



LIGHTNING RETURNS™
FINAL FANTASY® XIII

Table of Contents

Prologue.....	3
1-1 - La vile Libératrice.....	3
1-2 - Dans l'ombre des hérétiques.....	4
1-3 - À la recherche du code.....	4
1-4 - Un rituel pour la déesse.....	4
1-5 - De l'ombre à la lumière.....	5
2-1 - La grande intrusion.....	5
2-2 - La légende de la libératrice.....	6
2-3 - Un intendant solitaire.....	7
3-1 - L'ange du Valhalla.....	8
3-2 - Un ange convalescent.....	8
3-3 - Là où le Chaos sommeille.....	9
4-1 - Les bandits du désert.....	11
4-2 - Bandit en devenir.....	12
4-3 - Les ruines de la Clavis.....	12
4-4 - Triptyque morcelé.....	13
4-5 - La Clavis.....	15
5-1 - Père et fils.....	15
5-2 - Suivez le poussin bleu.....	15
5-3 - Passez au tableau.....	15
5-4 - Approvisionnez le commerce.....	15
5-5 - Triomphez à l'abattoir.....	16
5-6 - Affrontez les tempêtes.....	16
5-1 - Père et fils (suite).....	16
Le dernier jour.....	16

Prologue

À l'issue de la scène d'introduction du jeu, vous plongez directement dans l'action en affrontant un premier ennemi. Le jeu vous propose des tutoriels qu'il est fortement conseillé de lire lors de la première partie. Vous pouvez ensuite régler la caméra avant de vous retrouver face à trois autres ennemis que vous aurez à affronter à la suite. Suite à votre victoire, une porte s'ouvre et vous arrivez rapidement à proximité d'un marchand d'objets. Profitez de ses prix très attractifs pour faire le plein de Potions (ceci gratuitement).

Au premier embranchement, prenez en direction du nord, puis empruntez le couloir qui s'ouvre en direction de l'est. Sautez par dessus les caisses à l'aide du bouton désigné pour accéder à l'étage supérieur, puis continuez jusqu'à la salle suivante dans laquelle vous voyez Snow partir par la gauche de l'écran. Une échelle vous permet de vous lancer à sa poursuite.

Après une nouvelle course-poursuite, vous arrivez dans une salle carrée parsemée de six colonnes. Activez l'interrupteur disponible sur la colonne centrale de la rangée du nord pour ouvrir le passage. Après un nouveau court chemin, vous tombez sur Lumina, la jeune fille mystérieuse de la scène d'ouverture. Cette dernière vous met aux prises avec Zaltys, un dragon pour le moins imposant à défaut d'être très puissant. Remettez-vous en route à l'issue du combat pour finalement abandonner la course-poursuite avec Snow et être téléporté à bord de l'Arche.

Récupérez les cadeaux posés sur le pourtour de la salle par Hope, soit [Ensorceleuse](#), [Prytwen](#), [Démoniaque](#), [Glace N1](#) et [Garde légère N1](#). Le jeu vous invite à examiner le Livre des Conquérants afin d'en découvrir l'utilité. Lancez le combat contre Zaltys avant d'utiliser le pouvoir Retraite que vous venez d'obtenir. Parlez enfin à Hope pour obtenir de nombreuses informations sur le scénario. Lorsque le téléporteur est actif, ce dernier vous permet d'accéder à la ville de Luxerion pour débiter le jeu à proprement parler.

1-1 - La vile Libératrice

Lorsque vous arrivez en gare de Luxerion, la quête secondaire [Le chemin de la foi](#) s'active automatiquement. Parlez à l'inquisiteur à proximité du cadavre de la jeune femme assassinée pour en apprendre plus sur les circonstances du drame. Votre but est donc d'en apprendre plus sur la situation et de rapporter toute information intéressante au responsable de l'enquête.

Commencez par parler à Thorton en bas des marches menant à la gare pour entamer une autre quête annexe, [Holmes à disparu](#), au terme de laquelle vous

obtenez une information importante. Sur la droite de l'entrée de la gare, en hauteur et accessible par une échelle, vous pouvez adresser la parole à un observateur qui vous donne également un indice important. Ramassez au passage l'[Emblème de guerrier](#) situé à proximité. Examinez les feuilles de papier posées au sol non loin du lieu du crime, un peu à l'ouest, pour obtenir une nouvelle information. Interrogez ensuite toutes les personnes auxquelles vous pouvez parler sur la place et à l'intérieur de la gare (marchands y compris). Vous obtiendrez de nombreux indices additionnels. Revenez ensuite parlez à l'inquisiteur pour terminer cette première partie de quête principale (ainsi que votre première quête secondaire si vous y parvenez avant 23h45).

1-2 - Dans l'ombre des hérétiques

Un groupe d'hérétiques apparaît à minuit pile à l'est de la place de la gare. Placez-vous de manière à ne pas vous faire repérer (derrière un mur, une caisse ou en hauteur) et suivez-les jusqu'au cimetière. Au cours de votre course-poursuite, vous aurez à affronter des hérétiques si vous vous faites repérer. Une scène cinématique se déclenche lorsque vous arrivez au point d'intérêt du cimetière. Puisque la quête principale suivante ne peut se réaliser avant le lendemain à Luxerion, vous êtes maintenant libre de visiter d'autres zones pour en débiter les quêtes principales, ou de tenter quelques autres quêtes secondaires.

