme c'est le cas actuellement). La chasse au coffre est donc plutôt limitée. Mettez-vous donc directement en route pour le centre des opérations de l'Académie pour lancer une longue conversation avec Hope et Alyssa. Un coffre cubique de libre choix apparaît après la scène à proximité du directeur de l'Académie et de son assistante. Prenez ensuite le chemin étroit partant vers l'est qui n'était pas accessible dans la version alternative des Monts Yaschas que vous avez déjà explorée auparavant. Vous y

dénicherez 600 gils ainsi que l'[Artéfact mystérieux](#), tous deux déphasés et nécessitant l'intervention de Mog.

Notez que [Chocolina](#) tient un magasin avec quelques articles supplémentaires dans les Ruines.

Le portail se trouve à l'extrémité sud de la carte (suivez le point d'exclamation de couleur indiqué sur votre carte au besoin), et s'y rendre à dos de chocobo est une excellente idée. L'artéfact trouvé précédemment se change en [Artéfact onirique](#) lorsque vous ouvrez le portail. Mettez alors le cap sur les abîmes du temps.

Épisode 3-D - Abîme du temps (??? AC)

À part quelques discussions et un coffre contenant le [Plan de l'Abîme du temps](#), la zone ne contient rien de bien intéressant pour le moment. Revenez alors à la lumière par laquelle vous êtes arrivé et retournez aux Ruines de Bresha pour ouvrir le second portail, celui que vous n'aviez pas utilisé, pour partir en direction de la Côte de Sunleth.

Épisode 3-E - Côte de Sunleth (300 AC)

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [Libres choix - Côte de Sunleth](#)
- [Fragment Miroir d'Atropos](#)
- [Fragment Épée de Lachesis](#)
- [Fragment Perle de misère](#)
- [Fragment Joyau du Pathos](#)
- [Fragment Sphère d'amur](#)
- [Exploration des Ruines de Bresha 300 AC](#)
- [Fragment Vita Lyrica](#)
- [Fragment Anima miseria](#)
- [Exploration des Monts Yaschas 110 AC](#)
- [Fragment Sphère sacrée de l'innocence](#)

Dès votre arrivée dans la zone, courez aider Snow à se débarrasser de ses adversaires, un combat contre le boss [Flan royal](#) débute alors. Si vous arrivez directement des Ruines de Bresha, ce combat sera un défi réel. Après l'affrontement, parlez à Snow pour récupérer le [Plan de la Côte de Sunleth](#) avant de continuer votre chemin. Ramassez les 625 gils dans le coffre qui s'offre immédiatement à vous, puis examinez la liane au bout du chemin, indiquée par Mog et son antenne lumineuse. Ignorez totalement le point d'exclamation situé proche du [Flan royal](#), ce second combat est totalement impossible à ce stade du jeu.

Continuez vers le sud jusqu'à un embranchement. Empruntez tout d'abord le passage en direction du sud-ouest. Snow propose de monter sur le dos de l'énorme créature qui se balade au niveau inférieur de la forêt. Pendant la traversée, il vous propose également de lancer Mog pour récupérer les coffres situés sur les bords du chemin. Cette capacité débloque également de nombreuses quêtes annexes, en plus de vous permettre de ramasser quatre coffres (deux à gauche du chemin et deux à droite, il vous faudra faire plusieurs aller-retour sur le dos de la créature pour arriver à tout ramasser). Vous récupérez un [Analyseur](#), une [Bague étincelante](#), un [Bracelet argent](#) ainsi que huit [Puce de magie](#) lors de ces allées et venues. De plus, sur la gauche du chemin (gauche quand vous descendez en direction du sud), un [Artéfact primitif](#) peut également être obtenu par l'intermédiaire d'un lancé de Mog.

Revenez au croisement précédant et prenez au sud-est pour arriver au nouveau stand de [Chocolina](#). Derrière, sur le petit chemin de droite, vous récupérez 960 gils. Empruntez ensuite le chemin de gauche pour tomber sur neuf [Gouttes de vie](#). Après un passage sur une liane, affrontez quelques flambos au bout du chemin pour récupérer l'[Artéfact nébuleux](#) et ouvrez également le coffre cubique avec la récompense de libre choix. Pour le retour, passez par les branches situées en contrebas plutôt que par la liane, vous découvrirez le fragment [Oeuf extraordinaire](#) sur le côté et pourrez l'attraper en faisant appel à la technique du lancé de Mog récemment obtenue.

Revenez au niveau du croisement et engagez-vous à nouveau en direction du sud-ouest sur le dos du monstre. Au bout de cette chevauchée, vous retrouvez [Chocolina](#) ainsi que sept [Puces de vitalité](#) à récupérer dans un coffre avec le lancé de Mog. Quelques mètres plus bas, Mog s'active les antennes et sa capacité de détection vous permet de matérialiser une liane qui vous mène à une plate-forme contenant deux coffres (dont un à matérialiser). Vous obtenez ainsi une [Bague glaciale](#) et une [Corne de Licorne](#). Prenez la liane en sens inverse pour revenir sur le chemin principal et descendez toujours en direction du sud, d'abord par une branche d'arbre, puis par une nouvelle liane. À destination, vous découvrez un coffre contenant une [Bague zéphyr](#) et un nouveau portail temporel.

Sur la droite du dernier coffre ramassé, empruntez le chemin passant sur les branches pour accéder à une plate-forme sur laquelle l'[Artéfact des conflits](#) est entouré par quelques monstres. Après votre facile victoire, prenez encore le temps de ramasser la [Bague ardente](#) dans le coffre à l'aide de la capacité de Mog, puis rejoignez le portail le plus proche. N'oubliez pas que de nombreuses quêtes annexes peuvent également être avancées maintenant que Mog peut ramasser des coffres inaccessible pour vous.

