



Table of Contents

Chapitre 1 - Trois heures qui ont changé le monde.....	3
Mission 0 - Reprendre Akademeia	3
Chapitre 2 - La bannière Vermillon.....	5
Mission 1 - La première mission des aspirants	5
Mission 2 - Reconquête de Rubrum	7
Mission 3 - L'assaut de la forteresse de Togoreth	9
Chapitre 3 - Armes de destruction massive.....	11
Mission 4 - L'infiltration d'Iscah	11
Mission 5 - Assaut sur Ingram	13
Chapitre 4 - La disparition de la dernière reine.....	16
Mission 6 - Évasion de la capitale impériale	16
Chapitre 5 - La bataille de Judecca.....	19
Mission 7 - La libération d'Eibon	19
Mission 8 - La bataille de Judecca	21
Chapitre 6 - Terres de sang - La décision du chancelier.....	24
Mission 9 - L'assaut du Grand Pont	24
Chapitre 7 - Le destin des cristaux - La bataille éternelle.....	26
Mission 10 - Les dernières heures du royaume	27
Mission 11 - Capture de la capitale impériale	28
Chapitre 8 - Verdict : Tempus Finis.....	29
Mission 12 - L'invasion des Rursus	29
NG+ Chapitre 1 - Trois heures qui ont changé le monde.....	32
NG+ Mission 0 - Reprendre Akademeia	32
NG+ Chapitre 2 - La bannière Vermillon.....	33
NG+ Mission 1 - La première mission des aspirants	33
NG+ Mission 2 - Reconquête de Rubrum	33
NG+ Mission 3 alternative - Percée chez l'ennemi	33
NG+ Chapitre 3 - Armes de destruction massive.....	35
NG+ Mission 4 - L'infiltration d'Iscah	35
NG+ Mission 5 alternative - Raid dans la brume	35
NG+ Chapitre 4 - La disparition de la dernière reine.....	36
NG+ Mission 6 alternative - Tirer parti du cessez-le-feu	37
NG+ Chapitre 5 - La bataille de Judecca.....	38
NG+ Mission 7 - La libération d'Eibon	39
NG+ Mission 8 alternative - Prise de Concordia	39
NG+ Chapitre 6 - Terres de sang - La décision du chancelier.....	40
NG+ Mission 9 alternative - La dernière ligne de défense	40
NG+ Chapitre 7 - Le destin des cristaux - La bataille éternelle.....	41
NG+ Mission 10 - Les dernières heures du royaume	42
NG+ Mission 11 alternative - Le combat de Machina	42
NG+ Chapitre 8 - Verdict : Tempus Finis.....	44
NG+ Mission 12 - L'invasion des Rursus	44
NG++.....	44
NG++ - Quêtes secondaires et archives d'Akademeia	44

Chapitre 1 - Trois heures qui ont changé le monde

Mission 0 - Reprendre Akademeia

À l'issue de la scène d'introduction du jeu, vous prenez le contrôle d'Ace dans la zone des Portes de l'Oiseau Vermillon. Dirigez-vous vers le nord en affrontant les troupes ennemies. Après avoir tué l'officier adverse, les portes s'ouvrent. Prenez le temps de passer sur le portail lumineux pour soigner vos personnages, puis grimpez les escaliers sur la droite de la porte pour accéder à votre premier trésor, une [Potion](#). Vous noterez d'ailleurs que les objets sont peu visibles et indiqués uniquement par une petite lumière au sol.

Passez ensuite les portes pour accéder à la zone de la Place des Murailles. Tuez les trois soldats adverses avant qu'une petite scène cinématique vous indique l'arrivée d'un vaisseau peu commode. Évitez les boules de feu qu'il vous envoie pendant une à deux minutes avant qu'il ne s'en aille. Montez la volée de marche située à l'est, puis examinez le centre de la zone pour découvrir une [Plaque d'identité](#) au sol. Activez le tableau de commande au nord de la zone après vous être servi du portail de récupération.

La zone du Pont Tasuki regorge de soldats ennemis, dont certains sur des balcons ne sont accessibles qu'à distance. Cette petite information vous sera utile au cours de votre aventure, vous devez en tout temps avoir un combattant qui peut attaquer à distance par son arme ou le biais de sorts magiques. Avant de vous diriger droit vers la zone suivante, prenez le temps de ramasser au sol une [Super-potion](#) ou une [Maxi-potion](#). Vous venez de découvrir une autre information importante, les trésors ramassés au sol sont généralement aléatoirement déterminés par le jeu entre plusieurs objets (certains peuvent d'ailleurs être indisponible lors de votre première partie).

La zone de la Place Rubrum vous met face à un terminal nommé Reliques Mnémoniques. Cet étrange appareil vous sera d'une grande utilité au cours de votre aventure puisque c'est lui qui vous permet, entre autres choses, de sauvegarder votre progression. Une nouvelle [Plaque d'identité](#) à récupérer est indiquée au sol. Passez ensuite par la sortie est pour accéder à l'aérodrome.

Dans ce nouvel espace, votre but est d'accéder à un interrupteur devant vous en direction de l'est. Une fois activé, une plate-forme vous ouvre le chemin vers la moitié nord de la salle. Un officier dans une armure magitek nommée Nymrod constituera votre première cible un peu plus coriace. Un élévateur est accessible après le combat pour passer à la suite.

Votre arrivée dans le Vaisseau-Amiral n'est pas passée inaperçue et quelques

soldats se placeront en travers de votre route. La zone suivante, la cale du vaisseau, contient de nouveaux soldats ainsi qu'un officier. À l'autre extrémité du vaisseau, votre petite troupe d'assaut place une bombe à un endroit stratégique. De retour dans la cale, utilisez le portail de régénération qui est apparu puis éliminez les soldats de la zone, et notamment un officier dans une armure magitek, avant que les flammes ne vous atteignent. Votre groupe émerge alors du vaisseau et se retrouve à nouveau dans l'aérodrome.

À l'extrémité est, un [Élixir](#) ou un [Éther](#) est à récupérer avant de sortir de la zone par le côté ouest. De retour sur la Place Rubrum, une [Potion](#) ou un [Super-éther](#) peut être récupérer à l'emplacement où se trouvait le Bahamut lors de votre premier passage. Dirigez-vous ensuite vers le nord.

La Place de la fontaine vous met au prise avec deux Nymrods que vous ne devriez pas avoir trop de mal à éliminer. Prenez le temps de monter les marches d'escalier en face de votre point d'arrivée afin de récupérer une [Ration tonifiante](#) ou une [Super-potion](#). Votre destination finale est l'arène, située à l'ouest de la fontaine. Dáinsleif vous attend, sera votre premier boss du jeu et clôture également cette mission d'introduction. La récompense spéciale de cette mission et de débloquent le sort Feu TRO.

Après la cinématique, vous débutez votre premier jour comme étudiant de la classe zéro, cette unité d'élite auparavant secrète d'Akademeia. Avancez en direction de la fontaine pour être accueilli par une fille du nom d'Aki. Elle vous propose de vous rendre dans la salle de classe zéro. Entrez dans le bâtiment principal puis passez la porte ouest pour accéder à l'antichambre zéro où se trouve une Relique Mnémonique dont vous vous servirez souvent au cours de votre aventure. La porte ouest vous mène directement à l'Amphi zéro, votre fameuse salle de classe. Vous y faites la connaissance de Mog, le responsable logistique de votre groupe. Approchez-vous de lui pour en apprendre un peu plus.

Après une courte scène, faites la connaissance d'Arya, une marchande quelque peu introvertie, puis passez par la porte nord pour vous rendre au cimetière. Après la scène, Mog vous en apprend un peu plus sur l'écoulement du temps dans le jeu.

Avant la prochaine mission, vous avez six heures de libre devant vous. La vie de la classe zéro est rythmée par des missions, espacées par des pauses. Ces moments permettent d'effectuer les quêtes secondaires du jeu. Il n'est toutefois pas possible de toutes les réaliser dès la première partie du jeu. Un second ou même un troisième passage dans le scénario devrait vous permettre de découvrir les recoins cachés du monde de Final Fantasy Type-0. Le principe est le suivant : si vous quittez Akademeia pour une quelconque raison, le compteur est diminué de six heures. Chaque événement de quête retire deux heures au compteur. Les requêtes quant à elles ne vous prennent pas de temps (mais demandent souvent de

posséder un objet qui se récupère en dehors d'Akademeia).

Tableau des récompenses :

Aspirant	Officier	Agito
Sort Feu TRO	Harnais de force	Brassard de cristal

Le rang S est obtenu pour un temps de moins de 8 minutes. Il faut de plus récolter 40 animas.

Tableau des récompenses du rang S :

Aspirant	Officier	Agito
Bague de fer (15/32)	Bracelet de platine (1/4)	Bracelet de mithril (1/4)
Bracelet de fer (13/32)	Masque de sable (1/4)	Masque de tempête (1/4)
Méga-élixir (1/8)	Masque de pluie (1/4)	Masque de canicule (1/4)
	Masque de brouillard (1/4)	Masque de blizzard (1/4)

Quêtes secondaires conseillées :

- [Événements et tâches disponibles entre les missions 0 et 1](#)

Une fois que votre compteur est arrivé à zéro, vous êtes invité à vous rendre dans la salle de la classe zéro. Votre commandant vous explique brièvement votre objectif et vous demande de sortir de la ville par la porte située au sud de la fontaine. Vous arrivez sur la carte du monde, dans lequel des combats aléatoires peuvent survenir. Votre objectif est la ville de McTighe, située droit devant vous lorsque vous sortez de la ville.

Chapitre 2 - La bannière Vermillon

Mission 1 - La première mission des aspirants

Dans cette première zone du Centre-ville de McTighe, éliminez les soldats avant de récupérer une [Ration tonifiante](#) ou une [Ration de combat](#) au bout du chemin situé sur la droite peu avant de changer de zone.

La seconde zone du Centre-ville, en forme de croix, abrite de nouveaux soldats. Empruntez ensuite le chemin sur votre droite, en direction de l'est.

La troisième zone du Centre-ville de McTighe contient quatre nouveaux ennemis ainsi qu'une [Plaque d'identité](#) au sol à l'endroit où le chemin part sur la gauche.

Vous avez deux tâches à accomplir dans la quatrième zone du Centre-ville. Tout

d'abord, éliminez le commandant adverse afin de disperser les troupes ennemies. Dénichez ensuite un [Tonifiant](#) ou un [Kit de survie](#) au bout du chemin situé au fond à droite puis vers le sud. Revenez ensuite de deux zones en arrière jusque dans la zone en croix, puis empruntez le chemin sur votre droite en direction du nord.

Dans cette zone nommée Frontière impériale, Mog vous propose de contourner les ennemis pour les prendre à revers en n'empruntant pas les escaliers sur votre droite et en continuant votre chemin tout droit. Vous revenez pour un court instant dans une zone nommée Centre-ville de McTighe, dans laquelle un point lumineux au sol situé à l'extrémité ouest vous permet de récupérer une [Ration tonifiante](#) ou une [Ration de combat](#). Empruntez l'autre sortie pour revenir dans la zone de la frontière impériale, dans le dos de vos ennemis. Ce détours vous a permis d'obtenir un objet, mais également de détruire les tourelles automatiques en les prenant de dos. Notez qu'il est naturellement possible de les détruire par la force pure. Des soldats ainsi qu'un commandant doivent également être éliminés avant de passer à la suite. La sortie de la zone se trouve en haut des escaliers sur la droite, en direction de l'est.

Cette nouvelle zone du Centre-ville de McTighe vous demande à nouveau d'éliminer des soldats adverses, dont certains ne sont accessibles qu'à distance. Un portail de régénération est également disponible au sud de la zone. Votre chemin continue toutefois en direction du nord.

Supprimez le commandant adverse avant d'obliquer sur la gauche pour suivre la rue de cette nouvelle zone du Centre-ville. Vous accédez à la Place en ruine, une zone dans laquelle un [Kit de survie](#) ou une [Ration tonifiante](#) sont disposés au sol.

La dernière zone, nommé l'État-major de Milites, vous oppose à un commandant équipé d'une armure Nymrod. Ne vous souciez pas des soldats qui apparaissent et frappez directement sur votre cible principale pour terminer votre mission en recapturant la ville de McTighe.

Vous disposez de 12 heures de libre pour effectuer vos quêtes annexes et tâches secondaires comme les événements et les requêtes.

Tableau des récompenses :

Aspirant	Officier	Agito
Remède au planton / Aria Chemise pare-balles	Bague de mithril à l'arsenal	Bague de diamant à l'arsenal

Le rang S est obtenu pour un temps de moins de 6 minutes. Il faut de plus récolter 48 animas.

Tableau des récompenses du rang S :

Aspirant	Officier	Agito
Manuel de Feu (7/32)	Brassard de mithril (1/4)	Gourmets de platine (1/2)
Manuel de Glace (7/32)	Livre du Feu (1/4)	Bague runique (1/4)
Manuel de Foudre (7/32)	Livre de la Glace (1/4)	Bracelet stellaire (1/8)
Manuel de défense (7/32)	Livre de la Foudre (1/4)	Broche d'or (3/32)
Méga-élixir (1/8)		Ruban (1/32)

Quêtes secondaires conseillées :

- [Cristal de Mizua](#)
- [Événements du Dr. Kazusa](#)
- [Événements d'Emina](#)
- [Événements et tâches disponibles entre les missions 1 et 2](#)

Mission 2 - Reconquête de Rubrum

Lorsque votre compteur de temps atteint zéro, vous êtes à nouveau appelé à vous rendre dans l'Amphi zéro, votre salle de classe. Votre commandant vous explique alors le but de la mission, qui est de reconquérir les villages situés aux alentours de McTighe, reconquis précédemment. Sortez de la ville pour obtenir une petite explication de la part de Mog à propos de ce mode de jeu, un simpliste RTS (de l'anglais *Real Time Strategy*, soit un jeu de stratégie en temps réel).

