

LES PERMIS

Au cours de vos voyages, vous mettez la main sur une multitude de pièces d'équipement et autres compétences. Pour pouvoir les utiliser, vous devrez acquérir les permis correspondants sur la grille de permis en échangeant vos points de permis (PP)

obtenus par l'élimination d'ennemis. De plus amples informations sur les principes de base de ce système vous attendent à la page 12. Cette section se concentre pour sa part sur la grille de permis.

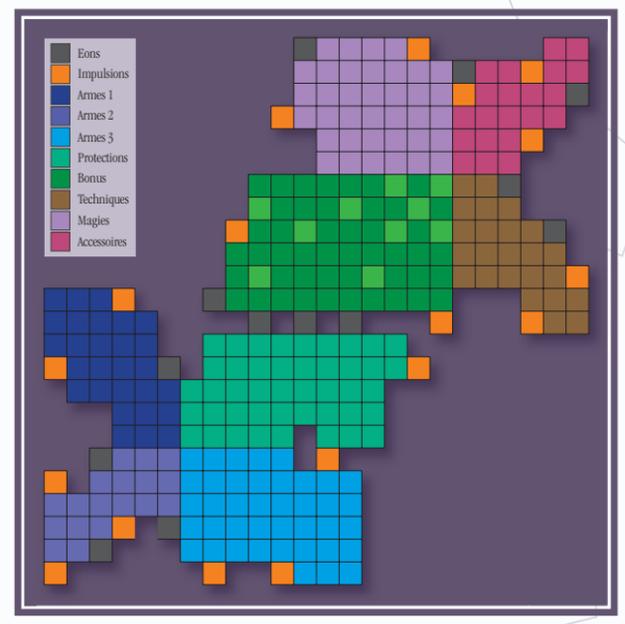
LA GRILLE DES PERMIS

Identique pour tous les personnages, la grille des permis se divise en deux parties principales : celle du haut contient les permis relatifs aux magies, techniques, accessoires et bonus, celle du bas les permis des armes et des protections. Les permis des impulsions sont éparpillés sur l'ensemble de la grille, ceux des éons apparaissant au fur et à mesure que vous les terrassez au cours de l'aventure.

Les personnages ne connaissent que peu de permis quand ils rejoignent votre groupe : vous êtes par conséquent seul maître de leur développement. Le système des permis se caractérise par le fait que vous ne pouvez visualiser que le contenu des cases adjacentes à celles que vous avez déjà débloquées... une difficulté balayée par la reproduction de la grille totalement ouverte qui vous est fournie dans cette section. Quoique rien ne vous y oblige, il est préférable de spécialiser chaque personnage dans un rôle spécifique (pilier, cogneur, mage, auxiliaire), comme vous y invite d'ailleurs l'évolution de leurs attributs à mesure qu'ils gagnent des niveaux (voir à ce sujet le chapitre Personnages qui débute à la page 58).

Quel que soit le parcours que vous choisissez pour vos personnages sur la grille, veillez à dépenser vos points de permis avec circonspection durant les premières heures de jeu. Vous ne recevez en effet qu'un seul PP par ennemi vaincu, alors qu'il en faut 13 180 pour débloquer toutes les cases normales... sans compter les impulsions (50 PP chacune) ni les éons (805 PP au total) ! Le gain des PP sera moins problématique dès que vous aurez mis la main sur l'Amulette d'or, un accessoire qui double la quantité de PP reçue par son porteur – même s'il fait partie de l'équipe réserve.

Rassurez-vous néanmoins, vous n'aurez pas besoin de quantités astronomiques de PP pour avancer dans le jeu, puisque les permis n'ont d'intérêt que dans la mesure où vous avez accès aux compétences ou pièces d'équipement concernées. Du reste,



LES BONUS

Contrairement à la plupart des autres permis, les bonus s'activent aussitôt qu'ils sont débloqués. Leurs effets étant immédiats, vous avez tout intérêt à les acquérir le plus rapidement possible. Au début de l'aventure, visez en priorité des bonus adaptés aux rôles de vos personnages ; plus tard, lorsque les PP se feront moins rares, vous pourrez laisser libre cours à votre créativité.

Le tableau 1 répertorie tous les types de bonus de la grille des permis, en donnant pour chacun son effet, une évaluation sous forme d'étoiles de son utilité, les rôles auxquels il est destiné en priorité (pour en savoir plus sur ce sujet, voir page 33), et l'urgence de son obtention.

L'acquisition de certains bonus autorise la mise en place de nouvelles tactiques de combat.

La « tactique du Danger »

Cette stratégie augmente de façon conséquente les dégâts infligés par votre équipe. Pour la mettre en pratique, remplissez les conditions suivantes.

- Equipez un cogneur d'une arme puissante et de protections lourdes qui augmentent sa Force.
- Faites-lui apprendre les bonus Ressources physiques et Ressources défensives.
- Désactivez les gambits de soin généraux de tous vos personnages.
- Attaquez vous-même le cogneur jusqu'à ce qu'il soit en état de Danger (ce qui implique qu'il ait moins de 20% de ses PV max).

l'acquisition de permis n'est pas le seul facteur décisif dans l'évolution des personnages : les gains de niveaux et de gils entrent également en jeu – vous en saurez plus sur l'évolution des personnages en vous rendant à la page 35.

- Si possible, lancez Leurre sur le pilier pour qu'il focalise l'attention des ennemis.

Le cogneur infligera ainsi le double de ses dégâts habituels à chaque frappe (coups critiques inclus). Si vous le dotez d'une arme à distance, il aura moins de chances d'être pris pour cible par les ennemis (à plus forte raison si votre pilier a l'altération Leurre) ; au pire, ses protections lourdes couplées à sa défense doublée devraient de toute façon lui permettre de survivre à quelques attaques. Si ses PV sont trop bas, lancez-lui une Potion. Plus d'informations sur cette stratégie vous attendent à la page 55.

La « tactique des PV max » :

Cette stratégie perd en efficacité ce qu'elle gagne en sécurité par rapport à la précédente.

- Equipez un cogneur d'une puissante arme à distance et de protections lourdes améliorant sa Force.
- Faites-lui apprendre le permis Plénitude physique.
- Elaborez un gambit pour le soigner dès qu'il perd des PV.
- Si possible, lancez Leurre sur le pilier afin qu'il attire l'attention des ennemis sur lui.

Le cogneur infligera 20% de dégâts supplémentaires à chaque frappe (coups critiques compris) tant que sa jauge de PV restera pleine. Sa puissance sera renforcée par les altérations Célérité, Bravoure ou Furie. Plus de détails sur cette tactique vous attendent à la page 56.

Améliorer l'efficacité des objets de soin

Les bonus de « Science » de la grille de permis accroissent l'efficacité des objets curatifs. Lors des combats les plus difficiles où l'usage de la magie est impossible, vous bénéficierez d'un atout indéniable en maîtrisant le plein potentiel de ces objets.

Permis	Objets concernés	Effet
Science des potions 1	Potion, Super-potion et Maxi-potion	Les potions rendent 10% de PV supplémentaires
Science des potions 2		Les potions rendent 15% de PV supplémentaires
Science des potions 3		Les potions rendent 25% de PV supplémentaires
Science des éthers 1	Ether et Super-ether	Les éthers rendent 10% de PM supplémentaires
Science des éthers 2		Les éthers rendent 15% de PM supplémentaires
Science des éthers 3		Les éthers rendent 25% de PM supplémentaires
Science des queues de phénix 1	Queue de phénix	Les Queues de phénix rendent 10% de PV supplémentaires
Science des queues de phénix 2		Les Queues de phénix rendent 10% de PV supplémentaires
Science des queues de phénix 3		Les Queues de phénix rendent 10% de PV supplémentaires
Science des remèdes 1	Remède	Les Remèdes retirent en plus Sommeil, Nécrose, Inertie et Inaction
Science des remèdes 2		Les Remèdes retirent en plus Sclérose, Confusion et Huile
Science des remèdes 3		Les Remèdes retirent en plus Stop, Glas et Virus

Un personnage possédant tous ces permis guérit pratiquement toutes les altérations d'état avec un simple Remède, et rend...

- ...50% de PV supplémentaires en utilisant des potions.
- ...50% de PM supplémentaires en utilisant des éthers.
- ...50% de ses PV max (au lieu de 20%) à tout allié qu'il ranime à l'aide d'une Queue de phénix

Si au moins un des personnages de votre équipe – de préférence un « auxiliaire » – apprend tous ces permis, vous jouirez d'une solide alternative à la magie blanche. Cet avantage prendra tout son sens lorsque vous ne pourrez plus recourir à la magie par manque de PM ou à cause de l'altération Silence, mais aussi quand vous aurez besoin d'un soin instantané (sans temps de charge) pour vous sortir d'une situation désespérée...

Source de PM inépuisable

Un « pilier » qui détient les permis Adrénaline, Colère et Féroçité regagne régulièrement des PM au cours des combats. Vous pouvez profiter de cette caractéristique de deux manières :

- Confiez-lui la tâche de lancer la plupart des altérations d'état positives de zone (qui touchent tous les personnages à portée) : en plus d'économiser les PM de votre mage, vous limiterez ainsi le risque que ces altérations ratent certains membres de l'équipe lors de vos déplacements.
- Servez-vous de lui comme d'une « réserve » de PM dans laquelle votre mage pourra piocher librement à l'aide de la magie Succion. Grâce à cette méthode, votre équipe pourra survivre en toute autonomie (sans consommer d'éthers) même dans les donjons les plus longs.

TABLEAU 1 : LES BONUS

Bonus	Coût (PP)	Effet	Utilité	Destiné à...	A acquérir...
Vivacité (x3)	30/50/80	Réduit de 10% le temps de charge de toutes les actions	*****	Tous les personnages	Le plus tôt possible
Ligne de gambit (x10)	15-100	Ajoute une ligne de gambit	****	Tous les personnages	Progressivement à mesure que vous avez accès à de nouveaux gambits
Prolongation	30	Augmente de 50% la durée des altérations positives	*****	Tous les personnages	Le plus tôt possible
+X HP (x5)	30-155	Augmente la quantité maximale de PV	*****	Tous les personnages	Le plus tôt possible
Adrénaline	30	Le personnage regagne des PM en éliminant les ennemis	****	Cogneurs et piliers	Quand vous commencez à recourir fréquemment à la magie
Colère	30	Le personnage regagne des PM en encaissant des dégâts	****	Piliers (en particulier s'ils ont l'altération Leurre)	Quand vous commencez à recourir fréquemment à la magie
Féroçité	30	Le personnage regagne des PM en infligeant des dégâts physiques	****	Cogneurs et piliers	Quand vous commencez à recourir fréquemment à la magie
Spécialisation bouclier (x3)	25/45/75	Augmente de 5% la chance de parer avec un bouclier	****	Piliers et personnages qui portent souvent des boucliers	Le plus tôt possible
Bonus de Force (x5)	25-120	Augmente d'un point la Force du personnage	**	Cogneurs et piliers	Quand vous sentez qu'un personnage a besoin d'un bonus de force
Arts martiaux	90	Augmente la puissance des attaques infligées à mains nues	*	Personnage qui se bat à mains nues	Seulement si vous avez décidé de faire régulièrement combattre un personnage à mains nues
Moderation (x3)	30/50/80	Réduit de 10% le coût en PM des magies	*****	Tous les personnages qui recourent à la magie	Le plus tôt possible
Bonus de Magie (x5)	25-120	Augmente d'un point la Magie du personnage	***	Mages et auxiliaires	Quand vous sentez qu'un personnage a besoin d'un bonus de Magie
Exaltation	30	Le personnage regagne des PM en infligeant des dégâts magiques	****	Mages	Quand vous commencez à recourir fréquemment à la magie
Science des potions (x3)	20/55/70	Augmente l'efficacité des potions utilisées par le personnage	***	Tous les personnages	Quand vous devez utiliser des objets curatifs à la place des magies de soin
Science des éthers (x3)	20/55/70	Augmente l'efficacité des éthers utilisés par le personnage	***	Tous les personnages	Si vos réserves de PM fondent rapidement durant les combats
Science des queues de phénix (x3)	30/50/90	Augmente le nombre de PV rendus à un allié ranimé avec une Queue de phénix	***	Tous les personnages	Quand vous devez utiliser des objets plutôt que des magies de soin
Science des remèdes (x3)	20/50/70	Augmente le nombre d'altérations guéries par les Remèdes	****	Tous les personnages	Quand vous devez utiliser des objets plutôt que des magies de soin
Ressources physiques	65	Double la Force du personnage quand il est en état de Danger	****	Piliers et cogneurs	Le plus tôt possible si vous voulez recourir à la « tactique du Danger » (voir page précédente)
Ressources défensives	70	Double la Défense du personnage quand il est en état de Danger	****	Tous les personnages	Le plus tôt possible si vous voulez recourir à la « tactique du Danger » (voir page précédente)
Ressources psychiques	65	Double la Magie du personnage quand il est en état de Danger	***	Personnages recourant à la magie	Le plus tôt possible si vous voulez recourir à la « tactique du Danger » (voir page précédente)
Plénitude physique	70	Augmente de 20% la Force du personnage quand il a tous ses PV	**	Piliers et cogneurs	Le plus tôt possible si vous voulez recourir à la « tactique des PV max » (voir page précédente)
Plénitude psychique	70	Augmente de 20% la Magie du personnage quand il a tous ses PV	**	Personnages recourant à la magie	Le plus tôt possible si vous voulez recourir à la « tactique des PV max » (voir page précédente)