Épisode 3-F - Colisée (??? AC)

Le passage dans cette zone sera rapide, il vous suffit de descendre dans l'arène

pour lancer une scène à l'issue de laquelle un fragment de [Supernova](#) tombe dans votre inventaire. Autours de l'arène, dans le vide et accessible uniquement grâce au lancé de Mog, vous pouvez ouvrir cinq coffres différents. Quatre se trouvent dans la portion nord de la zone, et un se trouve au sud-ouest. Ils contiennent sept [Éclats de force](#), huit [Boulons de force](#), neuf [Gouttes de force](#), six [Puces de force](#) ainsi que dix [Puces universelles](#). Celui situé au sud-ouest est un peu pénible à repérer car caché derrière une structure des gradins de l'arène, vous devez effectuer le lancer en diagonale en étant situé au nord de sa position. De plus, un coffre contenant le [Plan du colisée](#) peut être matérialisé juste au nord du portail, en haut des escaliers. Revenez ensuite sur la Côte de Sunleth pour rejoindre Snow.

Épisode 3-G - Côte de Sunleth (300 AC)

Votre prochain objectif est d'atteindre le portail situé au nord-ouest de votre zone, indiqué d'ailleurs sur votre carte si vous la consultez. L'[Artéfact nébuleux](#) qu'il vous faut pour l'activer a déjà été ramassé auparavant lors de votre passage.

Épisode 3-H - Steppe d'Archylte (??? AC)

Quête annexe conseillée à ce moment :

- [Libres choix - Steppe d'Archylte](#)

Vous arrivez dans un territoire, probablement bien connu, qui ravivera probablement de nombreux souvenirs (sans préciser si ils sont bons ou, au contraire, terrifiant). Toujours est-il que la Steppe d'Archylte est à nouveau un terrain de jeu particulièrement étendu et intéressant. Commencez par vous diriger droit vers l'ouest et ramassez les deux [Remèdes](#), les trois [Potions](#) et les huit [Gouttes de magie](#) sur votre chemin. Un peu au nord-est de ce dernier coffre se trouve l'entrée du camp des chasseurs. Deux coffres supplémentaires et facilement repérables au centre du village vous permettent de récupérer un [Traité d'anatomie](#) ainsi que 600 gils. Dirigez-vous ensuite vers le point d'intérêt indiqué sur votre carte et parlez deux fois à Tipur pour recevoir le [Plan de la Steppe d'Archylte](#) et initier un test de vos capacités à la chasse.

Rendez-vous donc à l'emplacement indiqué sur votre carte par un point d'exclamation pour entamer un combat que vous devriez remporter assez facilement. Au terme de l'affrontement, le fragment [Gobelin](#) vous est remis, ainsi que 300 PC. Retournez ensuite vers Tipur pour gagner un peu de confiance de la part de la tribu de chasseurs. Un retour plus rapide que la marche à pied est possible en examinant la statue de Pampa située juste au nord de votre position de combat. Elle vous ramène directement au village, tout en ajoutant un fragment [Cristal pourpre](#) à votre collection et en vous gratifiant un gain de 300 PC. Parlez ensuite à Myta, une jeune femme à proximité et indiqué par un point d'exclamation, pour lancer une

seconde quête où vous devez ramasser de la laine de mouton.

Les trois moutons en question sont dans la plaine de la steppe. La [Laine duveteuse](#) est à récupérer du côté du portail par lequel vous êtes arrivé, vers l'est. La [Laine brute](#) est à proximité de la sortie ouest du village. Enfin, la [Laine épaisse](#) est à récupérer au sud-ouest du village, à quelques centaines de mètres. Vous repérez de loin les bons moutons à leurs bulles de dialogues au dessus de la tête. En récompense, la jeune femme vous remet le fragment [Pierre laineuse](#) et 300 PC.

Revenez à la cabane de Tipur et parlez à la chasseuse située proche de l'étrange machine à proximité. Si vous le désirez, elle vous donne des informations sur la façon de gérer la météo dans la steppe. Quoi qu'il en soit, activez les deux leviers tour à tour pour mettre le beau temps sur la plaine, puis parlez à Tipur. Au terme de la discussion, il semble clair que votre prochaine cible s'appelle [Faeryl](#), un boss situé dans les environs. Toutefois, un Pleurodire, une bête bien plus terrible encore, bloque pour l'heure l'accès. Remontez simplement le levier de droite sur la machine météo pour libérer l'accès à votre adversaire. Après l'affrontement, le fragment [Gemme du trou noir](#) vous est donné, ainsi qu'une coquette somme de 3500 PC. De plus, le coffre de libre choix se matérialise à côté de vous. Revenez ensuite au Cœur de l'Histoire pour un ultime passage sur la Côte de Sunleth.

Épisode 3-I - Côte de Sunleth (300 AC)

De retour dans la zone tropicale, [Noel](#) ne semble pas étonné de voir que Snow a disparu et suggère, à juste titre, d'aller voir du côté de l'énorme flan. Quand vous arrivez sur place, un combat débute contre le boss [Tomate mutante](#), une version nettement moins puissante du flan que vous avez croisé auparavant. Vous recevez une jolie somme de PC, 3500, ainsi que le fragment [Tomate mutante](#), à l'issue de ce combat.

Un cadeau pour vous apparaît au sud de votre position après l'affrontement, et un lancé de Mog vous permet de récupérer l'[Artéfact mystérieux](#) qu'il vous fallait pour activer le portail situé au nord-ouest du magasin de [Chocolina](#) le plus proche. Lors du processus d'activation du portail, l'artéfact se transforme d'ailleurs de lui-même en [Artéfact de parousie](#).