Approchez tout d'abord de McTighe pour apercevoir une colonne de soldats sortir du village en direction de la Base 1, un avant-poste situé non loin. Votre tâche est pour le moment d'aider les soldats du dominion à éliminer les soldats adverses. Le mode de combat est similaire à ce que vous avez vécu auparavant. Ciblez les groupes adverses et attaquez-les selon les pouvoirs de votre personnage actif. Vous remarquerez que les soldats de Rubrum avance peu à peu jusqu'à encercler la Base 1, qui passe sous votre contrôle.

Une fois cet avant-poste en votre possession, une batterie de lance-missiles automatiques apparaît au sud de la Base 1. Éliminez cet ennemi comme n'importe quel autre. Revenez ensuite vers la Base 1 et cliquez sur cet avant-poste pour avoir l'opportunité de sélectionner le type de soldat à utiliser et la cible à attaquer. Utilisez les troupes brasier de préférence et attaquez le village d'Aqvi, au sud, comme vous l'avez fait précédemment pour l'avant-poste.

Lorsque les défenses d'Aqvi sont tombées, pénétrez dans la ville en cliquant sur le village. Il n'y a que deux zones à parcourir, la Place Sud et l'Avenue Sud. Un décompte de cinq minutes est lancé avant que le commandant de la place s'enfuit. Dirigez-vous donc rapidement vers la seconde zone pour éliminer rapidement le Major Herriot, votre cible. Ceci fait, Mog vous demande encore de récupérer cinq animas avant le succès de cette partie de la mission. Des soldats apparaissent à

l'infini près de l'emplacement où se trouvait le major, vous n'aurez donc aucun mal à en éliminer quelques uns pour récupérer les objets demandés.

De retour sur la carte du monde en mode RTS, demandez à la ville d'Aqvi d'attaquer la Base 2, située au nord de la Base 1, toujours avec des troupes de type brasier. Revenez au premier avant-poste conquis, et demandez leur également d'attaquer la Base 2. La prise de ce second avant-poste ne sera pas très longue et vous n'avez pas besoin de vous y rendre pour attaquer les soldats ennemis puisque vous envoyez des troupes depuis deux emplacements. Cependant, les forces de l'empire de Milites vous réservent une surprise. Jusqu'à la prise de la Base 2, des troupes mécanisées puissantes vont sortir du village de Corsi, au nord, pour attaquer McTighe. Vous ne devez pas laisser ces troupes conquérir ce village, sous peine d'échouer la mission. Utilisez les compétences de votre personnage pour les éliminer. N'oubliez cependant pas d'utiliser des potions afin d'éviter à votre combattant une mort certaine. Ces troupes ripostent à vos assaut et retireront rapidement une barre complète de HP.

Dès la prise de la Base 2, éliminez les dernières troupes mécanisées qui attaquent McTighe avant de vous diriger au nord vers Corsi. Pénétrez dans la ville et éliminez les soldats des deux premières zones, la Rue Principale et la Ruelle. Votre cible, le lieutenant Hamilton, est située dans la troisième zone nommée Place centrale. Il se cache derrière une armure magitek que vous n'aurez probablement pas de mal à éliminer en esquivant ses assauts en vous déplaçant sur ses positions arrières tant que vous le pouvez. La mission se clôture dès votre victoire sur le commandant des forces de Milites.

Tableau des récompenses :

Aspirant	Officier	Agito
Bague d'or	Couronne d'hypnose	Couronne d'archimage

Le rang S est obtenu pour un temps de moins de 20 minutes. Il faut de plus remplir les 9 objectifs de la mission.

Tableau des récompenses du rang S :

Aspirant	Officier	Agito
Aile de phénix (1/4)	Aile de phénix x3 (1/4)	Aile de phénix x6 (1/4)
Bracelet d'argent (1/4)	Bracelet d'or (1/4)	Bracelet de platine (1/4)
Brassard d'argent (1/4)	Brassard de soldat (1/4)	Brassard de platine (1/4)
Veste pare-balles (1/4)	Cotte pare-balles (1/4)	Plastron pare-balles (1/4)

Avant de rentrer à Akademeia, entrez dans Corsi et adressez-vous à la boutique du village de Corsi pour acheter le [Bikini rose](#), cette simple action vous permettra de finaliser à moindre frais une requête de votre prochain temps libre.

Quêtes secondaires conseillées :

- [Cristal de Kayahara](#)
- [Cristal de Yu](#)
- [Événements du Dr. Kazusa](#)
- [Événements d'Emina](#)
- [Événements et tâches disponibles entre les missions 2 et 3](#)

Mission 3 - L'assaut de la forteresse de Togoreth

Après avoir occupé les 24 heures de temps libre, vous êtes invité à vous rendre dans l'Amphi zéro pour lancer la mission suivante, consistant à reprendre aux forces de Milites la forteresse de Togoreth. Rendez-vous sur place à pied ou à dos de chocobo, au nord de Corsi. Lorsque vous entrez dans la région de Togoreth, vous serez face à une pente menant à une colline. Votre objectif est situé sur la gauche, entre deux forêts. Prenez avec vous plusieurs combattant qui peuvent attaquer à distance, de préférence agiles et rapides.

Dans la première zone des Portes principales, une [Potion](#) ou une [Super-potion](#), puis une [Ration tonifiante](#) ou une [Ration de combat](#) sont disponibles au sol. En dehors de ceci, éliminez les différents coeurs et soldats qui se présentent sur votre chemin.

La zone de l'escalier central contient quelques adversaires, dont des Nymrods et un officier situé sur les remparts. Vous pouvez choisir d'éviter le combat en passant directement par le passage sur votre gauche.

Une fois dans la zone de l'Escalier ouest, un golem est invoqué pour vous barrer le chemin. Si c'est votre première partie, vous n'avez aucune chance de le vaincre. Mais un défi de cette zone consistant à survivre pendant une minute pourrait être intéressant à réussir puisqu'il vous permettrait de remporter la magie "Feu GRE 2". Si vous l'acceptez, placez-vous le plus loin possible du golem, très lent, et attendez que la minute passe. Si votre adversaire se rapproche, faites des roulades dans tous les sens pour tenter de profiter de l'invulnérabilité conférée pour éviter les coups. Si vous préférez jouer la sécurité, continuez simplement votre route vers l'autre sortie, au nord.

Éliminez les soldats et le commandant de la zone de la Porte nord, puis passez dans la zone du Laboratoire numéro 2, une zone sécurisée dans laquelle vous trouverez trois [Plaques d'identité](#) ainsi qu'un [Éther](#) ou une [Super-potion](#). Une relique mnémonique permet également de sauvegarder votre progression.

Passez dans la zone suivante, au sud-est, pour atteindre le Dépôt de matériel. Éliminez les troupes qui s'y trouvent puis récupérer une nouvelle [Plaque d'identité](#) au sol. Partez ensuite par l'autre sortie de la pièce pour atteindre le couloir.

Différents soldats, certains en armures mécanisées, se placent en travers de votre route.

La zone de l'Animalerie est d'intérêt pour votre progression puisque vous y rencontrez Koharu, une jeune femme qui vous remet un permis d'invocation pour [Ifrit](#) avant de se faire tuer. Éliminez les deux créatures qui sont apparues et passez dans la zone suivante, le Hall du générateur.

Cette salle est elle également arpentée par un golem que vous n'avez aucune chance de tuer lors de votre première partie. Si vous désirez récupérer deux [Plaques d'identité](#) descendez les escaliers par lesquels vous êtes arrivés et montez sur ceux situés de l'autre côté de la salle. Passez alors dans la zone sécurisée du Laboration numéro 1 pour y ramasser les deux objets. Le hall du générateur contient lui également deux objets, situés sur les deux plates-formes en haut des escaliers, et indiqués par un point lumineux au sol. Ce sont soit une [Ration de combat](#) soit un [Kit de survie](#) à l'ouest, et soit une [Ration de combat](#) soit un [Tonifiant](#) à l'est. Cependant, vous devez éliminer le golem pour pouvoir les récupérer, ce ne sera donc pas pour votre première partie du jeu. Ignorez le golem et focalisez vos attaques sur la barrière magique qui vous empêche de passer dans la salle suivante. Invoquer Ifrit peut être intéressant car son sort à distance vous permettra de détruire la barrière sans vous approcher du golem. Passez ensuite dans la zone de la Salle du générateur pour détruire la source d'énergie qui maintient les golems en vie. Revenez dans la salle précédente pour découvrir que le golem a disparu (les objets indiqués par un point lumineux au sol également). Par contre, des soldats doivent être éliminés avant que la porte centrale sud ne s'ouvre à vous.

Le Hall de la forteresse, salle circulaire, contient quelques soldats et deux points lumineux au sol. L'un vous permet de récupérer une [Ration de combat](#) ou un [Tonifiant](#), le second une [Super-potion](#) ou un [Tonifiant](#).

De retour dans la zone de l'Escalier central, partez sur votre droite pour revenir à l'Escalier ouest, zone dans laquelle vous aviez rencontré votre premier golem. Cette fois-ci, le passage par les escaliers est ouvert, après un affrontement contre quelques soldats et un engin volant.

Parcourez ensuite les quatre zones du périmètre interne droit devant vous (section ouest, section sud, section est puis section nord). Différents soldats et officiers entraveront votre progression et devront être éliminés sur le chemin. Enfin, vous arrivez au Passage, une zone sécurisée dans laquelle vous pourrez sauvegarder votre progression (et vous auriez tort de ne pas le faire, le boss final peut se révéler coriace).

Entrer dans la Salle des opérations et éliminez les premiers soldats qui se montre. Récupérez la [Potion](#) ou la [Super-potion](#) par un point lumineux proche de l'entrée de

la salle dès que vous n'êtes plus en combat, puis frayez-vous un chemin jusqu'au commandant de la zone. Celui-ci vous envoie des attaques très puissantes qu'il ne faut pas sous-estimer. Utilisez un combattant à distance ou un magicien pour envoyer des projectiles dans sa direction, puis cachez-vous derrière un mur pour vous protéger. Lorsque vous le tuez, une petite scène cinématique s'active avant que le combat final ne se lance.

L'affrontement contre le Général Qator Bashar clôture cette mission dont la récompense spéciale est le permis d'invocation pour Shiva. Une vidéo effectue la transition vers le chapitre suivant.

Tableau des récompenses :

Aspirant	Officier	Agito
Invocation Shiva Bracelet d'argent	Plastron pare-balles H5 à l'arsenal	Armure anticoupure à l'arsenal

Le rang S est obtenu pour un temps de moins de 25 minutes. Il faut de plus récolter 90 animas.

Tableau des récompenses du rang S :

Aspirant	Officier	Agito
Bracelet d'argent (12/32)	Bracelet de mithril (12/32)	Brassard de diamant (1/4)
Bague d'argent (1/4)	Gourmette de platine (1/4)	Science de la Foudre (1/4)
Brassard d'argent (1/4)	Bague de diamant (1/4)	Bague de cristal (1/4)
Méga-élixir (1/8)	Masque de pluie (1/4)	Bouclier en kevlar (7/32)
		Ruban (1/32)

Chapitre 3 - Armes de destruction massive

Quêtes secondaires conseillées :

- [Cristal de Luriha](#)
- [Cristal de Yuca](#)
- [Événements du Dr. Kazusa](#)
- [Événements d'Emina](#)
- [Exploration des Grottes de Corsi](#)
- [Événements et tâches disponibles entre les missions 3 et 4](#)

Mission 4 - L'infiltration d'Iscah

Lorsque vous avez utilisé votre temps libre, rendez-vous vers le commandant Kurasame pour recevoir votre ordre de mission. Vous recevez également le sort

Bouclier ainsi que trois Magilithe, des objets de quête à utiliser pendant votre prochaine mission. Depuis ce moment, les lignes aériennes entre les villes contrôlées par le dominion sont à nouveau ouvertes. Rendez-vous à l'Aérodrome pour embarquer à destination de Mi-Go (ou rendez-vous à Iscah à pied, c'est à peu près égal).

Votre chemin démarre dans la zone de l'Aqueduc d'Iscah UG-91, une zone dénuée de monstres. Une fois dans la zone UG-92, activez la valve située à l'ouest pour vider l'eau et atteindre UG-93. Au croisement, partez sur votre droite afin d'atteindre la zone de la Dynamo est. Vous y déposez votre premier Magilithe. Une [Potion](#) ou [Super-potion](#) peut également être récupérée au sol non loin.

Revenez dans la zone UG-93 et empruntez l'autre chemin, droit devant vous. Sortez de la zone UG-94 sur votre gauche puisque l'eau bloque votre avancée dans l'autre direction. Activez alors la valve située à l'extrémité sud de la zone UG-95. Avant de revenir à UG-94, passez dans la zone de la Dynamo sud, située à l'ouest de UG-95. Vous y placez votre second Magilithe.

Vous pouvez désormais traverser la zone UG-94 vers le nord afin d'atteindre UG-96. Le chemin sans issue à l'ouest de cette zone permet de récupérer une [Potion](#) ou un [Éther](#). Le chemin nord n'étant pour le moment pas ouvert, dirigez-vous donc vers l'est, traversez UG-97 et déposez votre dernier Magilithe dans la zone de la Dynamo nord. Le chemin auparavant bloqué dans UG-96 est maintenant ouvert et mène à UG-139, où une relique mnémonique vous permet de sauvegarder.

Continuez au nord par UG-142, où un décompte de 25 minutes s'active. Après quelques combats, passez dans UG-143. Pratiquement droit devant vous, au nord-ouest de la salle, se trouve UG-144, un couloir étroit où il n'est pas aisé de se battre. Frayez-vous un chemin à travers les monstres de la zone pour atteindre UG-145 où une [Plaque d'identité](#) vous attend. Revenez ensuite deux zones en arrière dans UG-143. Au nord-est de la salle, en haut de la pente, vous dénicher une [Ration de combat](#) ou une [Ration tonifiante](#). Finalement, sortez de la salle par le sud-est en direction de UG-146.

