



QUELQUES COMBINAISONS INTERESSANTES DE COMPETENCES

Transe et MP 1

La compétence Transe augmente l'efficacité des sorts d'un personnage mais double sa consommation de MP. Or la compétence MP 1 réduit le coût de tous les sorts à 1 MP. Par conséquent, leur combinaison entraîne un coût de seulement 2 MP par sort, même pour les plus puissants !

Pharmacologie et Auto Phénix

Si l'un de vos personnages s'évanouit, il peut être ranimé grâce à la compétence Auto Phénix. Il se réveille alors avec 50% de son niveau maximal de HP. Pharmacologie double l'effet des soins, ce qui permet au personnage en question de récupérer la totalité de ses HP.

Provoquer et les compétences de contre-attaque

La compétence Provoquer permet à un personnage d'être la cible de tous les assauts adverses. Avec en plus la compétence Riposte, le même personnage répond par une attaque physique chaque fois qu'il est attaqué. La combinaison entre Provoquer et Contre-attaque est encore plus efficace, en particulier contre Méga Béhémoth, puisqu'elle permet à un membre de votre équipe d'attirer toutes les attaques physiques et de leur répondre immédiatement, tout en privant l'ennemi de son contre « Météore ».

Initiative et Décamper

Vous souhaitez éviter un combat ? Cette combinaison permet à un de vos personnages de jouer en tout premier ; il ne vous reste alors qu'à sélectionner l'option Décamper pour fuir. Mais n'oubliez pas qu'il est impossible d'échapper à certains affrontements...



Chimères LES CHIMERES

D

Au cours de l'aventure, Yuna peut entrer en possession d'un maximum de huit Chimères, trois d'entre elles étant obtenues au cours de quêtes optionnelles.

LES CHIMERES PENDANT LE COMBAT

Lorsque vous sélectionnez la commande Invoquer de Yuna, toutes les Chimères dont elle dispose apparaissent dans une liste (consultez la section « Chimères » dans le chapitre « Personnages » pour plus d'informations). Une fois la créature choisie, elle se substitue à votre équipe pour se battre seule. L'option Rappeler vous permet de renvoyer la Chimère et de reprendre le contrôle de vos personnages.

Une Chimère disparaît lorsque ses HP sont réduits à 0. Votre équipe reprend alors automatiquement le contrôle du combat. Le temps de récupération d'une Chimère est très long. Pour accélérer le processus, il vous suffit d'examiner une sphère de sauvegarde ou encore de prendre une nuit de repos. Sinon, continuez à vous battre et laissez tout simplement le temps travailler pour vous.

NOMBRE DE COMBATS NECESSAIRES POUR QU'UNE CHIMERE SE REGENERE AUTOMATIQUEMENT

Chimère	Combats
Valefore	8
Ifrit	12
Ixion	20
Shiva	20
Bahamut	24
Yojimbo	24
Anima	24
Les Magus	30

ASTUCES

Les Chimères ne disposent d'aucun sort de soin au début, donc n'hésitez pas à leur en conférer un dès que possible. Le sort Booster X est par contre totalement inutile aux Chimères vu qu'elles se battent

toujours seules. Il en est de même pour les sorts Vie et Vie Max. Ces derniers peuvent s'avérer pratiques dans un seul cas : lorsqu'un ennemi est frappé par l'altération d'état Zombie (voir à la page 22).

PROGRESSION DES CHIMERES

Vous devez disposer d'un Cœur d'Invokeur pour apprendre de nouvelles compétences à vos Chimères. Vous obtiendrez cet objet après le combat contre Belgemine à Sélénos (voir à la page 90) ou dans le temple de Remiem (voir chapitre « Secrets »). De même, pour améliorer leurs caractéristiques, vous avez besoin d'un Cœur de Chimère. Cet objet vous revient après le combat contre Belgemine sur la plaine Félicité (voir à la page 119) ou dans le temple de Remiem (voir chapitre « Secrets »).

COUT DES COMPETENCES

Spéciaux	Objets nécessaires	Techniques	Objets nécessaires
Morphée	Poudre soporifique x3	Prière	Onde bénite x5
Silence	Grenade motus x3	Encourager	Sphère Physique x5
Cécité	Grenade aveuglante x6	Viser	Sphère Agilité x5
Silence +	Grenade motus x10	Concentrer	Sphère Mentale x10
Morphée +	Poudre soporifique x10	Vigilance	Sphère Agilité x10
Cécité +	Grenade aveuglante x12	Chance	Sphère Etoile x2
Zombie	Eau bénite x99	Mauvais oeil	Sphère Etoile x2
3 plaies	Sphère Spéc x4	Ryukén	Source revigorante x20
Délai	Sablier d'argent x20	Sorcellerie	Tristella x5
Délai +	Sablier d'or x30		
Emousse	Source vitale x8		
Annumagik	Source magique x4		
Trépan	Sphère Clé Niv. 2 x2		
Déprime	Epingle vaudou x4		
Déchéance	H-Espace x2		
Mutacomp	Sphère Comp x20		
Mutamag	Sphère Mentale x20		
Mutafor	Sphère Physique x20		
Mutavit	Sphère Agilité x20		



Ouvrez le menu Chimères, puis appuyez sur pour accéder à leurs compétences et caractéristiques. Une fois dans l'un de ces menus d'objets, les options disponibles apparaissent en blanc dans la partie gauche de l'écran. Les objets nécessaires sont affichés à droite. Le chiffre de gauche indique la quantité dont vous disposez, alors que celui de droite correspond à la quantité qu'il vous restera après coup. Une fois votre décision confirmée, votre Chimère a appris une nouvelle compétence ou a bénéficié d'une augmentation de caractéristique.

Magie Blanche	Objets nécessaires	Magie Noire	Objets nécessaires
Soin	Potion + x99	Brasier	Bout de bombo x1
Soin +	Maxipotion x30	Brasier +	Esprit de bombo x2
Soin Max	Mégapotion x60	Brasier X	Magikoroc Feu x4
AntiFeu	Bout de bombo x2	Foudre	Globe électrique x1
AntiTonnerre	Globe électrique x2	Foudre +	Globe de foudre x2
AntiEau	Ecaille de poisson x2	Foudre X	Magikoroc Tonnerre x4
AntiGlace	Blizzard x2	H2O	Ecaille de poisson x1
Scan	Sphère Comp x10	H2O +	Ecaille de dragon x2
Esuna	Elixir x8	H2O X	Magikoroc Eau x4
Vie	Mégalixir x1	Glacier	Blizzard x1
Vie Max	Plume de chocobo x10	Glacier +	Nunatak x2
Booster	Aile de chocobo x16	Glacier X	Magikoroc Glace x4
Booster X	Sablier d'argent x4	Cyanure	Crochet venimeux x8
Somni	Sablier d'argent x8	Quart	Magikoroc noir x8
Somni X	Rideau de lune x4	Hadès	Ombre de l'Au-delà x30
Blindage	Rideau de lumière x6	Saignée	Source vitale x60
Carapace	Rideau d'étoiles x3	Aspire	Source magique x10
Boomerang	Sel purificateur x3	Atomium	Magikoroc hyalin x60
Dissipation	Source régénérante x60	Ultima	Méga Magikoroc x99
Récup	Magikoroc sacré x60		

* Les compétences sont détaillées à la page 16 et 17.