Épisode 3-J - Abîme du temps (??? AC)

Ce second passage dans l'abîme du temps n'apporte pas grand chose de plus que le premier, à part une discussion où vous en apprenez un peu plus sur Yeul, la jeune fille que vous trouvez généralement accompagnée de Caius. Ouvrez le coffre à proximité du lieu de discussion pour récupérer six [Puces universelles](#). À l'ouest de votre position, Mog peut vous rapporter le contenu d'un coffre cubique, le [Sceau prédiction](#). De manière similaire un peu au nord, sur l'ouest de la zone, un [Sceau](#)

[calme](#) peut vous être remis par Mog après un petit lancé. De plus, 800 gils vous attendent dans un coffre à faire apparaître au nord de la zone.

Après avoir ramassé vos butins, examinez à nouveau la lumière pour revenir au Cœur de l'Histoire et ainsi débloquer deux nouvelles destinations.

Épisode 4-A - Académia (400 AC)

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [Exploration des Monts Yaschas 100 AC](#)
- [Exploration de la Côte de Sunleth 400 AC](#)

Votre arrivée dans la cité futuriste d'Académia est une nouvelle fois mouvementée puisque vous vous faites attaquer, après quelques dialogues, par des Cie'th d'une puissance ridicule. Empruntez tout d'abord le passage en direction de l'ouest pour y dénicher trois [Coupons de casino](#). Au passage, vous découvrez que les rampes sont à sens unique et que vous devez activer une console pour changer le sens de marche et ainsi atteindre le coffre. Revenez ensuite à votre point de départ pour emprunter l'autre chemin, en direction de l'est.

Après être monté une nouvelle rampe et avoir bifurqué vers la droite, vous êtes enfermés dans un compartiment de confinement par l'intelligence artificielle locale. Interagissez avec la console informatique à disposition pour en apprendre un peu plus et recevoir le [Plan d'Academia](#). Continuez votre chemin et prenez le premier branchement sur votre gauche pour retrouver une nouvelle fois la marchande [Chocolina](#). Vous découvrez également un coffre cubique contenant un [Sceau adieux](#) et une jeune femme qui vous permet de débiter une quête annexe que vous ne pourrez finir que bien plus tard.

Reprenez votre route à l'est depuis la position de la marchande et empruntez le premier passage sur la gauche, des escaliers montant d'un étage. Arrivé en haut, prenez sur votre gauche, pour ouvrir un coffre contenant huit [Orbes de force](#) au bout d'une courte impasse. Prenez ensuite l'autre chemin et tournez à la seconde ruelle à gauche pour découvrir une [Amulette égide](#). Frayez-vous maintenant un chemin en direction de l'extrémité sud-est de la zone pour découvrir une [Amulette gardienne](#), puis reprenez votre course vers le nord en ramassant la [Marque des L'Cie](#) sur votre passage.

Une scène impliquant Caius et quelques combats contre des monstres de faible puissance débute lorsque vous montez les escaliers situés à proximité du coffre. Après les dialogues, empruntez le chemin menant au nord-est. Une étroite ruelle en direction du nord vous mène à un nouveau stand de [Chocolina](#), ainsi qu'à un coffre que vous ne pouvez pas encore ramasser car sa matérialisation requière une

amélioration des capacités de détection de Mog (vous obtenez ceci plus tard, dans Néo-Bodhum en 700 AC). Quoi qu'il en soit, le coffre contient un [Élixir](#). Revenez sur l'avenue principale et dirigez-vous droit à l'est jusqu'à rencontrer à nouveau Caius. Les monstres qu'il vous envoie sont toujours aussi peu puissants mais commencent à rapporter des points de PC non négligeables. Dès la fin du dialogue, dénicher les escaliers montant sur le côté nord de la rue pour obtenir une [Amulette spirituelle](#) au bout de l'impasse.

Reprenez votre route jusqu'au bout de cette grande artère et descendez les escaliers sur la gauche pour que Caius commence à casser des portions de la ville au cours d'une courte scène. Sur votre gauche, au sud, une petite plate-forme abrite un coffre et son [Poing de Kaiser](#). La suite se passe en direction du nord, puis de l'ouest, puis à nouveau en bifurquant en direction du nord. Activez une console pour vous ouvrir un chemin ascendant à proximité. Arrivé en haut, prenez le premier chemin qui s'offre sur la gauche, ou vous risquez de vous empaler sur un Cie'th géant nommé Ganseric qui ne rigole pas vraiment. Sa puissance ne peut pas encore être égalée par vos combattants à ce stade du jeu. Passez donc votre chemin, vous reviendrez lui mettre une correction un peu plus tard. Empruntez la seconde rue vers l'ouest puis remontez au nord et récupérez la [Queue de phénix](#) juste en bas de la rampe ascendante.

Montez la rampe pour retrouver, sur la droite, votre amie marchande. Au nord de sa position, sauter sur le tapis roulant pour descendre la rampe (bien qu'il soit en sens contraire de votre marche, vous pouvez tout de même accéder à la petite plate-forme située derrière en sautant au moment où votre personnage touche le sol). Un fragment [Coeur de graviton delta](#) peu visible est situé sur ce petit espace et la magie de Mog vous permet de le faire apparaître. Revenez ensuite au niveau de [Chocolina](#) et avancez en direction de la gauche pour activer une cinématique suivie de plusieurs combats dont l'un contre [Zénobie](#), un boss vraiment puissant. Après les affrontement, vous recevez l'[Artéfact de la tour](#), le fragment de [Zénobie](#) ainsi que 6000 PC bien mérités. Avant d'utiliser l'artéfact nouvellement acquis pour ouvrir la voie vers la zone suivante, prenez le temps d'ouvrir le coffre sphérique à proximité et récupérez ainsi 1050 gils.

Épisode 4-B - Tour Augusta (300 AC)

L'accès à la Tour Augusta en 300 AC se fait à l'aide d'un [Artéfact primitif](#) dans les Monts Yaschas en 01X AC. Vous y avez donc peut être déjà mis les pieds auparavant dans l'aventure comme zone optionnelle. Vous êtes maintenant obligé de vous y rendre pour dénicher une carte d'accès nécessaire à votre progression.