Éliminez les soldats adverses qui vous bloquent le chemin. Juste avant de sortir de la salle, récupérez la [Plaque d'identité](#), puis passez les zones étroites UG-147, UG-148, UG-149 et UG-151. Tous ces couloirs n'ont qu'une sortie et ne présentent que peu d'intérêt.

La zone UG-26, plus étendue, contient une [Bague tachée](#) le long du mur sud. Notez qu'un défi portant sur l'obtention de cet objet est disponible et vous permet de récupérer un petit cadeau facilement. La sortie vers la zone suivante est située au nord-ouest.

Les zones UG-27 et UG-28 sont de nouveaux des étroits couloirs ne présentant que peu d'intérêt. En revanche, la zone de la Sortie de l'aqueduc vous réserve un objet indiqué par un point au sol en prenant l'embranchement gauche, un [Kit de survie](#) ou une [Ration tonifiante](#). Empruntez ensuite le chemin de droite pour accéder à la sortie nord en direction du Centre-ville d'Iscah, une zone sécurisée dotée d'un portail de régénération.

Finalement, la zone de l'État-major de Milites vous réserve une bataille finale contre différents soldats puis un colosse. Le combat ne devrait pas vous poser de difficultés et clôture cette mission.

Tableau des récompenses :

Aspirant	Officier	Agito
Invocation Golem Capuche de Rubrum	Sort Vie	Poings de Kaiser à l'arsenal

Le rang S est obtenu pour un temps de moins de 15 minutes. Il faut de plus récolter 90 animas.

Tableau des récompenses du rang S :

Aspirant	Officier	Agito
Manuel de Foudre II (14/32)	Brassard de diamant (1/4)	Brassard de cristal (1/4)
Bracelet d'argent (7/32)	Livre du Feu (1/4)	Masque de brouillard (1/4)
Manuel de Feu II (7/32)	Livre de la Glace (1/4)	Gourmette de platine (1/4)
Méga-élixir (1/8)	Livre de la Foudre (1/4)	Bracelet stellaire (7/32)
		Ruban (1/32)

Quêtes secondaires conseillées :

- [Cristal de Linnoy](#)
- [Événements du Dr. Kazusa](#)
- [Événements d'Emina](#)
- [Événements et tâches disponibles entre les missions 4 et 5](#)

Mission 5 - Assaut sur Ingram

Une fois votre temps libre écoulé, rendez-vous dans l'Amphi zéro pour recevoir votre ordre de mission. La liaison aérienne avec Iscah étant à nouveau ouverte, profitez de cette opportunité pour vous y rendre. Votre but, Rokol, est situé non loin à l'ouest. Vous avez le temps de parcourir les boutiques avant de parler aux soldats de Rubrum situés à l'extrémité de la ville.

Avant que la mission ne démarre vraiment, vous prenez les commandes d'une armure magitek comme déguisement. Un décompte de temps vous indique quand votre armure tombera en panne sèche de carburant. Si vous désirez explorer la zone et ouvrir quelques coffres, des bidons d'essence peuvent également être dénichés et étendre le temps à disposition aux commandes de l'engin. Une [Plaque pare-balles](#) figurent notamment dans la liste des objets pouvant être récupérés dans la zone. Approchez ensuite de votre objectif pour recevoir vingt [Ration de combat](#) avant le début réel de la mission.

Arrivé dans la zone de l'Usine - Dépôt de matériel, dirigez-vous vers le sud en évitant les rayons lumineux des robots présents (sous peine d'avoir la salle entière à vos trousses) pour vous retrouver bloqué après une explosion. Revenez sur vos pas et empruntez l'échelle pour entrer dans le secteur 1 des égoûts. Les montres apparaissent à l'infini dans les égoûts, inutile donc d'essayer de tous les éliminer. De plus, un monstre de niveau 75 nommé Marduk rôde dans le coin, vous ne devez surtout pas l'attaquer. En conséquence, il vaut mieux courir sans trop s'arrêter dans ces zones.

Si vous souhaitez récupérer un coffre, empruntez le passage de gauche lorsque vous devez choisir entre passer sur la gauche ou la droite du canal. Tournez sur votre gauche en direction de l'ouest dans le Secteur 3 des égoûts, puis direction le nord dans le Secteur 2 pour gagner le Secteur 5 contenant le coffre. Les récompenses possibles sont un [Liquide gélatineux](#), une [Écaille rigide](#), un [Analeptique](#) ou une [Mucus huileux](#). Revenez ensuite au secteur 1 et empruntez le chemin situé à l'est du canal.

Dans le secteur 3, obliquez sur votre droite si vous désirez récupérer un coffre dans le Secteur 4, au bout d'un chemin sans issue. Vous obtenez soit un [Liquide gélatineux](#), soit une [Écaille rigide](#) soit un [Élixir](#), soit une [Mucus huileux](#). Sinon, partez droit au nord du Secteur 3 pour atteindre le Secteur 6. Un nouveau détour sur votre droite par le Secteur 7 vous permet d'accéder au Secteur 4 et à un coffre. Son contenu, similaire aux précédents, peut contenir un [Liquide gélatineux](#), une [Écaille rigide](#), un [Analeptique](#) ou une [Mucus huileux](#). Revenez ensuite au Secteur 6 et empruntez le chemin vers l'ouest par le Secteur 5 pour sortir des égoûts et atteindre une zone sécurisée nommée "Laboratoire - Salle de contrôle 16".

Une fois dans la salle suivante, le "Laboratoire - Entrepôt 1", partez sur votre gauche puis tournez à droite dès que possible pour atteindre une porte menant à l'Atelier des capteurs. Éliminez les chercheurs de la salle en essayant d'éviter qu'ils n'appuie sur l'alarme, un bouton rouge situé dans la salle. L'un d'eux détient une [Carte de laboratoire](#) qui vous permet d'accéder à la console informatique située dans la pièce et de désactiver certaines fonctionnalités de l'armure Magitek que vous êtes venus détruire. Puis revenez dans la salle précédente, l'Entrepôt 1.

Obliguez sur votre droite pour suivre un couloir en direction du nord. Vous tombez rapidement sur un changement de zone menant à l'Entrepôt 2. Droit devant vous, au nord de la salle, vous dénîchez deux points lumineux au sol. L'un contient une [Ration de combat](#) ou une [Ration tonifiante](#), tandis que le second contient un [Tonifiant](#) ou un [Analeptique](#). Descendez le couloir que vous venez de passer en sens inverse, en direction du sud. Tournez sur votre gauche (vers l'est) lors du second embranchement, puis tournez sur votre droite en direction du sud pour atteindre l'Atelier des blindages. Exterminez à nouveau les chercheurs présents pour obtenir une [Carte de laboratoire](#) permettant d'accéder à la console informatique de la zone. Revenez à l'Entrepôt 2 et accédez à la sortie située à l'est de votre position, en suivant le couloir vers le nord puis en obliquant sur votre droite.

Arrivé dans l'Entrepôt 3, votre prochaine destination est située droit au nord de votre position. La salle à laquelle vous accéder est l'Atelier des stabilisateurs. Tuer les chercheurs, récupérez une nouvelle [Carte de laboratoire](#), activez la console informatique et ressortez de cette salle. Empruntez maintenant le couloir droit vers l'ouest afin d'accéder au coin nord-ouest de l'Entrepôt 3. Deux nouveaux points lumineux au sol vous permettent de récupérer un [Générateur d'A.M.](#) ou une [Ration de combat](#) ainsi qu'une [Fauve ivoire](#) ou une seconde [Ration de combat](#). Pour sortir de cette zone, dirigez-vous maintenant droit au sud. Vous accédez à l'Entrepôt 2, obliquez sur votre droite en direction du sud pour revenir à l'Entrepôt 1 (ne vous laissez pas intimider par la grille, elle s'ouvre quand vous approchez).

Suivez l'objectif sur votre carte en direction du sud pour accéder à la zone sécurisée du Périmètre extérieur. Engagez-vous dans la zone du Passage au nord, puis dans la Voie de transit 1 de l'usine. Le chemin nord est bloqué par des barricades que vous ne pourrez pas détruire. Passez donc pas le chemin ouest dès qu'il s'ouvre, éliminez le commandant qui vous barre la route et accédez à l'Arsenal 61.

Les salles suivantes s'ouvrent lorsque vous tuer les soldats en poste (et parfois un officier). Un seul chemin s'offre à vous par la zone de l'Arsenal 68, puis la Salle de contrôle 21, une zone sécurisée. Suivez la Voie de transit 2, une zone étroite, afin d'accéder à l'Arsenal 71. Outre les soldats postés, cette salle contient un objet indiqué par un point lumineux, dans le grand espace situé devant la porte de sortie. Vous récupérez une [Ration tonifiante](#), une [Ration de combat](#) ou un [Tonifiant](#).

La zone de l'arsenal 105 détient lui également un objet indiqué par un point lumineux, situé à l'ouest de l'un des passages entre l'ouest et l'est de la salle. Sauvegardez ensuite dans le Hangar de la sécurité avant de continuer vers le sud. Après avoir éliminé un colosse, des soldats apparaissent sur le passage en surplomb et tentent d'atteindre la cabine de pilotage d'autres colosses. Un défi vous propose d'ailleurs de les éliminer tous deux avant qu'ils atteigne les armures magitek. Si vous n'y parvenez pas, éliminez les colosses avant d'entrer dans le Hangar 9 où se déroule le combat contre le boss Brionac. Dès que vous l'avez éliminé, débute un second combat contre le boss Nimbus, que vous n'avez pas la

moindre chance de tuer lors de votre première partie du jeu. Attendez donc tranquillement que vos personnages meurt. Le boss s'enfuit après quelques minutes et votre mission se termine. La récompense de mission est le sort Feu GRE. Le combat s'étant terminé sur un cessez-le-feu entre Milites, Concordia et Rubrum, vos combattants deviennent les invités d'honneur de l'empire.

Tableau des récompenses :

Aspirant	Officier	Agito
Sort Feu GRE Veste pare-balles	Méga-potion au planton / Aria	Masse de s�raphin � l'arsenal

Le rang S est obtenu pour un temps de moins de 30 minutes. Il faut de plus r colter 50 animas. Une mort lors de la mission est exceptionnellement accept e puisque vous ne pouvez l' viter.

Tableau des r compenses du rang S :

Aspirant	Officier	Agito
Bague d'or (1/4)	Livre de la d�fense (1/4)	Bracelet de diamant (1/4)
Brassard de soldat (1/4)	Plastron pare-balles (1/4)	Bouclier en kevlar (1/4)
Bouclier renforc� (1/4)	Gourm�te de mithril (1/4)	Bague rubis et saphir (1/4)
Amplificateur vital (1/8)	Livre du Feu (1/8)	Oeuf de croissance (7/32)
M�ga-�lixir (1/8)	Bouclier en kevlar (1/8)	Ruban (1/32)

Chapitre 4 - La disparition de la derni re reine

Qu tes secondaires conseill es :

- [ v nements et t ches disponibles entre les missions 5 et 6](#)

Mission 6 -  vasion de la capitale imp riale

Usez votre temps libre avant de revenir dans la Suite VIP de l'h tel. Votre plantonne Aria tente de vous pr venir d'un pi ge de l'empire avant de se prendre une balle. Apr s la sc ne, avancer dans le couloir avant de d couvrir un hall.  liminez les troupes ennemies avant de passer dans la zone de l'H tel Armada - Entr e, o  une relique mn monique vous attend.

Continuez votre route par la zone de l'H tel Armada en  liminant les soldats avec un combattant   distance ou de la magie, puis acc dez au Secteur 0709. Suivez l'objectif indiqu  sur votre mini-map au travers du Secteur 0711.  liminez les colosses du Secteur 0714 pour continuer. Le Secteur 0720 est une zone s curis e dans laquelle vous pouvez enregistrer et r g n rer vos combattants.

Passez le Secteur 0722 en tuant l'officier, puis le Secteur 0723 en tuant l'officier dans une armure de type colosse. Une surprise vous attend dans le Secteur 0724, un soldat lent mais incroyablement résistant du nom d'Akkad. Évitez simplement d'encaisser des coups pour le moment car vous n'avez pratiquement aucune chance de le détruire. Notez qu'Akkad vous suivra pendant plusieurs zones, ne vous souciez donc de lui que si il s'approche trop. Continuez donc simplement votre route et passez au travers du Secteur 0725 en tuant l'officier de la zone.

Traversez le Secteur 0726 afin d'accéder au Secteur 0727. Ne vous souciez pas de l'officier qui s'enfuit dès que vous entrez dans la salle (il est possible de le tuer avant qu'il s'échappe, mais c'est relativement difficile lors de votre premier passage dans cette mission). Suivez-le dans le Secteur 0726, tuez le colosse qui s'y trouve et entrez dans le Secteur 0728 afin de traquer l'officier qui s'était échappé auparavant. Vous récupérez une [Clé de sécurité](#) sur son cadavre et pouvez à présent ouvrir la porte fermée dans le Secteur 0727 d'où votre adversaire s'était échappé.

Le Secteur 0729 est une zone sécurisée dotée d'une relique mnémorique et d'un portail de régénération. Lorsque vous pénétrez dans le Secteur 0730, un décompte de trois minutes s'active. C'est le temps qu'il vous reste pour tuer l'officier de la zone (suivez son icône sur la mini-map) et monter sur le toit du train avant son départ (l'accès se fait par une rampe située approximativement au milieu de la salle).