COUT DES AUGMENTATIONS DE CARACTERISTIQUES

Caractéristique	Sphère nécessaire	Nombre nécessaire	Augmentation
HP	Sphère Physique	Niveau maximal de HP / 50	100
MP	Sphère Mentale	Niveau maximal de MP / 10	10
Force	Sphère Physique	Niveau actuel / 2	1
Constitution	Sphère Physique	Niveau actuel / 2	1
Magie	Sphère Mentale	Niveau actuel / 2	1
Esprit	Sphère Mentale	Niveau actuel / 2	1
Rapidité	Sphère Agilité	Niveau actuel / 2	1
Chance	Sphère Etoile	Niveau actuel / 2	1
Esquive	Sphère Agilité	Niveau actuel / 2	1
Précision	Sphère Agilité	Niveau actuel / 2	1

* Un exemple : votre Chimère possède 4505 HP, 4505 divisé par 50, cela donne 90,1. Comme le chiffre est toujours arrondi vers le bas, vous avez besoin de 90 Sphères Physiques pour augmenter les HP de la Chimère à 4600. Toutefois, notez que cette règle ne fonctionne plus quand vos Chimères atteignent les niveaux les plus élevés, auquel cas il faut systématiquement 99 sphères pour faire augmenter les caractéristiques, HP ou MP.

CARACTERISTIQUES DES CHIMERES CONNAISSANT LA PLUS FORTE AUGMENTATION

Chimère	Paramètres
Valefore	Magie, Esquive
Ifrit	Constitution
Ixion	Constitution, Esprit
Shiva	Magie, Rapidité, Esquive
Bahamut	HP, Constitution
Yojimbo	Constitution, Esquive, Précision
Anima	HP, Force
Les Magus - Maria	HP, MP, Constitution
Les Magus - Samanta	HP, Force
Les Magus - Anabella	HP, MP, Rapidité

Bien qu'il soit possible d'augmenter les caractéristiques des Chimères en utilisant la méthode décrite ci-dessus, il existe en réalité deux autres façons de procéder. Exception faite de la chance, tous les niveaux augmentent automatiquement au gré de vos combats, peu importe que vos personnages se battent, fuient ou perdent conscience. La première augmentation se produit après 60 batailles à compter du moment où la Chimère est devenue disponible. Dès lors, le niveau augmente tous les 30 combats. Jusqu'à 18 améliorations peuvent ainsi avoir lieu.

Les caractéristiques des Chimères augmentent aussi avec celles de Yuna : exception faite de la chance, qui se développe pour toutes les Chimères de façon identique, les caractéristiques grimpent proportionnellement à celles de Yuna. Notez qu'il arrive qu'une Chimère évolue plus rapidement dans une certaine caractéristique, mais que cet excès se fait alors au détriment des autres.

ASTUCES

Inutile d'utiliser des sphères pour augmenter la chance de vos Chimères. Mieux vaut améliorer le niveau de chance de Yuna, puisqu'il se répercute alors automatiquement sur celui de toutes ses Chimères.



YUNA

Y

pprentie Invokeur, Yuna est aussi la fille de Braska, le célèbre Grand Invokeur. Ce dernier est mort dix ans auparavant, sacrifiant sa vie afin de vaincre le maléfique Sin. Les prières de Yuna dans le temple de Besaid ont fait d'elle une véritable Invokeur : elle a désormais le pouvoir de faire appel aux Chimères. Le but de Yuna est de trouver l'Ultime Chimère pour éliminer Sin – un objectif qui lui fera parcourir les terres de Spira dans toute leur longueur.

Age : 17 ans

Rejoint l'équipe : Au temple de l'île de Besaid (voir page 59).

Style de combat : Yuna est un des personnages les plus faibles en terme de combat rapproché. Son point fort réside bien plus dans l'emploi de la Magie Blanche, une école de magie privilégiant les sorts de guérison (consultez à ce sujet le chapitre « Instructions » à la page 17). Yuna est aussi le seul personnage capable de faire appel aux Chimères : ces créatures ont la particularité de pouvoir remplacer l'équipe pendant une bataille (voir page 18).

La technique d'Overdrive « Osmose » permet à Yuna d'invoquer une Chimère disposant elle-même d'une jauge d'Overdrive pleine. Une fois que la Chimère a utilisé son Overdrive, sa jauge retourne au niveau qu'elle avait précédemment.



WAKKA

W

akka est le capitaine d'une équipe de blitzball en manque de réussite, les « Besaid Aurochs » : lui et ses partenaires n'ont jamais remporté le moindre match. Mais grâce à Tidus, cette longue série de malchance semble enfin terminée... Wakka fait partie des gardiens de Yuna ; il souhaite se consacrer exclusivement à cette vocation après le Tournoi de blitzball de cette année.

Age : 24 ans

Rejoint l'équipe : Sur la plage de l'île de Besaid (voir à la page 54).

Style de combat : Wakka possède une quantité élevée de HP. Ses attaques physiques sont plus puissantes que celles de Tidus, en particulier lorsqu'elles visent des ennemis distants ou aériens. Cela s'explique par le fait qu'il utilise comme arme un ballon de blitzball (y compris contre les ennemis sous-marins).

Wakka apprend au cours de l'aventure de nombreux « Spéciaux » qu'il peut utiliser au combat. De même que les sorts, ces Spéciaux – qui peuvent causer des altérations d'état – nécessitent des MP.

Lorsque vous employez l'Overdrive « Jackpot » de Wakka, des roulettes se mettent à tourner : les symboles obtenus déterminent la nature de l'attaque. Les capacités d'Overdrive de Wakka s'améliorent en remportant des matchs de blitzball.



Cheminement

CHEMINEMENT

TACTIQUE

En complément des informations mentionnées ci-dessus, le cheminement propose des suggestions quant à la meilleure stratégie à adopter pour vaincre les « boss » en un temps record. Outre ces conseils, vous découvrirez les types d'attaques ou de compétences se révélant les plus efficaces contre l'adversaire en question ainsi que les compétences spéciales dont dispose le monstre.

LES INFORMATIONS SUR LES MONSTRES

Ces encadrés offrent un descriptif général de chacun des « boss » du jeu. En plus de leurs niveaux de HP et PC, vous y trouverez une liste de leurs forces et faiblesses, ainsi que les objets que vous pourrez leur voler. Consultez les caractéristiques élémentaires pour savoir comment l'ennemi concerné réagit aux attaques de Feu, de Tonnerre, d'Eau ou de Glace. Il existe quatre types de réaction possibles : « dégâts x 1.5 », « dégâts x 0.5 », « absorbe » et « immunisé ». S'il est vrai que ces données apparaissent régulièrement dans le jeu, le cheminement contient en plus les renseignements correspondant aux créatures protégées contre les compétences d'analyse.

LES LISTES DE MARCHANDISES

Ces listes vous informent de l'inventaire de chaque magasin du jeu. Elles contiennent les noms et prix de chaque arme, objet ou protection, ainsi que les compétences qui leur sont associées. Lorsqu'un chiffre apparaît entre parenthèses, il indique le nombre de champs de compétences libres. Ainsi, « (1) » signifie que vous pourrez plus tard utiliser la fonction Modifier pour ajouter une compétence supplémentaire à la pièce d'équipement concernée. En plus des magasins traditionnels, vous allez rencontrer au cours de l'aventure un marchand itinérant appelé O'aka. Les tarifs qu'il pratique dépendent de certains choix que vous devez faire au début de l'aventure. Les tableaux contenus dans ce guide correspondent au prix de base de chaque article. Or, ces prix risquent d'être différents dans votre partie. Consultez les pages 62 et 98 pour tout savoir sur les principes de tarification de ce commerçant un peu particulier.