Commencez par activer la console informatique située dans la pièce, vous n'avez de toute façon pas grand chose d'autre à faire. Activez ensuite la cabine située au sud-ouest pour accéder au chemin situé sur le cercle extérieur. Partez à gauche en

sortant par l'arrière de la cabine pour récupérer les neuf [Éclats de magie](#) au bout de l'impasse, puis faites la moitié du tour sur le chemin extérieur pour accéder à une troisième cabine au sud-ouest de la salle. Activez la console deux fois pour placer la cabine correctement. Quand vous passez en direction du chemin circulaire médian, une scène s'active et vous apprenez que la plate-forme centrale est un ascenseur. Avant de vous diriger dedans, prenez le temps de suivre ce chemin médian vers la gauche pour ouvrir un coffre contenant 800 gils. Passez ensuite à l'étage supérieur.

Commencez par lancer Mog sur la plate-forme dévoilée au nord-est pour ouvrir le coffre inaccessible contenant deux [Potions](#). Entrez ensuite dans la cabine à l'ouest, à côté de [Chocolina](#), après l'avoir fait tourner deux fois. Vous y découvrez huit [Boulons de vitalité](#). Entrez ensuite dans la seconde cabine, faites-la tourner deux fois, puis sortez en direction du centre de la salle. Au bout de cette plate-forme en impasse, un coffre peut être dévoilé par Mog avec six [Éclats de vie](#). Dirigez-vous ensuite vers la plate-forme ascenseur pour passer au 15ème étage.

Retournez-vous et lancez Mog sur la plate-forme éloignée pile à l'est pour récupérer une [Queue de phénix](#). Dirigez-vous ensuite vers la console de la cabine la plus proche et faites la tourner trois fois pour ouvrir le passage. Faites tourner la seconde cabine deux fois et examinez la console informatique pour lancer une scène avec un dialogue de libre choix. Sélectionnez 1237172 pour recevoir le fragment [Circuit entropique](#). Quelle que soit votre réponse, vous recevez la [Carte d'accès 50](#) au terme des discussions. Revenez alors au Cœur de l'Histoire, puis dirigez-vous vers la même tour mais en 200 AC.

Épisode 4-C - Tour Augusta (200 AC)

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [Libres choix - Tour Augusta \(200 AC\)](#)
- [Fragment Circuit d'idée](#)
- [Fragment Code des énigmes](#)
- [Fragment Moteur différentiel](#)
- [Exploration d'Oerba 300 AC](#)
- [Exploration d'Oerba 400 AC](#)

Examinez les consoles informatiques situées dans la pièce pour activer quelques dialogues, puis sortez de la pièce. Sur votre droite, ramassez les deux [Remèdes](#) dans le coffre et lancez Mog de l'autre côté du vide pour obtenir un [Analyseur](#) supplémentaire. Sur la même plate-forme, du côté opposé, un coffre renferme 1500 gils. Entrez ensuite dans la cabine et examinez chaque écran pour découvrir celui qui vous permet de lancer un nouveau dialogue, au terme duquel vous recevez le [Plan de la Tour Augusta](#).

Revenez à la première cabine pour apercevoir Caius en chemin, puis dirigez-vous sur votre gauche pour récupérer un [Artéfact primitif](#) au bout de la plate-forme. De plus, un [Béret ferroviaire](#) peut être obtenu en lançant Mog sur le coffre qui vous nargue de l'autre côté du vide. Explorez ensuite la partie sud du chemin pour activer la console à l'aide de la carte d'accès récupérée lors de votre passage en 300 AC. Parlez ensuite à la jeune femme ressemblant à Alyssa pour découvrir la nature exacte des gens que vous croisez dans la zone.

Inspectez la nouvelle console informatique à laquelle vous avez accès pour libérer le passage vers l'ascenseur central. La cabine située à proximité abrite votre amie marchande [Chocolina](#), dont le stock de marchandises s'est légèrement étendu. Sortez de l'autre côté de la cabine pour ramasser encore un [Bandeau torsadé](#) avant de parler au double d'Alyssa. Lors de votre ascension par l'élévateur, trois combats vont prendre place et activeront également le système de défense de la Tour. Après cet événement, vous serez confrontés à des combats aléatoire dans la zone.

Arrivé au 51ème étage, lancez Mog sur le coffre situé au nord-est pour obtenir un [Coupon de platine](#), ouvrez le coffre situé à proximité de la cabine du sud-est contenant un [Talisman sanglant](#), puis lancez Mog sur le coffre cubique contenant un [Sceau silence](#) et situé juste au nord de la cabine sud-est. Activez ensuite les consoles informatiques permettant de faire tourner les cabines. Les consoles sont heureusement situées en face des cabines qu'elles activent, il n'y a pas de piège sur ce point. Dans un premier temps, faites tourner d'un quart de tour les cabines sud-est, sud-ouest et nord-ouest, sans toucher à celle de l'ouest. Entrez alors dans la cabine sud-est et faites le chemin par la cabine sud-ouest et ouest pour accéder à une plate-forme large sur le côté ouest de la salle. En lançant Mog, vous pouvez facilement récupérer les deux coffres situés au-dessus du vide. Vous gagnez une [Queue de phénix](#) ainsi qu'un [Oeil de Lynx](#).

Faites le chemin inverse pour revenir au niveau des consoles et activez trois fois la cabine de l'ouest pour ouvrir le chemin vers le nord, où vous recevez la [Carte d'accès 52](#) après avoir examiné un nouveau terminal informatique sur un bureau. Bien que ce ne soit pas nécessaire pour votre objectif actuel, je vous conseille d'examiner l'écran permettant de faire tourner la cabine dans laquelle vous êtes, ceci trois fois. De cette manière, et bien que vous ayez probablement ramassé le coffre maintenant accessible à l'aide de Mog, vous dévoilez également cette portion de carte, vous évitant ainsi de revenir plus tard lors d'une quête annexe. Dirigez-vous ensuite vers l'ascenseur central pour monter au 52ème étage.