La zone du Train impérial contient deux objets. L'un est facilement accessible et situé à l'extrémité arrière du train de droite (en regardant dans le sens de la marche). Vous dénicher un intéressant [Stimulant vital](#). Le second point lumineux, situé à l'extrémité avant du même train, est plus compliqué à récupérer. En effet, le train entre en gare dès que vous avez éliminé tous les adversaires de la zone. Pour récupérer un [Kit de survie](#) ou une [Ration de combat](#), vous devrez donc garder un adversaire en vie pendant que vous chercher l'objet (et il y a fort à parier qu'un de vos compagnons se fera un plaisir de tuer le monstre trop tôt). L'objet n'ayant que peu d'intérêt, ce n'est pas très important. Le train vous mène dans la zone sécurisée du Secteur 3348 - Gare.

Montez les escaliers au sud du secteur 3348 puis approchez de la grande porte au nord en éliminant les troupes pour faire apparaître un officier. Notez que si vous le tuer avant ses deux acolytes, l'un d'eux vous remet une clé permettant d'ouvrir un camion à proximité. Une [Super-potion](#) vous y attend. Éliminez l'officier du Secteur 3349 pour récupérer une [Clé de camion C](#) sur son cadavre, ouvrant accès à un [Analeptique](#).

Le Secteur 3350 vous met en face de Vajra, une araignée mécanique qui tente de vous barrer la route. Elle s'enfuit lorsque vous lui aurez retiré environ deux jauges de PV. Votre adversaire se place alors sur un bâtiment à proximité et vous bombarde sans relâche. Profitez des missiles qu'il vous envoie pour les diriger vers

les camions qui vous bloquent le passage, ouvrant ainsi une voie vers l'Immeuble A13 - entrée.

Lancez des sorts et des attaques à distance sur Vajra pour que ce dernier grimpe sur le rebord qui vous surplombe. Esquivez les volées de missiles qu'il vous lance, votre adversaire va rapidement se retirer. Vous gagnez alors accès à la zone du RDC, sécurisée et dotée d'une relique mnémonique.

Montez les escaliers dans la zone du 1er étage et avancez dans le couloir pour qu'un géant des neiges apparaisse. Éliminez cette cible malgré l'espace restreint puis tournez à gauche dès que vous le pouvez dans le long couloir. Suivez le chemin qui s'offre à vous en éliminant les chauves-souris de l'endroit. Dans le dernier couloir avant d'entrer dans la zone de la Cave, récupérez un [Analeptique](#) au sol, dans la partie opposée à la sortie. Un combat intense face à deux géants vous attend dans la Cave, ainsi qu'une récompense de trois [Analeptiques](#). Remontez ensuite dans le couloir de la zone du 1er étage et dirigez-vous vers votre objectif, au nord. Traversez le Passage de service en éliminant les chauves-souris afin d'accéder au Hall d'ascenseur.

Un béhémoth placé dans un espace aussi petit n'est pas aisé à affronter, d'autant que votre adversaire est notablement plus costaud que vos précédentes cibles. Dès que vous le tuez, un officier nommé Pielt entre dans la pièce et tente de vous arrêter. Lors de sa défaite, il vous remet instantanément une [Super-potion](#).

La zone suivante, le toit, est sécurisée et possède sa relique mnémonique. Continuez ensuite votre chemin par la zone de l'Escalier de secours. Vajra vous attaque à nouveau depuis un toit. Utilisez un personnage qui attaque à distance ou de la magie pour le faire fuir. Descendez ensuite les escaliers avant de vous engager dans le Secteur 3352. Approchez-vous du portail ouest pour que deux colosses entrent en scène. Éliminez l'officier qui fait son apparition afin d'ouvrir le passage menant à la dernière zone sécurisée de la mission, le Secteur 3360.

Enfin, entrez dans le Secteur 3361 pour éliminez Vajra de manière définitive et clôturer cette mission.

Tableau des récompenses :

Aspirant	Officier	Agito
Sort Foudre GRE Plastron antiperforation	Méga-éther au planton / Aria	Armure antiperforation à l'arsenal

Le rang S est obtenu pour un temps de moins de 25 minutes. Il faut de plus récolter 90 animas.

Tableau des récompenses du rang S :

Aspirant	Officier	Agito
Brassard de soldat (1/4)	Bracelet de diamant (1/4)	Armure antichoc (1/4)
Manteau ignifugé (1/4)	Livre du Feu (1/4)	Plastron pare-balles H5 (1/4)
Bouclier magitech (1/4)	Livre de la Glace (1/4)	Bracelet stellaire (1/4)
Veste pare-balles (1/8)	Livre de la Foudre (1/4)	Bracelet de lumière (7/32)
Méga-élixir (1/8)		Ruban (1/32)

Effectuez les quêtes secondaires du chapitre, puis sortez de la zone de la Maison abandonnée pour vous retrouver sur la carte du monde, près du cratère de Lorica. Dirigez-vous vers l'est pour atteindre la région de Jubanla, où un aéronef vous attend et vous ramène à Akademeia.

Quêtes secondaires conseillées :

- [Cristal d'Anshar](#)
- [Événements et tâches du chapitre 4 entre les missions 6 et 7](#)

Chapitre 5 - La bataille de Judecca

Quêtes secondaires conseillées :

- [Cristal de Maona](#)
- [Cristal de Teo](#)
- [Cristal de Ziusudra](#)
- [Cristal de Qun'mi](#)
- [Événements du Dr. Kazusa](#)
- [Événements d'Emina](#)
- [Événements et tâches disponibles au chapitre 5 entre les missions 6 et 7](#)

Mission 7 - La libération d'Eibon

Cette mission de combat stratégique se déroule dans la région d'Eibon, à l'est d'Akademeia. Vous devrez vous y rendre à pied. Commencez par éliminer les troupes qui s'opposent à celles du Dominion afin de capturer la Base 1. Ceci fait, dirigez-vous vers la Base 2 pour la capturer également en aidant les troupes du dominion.

Après la capture de la seconde base, les troupes de l'empire vont tenter une contre-attaque et lancer des troupes en direction de votre base initiale. Un décompte d'une minute et trente secondes débute, le temps que vous devez tenir seul face aux troupes adverses. Vous prenez le contrôle de votre base principale une fois le décompte passé. Choisissez d'envoyer vos troupes vers la Base 3 et assistez-les

dans la capture. Le groupe d'Enra couvre votre camp principal des troupes qui proviennent de la Base 4, ne vous en souciez donc pas pour le moment.

Envoyez vos troupes, et principalement des unités brasier, à destination de Toguagh. Rendez-vous sur place pour y rencontrer le Colonel Faith dans une armure Magitek puissante. Ce dernier tente de reprendre la Base 2, puis la Base 1. Votre tâche est de l'empêcher de les reprendre en l'attaquant sans relâche. Il n'est pas aisé de l'empêcher de reprendre la Base 2 et si il y parvient, ça n'a rien de grave. Continuez simplement à l'attaquer jusqu'à ce qu'il s'enfuie. Vous gagnez alors le contrôle des Base 1 et 2. Dirigez tout sur Toguagh pour éliminer le mur d'énergie et pouvoir pénétrer dans la ville.

Une fois dans la zone de la Place sud, dirigez-vous au nord et passez dans la zone de la Rue principale. Un flot continu de soldat y apparaît, continuez donc votre chemin en obliquant sur votre gauche en direction de l'ouest. Sur la Place centrale, éliminez le colonel Faith dans son armure Magitek en moins de trois minutes. Il fuira encore une fois, mais vous récupérez toutefois le contrôle de la ville. Mog vous indique qu'une troupe du dominion est pris au piège dans la ville et qu'il souhaite que vous les secouriez. Revenez dans la zone de la Place sud en passant par la Rue principale, puis dirigez-vous vers l'est pour atteindre la Ruelle. Un officier doit être éliminé pour compléter cette partie de la mission.

Dirigez les troupes de Toguagh et de la Base 2 sur Eibon pour occuper les troupes adverses de cette ville. Demandez à vos autres bases d'attaquer les Base 4 et 5 et assistez-les dans cette tâche. Le groupe d'Enra avancera avec vous dans ces objectifs. Finalement, toutes vos troupes se retrouveront concentrées sur Eibon, votre cible finale.

Avant de détruire le mur d'énergie de la ville, le Colonel Faith fait une nouvelle apparition dans son armure Magitek. Lancez-lui des assauts soutenus avec l'aide d'Enra pour le faire battre en retraite une fois de plus, puis investissez les lieux.

Votre chemin dans Eibon passe par les Escaliers ouest, le Corridor sud, le Corridor est, les Escaliers principaux, puis finalement l'État-major. Vous rencontrerez naturellement toute sorte de soldats et d'armures Magitek au cours de votre cheminement, et même une petite visite de Faith. Éliminez enfin l'officier adverse dans la dernière zone pour finaliser les objectifs de la mission. Vous recevrez le sort Glace TRO en récompense de la mission et bénéficiez de cinq nouvelles journées de temps libre.

Tableau des récompenses :

Aspirant	Officier	Agito
Sort Glace TRO	Armure de mithril à la réserve	Carapace d'adamantium

Bracelet d'or		
-------------------------------	--	--

Le rang S est obtenu pour un temps de moins de 25 minutes. Il faut de plus récolter 90 animas.

Tableau des récompenses du rang S :

Aspirant	Officier	Agito
Aile de phénix (1/4)	Aile de phénix x3 (1/4)	Aile de phénix x6 (1/4)
Gourmette de platine (1/4)	Diadème (1/4)	Tiare (1/4)
Boule de cristal (1/4)	Bracelet de la Foudre (1/4)	Bracelet du Feu (1/4)
Injecteur neurovasculaire (1/4)	Gourmette de mithril (1/4)	Bracelet de la Glace (1/4)

Quêtes secondaires conseillées :

- [Cristal de Kanna](#)
- [Cristal de Kiyosaki](#)
- [Cristal d'Armad](#)
- [Événements du Dr. Kazusa](#)
- [Événements d'Emina](#)
- [Événements et tâches disponibles entre les missions 7 et 8](#)

Mission 8 - La bataille de Judecca

Une fois vos tâches annexes réalisées, dirigez-vous vers l'aérodrome pour obtenir votre briefing de mission. Vous devez tout d'abord choisir trois personnages pour le front de Milites. Puis, sélectionnez vos autres personnages pour le front de Concordia. Notez que vous pourrez appeler cinq membres du second groupe à la rescousse lorsque vous commencerez la mission suivante. Il est donc conseillé d'envoyer trois personnages parmi vos moins entraînés dans le premier groupe et de garder les meilleurs éléments pour le second groupe (puisqu'il pourront malgré ce choix être utilisés plus tard, du moins cinq d'entre eux).

La mission débute sur le Pont de l'Aximo. Prenez le contrôle d'une tourelle de défense et canardez les dragons qui s'approchent de votre vaisseau. Après la première vague d'attaque, indiquée par la fin du compte à rebours, un commandant dragon arrive sur le pont pour un combat normal. Éliminez-le avant de reprendre le contrôle de la tourelle de défense pour une seconde vague d'attaque. Après avoir repoussé quelques assaut, un dragon plus costaud fait son apparition. Vous n'avez aucune chance de le tuer, mais canardez-le quand même. Après quelques instants, votre vaisseau est touché et s'écrase sur le champ de bataille.

La première zone que vous rencontrerez est le Site du crash, doté d'une relique mnémotechnique, d'une [Plaque d'identité](#) à l'extrémité sud, ainsi que d'une [Flasque de Fer](#) à l'extrémité nord. Passez ensuite les zones du Chemin de glace (1) et (2) pour

accéder au Chemin de glace (3). Une [Super-potion](#) peut être déniché dans un chemin sans issue au nord-est. Continuez ensuite par le Chemin de glace (4) pour atteindre la Base temporaire de Rubrum, habituée par un dragon imposant. Dès que le combat se termine, récupérez la [Plaque d'identité](#) en parlant à l'aspirant couché au sol qui se fait soigner par un collègue. Un point lumineux permet également de récupérer une [Super-potion](#) ou un [Éther](#). Parlez ensuite à Naghi, et dirigez-vous au sud pour sauvegarder votre partie dans une zone sécurisée qui porte le même nom, Base temporaire de Rubrum.

Engagez-vous sur le Chemin de Yagumo (1) et récupérez une [Flasque de Fer](#) ou une [Flasque d'or](#), indiqué par un point lumineux bien caché dans la crevasse située devant vous en entrant dans la zone. Traversez le Chemin de Yagumo (2) vers le sud afin d'atteindre la Plaine gelée. Sur la gauche avant de changer à nouveau de zone, une [Plaque d'identité](#) peut être récupérée. Le Site du crash du Yagumo est une zone sécurisée dotée d'une relique mnémonique et d'une nouvelle [Plaque d'identité](#).

Dès votre entrée dans la zone de l'Épave du Yagumo, un décompte de temps s'active, ne traînez donc pas en route. Avancez jusqu'au croisement et engagez-vous par le chemin sur votre droite après avoir fait un petit détour quelques mètres devant vous en direction du sud pour obtenir une [Plaque d'identité](#). Dans le Poste de défense central, attaquez le dragon qui s'en prend aux aspirants de Rubrum pour qu'il s'enfuit. Récupérez une [Plaque d'identité](#) indiquée par un point lumineux à quelques mètres de la sortie est de la zone. Cette sortie est également celle que vous devez emprunter pour atteindre le Poste de défense est, où le dragon attaque d'autres aspirants. Ceux-ci vous remercient d'ailleurs de votre aide par un [Éther](#). Mais vous n'avez pas de temps à perdre, le dragon menace d'autres troupes du Dominion. Ressortez pas la sortie sud, celle par laquelle vous êtes venu, puis passez à l'ouest du Poste de défense central à destination du Poste de défense ouest. Aidez les troupes de Rubrum menacées et récupérez un cadeau au passage, une [Méga-potion](#), puis faites de même dans la zone du Poste de défense sud. Un [Élixir](#) vous est cette fois remis. Revenez deux zones sur vos pas jusqu'au Poste de défense central, puis dans l'Épave du Yagumo par la sortie nord puis enfin une nouvelle fois au nord pour revenir dans la Plaine glacée.