KIMAHRI

HP : 750 PC : 3

Voler : -

Faiblesses : -

Caractéristiques élémentaires :

- Feu : -
- Tonnerre : -
- Eau : -
- Glace : -

TACTIQUE

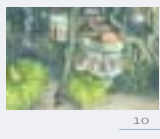
Tidus doit affronter ce boss tout seul. Bien que son adversaire soit un des gardiens de Yuna, il est décidé à livrer un combat à mort. Cependant, la difficulté est limitée par le fait que vous entrez dans la bataille avec toute votre énergie. Quelle que soit l'attitude de votre adversaire, attaquez normalement à chaque tour (fig. 9). L'ennemi renoncera après environ cinq ou six coups. Après le combat, non seulement les HP et MP de Tidus sont intégralement restaurés, mais en plus vous apprendrez une excellente nouvelle : Kimahri est en réalité un nouvel allié.



ASTUCES

Observez bien votre carte : vous remarquerez des carrés blancs sur la droite et sur la gauche. Vous noterez aussi la présence d'un coffre sur les ruines au-dessus du chemin principal (fig. 10). Ne vous occupez pas de ce dernier pour l'instant, puisqu'il ne sera accessible que vers la fin du jeu. De même, vous atteindrez les carrés blancs un peu plus tard, dans la prochaine section pour être exact.

Après le combat contre Kimahri, le stock proposé au magasin de Besaid change. En plus des trois objets initiaux (voir à la page 55), ce commerce propose désormais aussi des armes dotées des compétences « Atq physique + 3% » ou « Atq magique + 3% », ainsi que des protections munies de la compétence « HP + 5% ». Tous les objets sont proposés à un prix raisonnable, mais économisez votre argent pour l'instant. Vous pouvez en effet obtenir des objets équivalents simplement en remportant quelques combats.

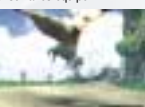


ENTRAINEMENT AU COMBAT POUR EXPERTS – 2^{DE} PARTIE

Le prochain adversaire venant vous barrer la route est un gigantesque monstre volant connu sous le nom de Garuda (fig. 11). Vous allez devoir employer les grands moyens pour venir à bout de cette créature dangereuse : il est temps de faire appel à la puissance des Chimères. Appuyez sur la touche **△** pour sélectionner Yuna, puis choisissez l'option **Invocuer**. De toute façon, vous n'avez pas véritablement le choix pour l'instant. Par ailleurs, n'oubliez pas que le fait de faire appel à un autre personnage pendant le combat n'est pas considéré comme une action. Cela ne coûte par conséquent pas de tour. En d'autres termes, vous pouvez intervenir vos personnages actifs et passifs autant de fois que vous le souhaitez.

En plus de pouvoir Attaquer normalement, Valefore dispose de la technique **Sonic Wings** – une attaque spéciale provoquant l'effet secondaire **Retard**. De plus, Valefore a la possibilité de se servir des quatre sorts élémentaires classiques qui se montrent particulièrement efficaces dans ce combat (fig. 12). Si vous appuyez sur la droite avec la touche directionnelle, trois nouvelles options apparaissent. Garde et Stock ont une influence sur la défense et la jauge d'Overdrive de la Chimère, alors que **Rappeler** vous permet de faire partir la Chimère et de reprendre la bataille avec vos personnages normaux. Toutefois, cette dernière possibilité n'est pas disponible lors de cet affrontement. Enfin, si vous utilisez la technique d'Overdrive de la Chimère, vous lancez alors une attaque dévastatrice.

Une fois Garuda vaincu, la fonction **Formation** devient disponible dans le menu principal. Celle-ci vous permet de choisir les trois personnages qui débiteront le combat suivant. Rappelez-vous que c'est le niveau de Rapidité de vos personnages qui détermine l'ordre dans lequel ils agissent au cours des affrontements. Si vous avez été récompensé par de nouvelles armes ou protections, pensez à les équiper.



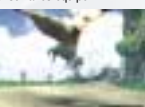
BESAI – MAGASIN

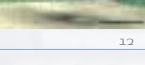
Armes	Gils	Compétence
Glaive	150	Atq physique +3%
Bâton Enchanté	150	Atq magique +3%
Balle de Cuir	150	Atq physique +3%
Mq Intello	150	Atq magique +3%
Bouclier de Pelerin	150	HP +5%
Bague de Pelerin	150	HP +5%
Crocheteur de Pelerin	150	HP +5%
Anneau de Pelerin	150	HP +5%

Objets	Gils
Potion	50
Queue de phénix	100
Antidote	50

ASTUCES

Pour ne pas perdre de temps, vous devriez ouvrir le menu principal juste après le premier combat faisant intervenir Valefore. Entrez ensuite dans le sous-menu **Configuration** : vous pouvez y régler les animations des Chimères en « Abrégées ». De cette façon, les actions de vos créatures magiques seront sensiblement plus courtes. Vous n'avez aucun souci à vous faire, puisque la séquence d'animation d'une Chimère sera toujours montrée intégralement lors de sa première invocation.





LES ASTUCES

Les astuces fournissent de multiples conseils, informations et remarques permettant d'accélérer votre progression. Elles peuvent notamment porter sur certaines actions n'apparaissant pas dans le cheminement, sur des options additionnelles ne devenant disponibles qu'au cours de l'aventure, ou encore sur des énigmes que vous ne pourrez résoudre qu'à un moment ultérieur du jeu. Par ailleurs, les astuces font parfois référence à des renseignements détaillés dans une autre partie du guide.



COMMENT UTILISER LE CHEMINEMENT

es indications qui suivent se présentent comme un « mode d'emploi » du cheminement. Lisez-les attentivement pour optimiser votre utilisation de ce guide !

ENTRAINEMENT AU COMBAT POUR PROFESSIONNELS

Vous devez d'abord sélectionner l'attaque **Cécité** parmi les Spéciaux de Waka. Cela vous permet de rendre les attaques physiques de votre adversaire inefficaces pendant trois tours. Le petit nuage noir autour de la tête de l'ennemi indique que l'altération d'état a fonctionné (fig. 13). Si vous possédez une arme dotée de la faculté **Analyse**, cette information apparaît dans le coin supérieur gauche de l'écran.

Une fois le monstre volant éliminé, préparez-vous à affronter trois ennemis différents : Condor, Dingo et Flambos d'eau (fig. 14). Utilisez les personnages les plus appropriés pour attaquer. De façon générale, n'oubliez surtout pas ceci : seuls les personnages ayant activement participé à la bataille pendant au moins un tour sont récompensés par des PC. Un personnage est considéré comme actif même s'il a adopté un comportement défensif (touche **△**). Mais si vous appuyez sur **△** pour remplacer un personnage à la première occasion, cela n'est pas comptabilisé comme une action, même si ce personnage s'est fait frappé au début du combat.



EMBARQUEMENT IMMEDIAT

Lorsque vous atteignez le carrefour, prenez la direction du sud, vers la plage. Puis marchez vers le bateau, à l'ouest, en restant sur la terre ferme pour l'instant. Laissez passer les autres personnages pour qu'ils embarquent sur le bateau, puis échangez quelques mots avec les individus présents sur l'embarcadere (fig. 15). Le prête vous offre une **Bague de Pelerin** qui confère à Yuna un bonus en HP de 10%. Vous recevez aussi un **Ether**, 400 **Gils**, une **Queue de phénix** et un **Remède**. Vous devez parler deux fois à la femme positionnée à l'avant, sur la gauche (fig. 16), et à l'enfant se tenant sur la planche, pour qu'ils vous donnent un objet.