PLÉNITUDE PSYCHIQUE	SCIENCE DES ÉTHERS - PERMIS 3	EXALTATION	MODÉRATION	BONUS DE MAGIE	SCIENCE DES ÉTHERS - PERMIS 1	LIGNE DE GAMBIT	+50 PV	LIGNE DE GAMBIT		
PP 70	PP 70	PP 30	PP 30	PP 40	PP 20	PP 20	PP 30	PP 15		
LIGNE DE GAMBIT	BONUS DE MAGIE	MODÉRATION	SCIENCE DES ÉTHERS - PERMIS 2	LIGNE DE GAMBIT	RESSOURCES PSYCHIQUES	BONUS DE MAGIE	LIGNE DE GAMBIT	SCIENCE DES POTIONS - PERMIS 1		
PP 70	PP 55	PP 50	PP 35	PP 40	PP 65	PP 25	PP 30	PP 20		
IMPULSION	BONUS DE MAGIE	MODÉRATION	LIGNE DE GAMBIT	+150 PV	VIVACITÉ	ADRÉNALINE	LIGNE DE GAMBIT	BONUS DE FORCE	LIGNE DE GAMBIT	
PP 50	PP 80	PP 80	PP 50	PP 70	PP 30	PP 30	PP 35	PP 25	PP 25	
BONUS DE MAGIE	ARTS MARTIAUX	SCIENCE DES REMÈDES - PERMIS 3	VIVACITÉ	SCIENCE DES POTIONS - PERMIS 3	PROLONGATION	SCIENCE DES POTIONS - PERMIS 2	SCIENCE DES QUEUES DE PHÉNIX	SCIENCE DES REMÈDES - PERMIS 1	SPECIALISATION BOUCLIER	
PP 120	PP 90	PP 70	PP 50	PP 70	PP 30	PP 35	PP 30	PP 20	PP 25	
BONUS DE FORCE	LIGNE DE GAMBIT	+200 PV	PLÉNITUDE PHYSIQUE	SCIENCE DES QUEUES DE PHÉNIX	SPECIALISATION BOUCLIER	LIGNE DE GAMBIT	COLÈRE	RESSOURCES PHYSIQUES	BONUS DE FORCE	
PP 120	PP 100	PP 100	PP 70	PP 90	PP 45	PP 45	PP 30	PP 65	PP 40	
ZODIARCHE	VIVACITÉ	+500 PV	BONUS DE FORCE	SPECIALISATION BOUCLIER	BONUS DE FORCE	SCIENCE DES REMÈDES - PERMIS 2	FÉROCITÉ	SCIENCE DES QUEUES DE PHÉNIX	RESSOURCES DÉFENSIVES	+100 PV
PP 200	PP 80	PP 155	PP 80	PP 75	PP 55	PP 30	PP 30	PP 50	PP 70	PP 100
										IMPULSION
										PP 50

PERSONNAGES PRINCIPAUX

Dans ce chapitre, un bref paragraphe introductif présente l'histoire et les caractéristiques essentielles de tous les personnages, sans jamais rien révéler des événements que leur réserve le scénario afin de ne pas vous gâcher le plaisir de la découverte.

Les tableaux qui dévoilent l'évolution de leurs attributs au gré de leurs augmentations de niveau vous permettront de constater que chacun possède des domaines de prédilection (Force, Magie, PV maximum...). Ces données vous aideront à décider du rôle que vous leur attribuerez dans l'équipe.

Dans Final Fantasy XII, les magies, techniques, armes et protections ne sont spécifiques à aucun personnage en particulier : les compétences et équipements auquel chacun a accès dépendent exclusivement des choix que vous effectuez sur sa grille de permis ; ces grilles étant toutes identiques, rien ne vous empêche a priori de faire de Basch votre principal magicien... si ce n'est le bon sens ! Mieux vaut en effet tenir compte du potentiel intrinsèque de chaque héros au moment de choisir ses permis à débloquent en priorité.

Pour chaque personnage, différentes informations vous sont proposées :

- **Niveau** : le niveau du personnage quand il rejoint votre équipe.
 - **PP** : la quantité de points de permis dont dispose le personnage quand il vous rejoint.
 - **Compétences** : les magies et techniques que maîtrise le personnage quand il vous rejoint.
 - **Objets/Gils** : les objets ou la quantité de gils en possession du personnage quand il vous rejoint.
 - **Gambits** : les gambits attribués au personnage quand il vous rejoint.
 - **Équipement** : les armes et protections portées par le personnage quand il vous rejoint. Certaines pièces jouissent de propriétés spéciales qui n'apparaissent dans aucun menu du jeu : par exemple, la caractéristique « TC » (pour Temps de Charge) gouverne la vitesse à laquelle le personnage attaque avec son arme. Vous trouverez plus d'informations à ce sujet en consultant la page 78.
 - **Permis** : les permis acquis par le personnage quand il vous rejoint.
 - **Attributs** : un tableau dévoile l'évolution des attributs du personnage tous les dix niveaux. Les attributs dont la valeur découle directement de l'équipement (comme Attaque) n'y apparaissent pas. Notez que le nombre de PV et PM peut varier dans une fourchette déterminée : deux valeurs (limites inférieure et supérieure) apparaissent donc dans le tableau.
- Les valeurs répertoriées valent pour un personnage « nu ». Un membre de votre équipe qui possède plus de PV que ne l'indique le tableau porte vraisemblablement une pièce d'équipement à laquelle est associé un bonus de PV.
- **Impulsions** : chaque personnage peut maîtriser jusqu'à trois impulsions (des techniques spéciales qui infligent des dégâts physiques sans propriété élémentaire). Chacune coûte 50 PP et a un niveau (1, 2 ou 3) qui détermine à la fois sa puissance (respectivement 90, 140 et 230) et le nombre de charges de myste nécessaire à son activation (1, 2 ou 3). Plus d'informations à ce sujet vous attendent dans le chapitre « Tactiques de jeu » à la page 52.
 - **Points d'expérience** : tous les personnages ont besoin d'accumuler le même nombre de points d'expérience pour gagner des niveaux. Le tableau ci-contre dévoile les quantités exactes de points nécessaires pour atteindre chaque niveau, du premier au quatre-vingt-dix-neuvième.

NIVEAU & EXP

Niveau	EXP	Niveau	EXP
1	0	51	1 249 580
2	51	52	1 338 271
3	169	53	1 431 529
4	386	54	1 529 506
5	735	55	1 632 355
6	1 253	56	1 740 233
7	1 978	57	1 853 298
8	2 950	58	1 971 710
9	4 213	59	2 095 633
10	5 812	60	2 225 232
11	7 796	61	2 360 676
12	10 215	62	2 502 135
13	13 121	63	2 649 781
14	16 570	64	2 803 790
15	20 619	65	2 964 339
16	25 329	66	3 131 609
17	30 762	67	3 305 782
18	36 982	68	3 487 042
19	44 057	69	3 675 577
20	52 056	70	3 871 576
21	61 052	71	4 075 232
22	71 119	72	4 286 739
23	82 333	73	4 506 293
24	94 774	74	4 734 094
25	108 523	75	4 970 343
26	123 665	76	5 215 245
27	140 286	77	5 469 006
28	158 474	78	5 731 834
29	178 321	79	6 003 941
30	199 920	80	6 285 540
31	223 368	81	6 576 848
32	248 763	82	6 878 083
33	276 205	83	7 189 465
34	305 798	84	7 511 218
35	337 647	85	7 843 567
36	371 861	86	8 186 741
37	408 550	87	8 540 970
38	447 826	88	8 906 486
39	489 805	89	9 283 525
40	534 604	90	9 672 324
41	582 344	91	10 073 124
42	633 147	92	10 486 167
43	687 137	93	10 911 697
44	744 442	94	11 349 962
45	805 191	95	11 801 211
46	869 517	96	12 265 697
47	937 554	97	12 743 674
48	1 009 438	98	13 235 398
49	1 085 309	99	13 741 129
50	1 165 308		



REKS

Reks est le personnage que vous contrôlez brièvement au tout début du jeu. A ce moment de l'aventure, plusieurs options dans le menu principal et le menu de combat ne sont pas encore disponibles.

Niveau	3
PP	—
Compétences	Soin, Foudre
Objets	Potion x8, Super-potion x5
Gils	—
Gambits	Ennemi ciblé par le leader → Attaque

Reks ne reçoit ses premiers points d'expérience qu'après le combat qui l'oppose seul aux trois soldats impériaux. Par la suite, vous êtes libre de rebrousser chemin afin d'affronter d'autres adversaires pour engranger des points d'expérience supplémentaires... ce qui serait peine perdue, puisque ni les attributs de Reks ni ses objets ne sont transmis à Vaan quand vous en prenez le contrôle.

EQUIPEMENT

Catégorie	Nom	Effet
Arme	Epée de mithril	Attaque +13, Parade +5, TC 35, Coups multiples 5
Auxiliaire	Targe	Parade +10
Tête	Chapeau de cuir	Défense magique +4, PV max +10
Corps	Veste de cuir	Défense +4, PV max +10
Accessoire	—	—

ATTRIBUTS

Niveau	PV max	PM max	Force	Magie	Vigueur	Vitesse
3	112-118	32-35	24	22	23	35
4	129-139	34-39	25	22	24	35
5	148-160	35-42	25	23	24	35
6	168-183	37-45	26	23	24	35
99	4 401-5 188	233-378	74	67	55	46

EQUIPEMENT

Les tableaux suivants recensent chaque pièce d'équipement, en vous révélant notamment où et comment mettre la main dessus. De façon générale, il est possible d'obtenir des objets par divers moyens (cf. colonnes « Acquisition ») :

- Magasins : chaque marchand propose une sélection de biens qui lui est propre, et vous donne également accès à la section des affaires commune quant à elle à tous les magasins d'Ivalice (voir page 38).
- Monstres : vous pouvez gagner des objets des monstres en les éliminant, en les volant ou en les capturant (avec les techniques éponymes pour les deux dernières méthodes). L'introduction du chapitre Bestiaire donne les taux de réussite associés à chacune de ces actions.
- Trésors : nombre de trésors renferment des objets. Les listes des trésors apparaissent au début de chaque nouvelle section du Cheminement. Consultez la page 175 pour en savoir plus à ce sujet.

ARMES

Les armes définissent l'Attaque et, dans une moindre mesure, les chances de Parade de ceux qui les manient. Certaines bénéficient en outre de propriétés spéciales – comme la capacité d'infliger des altérations négatives à leur cible.

En pratique, la véritable « valeur » d'une arme n'est pas seulement déterminée par son Attaque, loin s'en faut. Outre le fait que les dégâts infligés dépendent en partie des attributs de l'assaillant et de sa cible (voir page 23), d'autres caractéristiques « cachées » jouent un rôle important :

- Le temps de charge de l'arme (« TC ») conditionne le temps que met le personnage à décocher son coup : l'attaque à une fréquence d'autant plus élevée que cette valeur est basse. Par conséquent, il est parfois préférable d'opter pour une arme moins puissante qu'une autre en terme d'Attaque, mais mieux lotie dans ce domaine.
- La plupart des armes sont susceptibles de porter plus d'un coup dans le cadre d'une seule et même attaque, multipliant ainsi les dégâts infligés. Plus la caractéristique « Combo » est élevée, plus le personnage a de chances d'effectuer de tels coups multiples. Pour connaître la probabilité exacte (sous forme de pourcentage) qu'un tel événement se produise, multipliez cette valeur par 0,7 (ou 1,8 si le personnage est équipé de l'accessoire Gants Genji).

• Récompenses : l'accomplissement des quêtes annexes rapporte souvent des récompenses, dont beaucoup comprennent des objets.

Quelques rares combats de boss se déroulent sous l'influence d'un champ magnétique qui réduit la vitesse de jeu des personnages munis de pièces d'équipement dont l'« Indice métal » total dépasse un certain seuil. Le cas échéant, il est préférable de s'équiper de pièces légères et non-métalliques.