Un adversaire nommé Sanzashi chevauche un dragon de grande taille. Si vous arrivez à placer une attaque sur une marque de vulnérabilité du dragon, ce dernier tombe au sol, rendant son cavalier très exposé. Si vous tuez Sanzashi sans avoir éliminé le dragon, ce dernier arrête le combat et vous remet même une [Flasque d'or](#) si vous lui adressez la parole. Suivez ensuite votre objectif vers le nord pour atteindre le Vaisseau draconien - Point d'amarrage. Faites attention aux créatures que vous allez rencontrer dès ici, les draconiens sont particulièrement virulents dès lors que vous les laissez s'approcher de vous. Gardez vos distances et éliminez-les de loin. Approchez-vous du nord de la zone pour être emmené vers le Vaisseau draconien - 1er niveau.

Les trois premiers niveaux du vaisseau draconien sont circulaires. Éliminez les créatures que vous rencontrez rapidement pour atteindre le niveau inférieur du vaisseau. Quand vous vous placez au centre de cette salle, le sol commence à bouger, comme une sorte d'ascenseur. De multiples draconiens se feront d'ailleurs une joie de tenter de vous arrêter. Quand l'élévateur s'arrête, dirigez-vous par le seul chemin qui s'offre à vous vers le nord afin d'arriver dans la zone de la Base temporaire de Rubrum. Suivez le passage vers le nord pour atteindre la zone du Nuage croulant. Suivez Naghi sur le chemin tout en récupérant la [Flasque de Fer](#) ou la [Flasque d'or](#) indiquée par un point lumineux dans le premier coude du chemin en direction de la gauche. Finalement, après avoir éliminé les draconiens de la zone du Vaisseau de secours - Point d'amarrage, sauvegardez votre partie avant d'avancer vers le nord et d'être transporté dans la salle du boss, Shinryu Celestia (que vous n'avez pas la moindre chance d'éliminer). Cet affrontement se solde par une classe zéro au tapis, sauvée de justesse par la puissance des Eidolons. La récompense pour avoir terminé la mission est le sort Feu MIS.

Tableau des récompenses :

Aspirant	Officier	Agito
Bracelet lunaire à l'arsenal	Brassard de platine à l'arsenal	Super-éther à la plantonne / Aria

Le rang S est obtenu pour un temps de moins de 35 minutes (si vous terminez la mission sans aide extérieure lors du dernier combat), ou 22 minutes (si vous terminez la mission avec de l'aide). Il faut de plus récolter 64 animas.

Tableau des récompenses du rang S :

Aspirant	Officier	Agito
Précis de Feu II (7/32)	Secrets du Feu (1/4)	Science de la Foudre (1/4)
Précis de Glace II (7/32)	Chaînette d'or (1/4)	Capuche d'archimage (1/4)
Précis de Foudre II (7/32)	Masque de brouillard (1/4)	Bracelet de Ramuh (1/4)
Précis de défense II (7/32)	Masque de blizzard (1/4)	Bracelet lunaire (7/32)
Méga-élixir (1/8)		Ruban (1/32)

Quêtes secondaires conseillées :

- [Cristal de Kanna](#)
- [Cristal de Kiyosaki](#)
- [Cristal d'Aarmad](#)
- [Événements du Dr. Kazusa](#)
- [Événements d'Emina](#)
- [Événements et tâches disponibles entre les missions 7 et 8](#)

Chapitre 6 - Terres de sang - La décision du chancelier

Mission 9 - L'assaut du Grand Pont

Vous n'avez pas le moindre temps libre entre les missions 8 et 9. Vous avez toutefois la possibilité de faire le plein d'objets consommables avant de lancer la mission en parlant à Kurasame. Ce dernier vous offre d'ailleurs l'opportunité de rapatrier cinq membres de la classe zéro de l'autre front. Choisissez vos meilleurs combattants après avoir accepté le briefing.

Deux points lumineux sont disséminés dans la zone de la Dernière ligne de défense. Le premier que vous rencontrerez contient une [Méga-potion](#) ou une [Super-potion](#). Le second, quant à lui, vous permet de récupérer une [Super-potion](#) ou un [Éther](#). La zone de la Seconde ligne de défense contient également une [Super-potion](#) ou un [Éther](#). Tuez l'officier dans son armure Magitek pour passer à la suite.

La Première ligne de défense est habitée par plusieurs colosses. Repoussez leurs assauts en attendant la fin du décompte. Éliminez le reste des troupes en utilisant les frappes aériennes qui se mettent alors à votre disposition. Un point lumineux vous indique une [Méga-potion](#) ou une [Super-potion](#) à proximité du portail de régénération. La zone suivante, la Plaine frontalière, est sécurisée et possède une relique mnémonique ainsi que deux [Plaques d'identités](#) disséminées au sol.

La Base en ruine abrite un [Kit de survie](#) ou un [Tonifiant](#). Un officier doit être éliminé pour passer dans la zone du Grand Pont - Rive est. Éliminez les ennemis pour que le pont s'abaisse et qu'un officier adverse fasse son apparition. Éliminez-le puis fouillez les soldats qui l'accompagne pour récupérer la clé servant à ouvrir l'armoire située peu avant le début du pont. Une [Ration de combat](#) ou un [Tonifiant](#) y est dissimulé. Un point lumineux est également disponible dans la zone, non loin au nord-est. Il abrite un [Kit de survie](#).

Sur le Grand Pont, vous progressez par étapes. Dès que vous éliminez les troupes lancées contre vous, la partie suivante du pont s'abaisse et vous oppose à de nouveaux adversaires. La zone devient sécurisée et une relique mnémonique apparaît dès que vous en avez fini. Quand vous avancez vers la suite, trois colosses apparaissent dans votre dos et vous prennent à revers. Désignez un personnage, de préférence rapide et doté d'un sort de soin, pour affronter ces adversaires sur la rive est ainsi que quelques soldats et proto-coeurils qui apparaissent lorsque vous éliminez les colosses. Vous revenez à votre groupe principal dès que vous avez sécurisé cette rive en solitaire.

Un commandant nommé Ernst vous fait face sur la rive ouest. Éliminez-le pour ensuite neutraliser le brouilleur magique, Rem retrouve ses capacités magiques. Le combattant envoyé sur la rive est rejoint également le groupe principal. La zone du

dernier affrontement devient sécurisée et une relique mnémonique apparaît.

Éliminez toutes les troupes adverses de la Zone fortifiée, traversez la Zone fortifiée (Sud) en direction du sud, puis éliminez les adversaires de la Base aérienne 680. Si vous avez besoin de support, une frappe aérienne peut vous aider après la fin du décompte. Un détour par la zone située au sud, la Base aérienne 680 (Sud), n'est pas nécessaire à moins de vouloir y réaliser un ou plusieurs défis. Un officier s'y trouve également. Empruntez ensuite le passage nord depuis la Base aérienne 680 pour accéder à une relique mnémonique dans le Camp d'artillerie lourde, une zone sécurisée.

Entrez dans le Dépôt d'artillerie lourde afin d'éliminer les quatre colosses qui s'y trouve, puis l'officier adverse. Faites attention, celui-ci possède une arme qui fait de lourds dégâts. Dès sa mort, un décompte de huit minutes s'active avant que les forces du dominion ne fassent tout exploser. Ne traitez donc pas en vous échappant.

Rebroussez chemin et traversez le Camp d'artillerie lourde, qui n'est plus une zone sécurisée. Peu avant de changer de zone, une [Carte de sécurité](#) est visible au sol par un point lumineux. Une seconde [Carte de sécurité](#) est à récupérer peu après votre entrée dans la Base aérienne 680. Engagez-vous sur votre gauche par le chemin en direction de l'est, puis du sud. Avant de changer de zone, récupérer une troisième [Carte de sécurité](#).

Si vous désirez utiliser les trois cartes récupérées et obtenir des objets consommables (et donc pas particulièrement intéressants), ne passez pas dans la zone suivante indiquée par votre objectif, mais faites demi-tour jusque vers l'emplacement de la seconde carte, proche de l'endroit par lequel vous êtes arrivé dans cette Base aérienne 680. Dirigez-vous alors au sud-ouest et ouvrez une armoire sur la droite du chemin. Son contenu est soit un [Kit de survie](#), soit un [Tonifiant](#). Changez de zone au sud pour accéder à la Base aérienne 680 (Sud), une zone déjà indiquée comme optionnelle auparavant dans ce cheminement. Deux armoires similaires peuvent être ouvertes et contiennent respectivement une [Ration de combat](#) ou un [Tonifiant](#) pour celle située à l'ouest, et une [Ration de combat](#) ou un [Kit de survie](#) pour celle située au nord. Ce petit détour réalisé, revenez dans la zone précédente, la Base aérienne 680, et reprenez le cours normal des choses en suivant votre objectif.

La Zone fortifiée (Sud) contient deux nouvelles [Carte de sécurité](#) ainsi qu'une armoire cachant soit un [Analeptique](#) soit un [Kit de survie](#). La Zone fortifiée, quant à elle, abrite une [Carte de sécurité](#), trois [Plaques d'identité](#) ainsi que deux armoires contenant soit un [Tonifiant](#) soit un [Analeptique](#) pour la plus proche de votre point d'arrivée, et soit une [Ration de combat](#) soit un [Tonifiant](#) pour celle située au nord de la zone.

La Rive ouest du Grand Pont est toujours sécurisée et abrite sa relique mnémorique. Sauvegardez votre partie avant de vous engagez sur le Grand Pont et de vous faire sévèrement démonter par le boss final de la mission, Gilgamesh. La récompense de cette mission est le permis d'invocation pour Odin. De plus, la Plantonne de la classe dans l'Amphi zéro vend maintenant des [Super-potions](#) en plus de son stock précédent. Le chapitre suivant s'ouvre par huit jours de temps libre.

Tableau des récompenses :

Aspirant	Officier	Agito
Invocation Odin Super-potion au planton / Aria	Forme Ignis d' Ifrit	Élixir au planton / Aria

Le rang S est obtenu pour un temps de moins de 35 minutes (si vous terminez la mission sans aide extérieure lors du dernier combat), ou 22 minutes (si vous terminez la mission avec de l'aide). Il faut de plus récolter 64 animas.

Tableau des récompenses du rang S :

Aspirant	Officier	Agito
Bouclier magitech (1/4)	Talisman (1/4)	Bracelet stellaire (15/32)
Nature de la Glace (1/8)	Cuirasse pare-balles (1/4)	Masque de sable (1/4)
Nature du Feu (1/8)	Bracelet lunaire (1/4)	Bague rubis et ambre (1/4)
Nature de la Foudre (1/8)	Plaque de topaze (1/4)	Ruban (1/32)
Méga-élixir (1/8)		
Diadème (1/8)		
Bouclier renforcé (1/8)		

Chapitre 7 - Le destin des cristaux - La bataille éternelle

Quêtes secondaires conseillées :

- [Cristal de Shamhat](#)
- [Cristal d'Emme](#)
- [Cristal de Suzzus](#)
- [Cristal d'Izayoi](#)
- [Cristal de Seixiu](#)
- [Cristal de Tokoyami](#)
- [Cristal de Caetuna](#)
- [Événements du Dr. Kazusa](#)
- [Événements d'Emina](#)
- [Événements et tâches disponibles entre les missions 9 et 10](#)

Mission 10 - Les dernières heures du royaume

Une fois votre temps libre utilisé aux quêtes secondaires, passez prendre votre ordre de mission dans l'Amphi zéro avant de prendre un vol de l'aérodrome à destination de Roshana. Suivez votre objectif sur la carte pour lancer cette mission de type stratégie en temps réel. Approchez-vous de la Base 2 et aidez les troupes du dominion à en prendre possession. Un dragon particulièrement puissant attaque vos troupes pendant le processus. Votre but est de le mettre en déroute sans encaisser une boule de feu qui pourrait instantanément tuer votre combattant. Dès sa fuite, prenez possession de cet avant-poste.

Toutes vos troupes se dirigent automatiquement sur Shakara. Aidez-les à épuiser le bouclier d'énergie pour que votre équipe puisse investir les lieux. Il n'y a qu'une seule zone à contrôler dans cette ville, les Jardins de trat. Après deux petits combats, un officier Concordien du nom de Tonogiri fait son apparition. N'oubliez pas de capturer son âme comme le désire Mog. Votre victoire signe la capture de la ville par les forces de Rubrum.

Dirigez les troupes de Shakara sur la Base 3 puis foncez défendre votre camp principal des assauts du puissant dragon que vous avez déjà mis une fois en déroute. Faites de même puis aidez vos troupes à prendre la Base 3. Pour ceci, vous devrez affronter une nouvelle fois le dragon. Comme vous êtes débarrassé de votre puissant ennemi volant, vos troupes ne rencontreront que peu de résistance pour prendre la Base 4. Toutes vos troupes seront alors dirigées sur Rilochy, votre cible principale pour la mission. Une fois le bouclier d'énergie brisé, investissez la ville.

Traversez la zone de la Ville de Rilochy en éliminant les troupes qui s'y trouve afin d'atteindre la Rue principale. Faites de même ici afin d'atteindre votre objectif, la Place centrale. Six dragons feront tour à tour leur apparition et n'opposeront que peu de résistance aux assauts d'un combattant à distance de la classe zéro. La ville tombe alors entre les mains du dominion.

Votre dernière tâche est d'entrer dans la ville de Mahamayuri, à l'autre bout d'un long couloir. Quelques dragons se placeront en travers de votre route, mais l'opposition est relativement faible. Votre mission se clôture lorsque vous atteignez la capitale de Concordia, six nouvelles journées de temps libre s'offrent alors à vous.