1-3 - À la recherche du code

Pour suivre les hérétiques dans le cimetière, vous devez retrouver quatre codes d'accès sur les murs de la ville de Luxerion. L'un d'eux se trouve dans l'armurerie du bas-quartier et vous ne pourrez de ce fait y accéder qu'entre minuit et six heures du matin. Le second chiffre est situé au bout de l'impasse à l'est du quartier commerçant. Le troisième est quant à lui disponible à l'extrémité nord-ouest des entrepôts, à proximité d'un coffre. Le dernier à découvrir est à l'ouest du panneau d'affichage de Chocolina de la gare sud de Lexerion.

1-4 - Un rituel pour la déesse

Examinez la cabine téléphonique près de la porte du cimetière entre minuit et six heures du matin, puis sélectionnez les chiffres découverts pour obtenir l'accès convoité. Traversez le cimetière en récupérant tout d'abord le [Collier anti-Air](#) puis la [Broche de zircon](#), tous deux sur la droite de votre chemin. Arrivé au point d'intérêt, visionnez la scène avant de ramasser l'[Emblème d'Etro](#) derrière l'autel. Le cimetière vous est désormais ouvert à toute heure.

1-5 - De l'ombre à la lumière

Parlez à la sentinelle à proximité de la porte menant à la portion nord du Bas-quartier et remettez-lui l'[Emblème d'Etro](#) récupéré précédemment. Pas de panique si vous avez oublié cet objet à terre dans le cimetière, vous pouvez convaincre le garde de vous laisser passer.

Déplacez-vous de toit en toit pour atteindre les sombres tréfonds. Ouvrez au passage les deux coffres de la zone, l'un à l'ouest et l'un au nord, afin de récupérer une Epine protectrice ainsi que la [Hache des martyrs](#). Affrontez enfin [Noel Kreiss](#) (ou sa [forme exaltée](#) si vous arrivez à partir du jour 8) et récupérez les 10'000 gils, les 240 PV, les 10 points d'ATB maximum ainsi que les 84 points de force et les 70 points de magie. Vous remarquerez également que vous pouvez désormais emmagasiner un point de PE de plus qu'auparavant. Ramassez la [Chasseuse d'ombre](#) à proximité du lieu du combat (sous la forme d'un point lumineux au sol) avant de ressortir des sombres tréfonds.

Bien que la quête principale de Luxerion soit techniquement terminée, votre carte vous indique un nouveau point d'intérêt à l'entrée du Saint-quartier. S'y rendre active la quête annexe [La pierre de la sainte](#) au terme de laquelle vous aurez le fin mot du scénario pour cette zone.

2-1 - La grande intrusion

À votre arrivée dans la ville de Yusnaan, cette quête principale s'active. Votre première tâche est de tenter d'entrer dans le palais par l'entrée principale (signifiée par un point d'intérêt sur votre carte). Comme vous trouvez porte closes, interrogez le touriste pour apprendre comment entrer de façon détournée. Non loin à l'est dans le quartier des plaisirs, parlez à l'homme-orchestre, très facilement repérable parmi les autres citoyens. Acceptez son prix de 2'000 gils pour le [Billet d'entrée](#) qu'il vous propose.

La suite de la quête se passe à 18h au nord-est de la ville dans la zone de la Porte des usines. Parlez au garde à l'entrée dès que l'heure est arrivée pour obtenir l'accès à la zone industrielle. Montez les marches qui s'offrent à vous une fois arrivé dans la zone carrée pour passer à l'étage. Pour atteindre le sommet, vous devez sauter par-dessus une petite zone de vide au sud de cet espace. Après avoir gravi un second étage, empruntez l'échelle pour arriver sur une plate-forme surplombant les environs. En contrebas sur votre gauche repose un coffre contenant un [Poinçon d'escrimeur](#). Réfléchissez avant de vider le conteneur, il vous en coûte 2PE pour vous emparer de son contenu. Continuez votre route vers l'ouest et repérez le petit chemin sans issue au nord avant l'échelle suivante pour récupérer la [Montre en bronze](#) au sol, indiqué par un point lumineux habituel.

Continuez votre route par le seul chemin qui s'offre à vous pour tomber sur un marchand ambulant. Si besoin, remplissez votre inventaire d'objets avant de continuer votre route. Partez ensuite en direction de l'est et empruntez le chemin étroit au travers des caisses et des divers éléments de décors. Une plate-forme surélevée sur votre chemin, accessible en sautant depuis des caisses empilées en forme d'escalier, vous donne accès à une [Cravate de soldat](#) à l'intérieur d'un coffre. Approchez ensuite du point d'intérêt sur le chemin pour rencontrer à nouveau Lumina et être rapidement confronté à un [Cyclope](#).

Vous reprenez le contrôle des opérations en contrebas, dans les entrepôts. Entrez dans le hangar au nord-ouest et grimpez sur les caisses pour récupérer le [Diadème de lucidité](#) qui vous attend dans un coffre. Examinez un peu plus loin les ossements au sol pour récupérer la [Carte d'accès](#), un objet indispensable pour pénétrer dans l'enceinte privée du palais. Au bout du chemin que vous suivez, une grille barre votre passage. Heureusement, la carte trouvée précédemment vous permet d'interagir avec la console informatique à proximité pour ouvrir le passage. Ramassez au passage la [Flamme du désert](#) (indiqué par un point lumineux dans l'angle après la grille) ainsi que le [Serment des marchands](#) (dans un coffre). Interagissez enfin avec la console d'accès située à l'entrée du quartier des augures pour libérer l'accès au terrain privé du palais de Yusnaan.

