

Personnages

Principes du Jeu

Vétisphères

Cheminement

Inventaire

Bestiaire

Secrets



YUNA

Age : 19 ans

Taille : 162 cm

Vétisphère : Tireuse

Yuna et ses partenaires, Rikku et Paine, font partie des Albatros, une bande de chasseurs de sphères. Elles voyagent à travers Spira à bord du Celsius, recherchant des sphères susceptibles de contenir des enregistrements.

Yuna n'est qu'une néophyte en termes de chasse à la sphère : il y a à peine deux ans, elle occupait encore le rôle de Grand Invokeur. A cette époque, elle réussit ce que ni son père Braska, ni aucun autre Grand Invokeur avant elle n'avaient pu accomplir : débarrasser définitivement Spira de Sin. Pendant son pèlerinage, elle était accompagnée de ses fidèles gardiens : Wakka, Lulu, Kimahri, Auron, Rikku et, peut-être le plus important à ses yeux, Tidus. Ce dernier disparut aussi mystérieusement qu'il était apparu une fois Sin éliminé. Au grand désespoir de Yuna, Tidus n'était vraisemblablement qu'un rêve fait chair, la matérialisation du songe des Priants.

Avec le temps, Yuna a fini par changer. Elle a appris à prendre la vie avec plus de légèreté. Mais où qu'elle aille, elle rencontre toujours des êtres qui lui vouent une profonde reconnaissance et qui l'appellent « Dame Yuna », celle qui a su délivrer Spira et instaurer l'Éternelle Félicité...



RIKKU

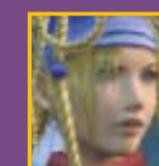
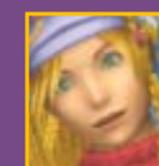
Age : 17 ans

Taille : 159 cm

Vétisphère : Voleuse

Il y a deux ans, cette jeune Al Bhede était une gardienne de Yuna. Sous son apparence frivole et insouciante, elle était ainsi prête à sacrifier sa propre vie pour protéger l'Invokeur. Avant la disparition de Sin, les Al Bheds étaient exclus de la société, car les préceptes religieux de Yevon interdisaient rigoureusement l'utilisation des makinas. Ils refusèrent cependant toujours d'abandonner leurs ingénieux dispositifs mécaniques.

Récemment, Rikku a fondé avec Frangin la bande des Albatros, une organisation de chasseurs de sphères. Après la découverte de la sphère de l'espoir, qui met en scène une personne ressemblant étrangement à son ami Tidus, elle a réussi à persuader Yuna de quitter Besaid pour se joindre aux Albatros. Rikku, avec sa vivacité habituelle, éclaire constamment le groupe de sa bonne humeur. Dans les moments les plus durs, son optimisme et sa volonté à toute épreuve en font une précieuse alliée.



LA JAUGE ATB

La jauge ATB fournit deux informations principales. La barre verte mesure le temps d'attente qui doit s'écouler avant qu'un personnage ne soit prêt à agir. La barre violette correspond au temps de préparation nécessaire avant qu'une commande validée ne soit exécutée. Le personnage entre en action dès que la barre est pleine. Une fois que la jauge ATB devient violette, la commande ne peut plus être annulée. Quand plusieurs personnages ont leur barre verte pleine, vous pouvez passer de l'un à l'autre en appuyant sur la touche **A**.

La vitesse à laquelle les deux barres se remplissent dépend essentiellement de la Rapidité du personnage et des éventuelles altérations d'état qui l'affectent. Ces dernières, comme Somni et

Booster, modifient d'ailleurs la couleur de la jauge. Notez au passage que les attaques physiques interrompent momentanément le processus de remplissage de la barre.

Certains combats débutent dans des circonstances spéciales. Il en est ainsi dans les cas d'embuscade. La probabilité qu'un tel événement survienne dépend du niveau de Rapidité de votre équipe et de celui des ennemis que vous rencontrez. Quoi qu'il arrive, la compétence automatique Initiative vous permet de toujours



CHOISIR UNE CIBLE

Quand vous utilisez une compétence ou un objet à vocation offensive, le menu des cibles apparaît et le curseur pointe automatiquement sur un des ennemis. En appuyant alors sur la touche directionnelle gauche, vous sélectionnez l'ensemble de vos adversaires. Similairement, avec les compétences et objets curatifs, vous pouvez sélectionner la totalité de votre équipe à l'aide de la touche directionnelle droite. De manière générale, retenez que les effets produits sont amoindris lorsque vous sélectionnez un groupe comme cible, et que certaines actions (comme Fuir et Voler) ne fonctionnent toujours que sur un individu. S'il vous arrive d'avoir besoin de soigner vos ennemis ou d'attaquer votre propre équipe, servez-vous là encore des touches directionnelles gauche ou droite.



LES FACTEURS DE REUSSITE

La réussite d'un assaut physique dépend des valeurs de la Précision de l'attaquant et de l'Esquive de l'attaqué. Elle est aussi directement influencée par certaines altérations d'état. Ainsi, un personnage frappé d'Obscurité voit sa Précision considérablement réduite, alors

qu'une victime de Stop ou Sommeil n'a aucune chance d'éviter un coup. Dans tous les cas, lorsqu'une attaque manque sa cible, le mot Raté s'affiche à l'écran.

ENCORE PLUS DE DEGATS !

Il existe plusieurs méthodes pour augmenter la puissance de vos assauts.

- Attaquez un adversaire par derrière. Effet : double la quantité de dégâts infligés.
- Effectuez un coup critique (la probabilité de réaliser une telle attaque dépend entre autres des valeurs de la caractéristique Chance de votre personnage et de la cible). Effet : double la quantité de dégâts infligés.
- Augmentez votre Force ou diminuez la Constitution de votre adversaire à l'aide de certaines compétences. Effet : proportionnel aux variations des caractéristiques.

- Utilisez habilement les affinités élémentaires. Effet : double la quantité de dégâts infligés (en combinant plusieurs faiblesses d'un même ennemi, les dégâts peuvent atteindre 3200%).