Tableau des récompenses :

Aspirant	Officier	Agito
Oeuf de croissance	Armure antichoc	Armure anticoupure

Le rang S est obtenu pour un temps de moins de 35 minutes. Il faut de plus remplir

les 9 objectifs de la mission.

Tableau des récompenses du rang S :

Aspirant	Officier	Agito
Aile de phénix (1/4)	Aile de phénix x3 (1/4)	Aile de phénix x6 (1/4)
Bracelet du Feu (1/4)	Bracelet d'Ifrît (1/4)	Plaque de topaze (1/4)
Bracelet de la Glace (1/4)	Bracelet de Shiva (1/4)	Plaque de rubis (1/4)
Bracelet de la Foudre (1/4)	Bracelet de Ramuh (1/4)	Plaque d'opale (1/4)

Quêtes secondaires conseillées :

- [Cristal de Yi Cho](#)
- [Cristal de Yuzuhira](#)
- [Cristal de Shirotae](#)
- [Cristal de Karigane](#)
- [Événements du Dr. Kazusa](#)
- [Événements d'Emina](#)
- [Événements et tâches disponibles entre les missions 10 et 11](#)

Mission 11 - Capture de la capitale impériale

Finissez tout ce que vous désirez faire avant de lancer cette mission, vous n'aurez plus de possibilités de continuer les quêtes secondaires dès que vous l'aurez lancée. Vous serez alors dans la dernière ligne droite avant la fin du jeu. Parlez au commandant des forces du dominion dans la Salle des opérations, puis à Mog dans l'Amphi zéro pour obtenir votre ordre de mission. Dirigez-vous ensuite vers l'Aérodrome pour lancer la 11ème et avant-dernière mission du jeu, qui consiste en un affrontement avec le Général Qator Bashar. Vous l'avez déjà battu au début du jeu, mais cette version est nettement plus coriace et demandera bien plus de finesse pour réussir. Cette mission vous permet de récupérer le sort Feu BOM II. Après le combat, vous devrez revenir jusqu'à Akademeia à pied. Utilisez un chocobo pour accélérer le processus.

Tableau des récompenses :

Aspirant	Officier	Agito
Sort Feu BOM-2 Sticharion de lumière	Cuirasse antiperforation à l'arsenal	Plastron antichoc à l'arsenal

Le rang S est obtenu pour un temps de moins de une minute.

Tableau des récompenses du rang S :

Aspirant	Officier	Agito
-----------------	-----------------	--------------

Boule de cristal (1/4)	Gournette de mithril (12/32)	Capuche d'archimage (1/4)
Veste antichoc (1/4)	Tiare (1/4)	Plaque d'opale (1/4)
Bracelet d'or (6/32)	Bracelet de Ramuh (1/4)	Broche d'or (1/4)
Bague de mithril (6/32)	Brassard de cristal (1/4)	Bouclier en kevlar (7/32)
Méga-élixir (4/32)		Ruban (1/32)

Chapitre 8 - Verdict : Tempus Finis

Mission 12 - L'invasion des Rursus

Dès votre arrivée dans Akademeia, vous remarquez que les lieux ont été bouleversé par une invasion. L'entrée contient pas moins de trois [Plaques d'identité](#). Pour le moment, évitez de vous battre contre les Rursus. Dénichez quatre nouvelles [Plaques d'identité](#) sur la place de la fontaine, deux dans l'Aérodrome, puis enfin deux dans le Hall. Faites un passage dans l'Amphi zéro pour voir quelques scènes cinématiques, puis dans la Salle des opérations pour parler à Naghi. Parlez à l'officier dans le Hall d'Akademeia puis à nouveau à Naghi dans la Salle des opérations. Parlez ensuite à Queen dans l'Amphi zéro, puis à Celestia dans le Hall. Après la courte scène, parlez-lui à nouveau pour véritablement lancer la mission.

Vous ne pouvez pas refuser les défis qui vous sont proposés lors de cette dernière missions. Ce sont les jugements de Cid et vous devez tous les réussir sans exception. Votre aventure débute dans l'Autel du couronnement. Vous êtes invités à séparer votre classe zéro en deux groupes de trois, afin de séparer vos forces, l'une par la sortie est, l'autre par la sortie ouest. Pendant que le groupe de la salle ouest doit tuer les Rursus qui apparaissent, le second groupe doit simplement survivre pendant un peu plus de deux minutes. Notez que pour éliminer définitivement les Rursus, il vous suffit de les tuer puis d'absorber leurs animas.

Le Cloître de la divination est une zone sécurisée qui contient une [Anima cinabre](#) indiquée par un point lumineux. Passez dans le Cloître de la révélation afin d'affronter un nouveau jugement de Cid. Votre but est d'atteindre deux fois de suite le portail situé de l'autre côté de la salle sans vous faire toucher par les tourelles situées de part et d'autre du couloir. Les personnages rapides comme Cater ou Ace feront des merveilles. La chambre de la destinée est une zone rectiligne dotée d'une gravité un peu chamboulée. Vous changez de groupe après avoir fait quelques pas dans le Cloître de l'inspiration.

Le second groupe doit également passer par le Cloître de la divination, le Cloître de la révélation, la Chambre de la destinée puis enfin le Cloître de l'inspiration. Cependant, le jugement de la seconde zone est différent du premier groupe. Activez les chandeliers sur les côtés de la salle en visant avec un magicien ou un combattant à distance. Il y en a cinq en tout et ils s'éteignent au bout d'un moment.

Tant qu'ils ne sont pas tous allumés, vous ne pourrez pas faire de dégâts aux Rursus de la zone. Et votre jugement est justement de tous les éliminer. Enfin, un géant devra être éliminé avant que vos groupes se rejoignent et puissent accéder à la Chambre du tout, une zone sécurisée dotée d'une relique mnémonique. Le jeu vous proposera d'ailleurs de devenir l'Cie ou de rester mortel. Ce choix oriente vers deux fins du jeu différentes. Si vous choisissez de devenir l'Cie, débute instantanément le Chapitre des ténèbres. Pour cette première partie, il est toutefois conseillé de suivre la voie des mortels pour accéder à la fin du jeu "normale".

Le Cloître de la prémonition est une salle morcelée remplie de téléporteurs reliant les plateformes de manière totalement anarchique. Voici un parcours qui optimise la récupération des objets et vous met au prise avec suffisamment d'ennemis pour récupérer les sept animas demandées par Cid. Partez vers l'est puis droit devant au nord pour atteindre un [Méga-éther](#). La seule autre sortie est ici vers l'ouest. Empruntez le portail est, puis à nouveau est, puis ouest, puis est, puis devant vous au nord, puis devant vous vers l'ouest. Un [Méga-élixir](#) se trouve alors devant vos yeux. Sortez par le seul autre portail de la zone vers le nord, puis empruntez celui vers l'est, le seul autre en direction du sud, puis celui vers le nord, puis enfin celui vers le sud. Si vous avez bien suivi ces consignes, vous arrivez à un portail qui vous permet de passer au Cloître de la suggestion.

Le jeu vous invite à nouveau à diviser votre groupe en deux. Soyez sûr de contrôler un personnage qui peut faire de la magie pour passer le portail sur votre gauche (est de la salle). En effet, le leader de ce groupe est instantanément tué lorsqu'il utilise la moindre attaque physique dans le Cloître de la manifestation. Et le jugement de Cid est d'éliminer tous les monstres de l'endroit. Afin de récupérer l'[Anima améthyste](#), empruntez le chemin de droite lors du premier embranchement. Revenez alors à l'embranchement et prenez l'autre chemin pour accéder à la sortie.

Le second groupe doit passer l'autre portail pour arriver dans le Cloître de la présentation, une zone où le jugement est simplement d'éliminer tous les adversaires. Faites toutefois attention, le sol s'illumine régulièrement et inflige des dégâts importants à tout combattant qui se trouverait en zone lumineuse.

De retour dans le Cloître de la révélation, un nouvel [Anima cinabre](#) est indiqué par un point lumineux au sol. Votre premier groupe arrive alors dans l'Amphithéâtre, qui se décline en deux versions. L'un des groupes doit gérer une salle circulaire qui tourne et qui possède quatre piliers tandis que le second doit éviter d'utiliser des sorts magiques.

Pour l'Amphithéâtre qui contient les piliers, commencez par éliminer les ennemis de la zone avant de détruire trois des quatre piliers. Repérez ensuite le glyphe situé à l'une des extrémités des chemins. Laissez la salle tourner lentement jusqu'à ce que deux geysers de feu s'activent de part et d'autre du glyphe. Détruisez alors le

quatrième pilier pour que la salle s'arrête dans la bonne position et vous permette de passer à la suite.

Pour l'Amphithéâtre qui ne possède pas les quatre piliers, éliminez sans recourir à la magie les monstres. Les déplacements dans cette salle sont ralentis car les chemins se font et se défont au gré de plateformes en rotation. Attendez qu'un socle arrive devant le chemin que vous souhaitez prendre et engagez-vous. Récupérez un [Anima Ivoire](#) à l'ouest de la salle avant d'emprunter la sortie sud.

Après un passage dans la Chambre de la destinée à la gravité perturbée, votre premier groupe débouche dans le Cloître de l'inspiration. Votre second groupe se retrouve dans le Cloître de la révélation. Récupérez l'[Anima cinabre](#) puis passez dans l'autre version de la zone de l'Amphithéâtre. Traversez la Chambre de la destinée, puis rejoignez le premier groupe dans le Cloître de l'inspiration. Après un combat contre un Béhémoth, un passage vers la Chambre de la vie, une zone sécurisée et dotée d'une relique mnémonique s'ouvre.

Continuez votre chemin pour atteindre une salle carrée peuplée d'un Rursus qui se transforme en une version plus puissante à sa mort. Éliminez donc cette cible deux fois pour atteindre la zone du Portail de la destruction, une zone sécurisée à nouveau dotée d'une relique mnémonique. Quatre portails de couleur sont disposés autour de cette salle et vous emmènent vers un petit objectif.

Dans le portail rouge, tuez d'abord les Rursus, puis les soldats du dominion et le Golem. Dans le portail jaune, passez de préférence à un combattant à distance et tuez les trois Rursus invisibles dans la première salle, puis deux armures Magitek volantes dans la seconde. Le portail violet vous met aux prises avec Gilgamesh, un puissant adversaire que vous pouvez battre en vous postant devant lui, en attendant qu'il vous attaque, puis en esquivant rapidement sur le côté afin de l'atteindre lorsqu'une marque est active. Enfin, le portail bleu vous met face à des Rursus dans une salle remplie de poison, puis à des draconiens.

Une fois les quatre objectifs remplis, un téléporteur au centre de la zone du Portail de la destruction s'active et vous emmène vers un chemin en spirale vers le haut. Du sang se déverse dans la salle et fait monter le niveau du liquide. Courrez en esquivant les attaques des tourelles disposées au bord du chemin, de préférence en utilisant un personnage rapide comme Ace ou Cater. Arrivé en haut, différentes scènes cinématiques prennent place avant que vous retrouviez l'usage de votre groupe, bien que vos combattants soient dans un état déplorable et se déplacent très lentement. Au centre de la salle rectiligne, dénchez le [Cristal de Rem](#) et le [Cristal de Machina](#) à proximité de leurs corps cristallisés, puis continuez en direction de la Terre consacrée, dernière zone de votre périple et lieu de l'affrontement contre le dernier boss. Le combat est un peu étrange puisque votre groupe ne peut mourir. Toute attaque du boss laissera votre personnage à 1 PV au moins. Un par un, vous

devrez réussir une attaque sur le boss lors de l'apparition d'une marque, puis absorber l'anima comme sur un monstre normal. La seule différence, c'est que vous devrez absorber un anima avec chaque combattant pour enfin éliminer votre adversaire et admirer la vidéo de fin du jeu.

Aspirant	Officier	Agito
Brassard de platine Sablier d'or	???	Bague d'élémentaliste

Le rang S est obtenu pour un temps de moins de 45 minutes. Il faut de plus récolter 68 animas. 24 morts sont exceptionnellement acceptées pour cette mission puisque vous ne pouvez les éviter.

Tableau des récompenses du rang S :

Aspirant	Officier	Agito
Béret rouge (1/2)	Mitre magique (1/2)	Capuche d'archimage (1/2)
Maîtrise du Feu (1/8)	Maîtrise du Feu (1/6)	Maîtrise du Feu (1/6)
Maîtrise de la Glace (1/8)	Maîtrise de la Glace (1/6)	Maîtrise de la Glace (1/6)
Maîtrise de la Foudre (1/8)	Maîtrise de la Foudre	Maîtrise de la Foudre
Méga-élixir (1/8)		

N'oubliez pas de regarder le générique de fin du jeu jusqu'à la fin et de sauvegarder votre partie quand le jeu vous en offrira la possibilité. Vous pourrez alors lancer une seconde partie en chargeant cette sauvegarde depuis le menu principal du jeu et recommencer dans le cadre d'une nouvelle partie plus, communément abrégée de l'anglicisme NG+. N'oubliez pas non plus de passer par les archives d'Akademeia pour regarder le *Chapitre de la vérité* qui a été débloqué.

NG+ Chapitre 1 - Trois heures qui ont changé le monde

NG+ Mission 0 - Reprendre Akademeia

Cette mission se déroule exactement comme lors de la première partie.

Quêtes secondaires conseillées :

- [Événements et tâches disponibles entre les missions 0 et 1 \(y compris ceux notés NG+\)](#)

NG+ Chapitre 2 - La bannière Vermillon

NG+ Mission 1 - La première mission des aspirants

Cette mission se déroule exactement comme lors de la première partie.