2-2 - La légende de la libératrice

Lancez de préférence cette quête immédiatement après avoir réalisé la précédente. En effet, votre horloge devrait indiquer entre 20h et 21h, parfait pour lancer cette seconde étape. Parlez tout d'abord avec le régisseur, un certain Sarzhak, situé en haut de l'escalier situé sur votre droite après la scène cinématique. Adressez-vous ensuite au Chef des pyrotechniciens pour lui expliquer le changement de programme. Ce dernier vous demande de lui rapporter 10 [Fusées](#), des objets que vous récupérerez dans la ville. Vous avez plusieurs façons d'en obtenir, mais préférez les quêtes annexes de la ville pour engranger au passage des âmes et des points de caractéristiques pour votre héroïne :

- [Quête secondaire - Sobriété sans artifices](#)
- [Quête secondaire - Un rêve brisé](#)
- Parlez aux chocolinettes et donnez le mot de passe que vous trouvez sur les affiches dans la ville (vers les boutiques au nord de l'Avenue centrale, sur la place de la gare, à l'est du quartier des champions ainsi que dans le chemin étroit au sud du quartier des plaisirs), vous récupérez d'ailleurs le [Costume de Migo'te](#) si vous parlez aux quatre
- Parlez aux pyrotechniciens (vers la statue pampa géante, devant l'entrée de l'arène ainsi qu'à proximité de la gare)

Notez que les quêtes secondaires suffisent à remplir votre stock de 10 [Fusées](#) demandées mais que la rencontre avec les chocolinettes est recommandé pour

récupérer la tenue offerte. Revenez parler au Chef des pyrotechniciens, puis au régisseur Sarzhak pour entreprendre une nouvelle quête secondaire, [Une actrice combattante](#). Revenez ensuite auprès du régisseur dans votre nouveau costume dès 03h00 pour lancer la suite des opérations. Vous recevez [Femme fatale](#) au cours des scènes qui suivent avant de clôturer cette quête et de lancer la suivante.

2-3 - Un intendant solitaire

À votre arrivée, un point lumineux au sol marque l'emplacement d'un premier [Morceau de statue](#). Dans votre dos, dans les décombres causés par votre entrée dans le palais, un second [Morceau de statue](#) est lui également indiqué par un point lumineux au sol. Dirigez-vous ensuite vers le sud-ouest pour récupérer l'[Épine de courage](#) disponible dans un coffre. Commencez ensuite votre route dans le palais en suivant le point d'intérêt, à l'est de la cour intérieure du palais. Lorsque vous arrivez dans la salle principale du rez-de chaussée, passez par la porte de gauche et montez d'un étage. Faites le tour du balcon par le sud et redescendez à l'étage inférieur par l'escalier opposé. Un point lumineux au sol vous indique la [Poussière d'or](#) à récupérer. Remontez à l'étage et sortez de la salle principale par le nord-est. Suivez le couloir jusqu'au deuxième étage et activez l'interrupteur que vous n'avez pas eu le temps d'utiliser lors du prologue du jeu, le chemin est exactement le même.

Dans la première salle de cette zone que vous n'avez pas encore parcouru dans le prologue du jeu, actionnez l'interrupteur près des caisses puis passez le chemin ouvert au sud. Dans la salle suivante, escaladez l'échelle sur votre gauche pour emprunter le couloir en direction du nord. Après deux coudes, un coffre contenant [Pyro-impact N2](#) vous attend sur la gauche du chemin. Sortez ensuite de la pièce par l'est. Passez directement sur votre gauche (donc à l'est) dans la salle d'après et engagez-vous dans le couloir. Suivez le chemin qui s'offre à vous jusqu'à accéder à l'interrupteur situé au coin sud-ouest de la salle. Dès que vous êtes dans le chemin libéré, prenez le premier embranchement sur votre droite, en direction du nord, et passez le coude vers l'est pour ouvrir un coffre et récupérer [Garde lourde N2](#) sur le balcon surplombant la salle précédente. Continuez votre chemin dans le couloir en direction de l'ouest pour accéder à la dernière salle de ce second étage. Grimpez sur les caisses en face de votre point d'arrivée puis passez dans le couloir devant vous à gauche. Juste avant de sortir de la salle par le nord, brisez les caisses sur votre droite à l'aide de votre arme et montez à l'échelle pour récupérer le [Collier anti-Glace](#). Il ne vous reste plus qu'à sortir de la salle par le couloir nord et à passer au troisième étage.

Visitez tout d'abord l'aile est de la zone pour récupérer [Prophétie d'Ambition](#). Rendez-vous ensuite dans l'aile ouest pour accéder au quatrième étage au bout du couloir. Engagez-vous dans le seul couloir qui s'offre à vous jusqu'à arriver dans une salle. Montez à l'échelle et suivez le chemin jusqu'à l'interrupteur. Sortez alors

de l'endroit par le couloir sud maintenant libéré. Attaquez les deux [Anubis](#) qui montent la garde dans la salle dans laquelle vous débouchez pour déverrouiller votre chemin. Avancez ensuite au bout du couloir et examinez l'objet indiqué par le point d'intérêt. Après la scène cinématique, vous obtenez le [Pendentif de Serah](#). Laissez-vous tomber ensuite dans le puit pour revenir au 2ème étage. Partez vers l'est puis vers le nord par l'échelle. Montez enfin les escaliers et examinez la porte scellée pour rencontrer votre adversaire, Snow Villiers (ou sa seconde ou troisième forme si vous le rencontrez tardivement dans l'histoire).

À l'issue du combat, vous recevez 10'000 gils, 300 PV, 10 ATB max, 112 points de force et 28 points de magie mérités. Vous gagnez également un point de plus dans votre stock de PE. Examinez le point lumineux au sol sur votre gauche pour obtenir la [Capuche du spectre](#) avant de vous laisser tomber dans le puit pour revenir au 1er étage. Dirigez-vous alors vers l'ouest pour revenir au balcon surplombant la salle de bal. Sautez à l'étage inférieur et engagez-vous dans le couloir au sud pour sortir du palais et retourner à vos autres occupations.