Les dégâts infligés par une attaque sont a priori limités à 9999. Avec la compétence automatique Dégâts extra, vous pouvez cependant repousser ce seuil jusqu'à 99 999 points. Il est également possible de vaincre un adversaire en un seul coup en lui infligeant l'altération d'état Fossile ou avec les effets Mort et Ejection.

LES COMBOS

Lorsque plusieurs coups successifs touchent une cible sans qu'elle ait le temps de reprendre ses esprits, ils forment un Combo. En cas de réussite, le mot Combo s'affiche au-dessus de la tête de l'adversaire avec le nombre de frappes enchaînées au coup initial (entre 1 et 99). Notez que les



Combos ne sont pas réalisables sur une victime de l'altération d'état Stop.

La puissance des attaques dans un même Combo est exponentielle. Les dégâts infligés sont ainsi majorés de 45% pour les Combos les plus simples et peuvent aller jusqu'à 600% pour les plus élaborés ! Coordonner les assauts de vos héroïnes est donc essentiel pour réaliser des attaques dévastatrices.

LES AFFINITES ELEMENTAIRES

Certaines compétences et certains monstres possèdent des affinités élémentaires. Il existe quatre éléments dans le jeu.

Élément Sort correspondant

Feu	Brasier, Brasier +, ...
Glace	Glacier, Glacier +, ...
Tonnerre	Foudre, Foudre +, ...
Eau	H2O, H2O +, ...

Chaque élément est opposé à un autre, ce qui donne deux couples antagonistes. Le Feu est ainsi efficace contre la Glace, le Tonnerre contre l'Eau et

réciproquement. Lorsque les affinités élémentaires d'une attaque et d'un monstre entrent en contact, quatre cas de figure particuliers sont possibles :

FAIB : les dégâts sont doublés.
DEMI : les dégâts sont divisés par deux.
IMMU : l'adversaire ne subit aucun dégât.
ABSO : les dégâts sont convertis en HP et l'adversaire est soigné par l'attaque.

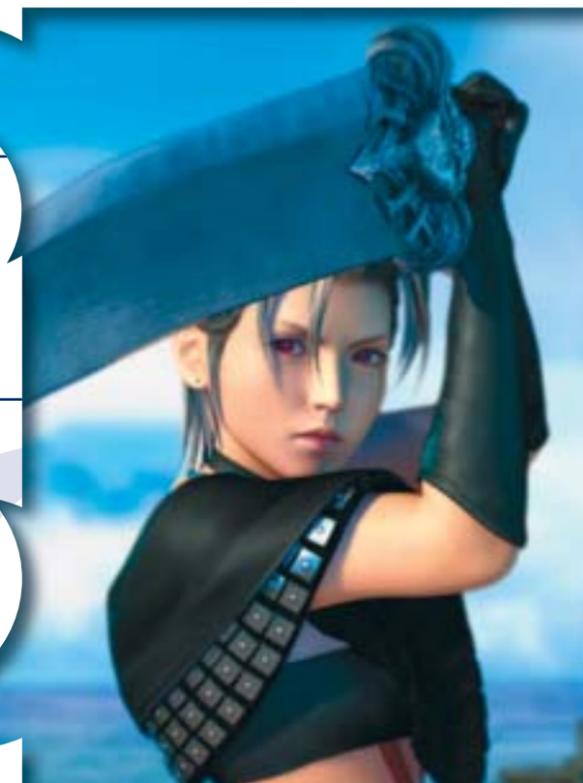
Les affinités élémentaires constituent par conséquent une arme à double tranchant. Exploitez-les à votre avantage en observant la couleur et les attaques d'un monstre pour deviner sa nature élémentaire, en faisant appel à la compétence Analyser de la Pistomancienne, ou tout simplement en consultant le Bestiaire aux pages 119-153.

OVERSOUL !

Il arrive qu'un ennemi devienne subitement beaucoup plus fort : sa transformation, annoncée par le message « Oversoul ! », en fait une créature redoutable. Le côté positif de cette mutation est que l'adversaire vous laissera des récompenses de valeur en fin de combat. Selon Shinra, cette métamorphose se déclenche chez un monstre lorsque vous avez éliminé plusieurs de ses congénères.

DANGER !

Quand il ne reste à l'une de vos héroïnes que le tiers de ses HP maximaux, sa fatigue se traduit par le fait qu'elle s'affaisse et que son nom et ses HP restants s'affichent en jaune. Dans cet état, votre personnage déclenche certaines de ses compétences automatiques (telles que SOS Booster) mais a besoin d'un peu plus de temps qu'à la normale pour agir.



LES ALTERATIONS D'ETAT

Les effets des altérations d'état peuvent être aussi bien positifs que négatifs.

ALTERATIONS D'ETAT MALIGNES

Les altérations d'état se traduisent toutes par un changement d'apparence du personnage affecté. Pour s'assurer de la nature d'une altération, il suffit de choisir un objet de guérison dans le menu Objets : une barre apparaît alors dans la fenêtre d'état (à la place de la jauge ATB) avec les symboles des éventuelles altérations. Vous trouverez la liste de ces icônes et leur signification à l'intérieur de la couverture dépliant du guide.

Certains effets persistent même une fois le combat terminé. Les symboles leur correspondant sont visibles dans le menu principal sous l'image de vos héroïnes, en alternance avec le nom de leur Vétisphère. De manière générale, retenez que le Remède est l'objet de guérison par excellence : il permet de neutraliser la plupart des altérations. Le sort de Magie Blanche Esuna et la compétence de Pistomancie Mistral remplissent le même office.



LES TENUES SPÉCIALES

Les Vêtisphères normales sont partagées par Yuna, Rikku et Paine, au point qu'elles ont la possibilité d'équiper toutes trois la même simultanément. Cependant, chacune des trois Albatros possède également une Tenue spéciale qui lui est propre. Vous trouverez dans les Principes du Jeu (page 17) toutes les explications sur l'activation de ces Tenues spéciales.