Après une courte discussion et avant de toucher à un poste informatique, passez par la cabine située au nord-ouest pour accéder à une plate-forme sur laquelle vous obtenez 1450 gils. Sur le chemin circulaire médian, tout à l'est, vous découvrez huit [Orbes de vie](#) dans un coffre. Enfin, passez par la cabine sud-ouest pour accéder à une plate-forme large. Au sud, dans le vide, Mog peut vous attraper un [Coupon de platine](#). Revenez à la cabine la plus proche et activez le terminal informatique situé

à l'intérieur pour pivoter d'un quart de tour. La sortie sud-est vous mène à un coffre contenant un [Emblème de magistère](#), tandis que la sortie nord-ouest vous mène à une nouvelle cabine. Faites la pivoter deux fois pour accéder à une plate-forme où se situe huit [Moteurs de magie](#) et une console permettant de faire pivoter la cabine située au nord. Activez-la deux fois avant de revenir dans la cabine la plus proche et de la faire pivoter d'un demi tour.

Atteignez ensuite la cabine nord-ouest et récupérez les huit [Moteurs de vitalité](#) en sortant à gauche. Dans le vide, quelques mètres au nord, lancez Mog sur le coffre flottant pour obtenir 2000 gils. Continuez vers l'ouest en direction du bout de la plate-forme large pour lancer Mog dans le vide et ouvrir ainsi un coffre contenant un [Sang de phénix](#). Finalement, revenez de quelques mètres sur vos pas pour entrer sur votre gauche dans la cabine et examinez le terminal informatique pour recevoir la [Carte d'accès sommet](#). Faites le chemin parcouru en sens inverse pour accéder au centre de la pièce et prenez l'ascenseur pour votre objectif final.

Pendant votre ascension, vous êtes à nouveau attaqué par un monstre, un [Grand Béhémoth](#). Arrivé au sommet, ramassez les trois [Potions](#) à proximité de [Chocolina](#) et prenez le temps d'équiper vos personnages et de dépenser les PC dans leurs cristariums respectifs avant de monter à l'étage supérieur par les escaliers proches. Un combat de boss vous attend en effet en haut.

Affrontez Proto-Fal'cie Adam une [première fois](#), puis une [seconde fois](#), ce combat se terminant par des actions de cinématique. Un dialogue de libre choix s'active alors et répondre "Hope va m'entendre !" vous libère des affrontements suivants. Si vous sélectionnez autre chose, vous devrez faire un ou plusieurs [combats additionnels](#). Vous recevez également, au cours des scènes de dialogue, l'[Artéfact du renouveau](#), ainsi que le fragment [Proto-Fal'cie Adam](#). De plus, un coffre cubique de libre choix apparaît non loin de l'emplacement du combat après l'affrontement. Activez l'objectif au niveau du terminal informatique, puis examinez le portail pour voyager à destination d'Academia (4XX AC).

Épisode 4-D - Academia (4XX AC)

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [Libres choix - Academia \(4XX AC\)](#)
- [Quizz remue-méninges et du Capitaine énigme](#)
- [Exploration de la Steppe d'Archylte](#)

Si vous avez suivi cette soluce, vous avez probablement déjà pillé la plupart des trésors disponibles dans la ville. Si ce n'est pas le cas, vous aurez l'occasion de parcourir Academia sans aucun combat aléatoire dans cette époque, chose particulièrement agréable. Deux nouveaux coffres sont toutefois disponibles dans

les zones que vous avez déjà parcourues. Ils se situent tout deux dans la grande rue marchande de l'est de la ville. Le premier est juste à l'ouest du portail de téléportation et de Chocolina tandis que le second est au sud ouest de cette position, à l'intérieur d'un magasin. Vous récupérez 1200 gils et un [Rouage en or](#). De plus, à l'extrémité sud-est de la carte, dans une portion auparavant inaccessible ressemblant à un petit hangar de stockage, un [Artéfact primitif](#) peut être matérialisé par votre ami Mog.

Lorsque vous avez terminé votre tour de la ville, dirigez-vous en direction du très long tapis roulant traversant la ville du nord au sud. À l'extrémité nord, proche de Chocolina, activez la console pour assister à une courte scène, puis empruntez l'un des tapis roulant situés de part et d'autre, toujours en direction du nord, pour arriver jusqu'à l'entrée de l'académie. Un coffre contenant un [Coupon d'or](#) est disponible juste avant de passer la porte du grand bâtiment.

Dans le hall central, lancez Mog par dessus le comptoir de la réception pour récupérer un [Sceau faits](#). Dirigez-vous ensuite vers le nord pour entrer dans la salle où Hope et Alyssa vous attendent. Descendez d'un étage grâce à l'un des élévateurs voyageant dans la salle et ouvrez le coffre contenant un [Coupon de platine](#). N'oubliez également pas de prendre le [Chocobo d'argent](#), un monstre allié particulièrement intéressant, en lançant Mog sur la plate-forme située sous l'image holographique de Cocoon (privilege [Supersens de Mog](#) requise pour obtenir le cristal du volatile).

Parlez ensuite à Hope puis à Alyssa pour en apprendre un peu plus sur l'effet que vos actions de la Tour Augusta ont eu sur l'Histoire. Finalement, Alyssa vous demande cinq fragments de type Coeur de Graviton, que vous avez déjà probablement dans votre inventaire si vous avez pris un peu de temps pour des quêtes annexes. Si ce n'est pas le cas, regardez dans la listes des [Fragments](#) les Cœurs de Graviton qu'il vous manque et arrangez-vous pour en récupérer au minimum cinq. Vous recevez des mains de la jeune femme l'[Artéfact de la dérive](#) lorsque vous lui rapportez ce qu'elle désire.