Quêtes secondaires conseillées :

- [Événements du Dr. Kazusa](#)
- [Événements d'Emina](#)
- [Événements et tâches disponibles entre les missions 1 et 2 \(y compris ceux notés NG+\)](#)

NG+ Mission 2 - Reconquête de Rubrum

Cette mission se déroule exactement comme lors de la première partie.

Quêtes secondaires conseillées :

- [Événements du Dr. Kazusa](#)
- [Événements d'Emina](#)
- [Événements et tâches disponibles entre les missions 2 et 3 \(y compris ceux notés NG+\)](#)

NG+ Mission 3 alternative - Percée chez l'ennemi

Dans le NG+, lorsque vous arrivez à Togoreth pour lancer la mission, il vous est proposé deux choix. Soit vous pouvez *Assaillir la forteresse*, auquel cas la mission se déroule comme lors de votre première partie. Alternativement, vous pouvez *Passer par derrière* pour lancer cette mission alternative. Ce second choix est naturellement conseillé pour pouvoir rejouer à volonté cette mission de puis le menu principal du jeu. Notez que la mission alternative est de niveau 34 alors que la mission normale est de niveau 13. Si vous avez activé le mode de difficulté *Officier* pour le NG+, vous devez repasser en mode *Aspirant* avant de sortir d'Akademeia. Cette mission alternative serait sinon de niveau 64, un peu trop élevé pour votre première NG+.

Vous arrivez dans les Bois de Togoreth, une zone dans laquelle vous devez éliminer les cibles marquées. Vous êtes automatiquement transférés dans la zone de la Périphérie de la forteresse. Après avoir éliminé toutes les cibles, votre groupe émerge dans la zone de la Porte nord après un petit interlude vidéo. Inutile de vous attarder, passer dans la zone suivante, les escaliers ouest.

Les escaliers qui montent en direction de l'est ne mènent pas aux objectifs de la

mission. Cependant, les quatre zones auxquelles vous pouvez accéder contiennent des défis. Ces zones sont les Escaliers ouest, le Passage sud, l'Escalier est ainsi que l'Escalier nord.

Que vous ayez exploré les zones alternatives ci-dessus ou non, continuez votre chemin en direction du sud pour passer par l'Escalier central, le Centre de la forteresse, puis l'Accès à la dynamo, pour finalement arriver dans la salle de la dynamo, une zone sécurisée. En fait, votre objectif lors de cette mission est exactement l'inverse de celui réalisé dans la mission 3 de votre première partie. Vous activez les défenses plutôt que de les désactiver. Quand vous ressortez de la salle à destination de l'Accès à la dynamo, le golem est donc présent. Bien que vous ayez un peu plus de chances de le tuer cette fois-ci que lors de votre première rencontre, il n'est pas vraiment conseillé de tenter l'affaire pour le moment. D'autant qu'il n'y a même pas de défi visant à l'éliminer. Montez plutôt les escaliers sur votre droite pour atteindre le Premier laboratoire.

Trois rapports secrets doivent être trouvés dans cette salle. Ils sont indiqués sur votre mini-map et sont donc facilement repérables. Revenez à la salle précédente puis montez les escaliers opposés pour atteindre l'Entrepôt d'échantillon. Éliminez les troupes en poste, puis traversez le Corridor en éliminant l'officier situé en hauteur à l'aide de la magie ou d'un combattant à distance. Au fond de cette zone rectiligne, vous accédez au second laboratoire où deux nouveaux rapports confidentiels peuvent être récupérés. Sortez ensuite de la salle en direction de la Porte nord.

Faites à nouveau le chemin par l'Escalier ouest puis vers le sud pour arriver à l'Escalier central. Le dernier rapport confidentiel est situé sur la gauche de la porte d'entrée menant à la forteresse. Récupérez-le pour que votre groupe soit transporté dans les Bois de Togoreth. Éliminez les adversaires, et notamment le commandant adverse dans son armure magitek de type colosse, et vous terminez alors la mission. La forme Shankara de Shiva vous est remise en récompense de mission, ainsi qu'un [Sablier d'or](#).

Tableau des récompenses :

Aspirant	Officier	Agito
Forme Shankara de Shiva Sablier d'or	Plaque de topaze à l'arsenal	Mutsunokami à l'arsenal

Le rang S est obtenu pour un temps de moins de 12 minutes. Il faut de plus récolter 120 animas.

Tableau des récompenses du rang S :

Aspirant	Officier	Agito
Sablier d'argent (6/32)	Plastron antichoc H5 (1/4)	Oeuf de croissance (9/32)

Brassard de mithril (6/32)	Anneau gardien (7/32)	Armure pare-balles (7/32)
Plastron pare-balles (6/32)	Masque de tempête (7/32)	Masque de tempête (7/32)
Plastron antichoc (5/32)	Masque de pluie (7/32)	Masque de pluie (6/32)
Méga-élixir (1/8)	Sablier d'or (3/32)	Sablier d'or (2/32)
Chaînette d'or (1/8)		Ruban (1/32)
Sablier d'or (1/32)		

NG+ Chapitre 3 - Armes de destruction massive

Quêtes secondaires conseillées :

- Opération [La prise en tenaille de Keziah](#)
- Opération [Front commun](#)
- [Événements du Dr. Kazusa](#)
- [Événements d'Emina](#)
- [Exploration des Grottes de Corsi](#)
- [Événements et tâches disponibles entre les missions 3 et 4 \(y compris ceux notés NG+\)](#)

NG+ Mission 4 - L'infiltration d'Iscah

Cette mission se déroule exactement comme lors de la première partie.

Quêtes secondaires conseillées :

- Opération [Combat dans les cavernes](#)
- Opération [L'empire repoussé](#)
- [Événements du Dr. Kazusa](#)
- [Événements d'Emina](#)
- [Exploration des Grottes de Corsi](#)
- [Événements et tâches disponibles entre les missions 4 et 5 \(y compris ceux notés NG+\)](#)

NG+ Mission 5 alternative - Raid dans la brume

Lorsque vous parlez aux groupes de soldats du dominion dans la ville de Rokol pour entamer la mission 5, deux choix s'offrent à vous. Si vous choisissez d'*Entrer dans l'usine*, vous rejouer la mission comme lors de votre première partie. Si vous choisissez de *Chercher une autre base*, vous lancer la mission alternative. Dirigez-vous vers l'objectif indiqué par votre mini-map. Quand vous y êtes, bien que rien de soit visible aux alentours immédiat, le jeu vous propose d'*Aller à la base de Frosti*. La mission débute alors vraiment et vous arrivez dans le Dépôt de Frosti N-14.

Récupérez dans la zone N-15 un [Kit de survie](#) ou un [Analeptique](#) près de l'échelle

visible dans le décors, puis passez dans la zone N-17 à l'est. Récupérez le [Tonifiant](#) ou l'[Analeptique](#) indiqué par un point lumineux, puis dirigez-vous vers l'ouest par N-18 pour arriver dans N-21. Un nouveau point lumineux vous indique une [Ration de combat](#) ou un [Kit de survie](#). Continuez vers l'ouest pour atteindre N-24.

Un petit détour au sud par N-27 vous permet de récupérer un [Kit de survie](#) ou un [Tonifiant](#). Revenez ensuite dans N-24 pour suivre votre objectif. Passez la zone suivante pour atteindre N-29, une zone sécurisée dotée d'un portail de régénération. Traversez ensuite N-31 et N-33 pour atteindre le Dépôt Central, zone sécurisée dotée d'une relique mnémonique. Préparez-vous au combat car la zone suivante, l'État-major de Milites, vous oppose à un boss, Balmung. Pendant le combat, si votre caméra change de point de vue et que votre combattant principal se retrouve dans le viseur du sniper, bougez dans tous les sens pour éviter d'être instantanément tué. Une fois le boss éliminé, vous prenez automatiquement le contrôle de [Trey](#) et vous avez l'opportunité de sniper le sniper, clôturant ainsi cette mission. Vous recevez la forme Ogre de l'invocation Golem ainsi qu'un [Sablier d'or](#) pour votre victoire.

Tableau des récompenses :

Aspirant	Officier	Agito
Forme Ogre de Golem Sablier d'or	Sort Tornado	Tromblon magique à l'arsenal

Le rang S est obtenu pour un temps de moins de trente minutes. Il faut de plus récolter 50 animas. Une mort est exceptionnellement autorisée pour cette mission.

Tableau des récompenses du rang S :

Aspirant	Officier	Agito
Sablier d'argent (6/32)	Plastron antichoc H5 (7/32)	Oeuf de croissance (11/32)
Bracelet de platine (6/32)	Bracelet lunaire (7/32)	Bracelet lunaire (6/32)
Béret rouge (6/32)	Plastron pare-balles H5 (7/32)	Bracelet stellaire (6/32)
Talisman (5/32)	Livre d'Ifrit (7/32)	Capuche d'archimage (6/32)
Bracelet de mithril (4/32)	Sablier d'or x2 (4/32)	Sablier d'or x5 (2/32)
Méga-élixir (4/32)		Ruban (1/32)
Sablier d'or (1/32)		

NG+ Chapitre 4 - La disparition de la dernière reine

Quêtes secondaires conseillées :

- [Événements et tâches disponibles entre les missions 5 et 6 \(y compris ceux notés NG+\)](#)

NG+ Mission 6 alternative - Tirer parti du cessez-le-feu

Avant toute chose, préparez des sorts de feu sur vos différents personnages, vous en aurez besoin contre le boss final de la prochaine mission. Lorsque vous avez fait le tour de la ville et que vous parlez à l'intendant de Milites devant l'hôtel, deux choix s'offrent à vous. Si vous décidez de *Retourner à l'hôtel*, la mission 6 normale est lancée comme lors de votre première partie. Si vous décidez par contre d'*Explorer les environs*, la mission alternative commence. Lors de la seconde partie, il est naturellement recommandé d'effectuer la mission alternative.

Votre cheminement démarre dans la zone de l'Ascension des monts Neshar. Passez dans la seconde zone de même nom, puis dans la troisième, pour être confronté à un embranchement. Tant le chemin de gauche, par la grotte, que le chemin de droite, par les neiges, vous mèneront à la zone de l'affrontement final. Toutefois, emprunter l'itinéraire de la grotte vous met aux prises avec un grand nombre de Tomberries, des monstres plutôt costauds si vos personnages sont de niveau 40 à 45.

En admettant que vous preniez le chemin de la grotte, traversez une première zone nommée Grotte en montagne pour en atteindre une seconde. Si vous le désirez, un détour par la zone située au sud vous permet de récupérer un [Analeptique](#). Sinon, le passage nord mène à une zone nommée À flanc de montagne, puis à une nouvelle Grotte en montagne avant de déboucher sur la zone finale, le Centre des communications.

En admettant que vous preniez le chemin enneigé avec des combats moins hardus, dirigez-vous une zone vers le nord pour accéder à un embranchement à trois voies. Sur la gauche, une entrée de grotte mène à la Cavité dissimulée. Vous y trouvez des soldats de Milites et un portail de régénération. Parlez-leur pour que certains vous remettent un petit cadeau. Revenez à l'embranchement et prenez le chemin droit au nord. La zone suivante contient une nouvelle entrée de grotte menant à une seconde Cavité dissimulée. Dans celle-ci se trouvent un [Analeptique](#) ainsi que soit un [Méga-éther](#), soit un [Élixir](#). Finalement, passez par le dernier embranchement que vous n'avez pas exploré, et traversez une dernière zone de l'Ascension des monts Neshar pour atteindre le Centre des communications.

Cette dernière zone vous met aux prises avec un très dangereux adversaire, un yéti. Sa résistance physique étant très élevée, il est conseillé de rester à distance et de lui envoyer des sorts de Feu aussi puissants que possible. Ses coups sont fort heureusement très prédictibles et faciles à éviter (esquivez simplement dès qu'il s'approche de votre combattant). Le combat peut potentiellement durer longtemps et vider votre barre de PM. Rem et Queen possèdent toutes deux des sorts de régénération des points de magie, appréciable pour cet affrontement. La réussite de cette mission débloque l'objet d'Akademeia. Vous recevez également un [Sablier](#)

[d'or.](#)

Tableau des récompenses :

Aspirant	Officier	Agito
Nature de la défense à l'arsenal Sablier d'or	Forme Grímnir d' Odin	Cartes expérimentales à l'arsenal

Le rang S est obtenu pour un temps de moins de sept minutes. Il faut de plus récolter 50 animas.

Tableau des récompenses du rang S :

Aspirant	Officier	Agito
Sablier d'argent (6/32)	Casquette rouge (7/32)	Oeuf de croissance (11/32)
Cotte pare-balles (6/32)	Mitre magique (7/32)	Plastron antichoc H5 (6/32)
Cuirasse antichoc (6/32)	Plastron pare-balles (7/32)	Masque de blizzard (6/32)
Bracelet de la Glace (6/32)	Livre d'Ifrit (7/32)	Masque de neige (6/32)
Méga-élixir (4/32)	Sablier d'or x2 (4/32)	Sablier d'or x5 (2/32)
Talisman (3/32)		Ruban (1/32)
Sablier d'or (1/32)		

Tout comme dans le scénario de la première partie, vos personnages arrivent dans la zone de la Maison abandonnée. Activez les événements de l'endroit puis sortez pour rejoindre le vaisseau qui vous attend dans la région de Jubanla.

Quêtes secondaires conseillées :

- [Événements et tâches du chapitre 4 entre les missions 6 et 7 \(y compris ceux notés NG+\)](#)

NG+ Chapitre 5 - La bataille de Judecca

Quêtes secondaires conseillées :

- Opération [Renfort de la classe 2](#)
- Opération [Redessiner les frontières](#)
- Opération [Combat sur la plage](#)
- Exploration des [Grottes de Bethnel](#)
- [Événements du Dr. Kazusa](#)
- [Événements d'Emina](#)
- [Événements et tâches disponibles au chapitre 5 entre les missions 6 et 7 \(y compris ceux notés NG+\)](#)

NG+ Mission 7 - La libération d'Eibon

Cette mission se déroule exactement comme lors de la première partie.