Quelques règles particulières s'appliquent lorsqu'une héroïne revêt sa Tenue spéciale :

- Les alliées quittent le champ de bataille et sont remplacées par deux unités spéciales de soutien.
- Les effets (comme Blindage et Force ⚔) lancés sur l'héroïne avant sa transformation sont conservés, alors que ses altérations d'état sont annulées par la compétence Ruban.
- Les compétences fournies par les accessoires et la Palette équipés, ainsi que les effets supplémentaires éventuellement activés par les plots sur la Palette avant la transformation deviennent inopérants.
- Les commandes Objets et Fuir ne sont plus disponibles : pour les utiliser, vous devez préalablement revenir à la dernière Vêtisphère équipée en appuyant sur **LB** puis **X**.
- Après la victoire, les deux alliées et l'héroïne retrouvent leurs tenues normales ; les ennemis tués avec la Tenue spéciale ne rapportent des EXP qu'à l'héroïne.
- Si l'unité principale ou les trois unités sont KO, les deux alliées reprennent le combat, alors que l'héroïne reste KO.

Caractéristiques

L'efficacité de la Tenue spéciale d'une héroïne est fonction du nombre d'emplacements que compte la Palette dont elle est équipée : plus la Palette contient d'emplacements, plus les caractéristiques associées

Caractéristiques	Nombre d'emplacements					Caractéristiques	Nombre d'emplacements				
	2	3	4	5	6		2	3	4	5	6
HP	2452	2543	2634	2725	2816	MP	254	264	273	283	292
Force	90	94	97	100	104	Magie	106	110	114	118	122
Constitution	56	58	60	62	64	Esprit	109	113	117	121	125
Rapidité	43	43	43	43	43	Précision	118	118	118	118	118
Esquive	5	5	5	5	5	Chance	11	11	11	11	11

à la Tenue sont élevées, mais en contrepartie plus la Tenue est longue à activer. Le tableau ci-dessus prend comme exemple Yuna et sa Vêtisphère Flora Flore au niveau 30. Vous pouvez constater qu'avec la Palette Détermination qui ne dispose que de deux emplacements, il est possible d'activer rapidement la Tenue spéciale, mais Yuna possède alors des caractéristiques faibles.

Les valeurs de HP et MP indiquées sont les valeurs maximales. Notez qu'avec les Tenues spéciales comme avec les Vêtisphères classiques, si une héroïne a perdu la moitié de ses HP avant la Métamorphose, elle se retrouvera après le changement avec seulement 50% de la valeur maximale en HP de la Tenue spéciale.



FLORA FLORE

Déposez des fleurs sur les tombes de vos adversaires !

La Tenue spéciale de Yuna lui confère, outre une apparence aussi belle que terrible, une puissance hors du commun : à des attaques physiques dévastatrices, s'ajoutent des magies de soutien très efficaces. Les unités Pistil gauche et Pistil droit complètent le tableau avec des sorts défensifs supplémentaires ainsi que des techniques infligeant diverses altérations d'état.

Caractéristiques											
HP	2452	2543	2634	2725	2816	MP	254	264	273	283	292
Force	90	94	97	100	104	Magie	106	110	114	118	122
Constitution	56	58	60	62	64	Esprit	109	113	117	121	125
Rapidité	43	43	43	43	43	Précision	118	118	118	118	118
Esquive	5	5	5	5	5	Chance	11	11	11	11	11

PC requis pour apprendre toutes les compétences : 192

Acquisition : Route de Djose. Vous la trouverez au bord de la route lors de la mission « Par ici l'uniforme » de l'Acte 2 (voir page 73).

Commentaire : Flora Flore ne permet pas à Yuna de régénérer ses MP au cours du combat. Pour cette raison, utilisez vos sorts défensifs avec parcimonie. L'attaque Maxi-flore est extrêmement puissante : elle relâche douze coups sur les adversaires. N'hésitez pas à la déclencher contre un seul ennemi afin de former un Combo dévastateur.

Notez que seule une petite quantité de PC est nécessaire pour apprendre les précieuses compétences automatiques HP x2 et HP x3.

Sachez enfin que les compétences HP extra et Dégâts extra ne sont disponibles que lorsque vous avez fait l'acquisition des objets clés Perle de rosée et Perle du crépuscule au cours de l'Acte 5 (voir pages 60 et 164). Ce principe vaut aussi pour Pistil gauche et Pistil droit.

Compétences importantes : Maxi-flore, Méga Vie, HP x3, Pyro-flore



ATTAQUER	Force	100	Coup critique	✓	Précision	%
Inflige des dégâts physiques à un adversaire						
PYRO-FLORE	Force	50 x 3	Coup critique	-	Précision	*
Inflige à trois reprises des dégâts de Feu sur des cibles sélectionnées aléatoirement						
ELECTO-FLORE	Force	50 x 3	Coup critique	-	Précision	*
Inflige à trois reprises des dégâts de Tonnerre sur des cibles sélectionnées aléatoirement						
ECRAN	Force	-	Coup critique	-	Précision	*
Lance l'invulnérabilité magique sur Flora Flore (confère une immunité totale aux attaques magiques)						
ATOMNI-FLORE	Force	113 x 3	Coup critique	-	Précision	*
Inflige à trois reprises des dégâts magiques sur des cibles sélectionnées aléatoirement						
MÉGA VIE	Force	-	Coup critique	-	Précision	*
Ranime les Pistils KO et rétablit la totalité de leurs HP						
HP x2	Force	-	Coup critique	-	Précision	-
Double les HP maximums						
HP EXTRA	Force	-	Coup critique	-	Précision	-
Les HP peuvent dépasser le seuil de 9999						