Notez que pour plus de clarté, les objets sont répertoriés dans les tableaux dans le même ordre que celui du menu Inventaire du jeu lorsque vous utilisez la fonction de classement automatique.

• Dans le même ordre d'idée, certaines armes peuvent infliger des coups critiques causant le double des dégâts habituels ; les chances que cela arrive à chaque attaque sont dévoilées dans la colonne « Critique » sous forme de pourcentage.

• Chaque catégorie d'arme dispose d'une « Portée » qui indique approximativement à quelle distance le personnage doit se trouver de sa cible pour pouvoir la frapper. Armes de mêlée et armes à distance possèdent respectivement une portée égale à 1 et 10, seules les secondes permettant de toucher les ennemis de type aérien.

• Toutes les catégories d'armes disposent d'une caractéristique « Recul » de 0 ou 10. Un ennemi victime d'un coup à effet de recul est repoussé et ne peut pas contre-attaquer. La probabilité qu'une attaque provoque un tel effet est égale à : (la valeur du Recul de l'arme) + (une valeur comprise entre 0 et le niveau de l'assaillant - (une valeur comprise entre 0 et le niveau de la cible)). Concrètement, ne vous embarrassez pas de tels calculs et reprenez simplement qu'une arme dotée d'un Recul de 10 a plus de chances de générer un effet de recul qu'une dont la valeur est nulle dans ce domaine.

NOM	Attaque	Parade	Elément	Propriété	PM	Magie	TC	Combo	Indice métal	Achat	Vente	Permis	PP	Acquisition →		
														Trésors et récompenses	Magasins	Monstres
EPÉES À UNE MAIN	Type : Armes à une main Attribut déterminant : Force														Type de coup spécial : Combo Portée : 1 Recul : 10	Caractéristiques : les épées à une main possèdent un temps de charge relativement élevé. En contrepartie, elles autorisent leur porteur à s'équiper d'un bouclier.
EPÉE DE MITHRIL	13	5	-	-	-	-	-	35	5	0	-	150	Epées régulières	-	5	
EPÉE LARGE	15	5	-	-	-	-	-	35	5	1	400	200	Epées à une main 1	-	15	
EPÉE LONGUE	19	5	-	-	-	-	-	35	5	1	700	350	Epées à une main 1	-	40	
GLAIVE D'ACIER	24	5	-	-	-	-	-	35	5	2	1 200	600	Epées à une main 2	-	25	
SABRE DE MITHRIL	22	5	-	-	-	-	-	35	5	0	-	750	Epées régulières	-	5	
EPÉE ZORIN	29	5	-	-	-	-	-	35	5	1	1 700	850	Epées à une main 2	-	25	
EPÉE ANTIQUE	35	5	-	Effet : Sclérose (15%)	-	-	-	35	5	1	2 400	1 200	Epées à une main 2	-	25	
EPÉE SANGUINE	41	5	-	Effet : Nécrose (100%)	-	-	-	35	5	1	5 000	2 500	Epées sanguine	-	30	
LOHENGRIN	47	5	-	-	-	-	-	35	5	1	4 500	2 250	Epées à une main 3	-	40	
LANGUE DE FEU	53	5	Elément : Feu	-	-	-	-	35	5	1	5 200	2 600	Epées à une main 3	-	40	
DÉMONICIDE	59	5	-	-	-	-	-	35	5	1	6 000	3 000	Epées à une main 3	-	40	
EPÉE DE GLACE	65	5	Elément : Glace	-	-	-	-	35	5	2	7 000	3 500	Epées à une main 4	-	40	
GLAIVE DE PLATINE	70	5	-	-	-	-	-	35	5	0	9 000	4 500	Epées à une main 4	-	40	
EPÉE BÂtarde	75	5	-	-	-	-	-	35	5	2	11 000	5 500	Epées à une main 5	-	50	
DIAMANTINE	80	5	-	-	-	-	-	35	5	0	12 500	6 250	Epées à une main 5	-	50	
EPÉE RUNIQUE	85	5	-	-	-	-	-	35	5	2	14 500	7 250	Epées à une main 6	-	60	
CALAMITÉ	90	5	-	Effet : Coma (10%)	-	-	-	35	5	2	16 000	8 000	Epées à une main 6	-	60	
CARNAGE	95	0	-	-	-	-	-	35	10	2	-	9 750	Epées à une main 7	-	80	
DURANDAL	99	5	-	-	-	-	-	35	5	2	-	12 000	Epées à une main 7	-	80	

NOM	Attaque	Parade	Elément	Propriété	PM	Magie	TC	Combo	Indice métal	Achat	Vente	Permis	PP	Acquisition →		
														Trésors et récompenses	Magasins	Monstres
EPÉES À DEUX MAINS	Type : Armes à deux mains Attribut déterminant : Force														Type de coup spécial : Combo Portée : 1 Recul : 10	Caractéristiques : les épées à deux mains empêchent le port d'un bouclier mais se distinguent par leur insigne puissance. Notez qu'il existe trois épées à deux mains dont vous pouvez vous équiper sans débloquer de permis.
CLAYMORE	82	10	-	-	-	-	-	30	7	2	10 500	5 250	Epées à deux mains 1	-	50	
LAME GARDIENNE	91	35	-	-	-	-	-	30	5	2	13 000	6 500	Epées à deux mains 2	-	70	
JUSTICIÈRE	100	10	-	-	-	-	-	30	7	2	15 500	7 750	Epées à deux mains 2	-	70	
RAGNAROK	109	10	-	Effet : Inertie (25%)	-	-	-	30	7	2	-	10 000	Epées à deux mains 3	-	90	
LAME ULTIMA	118	10	-	-	-	-	-	30	7	2	-	12 500	Epées à deux mains 3	-	90	
EXCALIBUR	128	10	Elément : Lumière	-	-	-	-	30	7	2	-	0	Excalibur	-	160	
SOLARIS	140	25	-	-	-	-	-	30	12	0	-	0	Solaris	-	225	
ODYSSEE	130	50	Elément : Lumière	Effets permanents : Bravoure, Foi	-	-	-	99	80	2	-	0	-	-	-	
EPÉE DU PACTE	30	30	-	Recul : 0	-	-	-	30	25	5	-	-	-	-	-	
EPÉE DES ROIS	30	30	-	Recul : 0	-	-	-	30	25	5	-	-	-	-	-	

KATANAS

NOM	Attaque	Parade	Elément	Propriété	PM	Magie	TC	Combo	Indice métal	Achat	Vente	Permis	PP	Acquisition →	
														Trésors et récompenses	Magasins
KOTETSU	50	5	-	-	-	-	-	29	13	1	3 800	1 900	Katanas 1	-	35
OSAFUNE	54	5	-	-	-	-	-	29	13	1	4 800	2 400	Katanas 1	-	35

NOM	Attaque	Parade	Elément	Propriété	PM	Magie	TC	Combo	Indice métal	Achat	Vente	Permis	PP	Acquisition →	
														Trésors et récompenses	Magasins
KOGARASUMARU	58	5	-	-	-	-	-	29	13	1	5 600	2 800	Katanas 1	-	35
MAGOROKU	62	5	-	-	-	-	-	29	13	1	6 600	3 300	Katanas 2	-	40
MURASAME	66	5	Elément : Eau	-	-	-	-	29	13	2	8 500	4 250	Katanas 2	-	40
KIKU-ICHIMONJI	70	5	-	-	-	-	-	29	13	2	10 500	5 250	Katanas 3	-	45
JAGEI-YAKEI	74	5	-	Effet : Poison (10%)	-	-	-	29	13	2	12 500	6 250	Katanas 3	-	45
MURAKUMO	78	5	Elément : Air	-	-	-	-	29	13	2	15 000	7 500	Katanas 4	-	50
MURAMASA	84	5	-	-	-	-	-	29	13	2	-	10 000	Katanas 4	-	50
MASAMUNE	93	5	-	-	-	-	-	29	40	2	-	0	Masamune	-	55

SABRES DE NINJA

NOM	Attaque	Parade	Elément	Propriété	PM	Magie	TC	Combo	Indice métal	Achat	Vente	Permis	PP	Acquisition →	
														Trésors et récompenses	Magasins
ASHURA	51	20	Elément : Ténèbres	-	-	-	-	24	15	1	5 600	2 800	Sabres de ninja 1	-	40
SAKURA-SAEZURI	56	20	Elément : Ténèbres	-	-	-	-	24	16	1	7 000	3 500	Sabres de ninja 1	-	40
KAGENUI	62	20	Elément : Ténèbres	Effet : Lenteur (10%)	-	-	-	24	17	1	10 000	5 000	Sabres de ninja 1	-	40
SABRE DE KOGA	67	20	Elément : Ténèbres	-	-	-	-	24	18	2	-	6 500	Sabres de ninja 2	-	45
SABRE D'IGA	67	20	Elément : Ténèbres	-	-	-	-	24	19	2	-	6 500	Sabres de ninja 2	-	45
OROCHI	72	20	Elément : Ténèbres	Effet : Inaction (10%)	-	-	-	24	20	2	-	8 250	Sabres de ninja 2	-	45
SOMBRELAME DE YAGYU	80	20	Elément : Ténèbres	-	-	-	-	24	22	2	-	0	Sombrelame de Yagyu	-	80

BÂTONS DE COMBAT

NOM	Attaque	Parade	Elément	Propriété	PM	Magie	TC	Combo	Indice métal	Achat	Vente	Permis	PP	Acquisition →	
														Trésors et récompenses	Magasins
PIQUE	30	8	-	-	-	-	-	26	4	1	1 400	700	Lances 1	-	15
LANCE	36	8	-	-	-	-	-	26	4	1	2 200	1 100	Lances 1	-	15
GUISARME	42	8	-	-	-	-	-	26	4	1	3 500	1 750	Lances 2	-	25
BARDICHE	48	8	-	Effet : Lenteur (10%)	-	-	-	26	4	2	4 800	2 400	Lances 2	-	25
LANCE FOUDROYANTE	54	8	Elément : Foudre	-	-	-	-	26	4	2	5 800	2 900	Lances 3	-	30
OBÉLISQUE	60	8	-	-	-	-	-	26	4	2	7 500	3 750	Lances 3	-	30
HALLEBARDE	66	8	-	-	-	-	-	26	4	2	10 000	5 000	Lances 4	-	35
TRIDENT	72	8	Elément : Glace	-	-	-	-	26	4	2	12 500	6 250	Lances 4	-	35
LANCE SACRÉE	78	8	Elément : Lumière	-	-	-	-	26	4	2	14 500	7 250	Lances 5	-	40
GUNGNIR	84	8	Elément : Feu	-	-	-	-	26	4	2	17 000	8 500	Lances 5	-	40
BARBE DE DRAGON	91	8	-	-	-	-	-	26	4	1	-	0	Barbe de dragon	-	60
LANCE DU ZODIAQUE	150	8	-	-	-	-	-	26	4	2	-	0	Lance du zodiaque	-	235

NOM	Attaque	Parade	Elément	Propriété	PM	Magie	TC	Combo	Indice métal	Achat	Vente	Permis	PP	Acquisition →	
														Trésors et récompenses	Magasins
ARC COURT	17	0	-	-	-	-	-	36	5	0	500	250	Arcs 1	-	20
ARC D'ARGENT	22	0	-	-	-	-	-	36	5	1	1 000	500	Arcs 1	-	20
ARC EIBISCIDE	27	0	-	-	-	-	-	36	5	0	1 500	750	Arcs 2	-	30
ARC ASSASSIN	33	0	-	-	-	-	-	36	5	0	2 000	1 000	Arcs 2	-	30

- PRINCIPES DU JEU
- TACTIQUES DU JEU
- PERSONNAGES
- INVENTAIRE
- BESTIAIRE
- CHEMINEMENT
- SUPPLÉMENTS
- INDEX
- EQUIPEMENT
- OBJETS
- AFFAIRES
- COMPÉTENCES

DÉSERT DE DALMASCA

001-A PAMPINO VÉGÉTAL/CACTUS

Lieu / Zone
A : Désert est de Dalmasca/Dédale des pitons rocheux, Bords du Nébra
B : Désert est de Dalmasca/Dunes de Yoma
C : Désert ouest de Dalmasca/Dunes de Gahéa

Condition
--

Donne A-C : Fruit de cactus A-C : Pierre de terre B : Super-potion A-C : Gemme de la Vierge
Capturer A-C : Fruit de cactus A-C : Mille épines

Voler A-C : Pierre de terre A-C : Fruit de cactus A-C : Epée large B : Mille épines
Monographie (%) A-C : Mille épines (5%) Type A-C : Dragonier Vase (%) A-C : Arcana (1%)