3-1 - L'ange du Valhalla

À votre arrivée dans les Terres sauvages, vous apprenez rapidement la légende de l'ange du Valhalla, un chocobo particulier de la région. Dirigez-vous droit vers la ferme Canopus, au sud-est, et récupérez le coffre se trouvant à la limite nord-ouest du campement. Vous récupérez ainsi un [Symbole de diablotin](#). Parlez aux villageois ainsi qu'au docteur Gysahl pour en apprendre plus sur la légende locale. Dirigez-vous vers l'est puis vers le nord jusqu'à rencontrer deux chasseurs à dos de chocobo. Continuez en direction du nord-est jusqu'à apercevoir le Chocobogre, un boss que vous vous faites un plaisir d'éliminer. Regardez ensuite la scène cinématique mettant en scène le chocobo blanc, communément nommé ange du Valhalla.

Retournez au camp, suivez la nouvelle scène, puis donnez le [Légume Gysahl](#) offert par le docteur Gysahl à votre nouvel ami à plumes. Vous découvrez que le chocobo vous a pris en affection et que Lightning est la seule à pouvoir le nourrir. La quête annexe [Sauvez l'ange](#) démarre alors automatiquement.

3-2 - Un ange convalescent

La seconde quête principale des Terres sauvages consiste à nourrir votre chocobo afin de le soigner. Dans une première étape, il recouvre une certaine vigueur et peut être chevauché. Cette étape est réalisée à l'issue de la quête secondaire [Sauvez l'ange](#). La seconde étape est réalisée lorsque l'Ange du Valhalla retrouve l'usage de ses ailes. Il vous suffit de le nourrir avec des objets dénichés dans d'autres quêtes secondaires (non obligatoires celles-ci). La forme physique du chocobo est déterminée par un compteur caché et chaque objet rapporte un nombre de point

prédéterminé :

objet	points
Légume Gysahl	25
Légume Sylkis	40
Légume Tantal	40
Lait de brebis écrémé	30
Lait de brebis entier	40
Nectar Gysahl	40
Repas mythique	40
Fleur de Yeul (quête Le meilleur ami de l'homme)	50
Potioin vétérinaire	50

Le chocobo peut à nouveau utiliser ses ailes lorsque vous l'avez nourri pour un total de 250 points (notez que les ingrédients de la première étape de la quête entrent également dans le compte). Cette quête principale se termine et Hope vous indique de vous rendre au village de Poltae, au nord-ouest de la gare. L'endroit est accessible uniquement dès que votre ami à plume peut à nouveau voler. La quête suivante débute lorsque vous arrivez au point d'intérêt.

3-3 - Là où le Chaos sommeille

Cette dernière étape de la quête principale des Terres sauvages débute par une quête secondaire, [Tuer le temps](#). Cette dernière se termine lorsque vous arrivez à proximité de l'échelle menant au Temple de la déesse. Videz le coffre au sud-est de son [Chapelet de mendiant](#) avant de pénétrer dans l'édifice par le large pont suspendu. Votre tâche se complique puisque le temple en question est doté d'une malédiction qui fait graduellement baisser vos HP. Ce n'est pas un problème en mode facile mais nécessitera l'utilisation d'objets de soins dans les autres modes. Une scène s'active lors de votre arrivée dans le hall principal.

Après la scène, commencez par vider le coffre au nord de la salle afin de récupérer le sort [Ruine² N2](#), puis suivez les débris sur le bord droit de la salle pour accéder à un couloir menant à une salle. Une scène se déclenche lorsque vous débouchez dans ce nouvel espace. Vous rencontrerez Yeul à de nombreuses reprises dans le Temple, chacune matérialisant des plaques permettant d'accéder à la suite de votre cheminement. Attention toutefois, ces plaques ne restent pas longtemps actives et disparaissent après quelques secondes. Ne traînez donc pas dessus. Montez au niveau supérieur par le chemin accessible par les dalles. Une seconde Yeul matérialise les dalles qui vous permettent de traverser la salle de part en part. Avant de vous engagez dans le couloir au nord, faites un détour par le sud pour récupérer le sort [Feu³ N2](#). Au bout du couloir, vous débouchez sur une seconde salle. Parlez à la Yeul située à l'ouest de l'espace pour matérialiser des dalles en escalier en direction d'une plate-forme surélevée où se situe une nouvelle Yeul. De nouvelles

marches sont ainsi générées vers l'étage supérieur et une nouvelle prophétesse. Cette dernière active des marches menant à la sortie de la salle. Toutefois, vous pouvez apercevoir un coffre flottant sur un décombre sur votre gauche lorsque vous passez les dalles. Le détour en vaut la peine puisque vous récupérez le sort [Glace³ N2](#). Vous devez refaire une petite partie du chemin à partir de la plate-forme sur laquelle repose le coffre pour accéder au couloir suivant.

Videz le contenu du coffre qui s'offre à vous dans le couloir pour obtenir la [Prophétie de résurrection](#) avant de combattre la Protoflore qui se tient sur votre chemin et de déboucher dans la salle suivante. Escaladez les gravats pour passer dans la seconde partie de la salle et parlez à la Yeul présente. Montez sur la galerie et passez le petit couloir pour activer une nouvelle scène cinématique. À son issue, un nouveau chemin est libéré par des dalles surplombant la salle. Avant de vous engager dans le couloir droit devant vous en direction de la suite, prenez le temps de sauter en diagonale depuis les dalles sur la droite du balcon opposé pour ouvrir le coffre et récupérer la magie [Foudre³ N2](#). La dalle ayant disparu, vous devez refaire le chemin par le parterre de la salle avant de vous engager dans un long couloir en direction de la dernière salle de l'étage.