SCAN	Force	-	Coup critique	-	Précision	*
Analyse un adversaire ou un membre de l'équipe (comme la compétence Analyser de la Pistomancienne)						
CRYO-FLORE	Force	50 x 3	Coup critique	-	Précision	*
Inflige à trois reprises des dégâts de Glace sur des cibles sélectionnées aléatoirement						
HYDRO-FLORE	Force	50 x 3	Coup critique	-	Précision	*
Inflige à trois reprises des dégâts d'Eau sur des cibles sélectionnées aléatoirement						
BOUCLIER	Force	-	Coup critique	-	Précision	*
Lance l'invulnérabilité physique sur Flora Flore (confère une immunité totale aux attaques physiques)						
MAXI-FLORE	Force	50 x 12	Coup critique	-	Précision	*
Inflige à douze reprises des dégâts magiques sur des cibles sélectionnées aléatoirement						
RUBAN	Force	-	Coup critique	-	Précision	-
Protège contre presque toutes les altérations d'état						
HP x3	Force	-	Coup critique	-	Précision	-
Triple les HP maximums						
DÉGÂTS EXTRA	Force	-	Coup critique	-	Précision	-
Permet d'infliger des dégâts supérieurs à 9999 (jusqu'à un maximum de 99 999)						

Personnages

Principes du Jeu

Vêtisphères

Cremement

Inventaire

Bestiaire

Secrets

Grenouille

Voleuse

Carteuse

Tireuse

Mige noir

Mige blanc

Pistomancienne

Alchimiste

Chevalier noir

Berserk

Flanbeuse

Samurai

Dresseuse

Mascotte

Tenues spéciales

ACTE I

DE DRÔLES DE DAM...OISELLES !

Après le concert, vous livrez immédiatement votre premier combat. Vos principales possibilités sont pour l'instant au nombre de trois : attaquer, avec la commande du même nom ; dérober des objets à un ennemi, avec la commande Voler de Rikku ; réduire la force d'un adversaire (en utilisant 4 MP), avec la technique **Emousse** de Paine (image 1) accessible à partir de la commande Escrime. Vu que le combat continue pendant que vous sélectionnez ces commandes, vous avez intérêt à prendre vos décisions sans tarder. Si jamais un de vos personnages perd trop de HP, choisissez Objets et utilisez une Potion pour le soigner. De façon générale, concentrez vos attaques sur un seul ennemi afin de vous en débarrasser le plus vite possible, puis passez au suivant. Vous trouverez toutes les explications concernant le maniement de vos héroïnes et l'utilisation des Combos dans les Principes du Jeu aux pages 10 et 18.

Une fois que vous avez vaincu les trois premiers adversaires, d'autres combats vous attendent. Occupez-vous des nouveaux arrivants avant de reprendre le contrôle de Rikku. Vous apercevez maintenant un plan dans le coin supérieur gauche de

l'écran : c'est la carte 1-1. Sur le trajet vers le Quai n°3 (carte 1-3), attendez-vous à ce que de nombreuses créatures telles que des Leblanchets Cl.3 vous barrent la route.



01

RANIMER UN PERSONNAGE

Lorsqu'il ne reste aucun HP à un de vos personnages, il s'évanouit : vous pouvez alors le ranimer à l'aide d'une Queue de phénix. Cela dit, si tous les membres de votre équipe perdent l'intégralité de leurs HP, la partie s'achève. Consultez l'Inventaire à la page 111 pour en savoir plus sur les objets curatifs.



À L'ÉPOQUE DE FINAL FANTASY X...

C'est en tant que joueur de blitzball que Tidus, le héros de Final Fantasy X, visita pour la première fois Luca. Cela dit, il était surtout venu pour retrouver Auron, l'homme qui l'avait emmené à Spira, et rester aux côtés de la belle Yuna qu'il s'était promis de protéger à tout prix.

En quelques minutes, Luca fut le théâtre de bien des événements pour Tidus et ses compagnons : le kidnapping de Yuna par un groupe d'Al Bheds, la fin d'un match plein de suspense, l'attaque du stade par des hordes de monstres et la découverte de la véritable identité de Sin. Autant dire que c'est un lieu chargé de souvenirs...

UN PETIT DÉTOUR...

Effectuez un détour entre les tas de caisses sur le Quai n°2 (carte 1-2) : une créature recroquevillée vous y attend. Si vous appuyez sur **X** devant elle (image 2), elle vous soignera gratuitement. Cette action vous vaudra plus tard dans le jeu le privilège de bénéficier d'une scène supplémentaire et d'un score de Scénario plus important (voir page 156).



02

À NOUVELLE TENUE, NOUVELLES COMPÉTENCES

Lorsque vous atteignez le Quai n° 3 (carte 1-3), Logos et Ormi vous accueillent. Vous aurez l'occasion de faire plus amplement connaissance avec eux tout au long de l'aventure. Votre trio de choc revient enfin au complet lorsque Yuna vole à la rescousse de ses amies (image 3). A peine avez-vous vaincu les deux compères qu'un autre affrontement débute, vous opposant cette fois-ci à Leblanc.

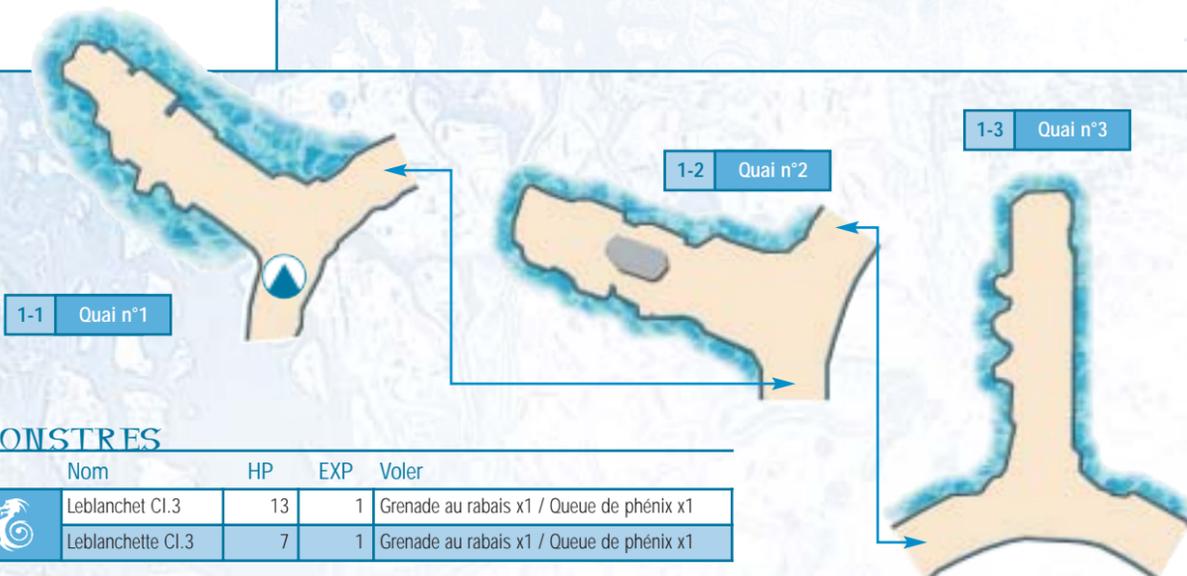
À la fin de ces combats, votre équipe reçoit des EXP, des gils et des objets. Vous vous retrouvez alors sur le Celsius, le vaisseau des Albatros.