Niveau	PV	PM	Force	Magie	Vigueur	Vitesse	Attaque	Défense	Défense magique	Parade	EXP	PP	Points de clan	Gils
A: 4-8	100-136	385-394	9	9	24-27	14	12-15	5-8	11	0	31-40	1	33-60	0
B: 26-27	1759-1771	999	28	21	43-44	20	41-42	17-18	25	7	809-812	1	180-189	0
C: 4-6	224-248	112-118	13	7	15-17	12	13-15	5-7	7	0	31-37	1	30-48	0

Immunité A-C : Glas, Confusion, Paradoxe **Etat** C : 50% Sommeil **Bonus** --

001-B PAMPA VÉGÉTAL/CACTUS

Lieu / Zone
A : Désert de Dalmasca/Marches de sable, Dédale des pitons rocheux
B : Désert ouest de Dalmasca/Dunes de Gahéa

Condition
--

Donne A-C : Fruit de cactus A-B : Pierre de terre A-B : Potion A-B : Gemme de la Vierge
Capturer A-B : Fruit de cactus A-B : Mille épines

Voler A-B : Pierre de terre A-B : Fruit de cactus A-B : Epée large
Monographie (%) A-B : Mille épines (5%) Type A-B : Dragonier Vase (%) A-B : Arcana (1%)

Niveau	PV	PM	Force	Magie	Vigueur	Vitesse	Attaque	Défense	Défense magique	Parade	EXP	PP	Points de clan	Gils
A: 1-4	72-84	50-53	8	5	12-13	9	7-8	3-4	8	0	7-10	1	13-22	0
B: 2-3	145-157	80-83	11	6	14-15	11	11-12	4-5	7	0	13-16	1	25-34	0

Immunité A-B : Glas, Confusion, Paradoxe **Etat** A-B : 50% Sommeil **Bonus** --

002 SERRASALMUS POISSON VOLANT/POISSON-TUEUR

Lieu / Zone
A : Désert est de Dalmasca/Bords du Nébra
B : Désert est de Dalmasca/Dunes de Yoma
C : Plaines de Giza/Rive nord de la Giza. Battes de Tohm, Champ de tombétoiles
D : Egouts de Garansythe/Canal secondaire nord

Condition
--
Saison des pluies

Donne A-D : Ecaille de poisson A+C+D : Pierre d'eau B : Magilite d'eau A-D : Chemise légère B : Bouclier de diamant C : Manteau de voyage
Capturer A-D : Ecaille de poisson A+C+D : Potion B : Super-potion

Voler A-D : Ecaille de poisson A-D : Collyre A-D : Queue de phénix
Monographie (%) A-D : Caillou (30%) Type A-D : Mage Vase (%) A-D : Arcana (2%)

Niveau	PV	PM	Force	Magie	Vigueur	Vitesse	Attaque	Défense	Défense magique	Parade	EXP	PP	Points de clan	Gils
A: 9-10	387-398	210-214	12-13	7	24-25	15-17	13-14	5	7	3-4	184-188	1	50-59	0
B: 26-28	2765-2787	840-848	30-32	18	41-43	20-24	41-43	18	22	5-7	1481-1489	1	198-216	0
C: 18-21	1293-1326	490-502	21-24	16	32-35	19-25	25-28	13	13	4-7	777-789	1	116-143	0
D: 3-4	130-141	140-144	9-10	5	21-22	12-14	11-12	4	6	0-1	17-21	1	33-42	0

Immunité A-D : Sclérose, Cécité, Poison **Etat** -- **Bonus** --

003-A LOUP BÊTE/CANIDÉ

Lieu / Zone
A : Désert est de Dalmasca/Marches de sable, Dédale des pitons rocheux, Sables-hauts, Bords du Nébra
B : Désert ouest de Dalmasca/Partout
C : Désert ouest de Dalmasca/Partout

Condition
--

Donne A-C : Fournure de loup A-C : Pierre d'air A-C : Potion A-C : Antidote
Capturer A-C : Fournure de loup A-C : Collyre

Voler A-C : Pierre d'air A-C : Fournure de loup A-C : Toque
Monographie (%) A-C : Caillou (30%) Type A-C : Chasseur Vase (%) A-C : Arcana (1%)

Niveau	PV	PM	Force	Magie	Vigueur	Vitesse	Attaque	Défense	Défense magique	Parade	EXP	PP	Points de clan	Gils
A: 2-7	94-134	30-40	8-10	2	12	10	8-10	4	7	0	9-13	1	15-47	0
B: 3-4	135-155	60-65	11-12	5	15	10	11-12	5	7	0	16-18	1	26-42	0
C: 8-9	135-155	60-65	11-12	5	15	10	11-12	5	7	0	16-18	1	26-42	0

Immunité A-C : Glas, Inaction, Nécrose **Etat** -- **Bonus** --

003-B LOUP ALPHA BÊTE/CANIDÉ

Lieu / Zone
A : Désert est de Dalmasca/Marches de sable, Dédale des pitons rocheux, Sables-hauts, Bords du Nébra
B : Désert ouest de Dalmasca/Faïlle centrale, Sables ondoyants
C : Désert ouest de Dalmasca/Faïlle centrale, Sables ondoyants

Condition
--

Donne A-C : Fournure de loup A-C : Pierre d'air A-C : Potion A-C : Antidote
Capturer A-C : Fournure de loup A-C : Collyre

Voler A-C : Pierre d'air A-C : Fournure de loup A : Toque B-C : Chapeau pointu
Monographie (%) A-C : Caillou (30%) Type A-C : Chasseur Vase (%) A-C : Arcana (1%)

Niveau	PV	PM	Force	Magie	Vigueur	Vitesse	Attaque	Défense	Défense magique	Parade	EXP	PP	Points de clan	Gils
A: 5-10	113-153	33-43	11-13	5	24	12	11-13	6	8	0	22-26	1	33-65	0
B: 8-9	535-575	66-76	16-18	13	31	16	17-19	9	9	3	252-256	1	66-98	0
C: 12-14	535-575	66-76	16-18	13	31	16	17-19	9	9	3	252-256	1	66-98	0

Immunité A-C : Glas, Inaction, Nécrose **Etat** -- **Bonus** --

004 DRACOSAURE DRAGON/DINOSAURE

Lieu / Zone
A : Désert est de Dalmasca/Marches de sable
B : Désert ouest de Dalmasca/Dunes de Yoma, Sables-rompus

Condition
--

Donne A-B : Cuir tanné A-B : Magilite de terre A-B : Larme de Chronos A : Beurre osseux B : Armure osseuse
Capturer A-B : Cuir tanné A-B : Os de dinosaure

Voler A-B : Cuir tanné A-B : Super-potion A-B : Gemme du Lion
Monographie (%) A-B : Os de dinosaure (12%) Type A-B : Dragonier Vase (%) A-B : Arcana (12%)

Niveau	PV	PM	Force	Magie	Vigueur	Vitesse	Attaque	Défense	Défense magique	Parade	EXP	PP	Points de clan	Gils
A: 29-30	6001-6111	165-215	29-31	12-13	43-46	20-21	39-42	16-18	8-9	0	2753-2766	2	413-517	0
B: 29-30	7226-7566	180-270	32-35	12-14	45-50	20-22	44-47	18-20	19-21	0	3366-3492	2	450-729	0

Immunité A : Sclérose, Stop, Glas, Virus, Inaction, Nécrose B : Sclérose, Stop, Glas, Poison, Virus, Inaction, Nécrose **Etat** -- **Bonus** A-B : Anti Recul, Dégâts PV max

005 COQUATRICE VOLATILE/GALLINACÉ

Lieu / Zone
A : Désert est de Dalmasca/Marches de sable, Dédale des pitons rocheux, Sables-hauts, Bords du Nébra
B : Désert est de Dalmasca/Marches de sable, Dédale des pitons rocheux, Sables-hauts, Bords du Nébra
C : Désert ouest de Dalmasca/Corridor de sable

Condition
--

Donne A-C : Petite plume A-C : Pierre de feu A-C : Potion A-C : Queue de phénix
Capturer A-C : Petite plume A-C : Manteau de cuir

Voler A-C : Petite plume A-C : Potion A-C : Queue de phénix
Monographie (%) A-C : Caillou (30%) Type A-C : Chasseur Vase (%) A-C : Arcana (1%)

Niveau	PV	PM	Force	Magie	Vigueur	Vitesse	Attaque	Défense	Défense magique	Parade	EXP	PP	Points de clan	Gils
A: 3-5	136-152	40-44	10	3	10-11	10-11	11-12	5	8	0-2	11-15	1	18-31	0
B: 7-8	136-152	40-44	10	3	10-11	10-11	11-12	5	8	0-2	11-15	1	18-31	0
C: 9-11	585-617	300-308	14	14	21-23	15-17	17-19	6	10	3-7	202-210	1	66-92	0

Immunité A-C : Stop, Confusion, Lenteur **Etat** -- **Bonus** --

006 ESPRIT DE GNOMA ÉLÉMENTAIRE/TERRE

Lieu / Zone
Désert ouest de Dalmasca/Faïlle centrale, Sables miroitants

Condition
Tempête de sable

Donne Cristal de terre Pierre des esprits Joyau de Gnoma Ether
Capturer --

Voler Cristal de terre Pierre des esprits Joyau de Gnoma
Monographie (%) Électron (5%) Type Sage Vase (%) Arcana (25%)

Niveau	PV	PM	Force	Magie	Vigueur	Vitesse	Attaque	Défense	Défense magique	Parade	EXP	PP	Points de clan	Gils
45	48042	999	30	33	38	25	66	48	52	2	12627	7	1320	0

Immunité Sclérose, Stop, Glas, Confusion, Paradoxe, Sommeil, Poison, Silence, Huile, Virus, Inaction, Nécrose, Lenteur, Furie **Etat** -- **Bonus** Blindage, Anti Recul, Anti fusils & instruments de mesure, Anti Vigueur, Anti Météo, Anti Miroir, Magie en Danger, Répéculsion, Super-Défense, 1/2 PM ; si PV < 50% 0 PM ; si PV < 50% Mur magique (en cas d'attaque correspondant à sa vulnérabilité élémentaire) ; si PV < 20% Magie Express

007 AIGLE PLONGEUR VOLATILE/RAPACE

Lieu / Zone
A : Désert est de Dalmasca/Dunes de Yoma, Sables-rompus
B : Désert ouest de Dalmasca/Faïlle centrale, Sables miroitants, Sables ondoyants, Corridor de sable

Condition
--

Donne A-B : Magilite d'air A-B : Éponge A-B : Plume géante A-B : Arc flamboyant
Capturer A : Plume géante B : Grande plume A : Plumage B : Plume géante

Voler A : Plume géante B : Grande plume A-B : 120 Gils A-B : Gemme du Taureau
Monographie (%) A-B : Caillou (30%) Type A-B : Chasseur Vase (%) A-B : Arcana (12%)

Niveau	PV	PM	Force	Magie	Vigueur	Vitesse	Attaque	Défense	Défense magique	Parade	EXP	PP	Points de clan	Gils
A-B: 27-28	4022-4090	480-489	32-33	16	45-46	17-19	42-44	17-18	22	5-7	1952-2044	2	261-311	0

Immunité A : Stop, Confusion, Lenteur **Etat** -- **Bonus** --

PLAINES DE GIZA

008-A LYCAON BÊTE/CANIDÉ

Lieu / Zone
A : Plaines de Giza/Partout
B : Plaines de Giza/Partout

Condition
Saison sèche
Saison des pluies

Donne A-B : Pierre de feu A-B : Fournure de loup A : Chapeau de coton B : Bret vert A : Potion B : Super-potion
Capturer A : Caillou B : Fournure de loup A : Fournure de loup B : Chair purulente

Voler A-B : Pierre de feu A-B : Fournure de loup A : Potion B : Chair purulente
Monographie (%) A-B : Caillou (30%) Type A-B : Chasseur Vase (%) A-B : Arcana (1%)

Niveau	PV	PM	Force	Magie	Vigueur	Vitesse	Attaque	Défense	Défense magique	Parade	EXP	PP	Points de clan	Gils
A: 2-3	95-115	30-35	9-10	3	12	10	9-10	4	7	0	9-11	1	14-30	0
B: 18-19	940-960	105-110	20-21	15	34	17	22-23	13	13	4	442-444	1	105-121	0

Immunité B : Confusion **Etat** -- **Bonus** --

PRINCIPES DU JEU
TACTIQUES DE JEU
PERSONNAGES
INVENTAIRE
BESTIAIRE
CHEMINEMENT
SUPPLÉMENTS
INDEX
INTRODUCTION
DÉSERT DE DALMASCA
PLAINES DE GIZA
ÉGOUTS DE GARANSYTHE
PASSAGE DE BARHEIM
MINES DE LIUSU
GRANDE MER DU YENSA
TOMBEAU DE RAITHWALL
PLAINE D'OZMONE
JUNGLE DE GOLMORE
MINES DE HENNE
GORGES DE PARAMINA
TEMPLE DE MILIAM
COL DE MOSPHORE
FORÊT DE SALIKA
CÔTE DE PHON
LANDES DE TSITA
PALAIS ENFOUI DE SOBEN
BOIS DES CHARMES
GILYEGANE, LA CITÉ PERDUE
CATARACTES DE RIDORANA
PHARE DE RIDORANA
GROTTES DE ZERTINA
PLATEAUX DE CEREBI
TERRES MORTES DE NABUDIS
NECROPOLE DE NABUDIS
CONTRATS (212-243)
CONTRATS DU CLAN (244-261)
ÉONS (262-274)
BOSS (275-292)
MONSTRES RARES (293-372)
DIVERS (373-???)