Faites attention lors de votre passage dans cette salle, vous vous déplacez dans la partie supérieure qui surplombe des endroits où vous êtes déjà passé. Si vous tombez, il peut vous en coûter un fâcheux détour. Montez sur les gravats au centre de la salle et accédez à une Yeul. Deux coffres peuvent être récupérés en passant par le chemin étroit et au-dessus du vide situé à gauche des dalles que fait apparaître la jeune femme. Vous récupérez par ce détour le sort [Tétraélément² N2](#) ainsi qu'une [Tiare carrée](#). Revenez sur vos pas jusqu'à la plate-forme où se trouve Yeul en faisant bien attention à ne pas tomber dans le vide. Empruntez alors le passage par les dalles jusqu'à une nouvelle plateforme où vous rencontrez Yeul. Depuis les dalles nouvellement apparues, vous pouvez accéder à un coffre contenant [Air³ N2](#). Vous ne pouvez malheureusement pas éviter de sauter dans le vide et de refaire un petit bout de chemin à moins d'utiliser la Chronostase pour éviter que la dalle par laquelle vous êtes arrivé ne s'évapore. Engagez-vous ensuite dans le couloir puis parlez à la Yeul sur votre passage pour faire apparaître les dernières dalles avant le dernier étage.

Après un long couloir, vous débouchez sur une salle où un [Apanda](#) vous attend. Vous ne pouvez éviter le combat contre cet adversaire qui peut se révéler redoutable suivant votre avancement dans le jeu. Passez dans la pièce voisine et parlez à la Yeul dans l'angle de la pièce. Les dalles vous permettent d'accéder au balcon, à un petit couloir puis à une nouvelle cinématique mettant en scène Yeul. À son issue, traversez la salle par les dalles pour accéder au balcon opposé et engagez-vous dans le couloir. Lors du premier embranchement, faites un détour à droite pour récupérer le sort [Tétraélément N2](#) avant de continuer à destination de la dernière salle du Temple, l'Autel de la déesse. Combattez Caius Ballad pour recevoir 120 PV, 10 ATB max, 56 points de force, 126 points de magie ainsi qu'un

emplacement supplémentaire pour vos objets de soin. À l'issue de la scène, examinez le point lumineux au sol pour récupérer [Vengeance du Chaos](#) et ainsi terminer cette troisième quête principale du jeu.

4-1 - Les bandits du désert

À votre arrivée à la gare des dunes de la mort, vous apprenez quelques petites choses des gens des environs. Activez ensuite la stèle de pampa rouge située à quelques pas au nord du parvis. Activez les stèles que vous rencontrerez vous permet de gagner en vitesse de déplacement en ayant l'opportunité d'effectuer des téléportations instantanées. Partez alors droit au nord de la gare jusqu'à apercevoir des ruines qui cachent la Porte Sud des Ruines. N'y entrez pas pour le moment mais dirigez-vous quelques pas au nord-ouest de cette position pour découvrir un coffre visible sur le sable qui contient un [Poignet de métal](#). Continuez votre route vers le nord puis légèrement à l'est pour apercevoir d'autres ruines. Outre la Porte Nord des Ruines, l'endroit est intéressant car une stèle de pampa est située à proximité. Continuez vers le nord et montez le petit chemin lorsque vous arrivez à la limite de la plaine principale. En surplomb, un coffre contenant [Aéro-impact N2](#) vous attend.

Dirigez-vous vers l'ouest depuis votre position pour activer une nouvelle stèle pampa, puis engagez-vous dans le chemin qui va vers le sud-ouest (le chemin en direction du nord est pour le moment bloqué par une tornade). Empruntez en premier le chemin en surplomb qui semble sans issue sur votre carte. À son bout, vous récupérez un [Crux du pèlerin](#). L'objet flotte à la limite de l'impasse. Sautez ensuite en bas la falaise et dirigez-vous droit au sud pour apercevoir un coffre à l'extrémité de cette zone nommée Fleuve asséché. Récupérez son contenu, un [Misanga étoilé](#), avant de reprendre votre route vers le nord-ouest. Dirigez-vous vers les ruines que vous apercevez bientôt et activez la stèle pampa située à l'extérieur de l'entrée du Temple de la tablette, que vous aurez l'occasion de parcourir plus tard. Avant de vous remettre en route, dénchez le [Carburant pour Bhakti](#) situé proche de l'entrée et indiqué au sol par un halo lumineux.

Dirigez-vous droit à l'est puis au nord-est pour arriver au lieu de la [quête principale 5-6](#). Si vous ne l'avez pas réalisée, faites-le pour ouvrir l'accès au Phare de l'oasis. Vous y dénchez trois [Carburant pour Bhakti](#), la [Clé du désert](#), un [Diadème d'ange](#) ainsi qu'une [Barrette d'argent](#) (ce dernier coffre vous coûte 4 PE). Ceci fait, dirigez-vous vers l'ouest et récupérez les [Secrets de Pampafro](#) dans la petite plaine située à la sortie du Phare de l'oasis, dans une niche au sud. Dirigez-vous au nord jusqu'à tomber sur un forgeron ambulant. Continuez votre route en suivant le bord droit de votre chemin. Après un coude, vous dénchez dans un coffre des [Perles irisées](#) juste après votre entrée dans les Sables d'Atomos. Lorsque votre chemin se sépare en deux (un petit chemin vers l'est et une plaine vers le nord), ouvrez le coffre situé au début du chemin pour récupérer un [Voile de fée](#), revenez quelques mètres en