Quêtes secondaires conseillées :

- Opération [L'insaisissable colonel Faith](#)
- [Événements du Dr. Kazusa](#)
- [Événements d'Emina](#)
- [Événements et tâches disponibles entre les missions 7 et 8 \(y compris ceux notés NG+\)](#)

NG+ Mission 8 alternative - Prise de Concordia

Lorsque vous avez épuisé votre temps libre et que vous parlez à l'officier de Rubrum situé sur l'aérodrome, ce dernier vous propose deux options. Si vous sélectionnez *Prendre la voie des airs*, vous lancez la mission normale que vous avez réalisée lors de votre première partie. Si vous sélectionnez *Aller à la frontière de Concordia*, débute cette mission alternative de niveau 42.

Votre chemin débute dans plusieurs zones nommées Route frontalière, six au total. Les zones ne possèdent qu'une seule sortie, vous ne pouvez donc pas vous tromper. Notez qu'une [Flasque d'argent](#) ou une [Flasque d'or](#) est indiqué par un point lumineux dans la quatrième zone traversée. Vous arrivez ensuite dans le Cloître vermillon azur niveau 1, la première zone de la capitale concordienne.

Un seul chemin s'offre à vous pour traverser l'Atrium est niveau 2, l'Atrium ouest niveau 2 afin d'arriver au Cloître est niveau 3. En entrant dans cette zone, sur votre gauche, vous dénîchez une [Flasque de bronze](#) ou une [Flasque d'argent](#), indiqué par un point lumineux.

Continuez votre route et traversez le Cloître vermillon azur niveau 3 pour atteindre le Cloître ouest niveau 3, une zone abritant un nouveau point lumineux au sol. Vous récupérez une [Plaque d'identité](#) avant de passer dans la zone de l'Atrium ouest niveau 4. Plutôt que de suivre votre objectif, dirigez-vous une zone à l'ouest et récupérez une [Flasque d'or](#) ou une [Flasque dragon](#) dans le Cloître vermillon azur niveau 4, puis revenez à l'Atrium ouest niveau 4. Deux sorties vers l'est sont disponibles. Celle située le plus au sud mène à une petite zone sans issue de l'Atrium est niveau 4 dans laquelle se trouve soit une [Flasque de bronze](#), soit une [Flasque d'argent](#). Revenez une zone en arrière et empruntez le passage nord-est.

Traversez l'Atrium vermillon azur niveau 3, l'Atrium est niveau 4 et le Cloître vermillon azur niveau 5 pour atteindre l'Atrium ouest niveau 6. Un pont cassé vous empêche d'accéder directement à la sortie sud. Faites donc un détour par l'Atrium

est niveau 6 pour revenir dans l'Atrium ouest niveau 6 par le sud-est, ce qui vous donne accès au passage sud à destination du Cloître ouest niveau 7. Cette zone abrite un objet indiqué par un point lumineux qui contient soit une [Flasque de bronze](#), soit une [Flasque d'argent](#).

Votre chemin continue à l'est par le Cloître est niveau 7, puis l'Atrium est niveau 8. Cette zone abrite une [Plaque d'identité](#). Enfin, votre mission se termine peu après la zone du Pont vermillon azur, dans la Cour panoramique.

Tableau des récompenses :

Aspirant	Officier	Agito
Invocation Bahamut Sablier d'or	Cuirasse anticoupure à l'arsenal	Lame-fouet de maître à l'arsenal

Le rang S est obtenu pour un temps de moins de 24 minutes. Il faut de plus récolter 100 animas.

Tableau des récompenses du rang S :

Aspirant	Officier	Agito
Sablier d'argent (6/32)	Plastron pare-balles H5 (1/4)	Bracelet sacré (1/4)
Nature du Feu (6/32)	Bracelet lunaire (1/4)	Bague rubis et saphir (1/4)
Nature de la Glace (6/32)	Plaque de topaze (6/32)	Armure antiperforation (1/4)
Nature de la Foudre (6/32)	Bague runique (6/32)	Oeuf de croissance (5/32)
Méga-élixir (4/32)	Sablier d'or x2 (4/32)	Sablier d'or x5 (2/32)
Diadème (3/32)		Ruban (1/32)
Sablier d'or (1/32)		

NG+ Chapitre 6 - Terres de sang - La décision du chancelier

NG+ Mission 9 alternative - La dernière ligne de défense

Dans ce chapitre sans temps libre, parlez à Kurasame pour que ce dernier vous propose deux options. La première, *Aller au Grand Pont*, lance la mission normale comme lors de votre première partie. La seconde, *Contacter Arcia*, lance cette mission alternative.

Cette mission un peu spéciale se déroule sur un champ de bataille de dix zones de l'Ancienne garnison. Les zones sont disposées comme un damier, deux sont à l'extrême nord, deux sont au nord, deux au centre, deux au sud et deux à l'extrême sud. Le principe de la mission est tout simple, il consiste à attendre que l'armée de Milites lance un assaut sur une zone (tirée au hasard, mais jamais deux fois de suite la même). Courrez dans cette zone et éliminez les troupes envoyées. Les attaques

sont lancées à 19:30, 17:10, 14:45, 12:30, 10:00, 5:45 et 2:40 du décompte de temps. Notez que la dernière attaque a toujours lieu dans la zone ouest de l'Ancienne garnison - Centre, vous pouvez donc vous y rendre d'avance.

Un seul coffre est disponible lors de cette mission, il est accessible en utilisant le chemin sud-ouest depuis la zone est de l'Ancienne garnison - Extrême nord. Ce passage mène à une petite zone de l'Ancienne garnison - Nord où récupérer le coffre est la seule chose à faire. Si vous désirez récupérer l'[Analeptique](#) ou la [Ration tonifiante](#) du coffre, attendez que le jeu vous envoie combattre dans une zone du nord ou de l'extrême nord. Tuez rapidement vos adversaires avant de faire un détour pour récupérer ce trésor peu intéressant.

Après la dernière attaque, votre groupe est envoyé dans une zone d'une dimension alternative. Vous y rencontrez un adversaire éthéré qui ressemble à s'y méprendre à Bahamut. Vous n'avez nul besoin de le tuer, attendez simplement les trois minutes du décompte en esquivant ses attaques pour terminer la mission.

Tableau des récompenses :

Aspirant	Officier	Agito
Sort Glace BOM-2 Sablier d'or	Plaque d'opale à l'arsenal	Valkyries à l'arsenal

Le rang S est obtenu pour une récolte de plus de 45 animas.

Tableau des récompenses du rang S :

Aspirant	Officier	Agito
Sablier d'argent (6/32)	Diadème (12/32)	Bracelet stellaire (1/4)
Bracelet du Feu (6/32)	Gourmette de mithril (1/4)	Bague rubis et ambre (1/4)
Bracelet de la Glace (6/32)	Livre de Ramuh (1/4)	Science de la Foudre (1/4)
Bracelet de la Foudre (6/32)	Sablier d'or x2 (1/8)	Bracelet de lumière (5/32)
Méga-élixir (4/32)		Sablier d'or x5 (2/32)
Bague salvatrice (3/32)		Ruban (1/32)
Sablier d'or (1/32)		

NG+ Chapitre 7 - Le destin des cristaux - La bataille éternelle

Quêtes secondaires conseillées :

- Opération [Évacuation de Roshana](#)
- Opération [Se salir les mains](#)
- Opération [L'empire sous surveillance](#)
- Opération [Tueur de dragon](#)

- Opération [Neutraliser l'attaque ennemie](#)
- Opération [Des dragons aux abois](#)
- Opération [Bataille décisive à Azurr](#)
- Opération [D'une pierre deux coups](#)
- [Exploration de l'île du silence](#) (obtention du vaisseau)
- [Cristal de Yuug](#)
- [Cristal de Siduri](#)
- [Cristal d'Enlil](#)
- [Cristal d'Alois](#)
- [Cristal de Vera](#)
- [Cristal de Leene](#)
- [Événements du Dr. Kazusa](#)
- [Événements d'Emina](#)
- [Événements et tâches disponibles entre les missions 9 et 10 \(y compris ceux notés NG+\)](#)

NG+ Mission 10 - Les dernières heures du royaume

Cette mission se déroule exactement comme lors de la première partie.

Quêtes secondaires conseillées :

- Opération [L'outil de propagande](#)
- Opération [Tigre retranché](#)
- Opération [Le dernier sursaut d'Amiter](#)
- Opération [Au dessus d'un nid de dragons](#)
- [Cristal de Hakuro](#)
- [Cristal de Jürg](#)
- [Événements du Dr. Kazusa](#)
- [Événements d'Emina](#)
- [Événements et tâches disponibles entre les missions 10 et 11 \(y compris ceux notés NG+\)](#)

NG+ Mission 11 alternative - Le combat de Machina

Lorsque vous parlez à l'officier de Rubrum situé sur l'Aérodrome, deux choix s'offrent à vous. En répondant *Le châtimeur de Qator Bashtar*, la mission normale est lancée comme lors de votre première partie. En revanche, indiquer *Le combat de Machina* lance cette mission alternative.

Lors de cet objectif, vous contrôlez uniquement Machina sous sa forme de l'Cie. Ses pouvoirs sont donc bien supérieurs à ceux de la classe zéro à niveau équivalent. Votre chemin débute à l'Hôtel Armada, puis par deux zones de l'Avenue drake. Dans la seconde, vous dénicher un [Analeptique](#) indiqué par un point

lumineux au bout d'une ruelle sans issue sur la gauche du chemin.

La zone suivante, le District 2701, abrite également un objet au bout d'une ruelle sur votre gauche, un [Kit de survie](#) ou un [Analeptique](#). Traversez ensuite le District 2695 et entrez dans le tunnel menant au District 2551. Cette zone abrite trois [Plaques d'identité](#) indiquée par des points lumineux sur des cadavres de soldats de Rubrum.

Le chemin se sépare en deux. Si vous le désirez, un passage par le chemin de droite vous fait traverser le District 2689 pour atteindre le District 2655. Ce détour vous permet de récupérer deux [Analeptiques](#) supplémentaires. Votre objectif vous indique toutefois d'emprunter le chemin de gauche. Traversez le District 2677 pour atteindre le 2547, abritant un objet. C'est encore un [Analeptique](#) que vous pouvez obtenir avant de continuer votre route.

Passez au travers du District 2722, de l'Avenue drake, puis du District 2449 pour atteindre votre objectif, le Quartier général impérial. La mission se termine quand vous sortez vainqueur d'un combat contre Gilgamesh. Attendez qu'il vous attaque pour esquiver sur un côté et profiter de la marque qui apparaît pour lui infliger un coup. Plusieurs marques successives apparaissent si vous avez placé votre coup au bon moment. Puis éloignez-vous de votre adversaire afin d'éviter la puissante attaque qu'il va tenter de vous infliger. Recommencez cette stratégie de nombreuses fois pour venir à bout de votre ennemi.

Tableau des récompenses :

Aspirant	Officier	Agito
Sort Foudre BOM-2 Sablier d'or	Bague rubis et ambre à l'arsenal	Rapières intrépides à l'arsenal

Le rang S est obtenu pour un temps de moins de 15 minutes. Il faut de plus récolter 20 animas.

Tableau des récompenses du rang S :

Aspirant	Officier	Agito
Nature de la défense (7/32)	Anneau de guerre (12/32)	Bracelet de vitalité (1/4)
Sablier d'argent (6/32)	Gourmette de platine (6/32)	Science de la défense (1/4)
Amplificateur binaire (6/32)	Diadème (6/32)	Bracelet stellaire (1/4)
Cuirasse pare-balles (6/32)	Bracelet de diamant x2 (1/8)	Gourmette de mithril (5/32)
Méga-élixir (4/32)	Sablier d'or x2 (1/8)	Sablier d'or x5 (2/32)
Brassard de cristal (2/32)		Ruban (1/32)
Sablier d'or (1/32)		

NG+ Chapitre 8 - Verdict : Tempus Finis

NG+ Mission 12 - L'invasion des Rursus

Cette mission se déroule exactement comme lors de la première partie. Toutefois, à la condition que vous ayez réalisé toutes les missions alternatives, deux entrées nommées *Dans une autre spirale* ainsi que *Une autre réalité* sont ajoutées aux archives d'Akademeia. N'oubliez surtout pas de les regarder, la première est considérée comme la fin *heureuse* du jeu, tandis que la seconde est énigmatique mais semble être un trailer d'un éventuel Final Fantasy Type-1.

NG++

NG++ - Quêtes secondaires et archives d'Akademeia

Lors de vos deux premières parties, vous avez probablement réalisé la grande majorité du jeu. Mais il reste quelques quêtes secondaires accessibles seulement à partir de la troisième partie. De plus, il est probable que de nombreux événements, requêtes ou adversaires manquent encore à l'appel dans votre archive d'Akademeia. Pour terminer le jeu à 100%, il vous faudra les remplir entièrement. Cette soluce part du principe que le niveau de vos combattants est situé entre 30 et 40 à la fin de la première partie, et entre 50 et 70 à la fin du NG+. Ci-dessous sont donc listées les quêtes qui nécessitent un niveau supérieur à 70. Notez que la plupart de ces quêtes sont déjà accessibles lors de la seconde partie, ou même lors de la première, c'est donc une recommandation et non une restriction imposée par le jeu.

Quêtes secondaires conseillées :

- Défi de [Gilgamesh](#)
- [Exploration du Volcan de Jubanla](#)
- Exploration de la [Faille de Lorica](#) et des [Grottes Ultima](#)
- Exploration de la [Vallée des monstres](#)
- [Nox Suzaku](#)
- [Exploration de la Tour Agito](#)

Bon courage pour remplir entièrement les archives d'Akademeia et terminer le jeu à 100% !