INTRODUCTION

Les pages suivantes constituent un véritable mode d'emploi du cheminement : elles en présentent en toute simplicité l'organisation et le fonctionnement.

Le cheminement a été conçu pour répondre à tous les types de besoin.

- Si vous désirez aller droit à l'essentiel, avec une aide et des révélations réduites au minimum, consultez uniquement les « Cheminements express » qui ouvrent chaque section : ils répertorient sans fioriture les différentes actions à accomplir pour avancer au plus vite dans l'histoire.

- Le texte du cheminement vous offre quant à lui une aide bien plus complète en vous accompagnant à travers chaque étape de l'aventure principale et en vous proposant une multitude de conseils, astuces et tactiques de boss.
- Pour explorer Ivalice en profondeur et terminer le jeu à 100%, lisez en plus les encadrés spécifiques consacrés aux quêtes annexes : ils sont toujours insérés dans le cheminement à un moment où votre équipe est à même de les mener à bien.

- 1 **Titres de sections**
Le cheminement est divisé en sections correspondant chacune à un lieu d'Ivalice. Le titre de chaque section est suivi d'un niveau minimal recommandé pour que votre équipe aborde les épreuves qui l'y attendent dans les meilleures conditions.
- 2 **Cartes et légendes**
La première fois que le cheminement vous emmène dans un nouveau lieu, il vous propose sa carte détaillée. Identiques à celles auxquelles vous avez accès dans le jeu en appuyant sur **SELECT**, les cartes du cheminement contiennent cependant nettement plus d'informations.
- **Noms des zones** : un lieu se compose de plusieurs zones. A chaque zone est associé un nombre (comme « 2-2 » ou « 23-4 ») dont le premier terme désigne le lieu auquel elle appartient (voir la « Mappemonde d'Ivalice » qui suit).
- **Connexions entre les zones** : des flèches vertes symbolisent les connexions entre les zones. Quand une flèche pointe vers un nombre, cela signifie qu'elle est reliée à la zone correspondante (qui peut appartenir à un lieu différent).

- **Conditions** : il arrive que l'accessibilité à une zone soit soumise à une condition, décrite dans une note à laquelle renvoie le chiffre qui apparaît dans un carré vert.
- **Icones** : magasins, cristaux de sauvegarde, objets interactifs, trésors et autres éléments dignes d'intérêt sont représentés par des icones sur les cartes du guide. Leur signification vous est donnée dans le tableau suivant pour les plus courants, ou directement dans la légende propre à chaque carte pour les autres. Quand un même symbole apparaît à plusieurs reprises sur une carte, ses variantes sont parfois identifiées chacune par un numéro spécifique.

Icone	Signification
	Cristal de sauvegarde
	Cristal-portail
	Urne à carte ou urne à bougie
	Point d'accès au Sillage
	Etable à chocobos
	Trésor renouvelable
	Trésor unique (non renouvelable)
	Piège
	Objet interactif (interrupteur, etc...)

- 3 **Listes des magasins**
Les cartes sont accompagnées, le cas échéant, de tableaux recensant les articles vendus par les marchands locaux. Les stocks des magasins étant régulièrement renouvelés à mesure que vous progressez dans l'aventure, les articles y sont groupés selon l'ordre chronologique auquel vous y avez accès.

Pour faciliter vos achats et vous éviter d'avoir à consulter l'Inventaire en permanence, les tableaux dévoilent toutes les caractéristiques notables des pièces d'équipement. Vu que les effets des objets consommables sont clairement expliqués et visibles dans le jeu, ils ne sont pas répétés dans ces listes : si toutefois vous aviez le moindre doute sur la fonction d'une marchandise, référez-vous au chapitre Inventaire.

Chaque pièce est associée à un icône indiquant à quelle catégorie elle appartient. Le tableau suivant vous donne la signification de ces symboles.

Icone	Type d'article	Icone	Type d'article	Icone	Type d'article
	Épée		Bâton		Protection de corps (légère)
	Dague		Arc		Protection de corps (de mage)
	Hache		Arbalète		Protection de corps (lourde)
	Marteau		Fusil		Bouclier
	Masse		Lance-bombes		Accessoire
	Instrument de mesure		Flèches		Objet consommable
	Épée à deux mains		Carreaux		Magie blanche
	Katana		Balles		Magie noire
	Sabre de ninja		Bombes		Magie temporelle
	Lance		Protection de tête (légère)		Magie verte
	Bâton de combat		Protection de tête (de mage)		Magie arcane
	Sceptre		Protection de tête (lourde)		

- 4 **Listes des trésors**
Chaque carte est également accompagnée d'un tableau qui détaille le contenu des trésors du lieu. Les paragraphes ci-dessous révèlent le sens des informations fournies dans chaque colonne.

Données : les données s'appliquent en toutes circonstances et à tous les trésors, que vous soyez ou non équipé d'un Bracelet de diamant (accessoire qui modifie le contenu des trésors).

- **Numéro (N°)** : à chaque trésor est associé un numéro qui permet son identification sur la carte. Selon que son icône apparaît en bleu ou en orange, un trésor est « renouvelable » (il est régénéré si vous vous éloignez de trois zones) ou « unique » (il ne peut apparaître qu'une fois). Pour plus de clarté, les numéros des trésors uniques sont surlignés en orange dans les tableaux.
- **Zone** : la référence de la zone dans laquelle se trouve le trésor.
- **Probabilité d'apparition (App.)** : la probabilité que le trésor apparaisse. Si un trésor renouvelable n'apparaît pas, éloignez-vous de trois zones puis retentez votre chance : ce procédé « régénère » ses conditions.
- **Contenu** : les trésors sont susceptibles de contenir soit des gils, soit un objet. Les probabilités correspondantes sont données sous forme de pourcentage dans ces colonnes.

Conditions normales / Bracelet de diamant équipé : référez-vous en principe aux « Conditions normales » ; la partie « Bracelet de diamant équipé » ne s'applique que quand un de vos personnages actifs est équipé de cet accessoire.

- **Gils max** : la quantité maximale de gils que peut contenir le trésor.
- **Si objet...** : la nature des deux objets que peut contenir le trésor et leurs probabilités respectives.

Pour résumer, les trésors sont gouvernés par un ensemble de probabilités successives dictant : 1/ S'ils apparaissent ou non (colonne « App. ») ; 2/ Si oui, s'ils contiennent des gils ou un objet (colonne « Contenu ») ; 3/ S'ils contiennent un objet, duquel il s'agit. Leur contenu varie en outre selon que vous vous équipez ou non d'un Bracelet de diamant. Notez que les pièces d'équipement et les gambits sont respectivement surlignés en rouge et en bleu dans les tableaux pour plus de visibilité.

- 5 **Cheminements express et mini-cartes**
Chaque section débute par un « Cheminement express » comprenant un tableau et une mini-carte. Le tableau dévoile les actions essentielles que vous devez réaliser pour progresser dans l'aventure principale en leur associant des lettres, reproduites sur la mini-carte là où vous devez les exécuter. La mini-carte montre en outre le chemin à suivre pour accomplir les étapes décrites.

Bien que succinctes, les informations fournies par les cheminements express suffisent pour mener à son terme l'aventure principale ; si vous êtes bloqué à un point donné ou avez besoin d'explications plus poussées, référez-vous simplement au paragraphe correspondant du texte du cheminement (où vous retrouverez les mêmes lettres).

- 6 **Texte du cheminement**
Le texte du cheminement vous guide à travers l'aventure principale en reprenant, paragraphe par paragraphe, les lettres utilisées dans les tableaux et sur les mini-cartes des cheminements express. Concrètement, chaque paragraphe explicite par le menu les actions brièvement exposées dans le cheminement express.

Notez que les objets que vous recevez au cours de l'aventure apparaissent en rouge dans le texte.

- 7 **Listes des ennemis**
Chaque carte est accompagnée de la liste des ennemis rôdant dans le lieu en question. Les intitulés des colonnes parlent d'eux-mêmes :

- **Numéro (N°)** : le numéro du monstre dans le chapitre Bestiaire.
- **Nom** : le nom des ennemis que vous ciblez s'affiche respectivement dans les coins supérieur (fenêtre CIBLE) et inférieur (liste des cibles) gauches de l'écran.

- **Zone** : la zone où rôde la créature. L'apparition de certains monstres est soumise à une ou plusieurs conditions, toutes répertoriées dans le chapitre Bestiaire.

- 8 **Astuces**
Le texte du cheminement est régulièrement ponctué de paragraphes d'astuces facultatives dont la lecture vous aidera entre autres à résoudre certaines énigmes, à faire progresser votre équipe ou à ne pas manquer certains trésors remarquables. Un tel paragraphe précède toujours celui du cheminement auquel il se rapporte afin que vous ne soyez pas pris au dépourvu.

- 9 **Quêtes annexes**
Toutes les quêtes annexes sont décrites au rythme de votre progression dans l'aventure. Pour les différencier du texte du cheminement principal, les paragraphes consacrés aux quêtes annexes apparaissent sur fond bleu. Chaque quête possède un numéro qui permet de repérer facilement celles qui se déroulent en plusieurs parties : la quête annexe n°2 (intitulée « La chasse ») s'étale par exemple sur l'intégralité du jeu.

- 10 **Images et diagrammes**
Régulièrement, des images et des diagrammes illustrent certaines des astuces ou des instructions données dans le texte : la référence qui les accompagne renvoie directement au passage correspondant.

- 11 **Système d'onglets**
Le système d'onglets verticaux présent sur chaque double page suit fidèlement l'avancée du cheminement. Mettez cet outil à profit chaque fois que vous souhaitez consulter les données d'un lieu : faites défiler les pages jusqu'à ce que le nom qui vous intéresse soit écrit en bleu ; vous aurez ainsi accès quasi instantanément à la carte détaillée de votre choix, ainsi qu'aux listes correspondantes des monstres et trésors.