arrière et dirigez-vous au nord pour récupérer la [Loupe](#), indiqué par un halo lumineux au centre de la plaine. Continuez alors encore un peu vers le nord pour tomber sur de nouvelles ruines abritant l'entrée du Temple de la tablette, un nouveau [Carburant pour Bhakti](#) ainsi qu'une stèle de pampa qu'il est intéressant d'activer. Empruntez ensuite le chemin qui part depuis le sud-est de votre position. Sur la droite du chemin, vous découvrez facilement un autre [Crux du pèlerin](#) si vous avez utilisé votre premier objet pour la [quête principale 5-6](#). Lorsque le chemin se sépare à nouveau, ouvrez le coffre situé au sud de l'intersection et récupérez les [Secrets de Terraglouton](#). Puis engagez-vous dans le chemin qui part en direction de l'ouest, montez la pente puis récupérez le contenu d'un nouveau coffre, les [Bracelets de sérénité](#). À l'intersection suivante, passez par le sud et récupérez le [Bandana de corsaire](#) dans un coffre avant d'accéder au village du Ruffian. Activez la stèle de pampa, entrez dans le bâtiment et videz le coffre de l'étage de son contenu, les [Secrets de Gurangatch](#), avant de parler à Adonis deux fois dans le couloir nord de l'étage inférieur.

4-2 - Bandit en devenir

Téléportez-vous à la statue de pampa du Passage de l'Ire divine que vous avez probablement activée en venant au village. Sinon, faites le chemin à pied dans les dunes pour arriver par le sud dans le chemin situé droit au sud du village. Le chemin est bloqué par une tempête. Activez la stèle à proximité de la tornade à l'aide d'une [Crux du pèlerin](#), puis affrontez le [Gurangatch](#) qui vous attaque. Une fois le passage libéré, dirigez-vous droit sur le village pour parler à nouveau à Adonis. Vous retrouvez une vieille connaissance, l'énergique Fang, qui se joint à vous jusqu'à la conclusion de cette quête principale. Dirigez-vous ensuite à l'extrémité nord-est de la plaine principale située au nord de la gare, plus précisément dans le Sablon des géants. Entrez dans les ruines du Temple et parlez au bandit posté vers la grille pour débiter la suite.

4-3 - Les ruines de la Clavis

Suivez le couloir devant vous jusqu'à activer la stèle pampa de la Salle du couchant. Continuez et ouvrez le coffre contenant une [Cravate de garde](#) juste avant de prendre l'échelle pour descendre au 2ème sous-sol. Une petite cinématique vous explique le fonctionnement des portes de l'endroit. Elles s'ouvrent et se ferment chaque heure, vous devrez donc parfois patiemment attendre devant une porte fermée si vous souhaitez ramasser l'entier des trésors.

Mettez-vous en route et faites le chemin jusqu'à l'extrémité sud du 2ème sous-sol. Une pièce centrale carrée est entourée par huit autres pièces carrées de petites tailles. Les trois pièces situées à l'ouest contiennent des coffres mais ne sont pas accessibles en tout temps puisque des portes minutées bloquent votre route. Du sud au nord, les salles abritent [Fragilité N2](#), [Lenteur N2](#) ainsi qu'une [Camée de](#)

[nacre](#). La sortie menant à l'étage inférieur est quant à elle située dans la salle nord.

Le début de ce 3ème sous-sol se présente sous la forme d'un couloir nord-sud, bordé à l'ouest et à l'est de six petites salles carrées. Des portes minutées vous permettent d'accéder à des trésors dans les salles nord-ouest, nord-est et sud-est. Vous récupérez respectivement [Défaillance N2](#), un [Brassard blanc](#) et un [Talisman enchanté](#). Empruntez ensuite la sortie située dans la salle sud-ouest après avoir activé le cube qui y est situé afin d'ouvrir la porte. À l'embranchement suivant, prenez le couloir qui part en direction de l'ouest et qui oblique en direction du nord. Activez la statue pampa du Portail sacré, puis examinez la porte verrouillée pour lancer une petite scène cinématique.

Revenez à l'embranchement précédent et partez cette fois par le couloir sud. Vous obtenez une première [Crux du pèlerin](#) dans la salle suivante qui vous sert à ouvrir une entrée directe vers cette section des ruines depuis les dunes. La salle suivante, située au nord-ouest, abrite à nouveau une [Crux du pèlerin](#). Si votre inventaire contient déjà trois [Carburants pour Bhakti](#), parlez au petit robot situé au nord pour terminer immédiatement la quête [Longévité mécanique](#). Ceci fait, dirigez-vous au sud pour arriver dans le long couloir est-ouest. Deux petites salles situées au nord, dont une bloquée par une porte minutée, abritent deux nouvelles [Crux du pèlerin](#) ainsi que l'[Étude de la sauvagerie](#). À l'extrémité ouest du long couloir, activez le cube pour ouvrir une porte en direction du nord. Au centre de la salle à laquelle vous accédez, activez le socle pour lancer une petite scène cinématique.

4-4 - Triptyque morcelé

Les tablettes convoitées se situent dans les trois Temples de la tablette, situés dans les zones des Sables d'Atomos, du Fleuve asséché et du Cimetière des colosses. Une stèle pampa est située à proximité de l'entrée de chaque temple, et vous avez probablement activé l'une ou l'autre lors de votre chemin de la gare à Ruffian. La topologie de ces trois lieux est particulièrement simple puisqu'elle est composée d'un unique couloir bouché à mi-parcours par une porte dont l'accès est accordé si vous activez une stèle grâce à une [Crux du pèlerin](#). À son extrémité, vous découvrirez le morceau de la tablette. Notez d'ailleurs qu'un nouveau marchand s'installe à Ruffian à l'issue de la quête 4-3. Ce dernier peut vous être d'un grand secours puisqu'il vous vend pour 1'000 gils des [Crux du pèlerin](#) supplémentaires. Les Temples de la tablette abritent de plus des coffres sur votre passage. Vous devriez ainsi découvrir un [Carburant pour Bhakti](#) et une [Résine antalgique](#) dans le temple de la zone du Fleuve asséché, une [Promesse de sang](#) dans le temple du Cimetière des colosses ainsi qu'un [Carburant pour Bhakti](#) et une [Bille de verre](#) dans le temple des Sables d'Atomos.