Embarquez sur le bateau à votre tour pour quitter l'île de Besaid. Si vous décidez de retourner en direction du village, vous serez certainement ralenti par plusieurs combats aléatoires vous opposant à des adversaires maintenant familiers. Bien que vos partenaires soient montés sur le bateau, il seront à vos côtés, comme toujours. Mais puisque ces affrontements ne vous rapportent que peu en terme de PC, cette méthode pour faire augmenter vos statistiques s'avère plutôt médiocre. N'hésitez donc pas à prendre le chemin de la mer immédiatement.

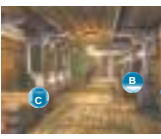
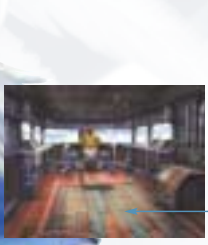


MONSTRES

Nom	HP	PC	Voler
Squammelle	100	2	-
• Sin	2000	12	-
• Ekyu	2000	10	-

LEGENDE

Objet	Qté
A Manuel d'Al Bhed	3
B Potion	0 à 20
C Remède	1



LES LISTES DES ENNEMIS

Au début de chaque section, vous découvrirez une liste des monstres que vous risquez de rencontrer, ainsi que leurs caractéristiques principales et les objets que vous pourrez leur voler. Il se peut que vous aperceviez deux types d'objets différents accompagnés de taux de probabilité. L'objet le plus courant apparaît en premier, le plus rare en second. Il s'agit parfois d'un même objet, mais qui n'est pas disponible dans les mêmes quantités.

Les « boss » sont facilement repérables puisqu'il sont tous représentés par le symbole **•**. Si vous souhaitez disposer de tous les renseignements correspondant à un adversaire particulier, consultez la liste complète des monstres classés par ordre alphabétique dans le chapitre « Bestiaire ».

LE CHEMINEMENT

Le cheminement vous guide pas à pas dans le monde de Final Fantasy X. Il contient les explications nécessaires au bon déroulement de la quête principale du jeu, tout en indiquant avec précision les objets et les équipements pouvant être obtenus et utilisés dans chaque section. Ceux-ci apparaissent en caractères rouges dans le texte. Ce code de couleur permet de trouver beaucoup plus facilement et rapidement le matériel indispensable à la progression de vos personnages. Vous serez systématiquement prévenu dans le cheminement lorsque l'obtention d'un objet particulier impose de faire un détour par rapport à l'aventure principale. Enfin, notez que comme les compétences et les altérations d'état jouent un rôle déterminant dans Final Fantasy X, elles apparaissent en bleu pour vous permettre de les identifier instantanément.

LES CAPTURES D'ECRAN

Le cheminement contient de très nombreuses captures d'écran destinées à faciliter votre orientation. Le chiffre sous chaque illustration renvoie à un certain passage du texte. Le décompte des captures d'écran recommence à 1 pour chaque nouvelle section du jeu. La petite carte dans les captures d'écran constitue un indice supplémentaire pour vous aider à localiser les différents objets.

INFORMATIONS GEOGRAPHIQUES

Le cheminement est divisé en nombreuses sections qui correspondent aux lieux et villes apparaissant dans le jeu.

LES CARTES

Consultez les cartes détaillées de chaque section pour vous repérer et vous orienter. Notez que les petites pièces sont clairement retranscrites dans des captures d'écran. Chaque carte est par ailleurs accompagnée, sur le côté, des noms des divers endroits qu'elle représente. Dans le jeu, n'hésitez pas à ouvrir le menu principal pour connaître, grâce à la barre affichée en bas de l'écran, le nom exact du lieu où vous vous trouvez.

De plus, les cartes indiquent les emplacements précis de tous les objets en les affichant sous forme de lettres.

- correspond à votre point de départ.
- correspond à une sphère de sauvegarde.
- A correspond à un objet.
- A correspond à un coffre.
- A correspond à une personne désireuse de vous offrir un objet.

Les lettres dans les icônes réapparaissent dans la légende de la carte. Consultez cette légende pour connaître la nature et la quantité des objets qui vous attendent dans ce secteur.



ULTROS

HP : 2200	PC : 8
Voler : Grenade x1 / x3	
Faiblesses : -	
Caractéristiques élémentaires :	
Feu : -	
Tonnerre : -	
Eau : -	
Glace : -	