PRINCIPES DU JEU
TACTIQUES DE JEU
PERSONNAGES
INVENTAIRE
BESTIAIRE
CHEMINEMENT
SUPPLÉMENTS
INDEX

→

FORTERESSE DE NALBINA
BARANASTRE
DÉSERT EST DE BALMASTIA
BASSE-VILLE
PLAINES DE GIZA
ÉGOUTS DE GARAMSTHE
PALAIS DE BARANASTRE
ÉGOUTS DE GARAMSTHE
DOMJON DE NALBINA
PASSAGE DE BARHEIM
BIJUEIRA
MINES DE LHISSU
LÉVIATHAN
DÉSERT OUEST DE BALMASTIA
MER DE SABLE D'OGIR-YENSA
MER DE SABLE DE RAM-YENSA
TOMBARD DE RAITHWALL
SHEVA
PLAINES DE GIZA
PLAINE D'OZMONE
JAHARA
JUNGLE DE COLMORE
VILLAGE D'EROTT
MINES DE HENNE
GORGES DE PARAMINA
SANCTUAIRE DE BUR-OMISACE
TEMPLE DE MILIAM
VAISSEAU
FAIRBOURG DE NALBINA
COL DU MOSPHORE
FORÊT DE SALIKA
CÔTE DE PHON
LANDES DE TSSTA
PALAIS ENFOUÏ DE SOHEN
VIEILLE ARCHADES
ARCHADES
LABORATOIRE DRAXLOR
PORT D'ALFONHEIM
BOIS DES CHARMES
GILVÉGAN
GRAND CRISTAL
CATARACTES DE BIDORANA
PIED DU PHARE
CŒUR DU PHARE
SOMMET DU PHARE
FONDACTIONS DU PHARE
PLATEAUX DE CÉROBI
GROTTES DE ZERTINA
NÉCROPOLE DE NABUDIS
TERRES-MORTES DE NABREDS
BARANOT

RABANASTRE

NIVEAU RECOMMANDÉ : NIV. 1



CHEMINEMENT EXPRESS 3

- A** Servez-vous de la carte pour repérer l'emplacement du magasin de Migelo
- B** Rendez visite à Migelo
- C** Rendez-vous à la taverne La Mer de Sable située au nord-est de la ville et parlez à Kytes ; apprenez de Tomaj le fonctionnement des contrats et des permis, puis recevez le Dossier du clan et la Liste de provisions
- D** Allez à la Porte est puis pénétrez dans le désert est de Dalmasca



FOURNISSEUR DU CLAN

Type	Nom	Coût	Effet
Titre : Apprenti			
Potion	70	-	
Titre : Ecuier			
Super-potion	210	-	
Titre : Arrière-garde et supérieur			
Légume Gysahl	108	-	
Titre : Avant-garde et supérieur			
Pierre de téléportation	200	-	
Titre : Chasseur de primes et supérieur			
Paradoxe	7 600	-	
Niho-palaoa	30 000	-	Inverse l'effet des objets de soin utilisés par le porteur
Titre : Vengeur et supérieur			
Vitalité	3 300	-	

Type	Nom	Coût	Effet
Titre : Brave et supérieur			
Foi	5 800	-	
Titre : Brise-risque et supérieur			
Bravoure	5 800	-	
Ceinture de vitalité*	19 800	-	Effet permanent : Vitalité
Titre : Justicier et supérieur			
Eclat de Portail	100	-	
Titre : Haut-gardien et supérieur			
Capuchon de chat	30 000	-	Vigueur +20, Vitesse +50
Titre : Chevalier d'honneur et supérieur			
Bloc de rouille	6	-	
Titre : Héros du panthéon			
Matière obscure	2	-	

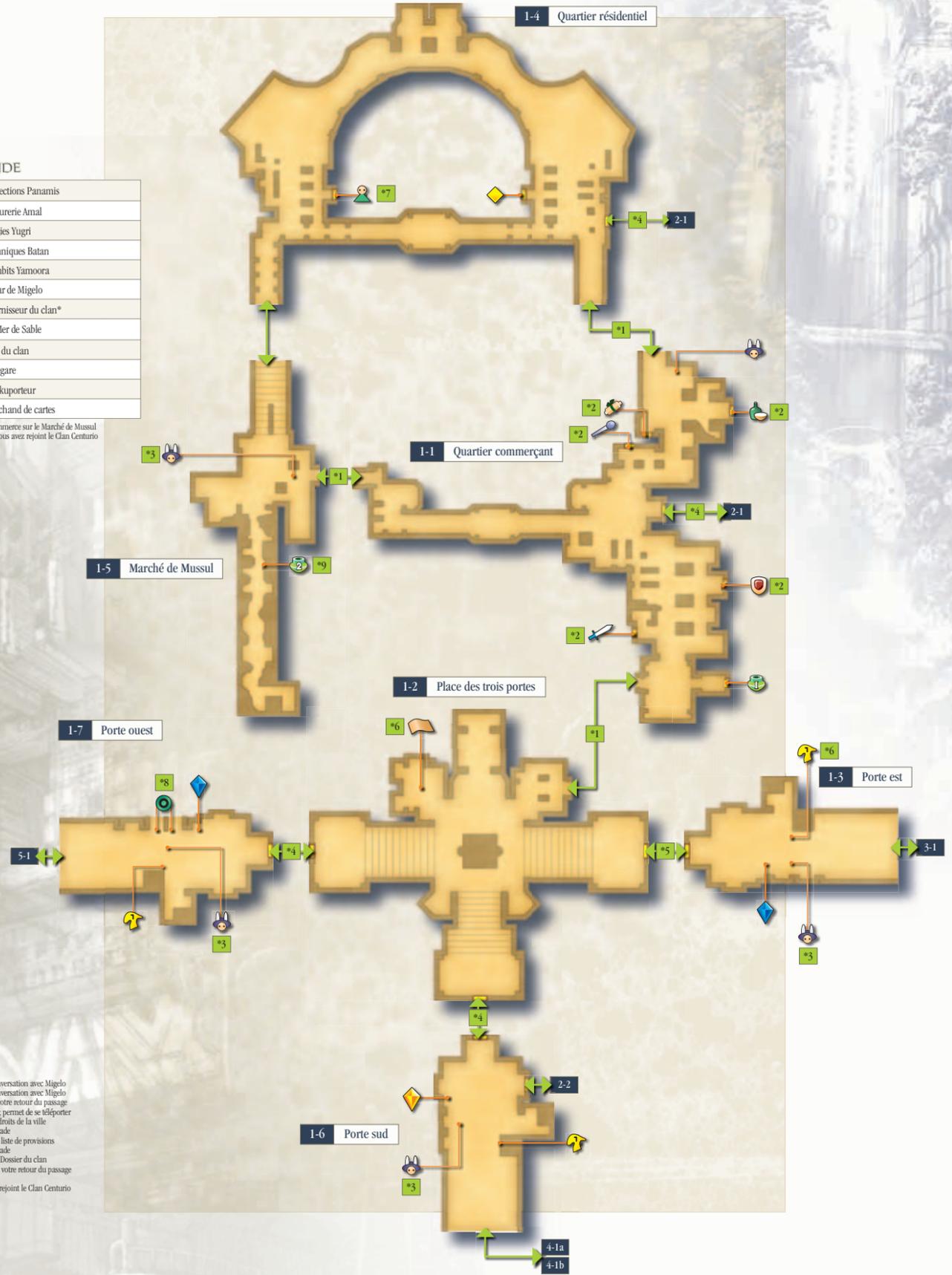
*N'est plus accessible à partir du titre de Justicier



LÉGENDE

- Protections Panamis
- Armurerie Amal
- Magies Yugri
- Techniques Batan
- Gambits Yamooora
- Bazar de Migelo
- Fournisseur du clan*
- La Mer de Sable
- Hall du clan
- Aérogare
- Téléporteur
- Marchand de cartes

* Ouvre son commerce sur le Marché de Mussul une fois que vous avez rejoint le Clan Centurio



*1 : Après la conversation avec Migelo
 *2 : Après la conversation avec Migelo
 *3 : Apparaît à votre retour du passage de Barheim ; permet de se téléporter en divers endroits de la ville
 *4 : Après la parade
 *5 : Nécessite la liste de provisions
 *6 : Après la parade
 *7 : Nécessite le Dossier du clan
 *8 : Accessible à votre retour du passage de Barheim
 *9 : Après avoir rejoint le Clan Centurio

ARMURERIE AMAL

Type	Nom	Coût	Effet
Epée large	400	Attaque +15, Parade +5	
Dague	200	Attaque +14, Parade +5	
Après la traversée du passage de Barheim			
Arc court	500	Attaque +17	
Altair	500	Attaque +6, Parade +10	
Epée longue	700	Attaque +19, Parade +5	
Mutisma	700	Attaque +19, Parade +5 Effet : Silence	
Arc d'argent	1 000	Attaque +22	
Glaive d'acier	1 200	Attaque +24, Parade +5	
Crosse de chêne	400	Attaque +18, Parade +8, Magie +2	
Pique	1 400	Attaque +30, Parade +8	
Assassine	1 400	Attaque +25, Parade +5 Effet : Coma	
Capella	1 400	Attaque +10, Parade +10	
Bâton de chêne	1 300	Attaque +27, Parade +25	
Après l'épisode du Léviathan			
Arc eibiscide	1 500	Attaque +27	
Epée Zorin	1 700	Attaque +29, Parade +5	
Crosse de cerisier	800	Attaque +24, Parade +8, Magie +3 Dégâts élémentaires d'Air +50%	
Arc assassin	2 000	Attaque +33	
Lance	2 200	Attaque +36, Parade +8	
Hache d'acier	2 200	Attaque +47, Parade +6	
Pernicieuse	2 200	Attaque +31, Parade +5 Effet : Nécrose	
Bâton de cyprès	2 000	Attaque +33, Parade +25 Elément : Terre	
Masse	1 800	Attaque +24, Parade +4	
Epée antique	2 400	Attaque +35, Parade +5 Effet : Sclérose	
Véga	2 400	Attaque +14, Parade +10	
Après le combat contre Bélias			
Arc long	3 000	Attaque +39	

Type	Nom	Coût	Effet
Bâton de mage	1 500	Attaque +30, Parade +8, Magie +4	
Sceptre	1 500	Attaque +30, Parade +6, Magie +1, PM +5	
Marteau d'airain	3 300	Attaque +53, Parade +6	
Masse de bronze	3 000	Attaque +30, Parade +4	
Epée sanguine	5 000	Attaque +41, Parade +5 Effet : Nécrose	
Guisarme	3 500	Attaque +42, Parade +8	
Main Gauche	3 500	Attaque +38, Parade +34	
Bambou de combat	3 200	Attaque +39, Parade +25	
Kotetsu	3 800	Attaque +50, Parade +5	
Arbalète légère	3 800	Attaque +40, Parade +5	
Sirius	4 000	Attaque +18, Parade +10	
Arc elfique	4 200	Attaque +45	
Après le combat contre le Juge Bergan			
Tomahawk	4 200	Attaque +59, Parade +6	
Sceptre ophidien	2 100	Attaque +34, Parade +6, Magie +2, PM +10 Elément : Glace	
Lohengrin	4 500	Attaque +47, Parade +5	
Bardiche	4 800	Attaque +48, Parade +8 Effet : Lenteur	
Osafune	4 800	Attaque +54, Parade +5	
Gladus	4 800	Attaque +45, Parade +5 Elément : Air	
Bâton musqué	4 300	Attaque +45, Parade +25	
Règle cylindrique	4 000	Attaque +5, Parade +25 Effet : Bouclier	
Bhuj	4 100	Attaque +36, Parade +4	
Bâton de feu	2 400	Attaque +33, Parade +8, Magie +4 Dégâts élémentaires de Feu +50%	
Bâton de foudre	2 400	Attaque +33, Parade +8, Magie +4 Dégâts élémentaires de Foudre +50%	
Bâton de glace	2 400	Attaque +33, Parade +8, Magie +5 Dégâts élémentaires de Glace +50%	

Type	Nom	Coût	Effet
Langue de feu	5 200	Attaque +53, Parade +5 Elément : Feu	
Arc de Locksley	5 200	Attaque +51	
Marteau de guerre	5 200	Attaque +65, Parade +6	
Arbalète	5 200	Attaque +46, Parade +5	
Sceptre guérisseur	3 000	Attaque +13, Parade +6, Magie +2, PM +12 Effet : Regain	
Bêtelgeuse	5 400	Attaque +22, Parade +10	
Kogarasumaru	5 600	Attaque +58, Parade +5	
Ashura	5 600	Attaque +51, Parade +20 Elément : Ténèbres	
Masse marine	5 000	Attaque +42, Parade +4 Elément : Eau	
Lance foudroyante	5 800	Attaque +54, Parade +8 Elément : Foudre	
Tetsubo	5 300	Attaque +51, Parade +25 Effet : Lenteur	
Souffrière	5 800	Attaque +50	
Règle circulaire	5 500	Attaque +10, Parade +25 Effet : Barrière	
Démonicide	6 000	Attaque +59, Parade +5	
Arc de pierre	6 000	Attaque +57	
Fendeuse	6 000	Attaque +71, Parade +6	
Vengeresse	6 000	Attaque +52, Parade +5 Effet : Furie	
Magoroku	6 600	Attaque +62, Parade +5	
Arbalète de Paramina	6 600	Attaque +52, Parade +5	
Sceptre de Gaïa	3 300	Attaque +38, Parade +6, Magie +2, PM +16 Elément : Terre	
Epée de glace	7 000	Attaque +65, Parade +5 Elément : Glace	
Ras Algethi	7 000	Attaque +26, Parade +10	
Sakura-saezuri	7 000	Attaque +56, Parade +20 Elément : Ténèbres	
Bâton doré	3 500	Attaque +38, Parade +8, Magie +6	

- PRINCIPES DU JEU
- TACTIQUES DE JEU
- PERSONNAGES
- INVENTAIRE
- BESTIAIRE
- CHEMINEMENT
- SUPPLÉMENTS
- INDEX
- FORTERESSE DE NALBINA
- RABANASTRE
- DÉSERT EST DE DALMASCA
- BASSE-VILLE
- PLAINES DE GIZA
- ÉGOUTS DE GARAMSTHE
- PALAIS DE RABANASTRE
- ÉGOUTS DE GARAMSTHE
- BON JON DE NALBINA
- PASSAGE DE BARHEIM
- BIBUJERBA
- MINES DE LIHSU
- LEVIATHAN
- DÉSERT OUEST DE DALMASCA
- MER DE SABLE D'OGIR-YENSA
- MER DE SABLE DE NAM-YENSA
- TOMBEOU DE RAITHWALL
- SHETA
- PLAINES DE GIZA
- PLAINE D'ORMONE
- JAHARA
- JUNGLE DE COLMORE
- VILLAGE D'EROYT
- MINES DE HENNE
- GORGES DE PARAMINA
- SANCTUAIRE DE BUR-OMISACE
- TEMPLE DE MILIAM
- VAISSEAU
- FAUBOURG DE NALBINA
- COL DU MOSPHORE
- FORÊT DE SALIKA
- CÔTE DE PHON
- LANDES DE TSSTA
- PALAIS ENFOUI DE SOHEN
- VIEILLE ARCHADES
- ARCHADES
- LABORATOIRE DRAXLOR
- PORT DALFONHEIM
- BOIS DES CHARMES
- GILVEGANE
- GRAND CRISTAL
- CATABACTES DE RIDORANA
- PIED DU PHARE
- COEUR DU PHARE
- SOMMET DU PHARE
- FONDATEURS DU PHARE
- PLATEAUX DE CERBOI
- GROTTES DE ZERTINA
- NECROPOLE DE NAGODIS
- TERRES-MORTES DE NABREIS
- BAHAMUT

PROTECTIONS PANAMIS

Table of armor items (Type, Nom, Coût, Effet) including Chapeau de cuir, Vestes, and various helmets.