Une fois en possession des trois fragments de la tablette, téléportez-vous au Portail sacré. Faites le chemin jusqu'à la salle dans laquelle vous avez appris l'existence de

ces morceaux de tablettes au cours d'une cinématique. Placez la tablette sur le socle puis emparez-vous du [Fragment de Crux](#) à l'entrée de la salle. Dirigez-vous dans le couloir vers le sud puis passez dans le couloir vers l'ouest. La salle dans laquelle vous débouchez est bloquée par un [Gurangatch](#) qu'il vous faut éliminer. Partez ensuite par le couloir ouest. La zone de la Chambre dorée est un véritable labyrinthe. Des trous dans le sol, accompagnés par des échelles, vous permettent de passer d'un niveau à l'autre. À l'entrée, récupérez tout d'abord le [Trèfle d'argent](#) puis la [Crux du pèlerin](#) un peu à l'est. Avancez encore de quelques mètres vers l'est puis laissez-vous tomber dans le trou pour récupérer au niveau inférieur un [Torque maudit](#). Remontez à l'étage et partez vers le sud. Au premier embranchement, récupérez l'[Ongle démoniaque](#) quelques mètres à l'ouest avant de récupérer la [Crux du pèlerin](#) dans la salle est. Laissez-vous tomber à l'étage inférieur par le trou que vous avez contourné pour récupérer le dernier objet, récupérez l'[Épine de rapidité](#) à proximité de votre point de chute, puis passez dans la salle ouest où la stèle pampa de la Chambre dorée vous attend. Si vous désirez récupérer [Poison N2](#), attendez que la porte minutée située à l'est de votre point de chute s'ouvre. Sinon, empruntez le passage en direction du sud pour tomber nez-à-nez avec un [Terraglouton](#), l'une des pires rencontres de ces ruines. Un détour par l'ouest, puis par le sud, vous permet de récupérer un [Chouchou de satin](#) et une [Crux du pèlerin](#). Notez toutefois que plusieurs portes minutées peuvent gêner votre progression. Enfin, laissez-vous tomber dans le trou à l'est de la position du combat contre le [Terraglouton](#), non sans récupérer au passage une nouvelle [Crux du pèlerin](#).

Le 5ème sous-sol ne contient que peu de subtilités. Avancez dans le long couloir pour débouchez dans une grande salle carrée. Au nord-ouest de l'espace, une porte minutée vous permet d'accéder à des [Gantelets de l'aube](#). Le couloir nord-est contient une autre [Crux du pèlerin](#). Passez finalement dans la petite pièce du sud-est pour activer l'ouverture de la porte menant à une échelle en direction du niveau supérieur.

De retour au 4ème sous-sol, passez dans la grande salle située à l'ouest. Vous croisez à cet endroit Nolan, ce qui vous permet d'activer la quête secondaire [La créature ultime](#). La salle contient en outre un [Peigne hirondelle](#), une [Crux du pèlerin](#), ainsi qu'un [Scarabée en or](#). Une porte minutée au nord vous permet en outre d'accéder à une [Épingle rafale](#). Déverrouillez ensuite la porte au nord-ouest de la grande salle pour ouvrir un nouvel accès depuis les Dunes par la Porte sud. Finalement, sortez de l'espace par le couloir sud-est. Au bout de ce couloir bordé de statues, interagissez avec le socle pour activer une scène cinématique. Récupérez alors un second [Fragment de crux](#) à l'entrée de la salle. La statue Pampa la plus proche est celle située dans les dunes, à la Porte sud, dont vous venez de libérer l'accès. Téléportez-vous alors au Portail Sacré que vous avez déjà activé auparavant. Au nord-ouest de la stèle pampa, engagez-vous dans le long couloir pour examiner la fresque et récupérer le dernier [Fragment de crux](#). Il ne vous reste plus qu'à ouvrir la porte située au nord de la stèle pampa du Portail sacré à l'aide du [Crux de la sainte](#) que vous venez d'obtenir.

4-5 - La Clavis

Fang quitte votre groupe dès que vous entrez dans la Chambre de la Clavis, réfléchissez donc à deux fois avant de vous y aventurer si il vous reste des quêtes secondaires à réaliser dans les dunes. Sinon, lancez-vous dans le combat final de la zone contre [Grendel](#) (Jours 1 à 7) ou [Parandus](#) (Jours 8 à 13). À l'issue du combat, vous terminez la quête principale des Dunes de la mort et recevez un emplacement pour objet supplémentaire, 540 PV, 10 ATB max, 28 points de force ainsi que 56 points de magie. Un point lumineux au sol vous permet également de récupérer la [Capuche de goule](#).

5-1 - Père et fils

Rendez-vous avec Sazh, une vieille connaissance de Lightning, à l'extrémité nord des Terres sauvages. Il a élu domicile dans une épave de vaisseau que vous ne pouvez accéder qu'une fois que l'Ange du Valhalla a retrouvé l'usage de ses ailes. Récupérez au passage le [Gyroscope cassé](#) situé dans un coffre à proximité de l'échelle menant à l'intérieur de l'habitacle utilisé comme foyer par Sazh. Votre quête est relativement simple et courte, elle consiste à rapporter des fragments à votre vieil ami.