Il ne vous reste plus qu'à activer le portail le plus proche de l'académie pour passer à la zone suivante. Soyez toutefois sûr d'être assez puissant pour la suite car vous n'aurez plus accès aux zones auxquelles vous pouvez actuellement accéder une fois la téléportation activée. Un seuil d'environ 2'000 PV est normalement suffisant pour passer à la suite sans craindre de se prendre de trop grosses claques. De bons monstres alliés défenseurs et ravageurs dans vos rangs sont également des atouts fort intéressants pour mener à bien les combats jusqu'à terminer le jeu. Ne vous faites par contre pas trop de soucis pour les quêtes annexes que vous n'avez pas encore terminées, vous aurez tout loisir de les continuer après avoir terminé le jeu (un bon nombre ne peuvent d'ailleurs pas encore être terminées).

Épisode 5-A - Abîme du temps (??? AC)

Avancez devant vous et parlez à Yeul une première fois pour recevoir le fragment [Chagrin d'Étro](#) au terme d'une échange avec la jeune femme. Dirigez-vous à nouveau en direction de la jeune femme et parlez-lui pour recevoir un second fragment, la [Détermination de Pulse](#). Si vous avez une sauvegarde de Final Fantasy XIII sur le disque de votre console, un coffre sphérique est accessible à proximité des escaliers et contient un [Masque de Serah](#). Sinon, consolez-vous avec un [Analyseur](#) dans le coin sud-est de la carte avant de monter les escaliers pour parler une nouvelle fois à la prophétesse. Au terme d'une nouvelle discussion, vous recevez le fragment [Désir de Lindzei](#). Redescendez les escaliers pour parler une nouvelle fois à la jeune femme et récupérer au passage un fragment [Tendresse de Mwynn](#). Finalement, reprenez votre ascension des escaliers pour parler une ultime fois à Yeul et obtenir le fragment [Sommeil de Bhunivelze](#).

Maintenant que la portion d'escalier finale s'est matérialisée, montez jusqu'en haut pour lancer une longue cinématique entrecoupée d'un combat contre [Caius Ballad](#). Vous en apprenez un peu plus sur les motivations de Caius à l'occasion des discussions de la séquence, avant que tout finisse plutôt mal pour [Serah](#).

Épisode 5-B - Abîme du temps : Néo-Bodhum

Quête annexe conseillée à ce moment :

- [Libres choix - Abîme du temps : Néo-Bodhum](#)

Sur le chemin du QG du Nora, prenez le temps de parler à Lebreau, Yuj, Maqui et Gadot, puis entrer dans le bâtiment pour y retrouver. Après la courte cinématique, ouvrez le coffre de libre choix sur votre droite, puis allez au bout du ponton sur la mer pour rencontrer la soeur de [Serah](#). Lors du choix de dialogue, résistez en répondant négativement.

Faites ensuite le chemin en direction du lieu de chute de la météorite au début du jeu. Vous y trouvez Vanille et Fang au cours d'une nouvelle séquence de dialogues. Avant de passer par la faille lumineuse, prenez le temps de faire le tour de l'endroit pour découvrir les deux coffres cubiques contenant les fragments [Fleur de Vanille](#) et [Couronne de Fang](#).

Épisode 5-C - Monde agonisant (700 AC)

Quête annexe conseillée à ce moment :

- [Libres choix - Monde agonisant \(700 AC\)](#)

Accédez tout d'abord à l'impasse au nord-est de votre position pour récupérer une [Résine antalgique](#), puis marchez en direction de l'ouest pour une courte scène avec [Noel](#). Suivez votre compagnon pour activer une nouvelle scène, puis tentez de parler à Caius pour libérer le passage en direction du village. Dans le renforcement au nord de la place du village, activez la magie de Mog pour matérialiser la marchande temporelle [Chocolina](#), dont le catalogue s'est encore étoffé, puis faites également apparaître le coffre contenant le [Plan du monde agonisant](#) au centre de la place.

Un peu plus au sud, dans le rétrécissement du village, Mog devient lumineux, indiquant que sa magie de matérialisation est requise. Vous faites apparaître [Noel](#) et lancez par la même occasion une courte cinématique. Tentez de parler à Yeul puis suivez encore votre ami pour une nouvelle scène, entrecoupée d'un combat contre [Caius Ballad](#).

Après l'affrontement, commencez par contourner les débris au sud de votre position pour récupérer 1500 gils dans un coffre. Suivez ensuite [Noel](#) vers le nord en suivant le bord droit de la carte. Montez la volée d'escalier que vous apercevez très rapidement sur la droite pour récupérer une [Cape blanche](#) dans un coffre. Quelques mètres plus au nord, toujours sur la droite, un coffre cubique facile à repérer contient un [Sceau promesses](#). Finalement, rejoignez le jeune homme un peu plus au nord pour assister à l'événement déclencheur de la rancune de [Noel](#).

Vous vous retrouvez au sud-est d'un très grand espace et votre tâche est de suivre [Noel](#). Dès que vous l'approchez, un très court dialogue de deux à trois phrases prend place avant que votre compagnon continue sa route en direction du nord de cette étendue. Sur votre chemin, vous devriez croiser un arbre avec un coffre à son pied et récupérez ainsi dix [Pépites de vie](#) au beau milieu de cette terre désertique. Après quelques dialogues supplémentaires, vous arrivez finalement à proximité d'un autre stand tenu par [Chocolina](#). Dès que vous rejoignez [Noel](#) à l'ouest, vous lancez un affrontement contre une vieille connaissance, [Gogmagog](#), et vous remportez le fragment [Gogmagog gamma](#).