08



09



10

TACTIQUE

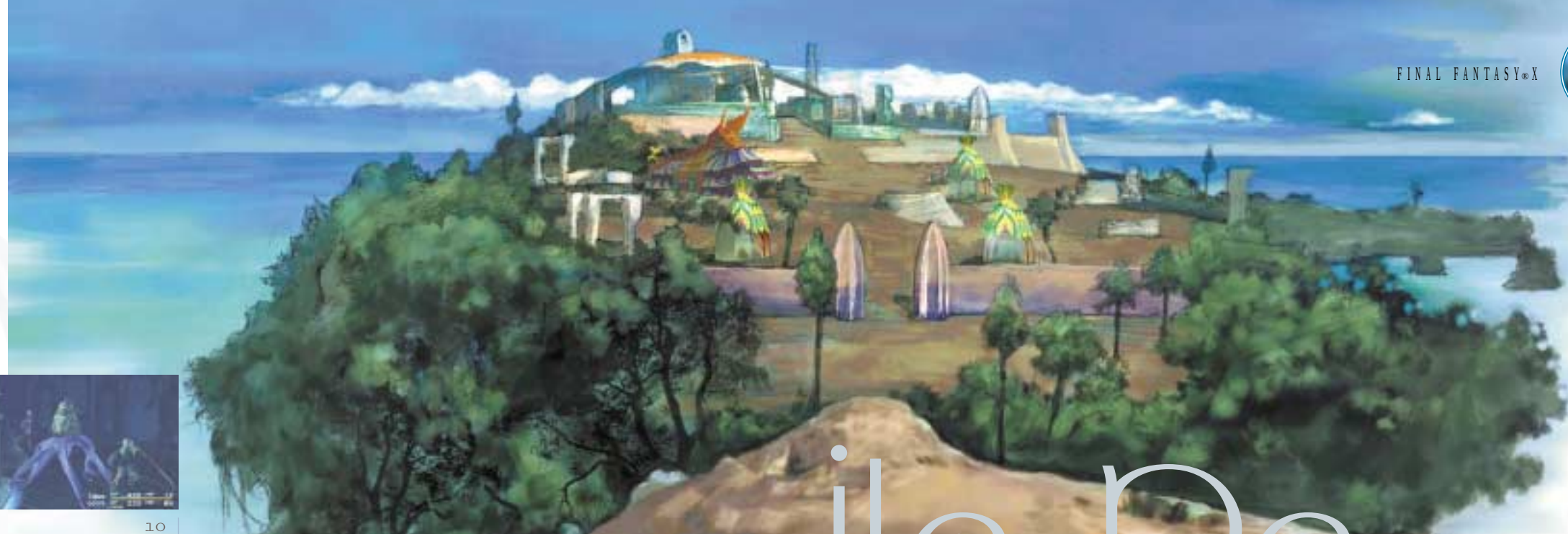
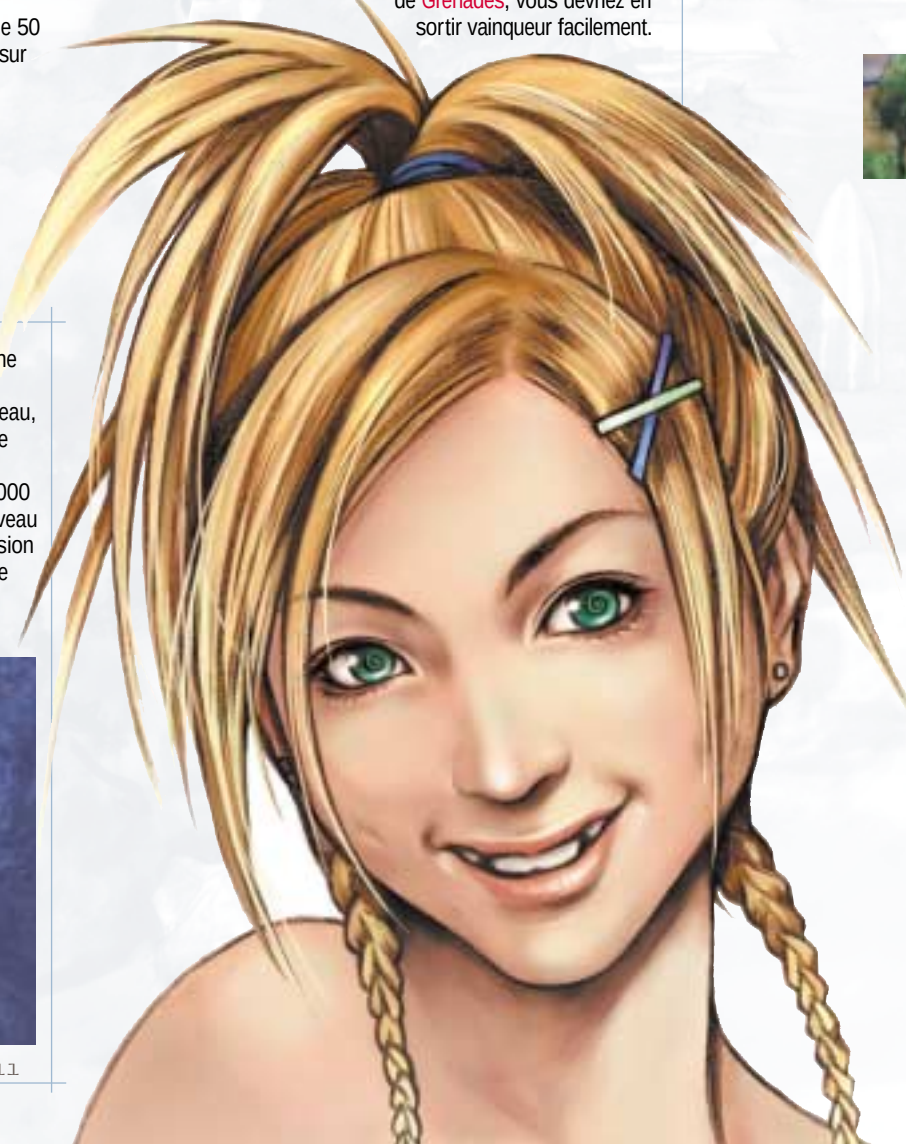
Faites attaquer Tidus pendant que sa partenaire lance des **Grenades** (fig. 8). Pensez à en voler lorsqu'il ne vous en reste plus. Après avoir encaissé 350 points de dégâts, Ultros se réfugie derrière le pilier. Vous ne pouvez plus l'attaquer de cette distance, mais vous avez par contre la possibilité d'utiliser une nouvelle commande : **ASTUCES**. Vous pouvez ainsi choisir l'option **Récupérer** : les HP de vos personnages augmenteront alors de 50 chacun. Cependant, il est probablement préférable d'appuyer sur **Ⓜ** pour limiter les dégâts infligés par le prochain assaut du monstre. Il est en effet sur le point d'effectuer une nouvelle attaque dévastatrice (fig. 9).

Lorsque vous infligez 350 points de dégâts de plus à votre adversaire, il s'enfuit à nouveau. Tidus dispose alors d'une nouvelle option parmi ses **ASTUCES** : **Encercler**. Utilisez cette

LE RETOUR DE SIN

Le triangle rouge affiché sur la carte indique la présence d'une cavité dans le mur extérieur. Traversez-la, puis plongez vers votre destination suivante (fig. 11). Vous découvrez un vaisseau, et apprenez par la même occasion le nom de votre camarade aux habitudes vestimentaires peu communes : Rikku. Elle affirme que Sin a détruit la ville de Tidus, Zanarkand, il y a 1000 ans. Poursuivez cette conversation en vous adressant à nouveau à Rikku. Il ne faudra alors pas longtemps pour que la discussion soit brutalement interrompue par Sin et pour que Tidus passe par-dessus bord. Vous avez par la suite la possibilité de sauvegarder votre partie.

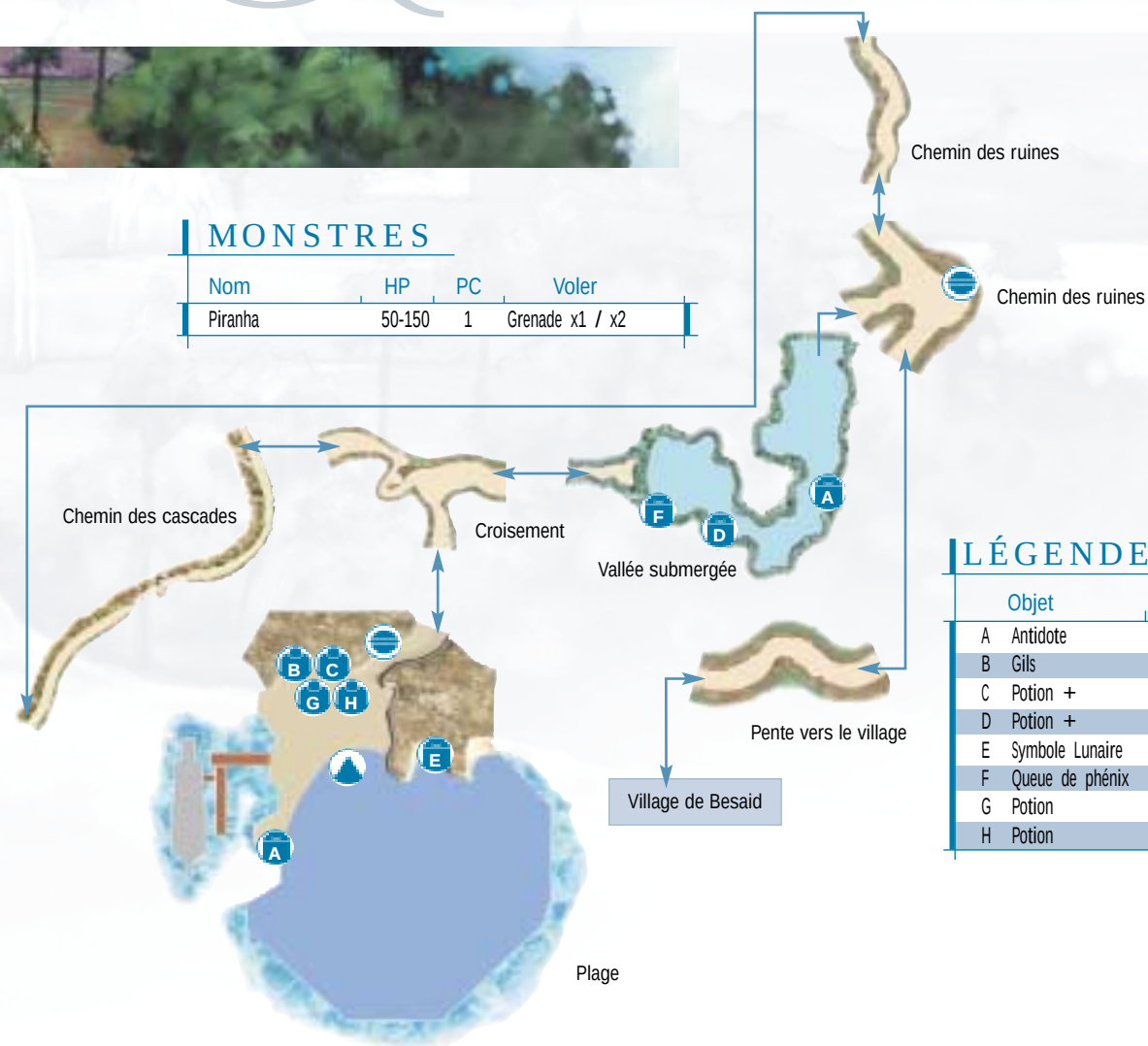
commande immédiatement. L'ennemi se retrouve alors piégé entre vos deux personnages et ne peut ainsi plus se servir de sa meilleure attaque (fig. 10). Il ne vous reste plus qu'à le frapper sans relâche, tout en vous soignant à l'aide de **Potions** si nécessaire. Si vous avez entamé ce combat avec suffisamment de **Grenades**, vous devriez en sortir vainqueur facilement.