03



LUCA



MONSTRES

Nom	HP	EXP	Voler
Leblanchet Cl.3	13	1	Grenade au rabais x1 / Queue de phénix x1
Leblanchette Cl.3	7	1	Grenade au rabais x1 / Queue de phénix x1

Personnages

Principes du Jeu

Véistphères

Cheminement

Inventaire

Bestiaire

Secrets

Comment utiliser le cheminement

Acte 1

Acte 2

Acte 3

Acte 4

Acte 5

Luca

Celsius

Mont Gagzet

Celsius

Ile de Besaid

Celsius

Ruines de Zanarkand

Ile de Kilika

Pour découvrir comment équiper et utiliser vos objets, consultez les Principes du Jeu à la page 13. Dans les tableaux suivants, tous les éléments (accessoires, objets et Palettes) sont disposés dans le même ordre que celui des menus du jeu lorsque les fonctions de classement automatique y sont activées. Cette organisation vous permettra d'identifier en un coup d'œil le matériel que vous souhaitez acquérir. En complément, vous trouverez également dans ce chapitre une liste des compétences fournies par les accessoires et les Palettes.



LES ACCESSOIRES

Si le menu des Accessoires vous permet de les examiner, c'est dans le menu Equipement que vous pouvez les attribuer à vos héroïnes. Chacune d'elles a ainsi la possibilité de porter deux accessoires simultanément afin d'augmenter ses caractéristiques et de recevoir de nouvelles compétences.

Les changements de Vétisphères que vous opérez sur vos personnages peuvent avoir des effets autant positifs que négatifs

sur leurs performances. Ce sont précisément les accessoires qui vous permettent alors de compenser leurs faiblesses et d'accentuer leurs forces.

La colonne « Conditions d'obtention » décrit comment acquérir chaque accessoire : dans quel secteur ou magasin, pendant quel acte, en éliminant ou en volant quel ennemi, etc...

Nom	Prix d'achat	Prix de vente	Compétence automatique	Compétence commande	Effet sur les caractéristiques	Conditions d'obtention
Bracelet de fer	500	125	-	-	Max HP +20%	Route de Mi'ihen (Acte 1), magasin de Zanarkand (Actes 1, 2)
Bracelet titane	3000	750	-	-	Max HP +40%	Magasin de la Plaine Félicité (Actes 3, 5), prix au Parcours du tireur, magasin de la Route de Mi'ihen (Actes 3, 5)
Bracelet mithril	-	1500	-	-	Max HP +60%	QG de la Ligue des jeunes (Acte 2), Blitzball, Ver des sables
Bracelet cristal	-	2000	-	-	Max HP +100%	QG de la Ligue des jeunes (Acte 5), Blitzball
Bracelet d'argent	500	125	-	-	Max MP +40%	Route de Mi'ihen (Acte 2), Forêt de Macalania (Acte 2), magasin de la Plaine Félicité (Actes 1, 2)
Bracelet d'or	4000	1000	-	-	Max MP +60%	Forêt de Macalania (Acte 3), Blitzball, magasin de la Route de Mi'ihen (Actes 3, 5)
Bracelet runique	-	1500	-	-	Max MP +100%	Forêt de Macalania (Acte 5), Blitzball, Ultima Arma
Poignet de fer	1000	250	-	-	Force +10	Temple de Djose (Acte 3), magasin de la Plaine Félicité (Actes 1, 2), Golem v.00
Poignet de force	6000	1500	-	-	Force +20	Temple de Djose (Acte 5), Plaine Foudroyée (Acte 5), magasin de la Plaine Félicité (Actes 3, 5)
Poignet de titan	-	2000	-	-	Force +30	Temple de Djose (Acte 5), Plaine Foudroyée (Acte 5), Golem v.00 (Oversoul)
Gant de force	-	2500	-	-	Force +40	Plaine Foudroyée (Acte 5), Blitzball, Mantis royale
Griffes de Kaiser	-	3000	-	-	Force +50	Guadosalam (Acte 5), Gippel
Gantelet mithril	1000	250	-	-	Constitution +20	Magasin du Dôme de Yevon (Acte 1), Ver des sables, Voler : Golem v.99
Gantelet diamant	6000	1500	-	-	Constitution +40	Blitzball, magasin du Dôme de Yevon (Acte 3), Voler : Golem v.00 (Oversoul)
Gantelet cristal	-	2000	-	-	Constitution +60	Temple de Bevelle (Acte 5), Shiva, Rockachlax
Amulette	1000	250	-	-	Magie +10	Magasin de la Plaine Félicité (Actes 1, 2), Gardien ancestral, Voler : Enchantreuse
Jeu de tarots	6000	1500	-	-	Magie +20	Plaine Foudroyée (Acte 5), magasin de la Plaine Félicité (Actes 3, 5), Voler : Vertigo (Oversoul)
Abraxas	-	2000	-	-	Magie +30	Plaine Foudroyée (Acte 5), Blitzball, Azi-Dahaka
Poudre magique	-	2500	-	-	Magie +40	Plaine Foudroyée (Acte 5), Blitzball, Gardien ancestral (Oversoul)
Boule de cristal	-	3000	-	-	Magie +50	Guadosalam (Acte 5), Chac, Baralai (Acte 5)
Voile protecteur	1000	250	-	-	Esprit +20	Magasin du Dôme de Yevon (Actes 1, 2), Ormi (dans sa chambre)
Voile mystique	6000	1500	-	-	Esprit +40	Blitzball, magasin du Dôme de Yevon (Acte 3), Élémentaire obscur (Oversoul)
Voile du serment	-	2000	-	-	Esprit +60	Temple de Bevelle (Acte 3), Sous Bevelle (Acte 5), Voler : Makina panzer
Gantelet de fer	2500	625	-	-	Force / Constitution +5	Magasin de la Route de Mi'ihen (Actes 1, 2), Voler : Protektor
Ceinture d'ogre	4000	1000	-	-	Force / Constitution +10	Route de Mi'ihen (Acte 2), magasin de la Route de Mi'ihen (Actes 3, 5), Yaibal
Ceinture noire	-	2000	-	-	Force / Constitution +20	Route de Mi'ihen (Acte 5), Plaine Foudroyée (Acte 5), Adamankhelone (Oversoul)
Ceinture de titan	-	2500	-	-	Force / Constitution +40	Plaine Foudroyée (Acte 5), Mantis royale, Paine
Tiare	2500	625	-	-	Magie / Esprit +5	Magasin de la Route de Mi'ihen (Actes 1, 2), Voler : Leblanc (Gagazet)
Diadème	4000	1000	-	-	Magie / Esprit +10	Route de Mi'ihen (Acte 1), magasin de la Route de Mi'ihen (Actes 3, 5), Behemoth
Tiare d'hypnose	-	2000	-	-	Magie / Esprit +20	Route de Mi'ihen (Acte 3), Plaine Foudroyée (Acte 5), Soudoyer : Flambos blanc
Couronne royale	-	2500	-	-	Magie / Esprit +40	Plaine Foudroyée (Acte 5), Ecurie, Shiva
Porte-bonheur	-	10	-	-	Chance +100	Pampagruel