Votre groupe au grand complet, repartez en direction du sud. Repérez sur votre carte le long couloir étroit en impasse situé à l'ouest de la grande plaine. Au bout, un coffre abrite un [Collier d'obsidienne](#). La seconde impasse située juste au sud abrite, quant à elle, un précieux trésor qu'il vous faut faire apparaître à l'aide de la magie de Mog, un [Chocobo or](#). Finalement, faites le chemin à destination du Village des Clairvoyants, puis jusqu'au Lecteur d'Oracle. Avant d'activer la scène en activant le point d'intérêt situé sur le Lecteur, dénicher le coffre situé au sud-est, dans la partie que vous n'avez pas pu explorer avant. Vous récupérez ainsi huit [Pépites de force](#).

Une fois que Mog a repris sa forme normale et avant de passer dans le portail, un petit tour par la ville vous rapporte le fragment [Marque ultima](#). Vous devez lancer

Mog dans le puits pour ouvrir le coffre cubique qui y est dissimulé. Passez ensuite la faille lumineuse pour revenir au Coeur de l'Histoire.

Épisode 5-D - Néo-Bodhum (700 AC)

Avancez en marchant en direction de l'ouest jusqu'à être à nouveau libre de vos mouvements. Revenez alors sur la plate-forme où vous êtes arrivé pour dénicher, déphasé, un coffre cubique derrière une racine. Mog vous signale sa présence et se fera également un plaisir, après matérialisation, de vous rapporter son contenu, un fragment [Tableau cartésien](#). Examinez ensuite la faille lumineuse sur la plage et visible de loin pour lancer une longue scène de très grande qualité, où le scénario du jeu prend enfin tout son sens. À son terme, Mog acquiert une amélioration de sa capacité de matérialisation, permettant d'obtenir quelques objets et coffres additionnels dans le jeu.

Quelques mètres au nord-est, repérez le coffre cubique transparent entouré par deux cercles lumineux dentelés. Cette marque particulière indique un objet déphasé que seule la magie améliorée de Mog peut faire apparaître. Et ça tombe bien, vous venez justement de l'obtenir. Vous y récupérez le [Plan de Néo-Bodhum 700 AC](#). Sur la gauche de l'entrée du QG du NORA dévasté, vous pouvez faire apparaître [l'Artéfact de l'arche](#) vous permettant de quitter la zone. Toutefois, quelques coffres sont encore à dénicher avant votre départ. Dirigez-vous droit au sud pour faire apparaître, proche de l'arbre mort, un coffre contenant un [Code de capsule](#) ainsi que le fragment [Message de Hope](#). Un dernier fragment, le [Tableau laplacien](#), est accessible avant votre téléportation et situé au sud-ouest de l'arbre mort, derrière une petite butte de terre. Mog vous aide à matérialiser le coffre et à récupérer son contenu.

Épisode 6 - Academia (500 AC)

Quêtes annexes conseillées à ce moment :

- [Exploration du Monde agonisant 700 AC](#)
- [Exploration des Pics infâmes](#)
- [Exploration des Ruines de Bresha 100 AC](#)

Avant toute chose, passez faire un tour à [Fortuna](#) et parlez à la [Mystique](#) pour débloquent quelques nouveaux privilèges (leur nombre est directement dépendant des quêtes annexes que vous avez réalisées jusqu'ici). Elle vous accorde notamment le Saut antigravité, un gain dont l'utilité sera très forte à votre prochaine destination. Sélectionnez ensuite Academia 500 AC comme destination dans le Coeur de l'Histoire pour lancer cette dernière ligne droite en direction du dénouement.

Dès votre arrivée, récupérez le [Sceau décision](#) à proximité du portail, puis dirigez-vous vers le nord pour rencontrer [Chocolina](#), dont les ventes se sont largement étendues. À l'est de sa position se trouve un coffre sphérique contenant une [Queue de phénix](#). Retenez bien le chemin que vous parcourez depuis la dernière statue pampa que vous avez activée, ce sera fort utile pour ne pas vous perdre totalement dans ce dédale de plate-forme mouvantes.

Sautez sur le bloc rotatif du côté est de la plate-forme pour accéder, après un passage sur un "L" tournant, à un coffre contenant un [Sang de phénix](#). Revenez alors au niveau de l'emplacement de [Chocolina](#) pour partir du côté opposé, à l'ouest. Après un passage sur deux plate-forme mouvantes, montez l'escalier pour accéder à une statue pampa à activer. Bifurquez ensuite vers l'est pour récupérer le [Plan d'Academia 500 AC](#) dans le coffre. Laissez-vous ensuite tomber sur la plate-forme inférieure, en direction du sud-est, pour ouvrir le coffre et récupérer un [Poignet de lutteur](#). Laissez-vous ensuite tomber dans le vide pour revenir à l'emplacement de la statue pampa située en haut des escaliers.

Prenez les escaliers en direction du nord et attendez que le bloc en "L" soit orienté pour vous permettre de passer à gauche. Au bout, un coffre contenant une [Marque de Shaman](#) vous attend. Sautez à nouveau dans le vide et montez les escaliers au nord de la statue pampa à laquelle vous êtes encore attaché. Passez cette fois le "L" rotatif en direction de l'est pour accéder à une plate-forme centrale où une scène cinématique se lance, démarrant un combat contre [Pacos Améthyste](#) et [Pacos Sugilithe](#). Un fragment, [Améthyste et Sugilithe](#), vous est remis à votre victoire, ainsi que quelques milliers de PC mérités.

Activez le bloc qui est apparu à proximité pour le faire devenir bleu, puis montez les marches à l'ouest de la plate-forme et traversez le "L" en direction du sud. Descendez une volée de marche, activez la statue, puis descendez le second escalier pour activer le cube et le faire devenir rouge. En remontant au nord, vous remarquez que le "L" tourne dans l'autre sens et que vous pouvez, maintenant, accéder à la grande plate-forme au centre de la carte où se situe votre objectif. Activez la statue pampa avant de sauter au nord sur le "T" qui tourne par quarts de tour. Attendez que la plate-forme soit orientée en direction de l'ouest pour activer le cube et le faire devenir bleu. Sautez alors à nouveau sur le "T" et laissez-le vous mener à l'est, où vous dénicher un [Sceau Soeurs](#). Attendez ensuite que l'escalier soit placé correctement pour passer sur une nouvelle plate-forme, toujours en direction de l'est, où vous pouvez activer la plate-forme pampa suivante.