ILE DE BESAI

MONSTRES

Nom	HP	PC	Voler
Piranha	50-150	1	Grenade x1 / x2



LÉGENDE

Objet	Qté.
A Antidote	2
B Gils	200
C Potion +	2
D Potion +	1
E Symbole Lunaire	1
F Queue de phénix	1
G Potion	3
H Potion	2



inventaire

INVENTAIRE

Si vous n'arrivez pas à vaincre un adversaire, ou si vous vous trouvez trop souvent dans des situations difficiles, cela peut être dû à votre équipement. Ce chapitre a été conçu pour vous offrir un aperçu général des avantages et des compétences associées aux armes et protections. Les références aux pages du Cheminement et des Secrets devraient vous aider à repérer rapidement les objets que vous souhaitez obtenir dans le jeu.

L'EQUIPEMENT DES PERSONNAGES

Le nom d'une arme ou d'une protection dépend souvent des compétences qui lui sont associées. Puisque ces compétences sont modifiables, le nom de l'équipement concerné change régulièrement. Si cela peut paraître compliqué, le système repose en réalité sur un principe simple de priorités.

Chaque compétence automatique ou combinaison est assortie d'une priorité préétablie. Les armes ultimes de vos personnages, les fameuses Armes des Sept Astres Antiques, sont les plus hautes hiérarchiquement : elles ont la « priorité no. 1 ». La priorité la plus faible (de 66 à 68) correspond aux armes de base, tels les Epées Longues, Bâtons ou Mogs. Consultez les tableaux dans les pages suivantes pour connaître les armes intermédiaires. Les nombres en caractères rouges renvoient aux cartes du Cheminement où vous trouverez les armes et protections correspondantes. Tous les autres nombres font référence aux magasins présentés dans le Cheminement. Les armes et protections sans indication ne peuvent être ni achetées, ni trouvées : vous pouvez uniquement les obtenir en fin de combat, après avoir éliminé certains ennemis. Il vous suffit de savoir que le nom de l'arme dérive de la compétence ou de la combinaison ayant le plus haut degré de priorité. Lorsque les compétences de l'arme changent, le nom peut aussi changer en fonction du degré de priorité. Ces remarques sont aussi valables pour les protections.

Exemple 1 : Tidus dispose de l'arme Hrunting avec la compétence SOS Overdrive x2 (priorité 14). Cette arme reçoit la compétence PC x3 (priorité 11), et change alors de nom pour s'appeler Durandal.

Exemple 2 : Tidus dispose de l'arme Ambitieuse avec la compétence Overdrive en PC (priorité 13). Cette arme reçoit la compétence Overdrive x3 (priorité 9). La combinaison des deux compétences est classée 7, ce qui change le nom de l'arme en Balmung.

Consultez le chapitre « Principes du jeu » à la page 8 pour apprendre à associer les compétences aux équipements. Une liste de toutes les compétences automatiques et des effets qu'elles produisent vous attend aux pages 144-145.

L'EQUIPEMENT DE TIDUS

Priorité	Arme	Compétence / Caractéristique	Page
1	Ultima	Arme des sept astres antiques	214
2	Fraternité	Spéciale : offerte par Wakka	59
3	Dresseuse	Capture	120
4	Epée de Cristal	Les quatre attaques élémentaires	
5	Excalibur	Dégâts extra	
6	Ragnarok	PC x3 et Overdrive en PC et Overdrive x3	
7	Balmung	Overdrive en PC et Overdrive x3	
8	Save the Queen	PC x2 et Overdrive x2	
9	Lame d'Exaltation	Overdrive x3	
10	Lionheart	Overdrive x2	
11	Durandal	PC x3	
12	Ascalon	PC x2	
13	Ambitieuse	Overdrive en PC	
14	Hrunting	SOS Overdrive x2	133
15	Epée Astrale	MP 1	
16	Apocalypse	Quatre attaques infligeant une altération d'état (sauf Atq Zombie)	
17	The Blade	Quatre « Atq physique +...% »	
18	Runemaster	Quatre « Atq magique +...% »	
19	Warlock	Transe et trois Atq magique +...%	
20	Epée Arcana	Demi MP	
21	Gilventure	Gils x2	
22	Trilame	Trois attaques élémentaires +	
23	Catastrophe	Trois attaques infligeant une altération d'état (sauf Atq Zombie)	
24	Vendetta	Représailles et Riposte ou Contre-Attaque	
25	Vengeresse	Riposte ou Contre-Attaque	83, 99, 114
26	Epée Prismatique	Représailles	
27	Epée Mirage	Transe	
28	Sabre de Vie	Pharmacologie	
29	Lame de Célérité	Initiative	98, 100
30	Vigilante	Attaque surprise	
31	Danse Macabre	Atq Mort +	
32	Largamente	Atq Somni +	
33	Gorgone	Atq Fossile +	
34	Sidewinder	Atq Poison +	
35	Nightmare	Atq Sommeil +	
36	Mutisma	Atq Mutisme +	
37	Crépuscula	Atq Obscurité +	
38	Epée de Chevalier	Trois « Atq physique +...% »	
39	Lame de Mage	Trois « Atq magique +...% »	
40	Lame Élémentaire	Deux attaques élémentaires +	91, 94, 123
41	Razzmatazz	Deux attaques avec altération d'état (sauf Atq Zombie)	
42	Deathbringer	Atq Mort	
43	Sabre hélix	Atq Somni	74
44	Epée Fossile	Atq Fossile	
45	Lame Empoisonnée	Atq Poison	
46	Berceuse	Atq Sommeil	
47	Silencieuse	Atq Mutisme	
48	Ténébreuse	Atq Obscurité	
49	Epée Chasseresse	Analyse	65, 91
50	Langue de Feu	Atq Feu	91
51	Epée de Glace	Atq Glace	77, 82
52	Sabre Electrique	Atq Tonnerre	
53	Aqualame	Atq Eau	
54	Sphérolame P	Atq Réminifor	
55	Sphérolame M	Atq Réminimag	
56	Sphérolame A	Atq Réminivit	
57	Sphérolame C	Atq Réminicomp	
58	Espérance	Quatre emplacements libres	85, 129
59	Sabre de Force	Atq physique +...% et Atq magique +...%	
60	Baroque	Deux ou trois emplacements libres	94, 97, 100, 110, 119, 122
61	Lame de Sorcier	Atq magique +10% ou Atq magique +20%	
62	Claymore	Atq physique +10% ou Atq physique +20%	
63	Epée Runique	Atq magique +5%	
64	Epée Enchantée	Atq magique +3%	
65	Cimetierre	Atq physique +5%	86
66	Glaive	Atq physique +3%	60, 75, 79
67	Espadon	Percer	
68	Epée Longue	Pas d'emplacement libre	45, 100