Type : Statut

Nom	Prix d'achat	Prix de vente	Compétence automatique	Compétence commande	Effet sur les caractéristiques	Conditions d'obtention
Sceau Feu	3000	750	Atq Feu	-	Force +8	Plaine Foudroyée (Acte 5), Ecurie, magasin du Désert de Bikanel (Actes 1, 2, 3, 5)
Bague rouge	3000	750	Demi Feu	Brasier	Magie +4	Plaine Foudroyée (Acte 5), Ecurie, magasin du Désert de Bikanel (Actes 1, 2, 3, 5)
Bague écarlate	8000	2000	Annu Feu	Brasier +	Magie +6	Plaine Foudroyée (Acte 5), Ecurie
Bague ardente	10000	2500	Absorb Feu	Brasier X	Magie +10	Plaine Foudroyée (Acte 5), Ecurie, magasin du Lac Macalania (Acte 5), Blitzball
Sceau Glace	3000	750	Atq Glace	-	Force +8	Plaine Foudroyée (Acte 5), Forêt de Macalania (Acte 2), magasin du Lac Macalania (Actes 2, 5)
Bague blanche	3000	750	Demi Glace	Glacier	Magie +4	Plaine Foudroyée (Acte 5), Forêt de Macalania (Acte 1), Plaine Félicité (Acte 3)
Bague d'albâtre	8000	2000	Annu Glace	Glacier +	Magie +6	Temple de Besaid (Acte 3), Plaine Foudroyée (Acte 5), Plaine Félicité (Acte 5)
Bague polaire	10000	2500	Absorb Glace	Glacier X	Magie +10	Plaine Foudroyée (Acte 5), Ecurie, magasin du Lac Macalania (Acte 5)
Sceau Tonnerre	3000	750	Atq Tonnerre	-	Force +8	Plaine Foudroyée (Acte 5), Ecurie, magasin de la Plaine Foudroyée (Actes 1, 2, 3, 5)
Bague jaune	3000	750	Demi Tonnerre	Foudre	Magie +4	Plaine Foudroyée (Acte 5), Ecurie, magasin de la Plaine Foudroyée (Actes 1, 2, 3, 5)
Bague ambrée	8000	2000	Annu Tonnerre	Foudre +	Magie +6	Plaine Foudroyée (Acte 5), Ecurie, magasin de la Plaine Foudroyée (Actes 3, 5)
Bague électrique	10000	2500	Absorb Tonnerre	Foudre X	Magie +10	Plaine Foudroyée (Acte 5), Ecurie, Blitzball
Sceau Eau	3000	750	Atq Eau	-	Force +8	Plaine Foudroyée (Acte 5), Ecurie, magasin du Village de Besaid (Actes 1, 2, 3, 5)
Bague bleue	3000	750	Demi Eau	H2O	Magie +4	Plaine Foudroyée (Acte 5), Ecurie, magasin du Village de Besaid (Actes 1, 2, 3, 5)
Bague azurée	8000	2000	Annu Eau	H2O +	Magie +6	Plaine Foudroyée (Acte 5), Plaine Félicité, (Acte 5), Ecurie
Bague aquatique	10000	2500	Absorb Eau	H2O X	Magie +10	Plaine Foudroyée (Acte 5), Plaine Félicité, (Acte 5), Blitzball
Bague de Gravité	-	2500	Annu Gravité	Quart	HP / MP +10%	Plaine Foudroyée (Actes 4, 5), Escargoroc, Liche
Sceau F&G	-	10	Atq Feu-Glace	-	Force +10	Plaine Foudroyée (Acte 5), Ecurie, Mère mantis (Oversoul)
Bague F&G	-	10	Absorb Feu-Glace	-	Magie / Esprit +10	Plaine Foudroyée (Acte 5), Ecurie, Mère mantis (Oversoul)
Sceau T&E	-	10	Atq Tonnerre-Eau	-	Force +10	Plaine Foudroyée (Acte 5), Plaine Félicité (Acte 5), Ecurie
Bague T&E	-	10	Absorb Tonnerre-Eau	-	Magie / Esprit +10	Plaine Foudroyée (Acte 5), Ecurie, Gelatos variable (Oversoul)
Sceau irisé	-	10	Atq 4 éléments	-	Force / Magie +12	Plaine Foudroyée (Acte 5), Élémentaire noir, Soudoyer : Meta-chimaira
Bague irisée	-	10	Demi 4 éléments	-	Constitution / Esprit +10	Plaine Foudroyée (Acte 5), Anima, Soudoyer : Proto-chimaira
Amulette irisée	-	10	Annu 4 éléments	-	Constitution / Esprit +15	Plaine Foudroyée (Acte 5), Élémentaire noir (Oversoul), Voler : Humbaba (Oversoul)