5-2 - Suivez le poussin bleu

Dès la fin de la première discussion, débute la seconde partie de cette quête principale. Un poussin bleu vous guide à l'extérieur en direction d'un coffre qui vient d'apparaître. Ouvrez-le pour récupérer le [Fragment d'espièglerie](#).

5-3 - Passez au tableau

Pour récupérer le second fragment, parlez à Chocolina à l'un des tableaux de prières de Nova Chrysalia. Acceptez la mission spéciale "La clé de mon coeur" et récupérez le [Jeton spécial](#) dans un coffre situé sur la Grand-Route qui part au sud des Terres sauvages. Apportez-le à Chocolina pour recevoir en récompense le [Fragment d'allégresse](#).

5-4 - Approvisionnez le commerce

Vous devez au préalable avoir terminé les quêtes annexes [Chasseuse de graines](#) ainsi que [Notre havre de paix, Kupo !](#). Rendez visite à un alchimiste dans l'une des quatre régions et acceptez de lui donner le [Cristal de Mog](#). Il vous remet alors en échange le [Fragment de lumière](#).

5-5 - Triomphez à l'abattoir

Parlez à Zoé entre 19h00 et 03h00 à l'entrée de l'arène de Yusnaan. Acceptez le "match spécial" et triomphez du [Zaltys](#) pour obtenir le [Fragment de bravoure](#).

5-6 - Affrontez les tempêtes

Le dernier objet convoité, le [Fragment d'âme](#), est détenu par le [Pampafro](#), une créature des Dunes de la mort. Le monstre est situé dans un tourbillon de poussière à l'entrée du Phare de l'oasis. Pour y accéder, vous devez interrompre la tempête en utilisant un [Crux du pèlerin](#) sur la stèle à proximité. Cet objet peut être déniché en plusieurs emplacements de la zone.

5-1 - Père et fils (suite)

Lorsque vous rapportez les fragments à votre ancien ami, vous obtenez 5000 gils, un PE supplémentaire, un emplacement pour un objet de soin additionnel ainsi que les ornements [Poussin jaune](#) et [Ecusson de Dajh](#). Vous mettez également un terme à cette cinquième quête principale du jeu.

Le dernier jour

À l'issue du 12ème jour (ou du 13ème si vous avez débloqué cette [quête secondaire](#)), différentes vidéos cinématiques vous introduisent dans la dernière ligne droite du jeu. Vous reprenez le contrôle de Lightning à Luxerion, dans le Saint-quartier. Vous ne pouvez toutefois plus revenir en ville. Entrez dans la cathédrale en supprimant les monstres et gardes qui se mettent en travers de votre chemin. Au bout de la passerelle, au niveau du point d'intérêt signalé sur votre carte, une nouvelle cinématique fait la transition jusqu'à votre entrée dans le donjon final, le Temple de la lumière.

Votre chemin jusqu'au sanctuaire divin est tout tracé, bien qu'il ne soit pas rectiligne. En chemin, trois salles situées de part et d'autre du couloir abritent la [Révélation divine](#), une [Plume rouge](#) ainsi qu'un [Peigne rouge](#). À la porte du sanctuaire, Fang vous attend en livrant bataille. Aidez votre vieille amie avant de vous avancer vers l'entrée de la salle principale, ce qui a pour effet de lancer une longue vidéo de transition. À son issue, Mog s'installe à l'est de la salle et vous offre la possibilité de remplir vos réserves d'objets ou de faire évoluer vos compétences comme un artisan. Avant de passer la Porte de la genèse et de livrer l'ultime bataille, quatre défis s'offrent à vous dans les couloirs nord-est, nord-ouest, sud-est et sud-ouest. Le principe de ces défis est simple : réussir trois combats successifs prédéterminés, un dans chaque salle que vous aurez à traverser dans chacun des quatre couloirs. La plupart ne vous poseront pas de problèmes particuliers. Méfiez-

vous toutefois du [Terraglouton](#) et de la [Khimaira](#), deux adversaires à ne pas sous-estimer. Notez qu'avant de pouvoir vous lancer dans un couloir, vous devez a préalable avoir terminé le couloir précédent dans lequel vous vous êtes engagé. Notez également que si vous avez déjà exterminé l'espèce du monstre qui devrait être présent dans la salle, vous n'aurez pas à livrer bataille. Chaque couloir renferme à son extrémité une puissante magie. Vous récupérez donc par ces défis [Fission N1](#), [Glaciation N1](#), [Tornado N1](#) ainsi que [Fulguration N1](#). Au terme des quatre épreuves, placez-vous sur l'autel au centre du sanctuaire pour obtenir votre récompense finale, l'[Arme ultima](#) et le [Bouclier ultima](#).

Si vous souhaitez réaliser la quête [Le maître des derniers](#) dans une nouvelle partie +, soyez sûr d'avoir éliminé les spécimens Oméga de la zone. Ensuite, poussez la Porte de la Genèse pour affronter [Bhunivelze](#) et ainsi terminer Lightning Returns. Vous débloquez par la même occasion le mode difficile du jeu. N'oubliez pas de sauvegarder votre progression lorsque le jeu vous le propose pour pouvoir redémarrer en mode difficile dans une Nouvelle partie +. Dans l'éventualité où il vous serait impossible de battre le dernier boss (ce qui n'est pas totalement impossible, il est vraiment difficile), sachez qu'un Cristal de Rédemption est disponible dans le Sanctuaire divin. Activez-le pour bénéficier d'une Nouvelle partie +, vous permettant d'augmenter les caractéristiques de Lightning pour revenir botter les fesses de votre adversaires.