Priorité	Protection	Compétence / Caractéristique	Page
1	Horizon Infini	HP extra et MP extra	
2	Sanctuaire	Ruban	
3	Bouclier Genji	HP extra	
4	Bouclier Mystique	MP extra	
5	Bouclier de Cristal	Quatre « Absorb ... »	
6	Bouclier Agis	Quatre « Annu ... »	
7	Bouclier Golem	Auto Carapace, Auto Blindage, Auto Récup et Auto Boomerang	
8	Renaissance	Auto Potion, Auto Guérison et Auto Phénix	
9	Bouclier Panacée	Auto Potion et Auto Guérison	
10	Bouclier de Paladin	Quatre « Déf ... + » (pour les altérations d'état)	
11	Bouclier Diamant	Quatre « Déf physique +...% »	
12	Bouclier Rubis	Quatre « Déf magique +...% »	
13	Bouclier Dynastique	Quatre « HP +...% »	
14	Bouclier Magistère	Quatre « MP +...% »	
15	Bouclier Rare	Lupin	
16	Bouclier Précieux	Aubaine	
17	Bouclier d'Espoir	Regain de HP et Regain de MP	
18	Bouclier d'Assaut	Trois compétences parmi Auto Carapace, Auto Blindage, Auto Récup ou Auto Boomerang	
19	Bouclier Spectral	Trois « Absorb ... »	
20	Bouclier Zéphyr	Regain de HP	
21	Bouclier Grelot	Regain de MP	
22	Bouclier Phénix	Auto Phénix	
23	Bouclier Curatif	Auto Guérison	
24	Bouclier Irisé	Quatre SOS Anti... (élémentaires)	
25	Bouclier Astral	Quatre compétences parmi Auto Carapace, Auto Blindage, Auto Booster, Auto Récup ou Auto Boomerang	
26	Bouclier Féérique	Trois « Déf ... + » (pour les altérations d'état)	
27	Bouclier de Paix	Sécurité	
28	Bouclier de Soins	Auto Potion	
29	Bouclier Rempart	Trois « Annu ... » (élémentaires)	
30	Bouclier Etoile	Trois SOS Anti...	
31	Bouclier d'Aide	Deux compétences parmi Auto Carapace, Auto Booster, Auto Récup ou Auto Boomerang	
32	Bouclier Lunaire	Deux SOS Anti...	
33	Bouclier Vital	Auto Récup ou SOS Récup	
34	Bouclier Ailé	Auto Booster ou SOS Booster	
35	Bouclier Miroir	Auto Boomerang ou SOS Boomerang	
36	Bouclier Lazurite	Auto Blindage ou SOS Blindage	
37	Bouclier de Titane	Auto Carapace ou SOS Carapace	
38	Bouclier de Platine	Trois « Déf physique +...% »	
39	Bouclier Saphir	Trois « Déf magique +...% »	
40	Bouclier de Guerre	Trois « HP +...% »	
41	Bouclier de Sorcier	Trois « MP +...% »	
42	Bouclier d'Éléments	Deux « Absorb ... » ou « Anti ... » (les deux éléments devant être différents)	
43	Bouclier Tutélaire	Deux « Déf ... + » (pour les altérations d'état)	
44	Bouclier Ardent	Absorb Feu	
45	Bouclier Polaire	Absorb Glace	
46	Bouclier Electrique	Absorb Tonnerre	
47	Bouclier Aquatique	Absorb Eau	
48	Bouclier Talisman	Déf Fléau +	
49	Bouclier de Lucidité	Déf Folie + ou Déf Folie	
50	Bouclier de Sérénité	Déf Furie + ou Déf Furie	
51	Bouclier de Célérité	Déf Somni + ou Déf Somni	
52	Bouclier de Salut	Déf Mort + ou Déf Mort	
53	Bouclier Bénit	Déf Zombie + ou Déf Zombie	
54	Bouclier de Pierre	Déf Fossile + ou Déf Fossile	
55	Bouclier de Pureté	Déf Poison + ou Déf Poison	91
56	Bouclier d'Eveil	Déf Sommeil + ou Déf Sommeil	
57	Bouclier d'Echo	Déf Mutisme + ou Déf Mutisme	
58	Bouclier Eclatant	Déf Obscurité + ou Déf Obscurité	91
59	Bouclier Ecarlate	Demi Feu ou Annu Feu	
60	Bouclier d'Albâtre	Demi Glace ou Annu Glace	
61	Bouclier Ambré	Demi Tonnerre ou Annu Tonnerre	94, 95, 97
62	Bouclier Azuré	Demi Eau ou Annu Eau	
63	Bouclier Bleu	SOS AntiEau	
64	Bouclier Rouge	SOS AntiFeu	65
65	Bouclier Jaune	SOS AntiTonnerre	
66	Bouclier Blanc	SOS AntiGlace	
67	Bouclier d'Adepté	Deux « HP +...% » et deux « MP +...% »	
68	Tétra Bouclier	Quatre emplacements libres	123, 129
69	Bouclier de Mithril	Déf physique +...% et Déf magique +...%	
70	Bouclier d'Or	Deux « Déf physique +...% »	
71	Bouclier Emeraude	Deux « Déf magique +...% »	
72	Bouclier de Gardien	Deux « HP +...% »	
73	Bouclier de Mage	Deux « MP +...% »	
74	Bouclier d'Argent	Déf physique +10% ou Déf physique +20%	
75	Bouclier Onyx	Déf magique +10% ou Déf magique +20%	
76	Bouclier Magique	MP +20% ou MP +30%	
77	Bouclier de Soldat	HP +20% ou HP +30%	
78	Bouclier de Gloire	Trois emplacements libres	122
79	Bouclier d'Acier	Déf physique +3% ou Déf physique +5%	75, 82, 86
80	Bouclier Nacré	Déf magique +3% ou Déf magique +5%	79
81	Bouclier Enchanté	MP +5% ou MP +10%	
82	Bouclier de Pèlerin	HP +5% ou HP +10%	60, 65, 100, 110, 119
83	Bouclier Modifiable	Deux emplacements libres	
84	Bouclier	Un emplacement libre	119

BESTIAIRE



ous avez des problèmes avec les animaux, robots et autres créatures qui hantent le monde de Final Fantasy X ? Que vous affrontiez des griffes, des tentacules, des machines ou des armes conventionnelles, les informations fournies dans les pages suivantes devraient vous aider à sortir victorieux des situations les plus difficiles. Consultez les tableaux pour connaître en un clin d'œil les forces et faiblesses de vos adversaires !