Bracelet irisé	-	10	Abs 4 éléments	-	Constitution / Esprit +20	Guadosalam (Acte 5), Plaine Foudroyée (Acte 5), Soudoyer : Mantis suprême
Sceau Mort	-	10	Atq Mort	Hadès	Force -6 / Magie +5	Ecurie, Voler : Barong (Oversoul), Voler : Reine coeurf (Oversoul)
Sceau Fossile	-	10	Atq Fossile	Mégalithe	Force -5 / Magie +4	Ecurie, Soudoyer : Kukulcan, Soudoyer : Gucumatz
Sceau Sommeil	15000	3750	Atq Sommeil	Morphée	Force -5 / Magie +3	Ecurie, magasin de Guadosalam (Actes 3, 5), Aeshma
Sceau Mutisme	15000	3750	Atq Mutisme	Silence	Force -5 / Magie +3	Désert de Bikanel (Acte 5), Ecurie, magasin de Guadosalam (Actes 1, 2, 5)
Sceau Obscurité	15000	3750	Atq Obscurité	Cécité	Force -5 / Magie +3	Ecurie, magasin de Guadosalam (Acte 5), Aka Manah
Sceau Poison	15000	3750	Atq Poison	Cyanure	Force -5 / Magie +3	Ecurie, magasin de Guadosalam (Actes 1, 2, 3, 5, Taromati)
Sceau Folie	15000	3750	Atq Folie	Folie	Force -5 / Magie +5	Ecurie, magasin du Lac Macalania (Acte 5), magasin du Désert de Bikanel (Actes 3, 5)
Sceau Furie	15000	3750	Atq Furie	Furie	Force -5 / Magie +5	Ecurie, magasin du Lac Macalania (Acte 5), magasin du Désert de Bikanel (Actes 3, 5)
Sceau Lenteur	15000	3750	Atq Somni	-	Force -5	Ecurie, magasin du Lac Macalania (Acte 5), magasin du Désert de Bikanel (Actes 3, 5)
Sceau Paralysie	15000	3750	Atq Stop	-	Force -10	Ecurie, magasin du Lac Macalania (Acte 5), magasin du Désert de Bikanel (Actes 3, 5)
Anneau d'ange	5000	1250	Déf Mort	-	Constitution / Esprit +5	Ecurie, magasin de Guadosalam (Actes 1, 2, 5), Ifrit
Chaînette d'or	5000	1250	Déf Fossile	-	Constitution / Esprit +4	Ecurie, magasin de Guadosalam (Actes 1, 2, 5), Gucumatz
Bandeau torsadé	3000	750	Déf Sommeil	-	Constitution / Esprit +4	Désert de Bikanel (Acte 5), Ecurie, magasin du Celsius (Actes 1-5)
Cape blanche	3000	750	Déf Mutisme	-	Constitution / Esprit +4	Mont Gagazet (Actes 2, 3, 5), Ecurie, magasin du Celsius (Actes 1-5)
Binocle d'argent	3000	750	Déf Obscurité	-	Constitution / Esprit +4	Ecurie, magasin du Celsius (Actes 1-5), Voler : Logos (Luca)
Pendentif étoilé	4000	1000	Déf Poison	-	Constitution / Esprit +4	Ecurie, magasin du Celsius Actes (1-5), magasin de Kilika (Actes 1, 2, 3, 5)
Collier noir	4000	1000	Déf Folie	-	Constitution / Esprit +4	Plaine Foudroyée (Acte 1), Ecurie, magasin du Désert de Bikanel (Actes 3, 5)
Pot pourri	4000	1000	Déf Furie	-	Constitution / Esprit +4	Ecurie, magasin du Désert de Bikanel (Actes 3, 5), Voler : Gigas
Talisman	4000	1000	Déf Fléau	-	Constitution / Esprit +4	Magasin de Guadosalam (Acte 3), magasin du Désert de Bikanel (Actes 3, 5), Bahamut
Ceinture d'or	4000	1000	Déf Vestimania	-	Esquive / Chance +10	Temple de Besaid (Acte 3), Route des Mycorocs (Acte 1), magasin de Guadosalam (Actes 3, 5)

Type : Élément

Type : Etat

Personnages

Principes du Jeu

Vétisphères

Cheminement

Inventaire

Bestiaire

Secrets

Accessoires

Objets

Palettes

Compétences

PLAINE FÉLICITÉ

18-9 Chambre du Priant volé

18-7 Vallée

Mont Gagazet - Portique

18-8 Grotte du Priant volé

18-6 Pont

18-3 Nord

18-2 Centre

18-1 Sud

Orée de la Forêt de Macalania

18-5 Ruines

18-4 Ancien centre d'entraînement

LÉGENDE (CARTES 18-1 À 18-7)