Table of armor items (Type, Nom, Coût, Effet) including Veste de berger, Casque d'acier, and various shields.

Table of armor items (Type, Nom, Coût, Effet) including Chapeau de mage, Manteau de mage, and various robes.

GAMBITS YAMOORA

Table of gambit conditions (Nom, Coût) such as Allié, Leader, and various status effects.

Table of gambit actions (Nom, Coût) such as Allié aux PV les plus bas, Allié à l'Attaque la plus élevée.

Table of gambit actions (Nom, Coût) such as Ennemi ayant l'altération Bouclier, Ennemi ayant l'altération Barrière.

Table of gambit actions (Nom, Coût) such as Allié ayant l'altération Célérité, Allié ayant l'altération Bravoure.

Table of gambit actions (Nom, Coût) such as Personnage s'il a Sclérose, Personnage s'il a Glas.

MAGIES YUGRI

Table of magic spells (Type, Nom, Coût) including Soins, Feu, Foudre, and various buffs.

Table of magic spells (Type, Nom, Coût) including Sommeil, Huile, Furie, and various status effects.

BAZAR DE MIGELO

Table of items for sale (Type, Nom, Coût) including Potions, Antidotes, and various consumables.

Table of items for sale (Type, Nom, Coût) including Réveil, Eponge, Super-potion, and various tools.

TECHNIQUES BATAN

Table of techniques (Nom, Coût) including Voler, Acuité, Célérité, and various skills.

Table of techniques (Nom, Coût) including Arithmétique, Sape mentale, Point faible, and various skills.

A Suite à une petite conversation avec Penelo, un didacticiel vous explique brièvement comment utiliser la Mappemonde...

B L'emplacement du bazar de Migelo est représenté sur la carte par un symbole spécifique. Une scène cinématique se déclenche lorsque vous arrivez près du magasin.

C La mission que vous avez acceptée consiste à... traverser la rue pour vous rendre à la taverne La Mer de Sable...



du menu principal. Tomaj vous fait ensuite cadeau d'un Bracelet d'endurance, avant de vous présenter le système des permis...

- PRINCIPES DU JEU
TACTIQUES DE JEU
PERSONNAGES
INVENTAIRE
RESTAURANT
CHEMINEMENT
SUPPLÉMENTS
INDEX
FORTERESSE DE NALBINA
RABANASTRE
DÉSERT EST DE DALMASCA
BASSE-VILLE
PLAINES DE GIZA
ÉGOUTS DE GIZA
ÉGOUTS DE GARAMSTHE
PALAIS DE RABANASTRE
ÉGOUTS DE GARAMSTHE
DOMJON DE NALBINA
PASSAGE DE BARHEIM
BIJOUERBA
MINES DE LIHOU
LÉVIATHAN
DÉSERT OUEST DE DALMASCA
MER DE SABLE D'OGIR-YENSA
MER DE SABLE DE NAM-YENSA
TOMBARD DE RATHWALL
SHIVA
PLAINES DE GIZA
PLAINE D'OSZMONE
JAHARA
JUNGLE DE COLMORNE
VILLAGE D'ÉRYTT
MINES DE HENNE
GORGES DE PARAMINA
SANCTUAIRE DE BUR-OMISACE
TEMPLE DE MILIAM
VAISSEAU
FAUBOURG DE NALBINA
COL DU MOSPHORE
FORÊT DE SALIKA
CÔTE DE PHON
LANDES DE TSITA
PALAIS ENFOUÏ DE SOHEN
VIEILLE ARCHADES
ARCHADES
LABORATOIRE DRAKLOR
PORT D'ALFONHEIM
BOIS DES CHARMES
GILVÉANC
GRAND CRISTAL
CATARACTES DE RIDORANA
PIED DU PHARE
ŒUR DU PHARE
SOMMET DU PHARE
FONDACTIONS DU PHARE
PLATEAUX DE CÉROBI
GROTTES DE ZERTINA
NÉCROPOLE DE NABUDIS
TERRES-MORTES DE NABREUS
BARHAMUT



Une fois hors de la taverne, vous êtes libre d'explorer Rabanastre de fond en comble si le cœur vous en dit : quand bien même vous ne pouvez dévaliser les magasins faute de pécune suffisante, il vous reste encore la possibilité de faire du lèche-vitrine, ou simplement de déambuler dans les rues en devisant avec les habitants. Lorsque vous êtes fin prêt à courir sus à la tomate, rendez-vous à la Porte est puis sortez de la ville.

Allers-retours

Les portes de la ville se verrouillent derrière vous dès que vous les franchissez. Si vous souhaitez rebrousser chemin, vous devez vous adresser à un des gardes placés en queue des files d'attente ; après lui avoir répondu par l'affirmative, attendez quelques instants, avancez à votre tour et vous finirez par franchir à nouveau le mur d'enceinte. Rien ne vous empêche d'ailleurs de vous amuser à abuser de la crédulité des gardes : plusieurs va-et-vient successifs finiront par leur mettre la puce à l'oreille...

Une livraison express

Au nord-est de la Place des trois portes, vous rencontrerez un Marchand aux prises avec un garde impérial. Parlez-lui et acceptez de l'aider pour qu'il vous remette un Colis, avec pour mission de le porter à son collègue resté derrière la Porte est. Si vous vous exécutez sagement, le destinataire du paquet, le « Marchand malchanceux », vous témoignera sa gratitude en vous donnant... un simple conseil sur l'importance de se soigner lors des combats. En revanche, si vous désobéissez à l'expéditeur en revendant le colis dans le magasin le plus proche, vous hériterez de la coquette somme de 150 gils. La décision à prendre est une simple affaire de conscience !



QUÊTE ANNEXE 1 : LE CLAN CENTURIO

Une fois que Tomaj vous a remis le Dossier du clan, vous avez la possibilité de pénétrer dans le Hall du clan situé dans le Quartier résidentiel de Rabanastre, au nord du Marché de Mussul. Signe du mystère qui l'entoure, ce lieu, annoncé par un panneau portant une étrange inscription, n'est pas indiqué sur la carte. Il vous suffit de parler au Vangaa louche posté devant la porte pour pénétrer dans le saint des saints, un immense hall qui abrite une confrérie de chasseurs de primes : le Clan Centurio. Pour intégrer le clan, et débiter ainsi la plus longue quête annexe du jeu, vous devez monter l'escalier et vous adresser au mog dressé sur la rambarde du balcon : il s'agit de Montblanc, le respecté fondateur du clan Centurio.

Auréolé du statut officiel de membre du clan, vous avez dès lors accès à la boutique du Fournisseur du clan installé dans le Marché de Mussul : si ce commerce ne propose pour le moment que des Potions, ses rayons s'étofferont au fur et à mesure que vous grimpez dans la hiérarchie du clan. Parlez à nouveau à Montblanc pour hériter de 3 Potions en guise de cadeau de bienvenue. Le mog vous récompensera de la sorte chaque fois que vous recevrez un nouveau titre au sein du clan. Ce titre est déterminé par un capital de points

dont le nombre apparaît dans les coins inférieurs droits du sous-menu « Dossier du clan » (accessible dans le menu principal) et de l'écran de sauvegarde. Vous accumulerez des points en éliminant les cibles de contrat ainsi que les monstres normaux. Montblanc n'oubliera pas de vous honorer comme il se doit pour les divers exploits (vaincre des boss spécifiques ou acquérir un certain nombre de permis d'éons) que vous accomplirez au cours de votre aventure.

Rendez-vous régulièrement dans le Hall du clan : Montblanc vous y proposera parfois des contrats exclusifs, disponibles sur aucun des Panneaux d'affichage habituels. En outre, les membres du clan présents dans le hall, en particulier Mackenroe, sont susceptibles de vous fournir des astuces sur les chasses que vous menez ; en discutant avec eux, vous remarquerez entre parenthèses que le respect que vous témoignent vos confrères est proportionnel à votre rang ! Des informations détaillées sur le Clan Centurio, comprenant notamment la liste des récompenses de Montblanc, vous attendent dans le chapitre Suppléments à partir de la page 326. Les chasses sont quant à elles décrites dans le cheminement au rythme de votre progression.

INDEX DES QUÊTES ANNEXES

N°.	Quête annexe	Débute au plus tôt...	Se termine au plus tôt...
1	Le clan Centurio	Après l'obtention du Dossier du clan à La Mer de Sable	Après l'apparition du Bahamut
2	La chasse	Une fois la chasse de la Tomate égarée commencée	Après l'apparition du Bahamut
3	Le patient dalmascan	Après la parade du consul	Après l'obtention de l'Éclat de l'Aube
4	Un nouveau héros	Après la parade du consul	Après le passage dans le laboratoire Draklor
5	La quête existentielle de Catrina	Après la traversée du passage de Barheim	Après le combat contre le Juge Bergan
6	Anne et ses sœurs	Après la traversée du passage de Barheim	Après le passage dans le laboratoire Draklor
7	Journal d'une mog	Après la rencontre avec Ba'Gamman dans les mines de Lhusu	Aussitôt
8	Fabriquer une Pierre du Soleil	Après la fuite du domaine d'Ondore	Aussitôt (quête répétable)
9	Les œufs cachés	Après l'obtention de l'Éclat de l'Aube	Après avoir reçu l'Épée du Pacte
10	L'affaire du pampa disparu	Après l'obtention de l'Éclat de l'Aube	Aussitôt
11	La route des vins	Après l'obtention de l'Éclat de l'Aube	Aussitôt
12	Le Géodragon	Après l'obtention de l'Éclat de l'Aube	Aussitôt
13	L'enquête de Julie	Après l'obtention de l'Éclat de l'Aube*	Après le passage à Archadès
14	A la recherche de l'âme sœur	Après la rencontre avec le Patriarche à Jahara	Aussitôt
15	Les médailles de Nabudis	Après le combat contre le Juge Bergan**	Après le passage à Archadès
16	Le club de chasse	Après le passage dans le laboratoire Draklor	Une fois que vous avez libre accès au Sillage (le vaisseau de Balhther)
17	A la recherche des Coquatrices	Après le passage dans le laboratoire Draklor	Aussitôt
18	La pêche à la ligne	Après le passage dans le laboratoire Draklor	Aussitôt (mini-jeu répétable)
19	La course de Balfonheim	Après le passage dans le laboratoire Draklor	Aussitôt (mini-jeu répétable)
20	Le dracnologiste	Après le passage dans le laboratoire Draklor	Aussitôt
21	Oméga Mark XII	Après l'apparition du Bahamut	Aussitôt

* Vous devez impérativement finir la première partie de cette quête avant le combat contre le Juge Bergan, sous peine de ne plus y avoir accès ensuite.
** Il est possible de débiter cette quête dès l'obtention de l'Éclat de l'Aube, à condition d'avoir terminé les quêtes annexes 10 ou 12, ou la première partie de la quête annexe 13.