8	1	5	2	6	3	4																																					
BASILISK																																											
Route de Djose																																											
HP				2025 (924)				MP				20																															
Force		14		Constitution		1		Magie		35		Esprit		1		Eléments		Feu		-		Tonnerre		x1/2																			
Rapidité		9		Chance		15		Esquive		0		Précision		0		Eau		-		Glace		-		Sacré		-																	
Altérations d'état												MUT		20		SOM		20		OBS		20		POI		0 (25%)		FOS		IMM		SMN		0		ZMB		0		EMO		0	
ANU		0		TRE		0		DEP		0		INT		0		MOR		0		PRO		0		CHA		0 (2)		ANT		0		BLI		0		CAR		0					
BOM		0		BOO		0		REC		0		REM		0		ANA		0		SCN		0		QJA		0		DEL		0		EJC		0		ZNM		Lv. 1					
Voler		Normal		Grenade pétrifiante x1				Rare		Grenade pétrifiante x2				Rare		Corruption		Gils		50625		Objet		Grenade pétrifiante x24																			
Objets		Normal		Sphère Comp x1				Rare		Sphère Comp x2				Rare		Equipement		Taux		60/256		Emplacements		1-3 Associées				1-3															
Comp. Armes				Percer (Kimahri et Auron), Atq Fossile, Atq physique +3% (sauf Yuna et Lulu), Atq magique +3% (Yuna et Lulu)																		Kimahri				Pétrasouffle																	
Comp. Protections				Déf Fossile, MP +5%																		PC				140 (210)		Gils				125											
11	13	10	12	7	14	15																																					

1 **Norm** du monstre.

2 **Lieu** où vous rencontrez le monstre la première fois. N'oubliez pas que certaines créatures rodent parfois dans des zones voisines de leur terrain habituel. Il arrive régulièrement de rencontrer des ennemis au nom identique mais à des niveaux différents : consultez bien les données de chaque monstre pour savoir quelle variante vous affrontez.

3 **HP** : le niveau de résistance initial du monstre. Le nombre entre parenthèses indique la quantité minimale de dégâts que votre coup de grâce doit infliger pour produire une attaque OVERKILL.

4 **MP** : les compétences telles que Ryuken et Aspire permettent à vos personnages d'absorber les MP d'un ennemi. Ce chiffre indique le nombre maximal que vous pourrez obtenir. Mais n'oubliez pas que vos adversaires peuvent utiliser certaines de leurs techniques sans consommer le moindre MP.

5 **Caractéristiques** : ces chiffres vous renseignent sur le niveau d'un ennemi et sur ses forces et faiblesses.

6 **Caractéristiques élémentaires** : consultez ces informations pour connaître le degré de vulnérabilité d'un adversaire aux attaques élémentaires.

x 1,5 : le monstre subit 50% de dégâts de plus que la normale.

x 1/2 : le monstre subit 50% de dégâts de moins que la normale.

Immunisé (IMM) : le monstre ne subit aucun dégât.

Absorbe (ABS) : les attaques soignent le monstre !

Vous trouverez aussi dans cette section des renseignements sur la vulnérabilité du monstre au sort Sidéral (ou à l'objet Magikoroc sacré).

7 **Kimahri** : Kimahri peut apprendre des techniques de certains adversaires par l'intermédiaire de sa compétence Ryuken.

8 **Altérations d'état** : cette section importante révèle les facultés de résistance du monstre aux différentes altérations d'état. « 0 » indique que l'ennemi est incapable de se protéger contre l'attaque en question, alors que « 95 » signifie qu'il dispose d'une bonne résistance. L'attaque n'a tout simplement aucun effet si l'adversaire est immunisé (IMM). Les abréviations suivantes sont utilisées :

9 **Voler** : Les compétences Voler et Piller vous permettent de dérober des objets au monstre. Vous avez alors 75% de chances d'obtenir l'objet « Normal », et 25% d'obtenir l'objet « Rare ». Le second est généralement meilleur que le premier, ou disponible en quantité supérieure. Notez que la chance du personnage n'a aucune influence sur le degré de probabilité.

10 **Corruption** : De nombreux monstres peuvent être corrompus avec une certaine somme de Gilss. Dans un tel cas, l'adversaire s'enfuit en laissant derrière lui quelques objets. Parmi les différents facteurs entrant en jeu dans la corruption, le plus important est certainement le nombre maximal de HP de l'ennemi.

Généralement, si vous proposez au monstre 25 fois plus de Gilss qu'il ne possède de HP, la corruption est une réussite. Vous recevez alors les objets apparaissant dans la colonne « Objet ». En offrant une somme supérieure à la normale, vous augmentez les chances de bénéficier de plus d'objets. Inversement, si vous proposez moins, vous courez le risque que la corruption échoue ou qu'elle procure moins d'objets.

11 **Objets** : Vous recevez des objets (tels que des sphères ou des objets de soin) lorsque vous éliminez la plupart des monstres. Sept fois sur huit, vous obtenez un objet normal ; dans le reste des cas, vous bénéficiez d'une pièce rare. Lorsque vous effectuez une attaque OVERKILL, vous recevez généralement une quantité doublée d'objets.

12 **Equipement** : Lorsque vous avez de la chance, la victoire s'accompagne aussi d'une pièce d'équipement. Consultez le pourcentage de probabilité de ce phénomène. Un taux de 255/256 vous signale par exemple que vous gagnerez une pièce d'équipement 255 fois sur 256.

La mention Emplacements vous informe du nombre de champs de compétence libres dont dispose l'arme ou la protection abandonnée par le monstre. La référence « Associées » vous indique au contraire le nombre de compétences associées à la pièce d'équipement : les colonnes suivantes 13 vous apprennent alors les compétences en question.

14 **PC** : Ce chiffre correspond à la quantité de PC reçus en récompense de la victoire contre le monstre (par tous les personnages ayant activement participé au combat). Si vous éliminez l'adversaire par une attaque OVERKILL, les personnages bénéficient du chiffre apparaissant entre parenthèses.

15 **Gilss** : Ceci correspond au nombre de Gilss que vous obtenez lorsque vous éliminez le monstre. Si un de vos personnages possède la compétence Gilss x2, le montant est doublé.

SOM	Sommeil	EMO	Emousse	CHA	Châtiment *3	REM	Rémini
MUT	Mutisme	ANU	Annumagik	ANT	Sort « Anti... »	ANA	Analyse
OB	Obscurité	TRE	Trepan	BLI	Blindage	SCN	Scan
POI	Poison *1	DEP	Déprime	CAR	Carapace	QUA	Quart
FOS	Fossile	INT	Intimider	BOM	Boomerang	DEL	Délai
SM	Somni	MOR	Mort	BOO	Booster	EJC	Ejecter *4
ZMB	Zombie *2	PRO	Provoquer	REC	Récup	ZNM	Zanmato *5

*1 Poison : Les HP perdus par l'adversaire à chaque tour sont indiqués entre parenthèses. Ainsi, (10%) signifie que la victime subit des dommages équivalant à 10% de ses HP maximaux à chaque tour.

*2 Zombie : Les adversaires frappés par l'altération Zombie peuvent généralement être éliminés en un tour avec les sorts Vie ou Vie Max, ou avec une Queue de phénix. Seuls les monstres immunisés (IMM) ne peuvent pas être neutralisés de cette façon.

*3 Châtiment : Le chiffre entre parenthèses signale après combien de tours le monstre sera éliminé.

*4 Ejecter : Ejecter est un effet produit par l'attaque d'Overdrive Comète d'Auron.

*5 Zanmato : Plus le nombre est élevé, plus l'adversaire est résistant à l'attaque Zanmato de Yojimbo.

BIRAN ET YENKE RONSO

Certaines des caractéristiques de ces deux boss sont fonctions de celles de Kimahri. En clair, si la force et la magie de Kimahri sont élevées, les deux Ronsos commencent le combat avec plus de HP ; si Kimahri dispose de beaucoup de HP, c'est au contraire la force et la magie des Ronsos qui sont augmentées. De même, la rapidité de ces deux adversaires est proportionnelle à celle de Kimahri.