Acte	Objet	Qté
A	1 Ether	1
B	1 Plume de chocobo	2
C	1 Queue de phénix	1
D	2 Ether	2
E	2 Plume de chocobo	2
F	2 Queue de phénix	2
G	3 Ether	3
H	3 Bottes ailées	1
I	3 Méga phénix	1
J	5 Ether +	1
K	5 Bague aquatique	1
L	5 Méga phénix	2
M	5 Gils	50000
N	1 Potion	2
O	2 Queue de phénix	2
P	3 Potion +	2
Q	5 Maxipotion	1
R	1 Queue de phénix	1
S	2 Queue de phénix	1
T	3 Méga phénix	2
U	5 Méga phénix	2
V	1-5 Mini-jeu : Jackpot ailé	-
W	1-5 Mini-jeu : Lézard zigzagueur	-
X	1-5 Mini-jeu : Course de loups	-

LÉGENDE (CARTES 18-8 ET 18-9)

Acte	Objet	Qté
A	3 Bague blanche	1
B	3 Bague bleue	1
C	3 Sceau Tonnerre	1
D	3 Bague gardienne	1
E	5 Bague d'albâtre	1
F	5 Sceau T&E	1
G	5 Bague azurée	1
H	5 Bracelet sauveur	1
I	3 Bracelet stellaire	1
J	5 Perle de rosée	1

LE MAGASIN DU CENTRE (CARTE 18-2)

Objet	Gils	Fonction
Potion	50	Restaure 200 HP
Queue de phénix	100	Ranime un personnage KO
Antidote	50	Guérit l'altération d'état Poison
Collyre	50	Guérit l'altération d'état Obscurité
Bocca	50	Guérit l'altération d'état Mutisme
Défigeur	50	Guérit l'altération d'état Fossile
Eau bénite	300	Guérit les altérations d'état Fleau, Vestimania et EXP 0
Bracelet de fer	500	Augmente le maximum de HP de 20%
Bracelet d'argent	500	Augmente le maximum de MP de 40%
Poignet de fer	1000	Force +10
Amulette	1000	Magie +10



LA PLAINE FÉLICITÉ ET SES ATTRACTIONS

Tout au long de l'aventure, la Plaine Félicité est l'occasion pour vous de participer à différents mini-jeux et même de mener une campagne de publicité.

Trois endroits de la Plaine Félicité sont indiqués par des flèches clignotantes sur le plan. A chacun de ces endroits, deux personnes se tiennent devant un Hover. Ce sont les employés des Comptoir Azur et Comptoir Argent, deux compagnies rivales qui proposent un service de transport en Hover ainsi que des attractions. Rikku et Paine possèdent 100 jetons de chaque compagnie, chacune utilisant sa propre monnaie.

Les deux Comptoirs acceptent volontiers de vous embaucher comme chargé des relations publiques. Mais, compétition oblige, vous ne pourrez pas travailler pour les deux compagnies en même temps ! Vous en saurez plus sur ces missions à la page 200. Les options suivantes vous sont proposées lorsque vous vous adressez à un membre de l'une des compagnies :

- Selon l'endroit où vous vous trouvez, vous avez le choix entre **Course de loups**, **Lézard zigzagueur** ou **Jackpot ailé**. Ces jeux sont expliqués plus en détails dans les pages ci-dessous.

- **Règles du jeu** : une courte explication du principe de chaque mini-jeu.

- **Acheter des jetons** : Rikku et Paine possèdent 100 jetons de chaque compagnie, ce qui constitue vos fonds de départ. Vous avez ensuite la possibilité d'acheter un jeton pour 10 gils, mais n'oubliez pas que les jetons ne peuvent pas être convertis en gils.

- **Choisir un lot** : achetez des objets avec vos jetons. Certains sont très coûteux, mais difficiles à se procurer autrement. Consultez la liste complète des objets à la page 200.

- **Prendre le Hover** : le service de transport de la compagnie, décrit dans le paragraphe ci-dessous.

- **Publicité** : vous saurez tout sur les campagnes de publicité des Comptoirs Azur et Argent en vous référant à la page 201.

CAMPAGNES DE PUBLICITÉ

Choisissez de travailler pour le **Comptoir Argent** ou le **Comptoir Azur**, et vantez les services de votre compagnie à travers tout Spira.

Vous pouvez vous faire engager comme agent publicitaire par l'un des deux comptoirs : parlez à un employé et sélectionnez « Publicité » puis

« Devenir agent de pub ». Votre rôle consiste alors à assurer la promotion de votre compagnie auprès de toutes les personnes que vous rencontrez à travers Spira (utilisez pour cela la touche **Ⓢ**). Cette activité prend du temps mais entraîne en contrepartie de nombreux bénéfices. Reportez-vous à la page 200 pour en savoir plus.

PRENDRE LE HOVER

Servez-vous de ce moyen de transport pour traverser la Plaine Félicité en échange de 10 jetons.

Les comptoirs fournissent un service de transport à travers la Plaine Félicité. Les points de départ possibles sont les suivants :

1. Course de loups (point « X » sur la carte - image 1)
2. Lézard zigzagueur (point « W » sur la carte - image 2)
3. Jackpot ailé (point « V » sur la carte - image 3)

Parlez à un employé de l'une des deux compagnies pour choisir l'une des destinations suivantes :

1. Course de loups (point « X » sur la carte - image 1)
2. Lézard zigzagueur (point « W » sur la carte - image 2)
3. Jackpot ailé (point « V » sur la carte - image 3)
4. Macalania (près de l'Orée de la Forêt de Macalania)
5. Gagazet (près du Portique)
6. Comptoir (le magasin au centre de la Plaine Félicité)

Une fois que vous avez utilisé le transport en Hover à dix reprises, vous recevez la **Carte Félicité** : grâce à elle, le prix de la navette est porté à seulement 5 jetons, quelle que soit la compagnie que vous empruntez.



01



02



03

Personnages

Principes du Jeu

Véhicules

Cheminement

Inventaire

Bestiaire

Secrets

Acte 1

Acte 2

Acte 3

Acte 4

Acte 5

Quêtes et mini-jeux

Récapitulatif complet

Ile de Kilika

Lira

Route de Mihen

Route des Mjorocs

Temple de Djose

Sélénis

Gardosalam

Plaine Foudroyée

Forêt de Macalania

Désert de Bikanel

Bevelle

Plaine Félicité

Mont Gagazet

Celsius