Le "L" au nord de votre position ne bouge pas et est orienté vers l'ouest. Placez-vous à l'emplacement de son coude et regardez avec votre caméra en contrebas à l'est. Vous apercevez une plate-forme et repérez distinctement, même à cette distance, le coffre invisible. Un saut antigravité vous permet d'accéder, de justesse, à cette plate-forme, et de récupérer un [Élixir](#). Sautez ensuite en bas pour revenir à la statue pampa. Passez cette fois le "L" entièrement, montez sur le "T" pour

accéder à la plate-forme fixe centrale, puis passez à nouveau sur un "T" pour faire un demi-tour en direction de l'ouest. Après un coude vers le sud, vous activez une nouvelle statue pampa (n'activez pas le cube par contre, il doit rester bleu encore un moment). Montez à nouveau sur le "L" et placez-vous à son extrémité nord. En regardant en direction de l'ouest, vers le bas, vous apercevez une plate-forme avec un coffre. Un saut antigravité droit vers l'ouest vous permet à nouveau, de justesse, d'accéder au [Gantelet royal](#). Sautez ensuite dans le vide pour revenir à la dernière statue pampa activée.

Laissez toujours le cube en position bleue et montez sur le "L" au nord. Attendez que le "T" tourne pour être orienté dans votre direction, sautez-dessus et accédez à la plate-forme située au nord. Le coffre que vous apercevez à l'est peut être très facilement récupéré en lançant Mog dans sa direction, vous recevez alors sept [Accélérateurs de vitalité](#). Montez ensuite les escaliers en direction de l'ouest pour vous retrouver face à un "L" tournant apparemment dans le mauvais sens. Une manipulation un peu difficile est nécessaire pour récupérer le coffre situé sur la plate-forme en face de vous. Tout d'abord, montez sur le "L" quand il est orienté dans votre direction et placez-vous sur le bras sud. Lorsque la plate-forme commence à pivoter, sautez dans les airs avec le saut antigravité pour que la plate-forme tourne sous vos pieds d'un quart de tour. Touchez le sol et sautez à nouveau pour le second quart de tour. Courrez alors en direction de l'extrémité ouest pour ajuster un lancé de Mog en direction du coffre. Soyez précis, vous n'aurez qu'un essai avant de tomber dans le vide et de devoir recommencer. Huit [Pépites de magie](#) vous sont remises, une maigre consolation pour la difficulté de la manipulation...

Votre dernière ligne droite consiste à placer le cube en position rouge à côté de la statue pampa que vous avez toujours active. Passez le "L" puis le "T" en direction du nord et montez les escaliers vers l'ouest. Cette fois, le "L" tourne dans le bon sens pour vous permettre de passer au nord sur la grande plate-forme finale. Vous y dénicher non seulement un nouveau stand de [Chocolina](#) et un [Sceau bataille finale](#), mais également deux statues de pampa. Lorsque vous activez la plus proche de la marchande, une autre similaire apparaît à l'entrée de la zone. Ces deux statues permanentes vous permettent de traverser l'endroit instantanément et de ne pas avoir besoin de refaire tout ce cirque. La seconde est parfaitement conventionnelle, comme celles que vous avez déjà utilisées auparavant.

Un dernier coffre est disponible dans la zone. Vérifiez que le cube est bien sur la position rouge avant de vous engager sur la plate-forme située à l'est. Bifurquez ensuite en direction du sud par l'escalier et sautez sur le "L" lorsqu'il est dans votre direction. Le coude vous mène en direction de l'ouest, où vous accédez à une plate-forme ne contenant qu'un cube. Activez-le pour le placer dans la position bleue et remontez les escaliers vers l'est. Vous remarquez à présent que le "L" tourne dans un sens un peu bizarre. Lorsqu'il est orienté dans votre direction et que l'autre extrémité du "L" est dirigé vers le haut, sautez dessus et placez-vous proche du

coude. Lorsque le cube bascule en avant, vous vous retrouvez sur la partie auparavant verticale. Avancez alors en direction de l'ouest, placez-vous au bout de la plate-forme et ajustez un lancé de Mog en direction du coffre devant vous. Inutile de tenter de passer par-dessus le vide, même un saut anti-gravité n'y suffira pas. Votre compagnon se fait par contre un plaisir de vous ramener le [Bracelet d'or](#) contenu dans le coffre. Vous n'avez d'autre choix que de vous laisser tomber dans le vide pour revenir à la plate-forme où se situe [Chocolina](#).

Engagez-vous ensuite dans le chemin du nord pour lancer les hostilités contre les boss finaux. Affrontez [Bahamut du chaos](#), [Caius Ballad](#), à nouveau [Caius Ballad](#), puis un trio composé de [Bahamut du néant](#), [Bahamut ambre](#) et [Bahamut grenat](#), avant de savourer la vidéo clôturant le jeu. À l'issue des crédits de fin, vous recevez le fragment [Paradoscope](#), le [Sceau espoir](#) ainsi que 30'000 PC.

Quêtes annexes conseillées après la fin du jeu :

- [Fragment de Gorgyra](#)
- [Fragment Grade : Docteur ès paradoxes](#)
- [Fragment Message de Noel](#)
- [Fragment Message de Serah](#)
- [Fragment Grade : Docteur ès monstres](#)
- [Fin paradoxale "Un nouveau départ"](#)
- [Fin paradoxale "Une erreur colossale"](#)
- [Fin paradoxale "Combattre le flan par le flan"](#)