QUÊTE ANNEXE 1 : LE CLAN CENTURIO (VOIR PAGE 186)

Lieu :	Hall du clan de Rabanastre	Point de départ :	Une fois que Tomaj vous a donné le Dossier du clan à La Mer de Sable	Récompenses :	Voir les tableaux 5 et 4
---------------	----------------------------	--------------------------	--	----------------------	--------------------------

Regroupement d'aventuriers de tout poil dont la principale activité consiste à chasser des monstres, le clan Centurio est installé à Rabanastre, dans le bien nommé Hall du clan. Dénicher l'emplacement de ce quartier général puis parler à Montblanc (le mog dressé sur la rambarde du balcon) constituent les deux « épreuves » que vous devez passer pour intégrer officiellement le clan. Vous bénéficiez alors des avantages suivants :

- Vous avez accès à des contrats spéciaux (motivés par des « annonces urgentes ») qui vous sont confiés par Montblanc en personne.
- Vous avez droit à des récompenses pour certaines prouesses que vous accomplissez au cours de vos voyages.
- Chaque nouveau titre qui vous est décerné au sein du clan vous vaut une récompense.
- Vous êtes admis à vous approvisionner chez le Fournisseur du clan, dont le catalogue de marchandises dépend de votre titre.
- Vous recevez de l'aide de la part des autres membres du clan, sous forme soit de simples conseils, soit parfois de la participation active d'un allié à une chasse.
- Vous pouvez savoir quelles conditions il vous reste à remplir pour décrocher le titre suivant.

LES TITRES

Votre titre dans le clan (il apparaît dans le menu « Dossier du clan » et sur l'écran de sauvegarde) dépend du nombre total d'ennemis « normaux » et de cibles de contrat que vous avez vaincus. Outre qu'il reflète vos talents de chasseur, ce titre détermine également :

- Les annonces de contrat qui vous sont proposées sur les panneaux et par Montblanc.
- Les marchandises vendues par le Fournisseur du clan.

Comme le révèle le tableau 1, vous devez vérifier deux conditions pour gagner un nouveau titre : avoir accompli un certain nombre de contrats d'une part, et avoir accumulé suffisamment de points de clan d'autre part.

LE FOURNISSEUR DU CLAN

Une fois que vous avez rejoint le clan Centurio, le Fournisseur du clan du Marché de Mussul (image 1) accepte de vous vendre ses marchandises. Au début, il ne propose que des Potions, mais ses rayons s'étoffent à mesure que vous grimpez dans la hiérarchie du clan (voir le tableau 2). Pensez à lui rendre visite chaque fois que vous recevez un nouveau titre.

TABLEAU 1 : TITRES DU CLAN CENTURIO

Titre	Conditions	
	Contrats accomplis	Points de clan
1. Apprenti	-	0
2. Ecuver	2	700
3. Arrière-garde	4	8 000
4. Avant-garde	8	20 000
5. Chasseur de primes	10	30 000
6. Vengeur	12	40 000
7. Brave	14	100 000
8. Brise-risque	16	200 000
9. Justicier	24	250 000
10. Haut-gardien	28	300 000
11. Chevalier d'honneur	32	500 000
12. Héros du panthéon *	44 **	1 000 000

* Vous ne recevez ce titre qu'après avoir rempli les conditions mentionnées et débloqué toutes les figurines de la « Galerie des exploits ».
** Il n'est pas nécessaire de réussir le contrat portant sur Bétito pour obtenir ce titre.

TABLEAU 2 : CATALOGUE DU FOURNISSEUR DU CLAN

Article	Prix	Titre requis	
		Accessoires	Objets
Niño-palaoa	30 000	Chasseur de primes et supérieur	
Céinture de vitalité	19 800	Brise-risque et supérieur (temporairement inaccessible avec le titre de Justicier)	
Capuchon de chat	30 000	Haut-gardien et supérieur	
Objets			
Potion	70	Apprenti	
Super-potion	210	Ecuver	
Légume Gysahl	180	Arrière-garde et supérieur	
Pierre de téléportation	200	Avant-garde et supérieur	
Éclat de Portail	100	Justicier et supérieur	
Bloc de rouille	6	Chevalier d'honneur et supérieur	
Matière obscure	2	Héros du panthéon	
Magies			
Paradoxe	7 600	Chasseur de primes et supérieur	
Vitalité	3 300	Vengeur et supérieur	
Foi	5 800	Brave et supérieur	
Bravoure	5 800	Brise-risque et supérieur	



01

LES RÉCOMPENSES

Montblanc récompense les diverses prouesses que vous accomplissez durant votre quête, qu'il s'agisse du gain d'un nouveau titre (voir tableau 3), de l'élimination de certains monstres ou de l'obtention de nouveaux œufs (voir tableau 4). Si la dernière visite que vous lui avez rendue

remonte à quelques temps, attendez-vous à ce que Montblanc vous accueille les bras chargés de cadeaux ! Les récompenses qu'il vous remet au nom des bénéficiaires de vos divers exploits sont accompagnées d'un message de remerciement.

TABLEAU 3 : RÉCOMPENSES DES TITRES

Titre	Récompenses
1. Apprenti	Potion x 3
2. Ecuver	Éclat de Portail x 2, Pierre de téléportation x 2
3. Arrière-garde	Remède x 3, Pierre de téléportation x 2
4. Avant-garde	Super-potion x 3, Pierre de téléportation x 2
5. Chasseur de primes	Ether x 2, Pierre de téléportation x 2
6. Vengeur	Maxi-potion x 2, Pierre de téléportation x 2
7. Brave	Super-ether x 2, Pierre de téléportation x 3
8. Brise-risque	Elixir x 2, Pierre de téléportation x 3
9. Justicier	Haute arcania, Pierre de téléportation x 3
10. Haut-gardien	Ame empyrée, Pierre de téléportation x 3
11. Chevalier d'honneur	Méga-élixir, Pierre de téléportation x 3
12. Héros du panthéon	Badge de héros, Pierre de téléportation x 3

TABLEAU 4 : AUTRES RÉCOMPENSES

Condition	Récompense	Condition	Récompense
Vaincre les quatre Flans (égouts de Garamsythe)	150 gils	Vaincre Alriman (palais enfoui de Sohen)	1 600 gils
Vaincre Crin-de-feu (égouts de Garamsythe)	200 gils	Vaincre le Dragon infernal (palais enfoui de Sohen)	50 000 gils
Vaincre la Reine mimic (passage de Barheim)	300 gils	Vaincre Rafflesia (bois de charmes)	1 800 gils
Vaincre le 1er Mur démoniaque (tombeau de Raithwall)	1 200 gils, Electrum	Vaincre Daedalus (Givégane)	1 900 gils
Vaincre le 2nd Mur démoniaque (tombeau de Raithwall)	600 gils, Éclat de Portail	Vaincre Tyran (Givégane)	1 900 gils
Vaincre le Géodragon (désert ouest de Dalmasca)	1 200 gils	Vaincre Hyudro (pied du phare de Ridorana)	2 000 gils
Vaincre Tiamat (mines de Henne)	900 gils	Vaincre Furie (nécropole de Nabudis)	2 100 gils, Vin de Bacchus
Vaincre le Dragon ancestral (jungle de Golmore)	800 gils	Vaincre Fléau (nécropole de Nabudis)	2 100 gils
Vaincre Vinuskar (temple de Milam)	1 100 gils	Obtenir 1 permis d'éon	Arcana x2, Pierre de téléportation x2
Vaincre le Roi bombo (forêt de Satika)	1 300 gils, Maillet	Obtenir 4 permis d'éon	Haute arcania, Pierre de téléportation x2
Vaincre le gang des légumes (palais enfoui de Sohen)	1 600 gils	Obtenir 8 permis d'éon	Tamahagané, Pierre de téléportation x2
		Obtenir les 13 permis d'éon	Serpentaire, Pierre de téléportation x2

QUÊTE ANNEXE 2 : LA CHASSE (VOIR PAGE 189)

Lieu :	Aux quatre coins d'Ivalice	Point de départ :	Une fois que Tomaj vous a confié la chasse de la Tomate égarée	Récompenses :	Voir le tableau 5
---------------	----------------------------	--------------------------	--	----------------------	-------------------

DÉROULEMENT DE LA QUÊTE

L'objectif de cette quête consiste à vaincre 45 monstres dont la tête est mise à prix. Tomaj vous charge du premier contrat que vous devez accomplir au début du jeu : il porte sur la Tomate égarée. De nombreuses autres chasses, toutes optionnelles contrairement à la première, viendront par la suite émailler votre aventure jusqu'à son terme. Les contrats de chasse sont proposés soit par Montblanc en personne dans le Hall du clan (il s'agit alors d'annonces urgentes), soit sur les panneaux d'affichage disponibles aux endroits suivants (tous présentent les mêmes annonces) :

- La Mer de Sable à Rabanastre
- Le Souk de Zazim dans le faubourg de Nalbina
- Le Cumulus à Bhujerba
- Le Camp des chasseurs de la côte de Phon
- Le Bazar des frères Granche à Archadès
- L'Ecume des Flots à Port Balfonheim

LES CIBLES DE CONTRAT

Les monstres dont les têtes sont mises à prix sont appelés « cibles de contrat ». A chaque cible est associé un rang, qui donne une indication approximative de sa dangerosité, « I » étant le niveau le plus faible et « VIII » le plus élevé. De manière générale, les cibles de contrat surpassent largement les ennemis standards : par conséquent, chaque chasse est introduite dans le cheminement au moment où votre équipe est censée être de taille pour la mener à bien. Si toutefois vous avez passé du temps à vous entraîner et à gagner des niveaux, rien ne vous empêche d'accomplir certaines chasses avant l'heure. Le tableau 5 répertorie les données essentielles (dont la référence de page qui renvoie au passage correspondant du cheminement) de chaque cible de contrat.

TABLEAU 5 : LES CONTRATS

Disponibilité	Informations sur la cible				Titre requis	Prime	Voir page
	Rang	Nom	Niveau	PV			
Une fois que Tomaj vous a confié votre première chasse	I	Tomate égarée	2	134	-	300 gils, Potion x 2, Pierre de téléportation	189
Après la parade du consul	I	Texta	6	380	Apprenti	500 gils, Bandeau, Pierre de téléportation	192
	I	Pampa fleuri	4	755	Ecuver	500 gils, Potion x 10	205
	I	Apparition	9	5 146	Ecuver	500 gils, Ether, Gantelets	207
Après la traversée du passage de Barheim	I	Poulatrice*	15	7 509	Ecuver	1 000 gils, Bottes hautes, Œuf irisé	216
	I	Pétrakhéone*	16	17 548	Ecuver	1 200 gils, Super-potion, Poupoint	216
	I	Nidhogg	10	6 079	Ecuver	600 gils, Collier de roses, Batalava	217
Après la rencontre avec Ba'Gamman dans les mines de Lhusu	V	Mousse blanche	15	69 469	Avant-garde	2 800 gils, Arc de Yoichi	237
	III	Dragon jugulé	32	128 648	Avant-garde	200 gils, Carcan lunaire, Épée de glace	256
	II	Vouivre suzeraine	18	18 669	Arrière-garde	1 000 gils, Arc long, Bouclier magique	226
Après la fuite du domaine d'Ondore	V	Mariolith	38	54 921	Avant-garde	2 200 gils, Œil de serpent, Pierre de téléportation x 3	309
	II	Arkhados	22	18 709	Arrière-garde	1 100 gils, Ether, Amulette d'or	236
	II	Croabéros	24	19 449	Arrière-garde	1 200 gils, Sceptre ophidien, Pierre de téléportation	233
Après l'obtention de l'Éclat de l'Aube	V	Orthros*	34	87 141	Chasseur de primes	3 800 gils, Flamme d'Horakhty, Eau éthérée	256
	III	Gilkhéone*	37	86 956	Avant-garde	3 000 gils, Vermis de Phobos	292
	II	Ictab	24	22 562	Arrière-garde	1 300 gils, Ether, Poudre d'âme	253
Après l'obtention de la Larme de Lenté	III	Cœur sombre	28	22 559	Avant-garde	1 500 gils, Arbalète de précision, Pierre de téléportation x 2	254
	V	Chocobo vengeur*	44	61 321	Chasseur de primes	4 800 gils, Argile de Déimos	317
	V	Fourmillon*	37	106 499	Chasseur de primes	4 300 gils, Céinture de vitalité, Faux de mantis	293
Après le combat contre le Juge Bergan	III	Lapao	31	20 010	Avant-garde	2 000 gils, Flèches de foudre, Chaussures lacées	282
	IV	Flagelleur mental	35	31 161	Chasseur de primes	2 200 gils, Carmagnole	292
	V	Ailes-de-sang	37	41 171	Vengeur	2 400 gils, Bombes assomantes, Croc de vampire	293
	III	Atomos	33	40 020	Avant-garde	1 800 gils, Sceptre de Gaia, Bouclier de diamant	258
	VI	Roby	43	177 365	Brave	3 100 gils, Casque de géant, Mithril	313
	IV	Belluet	35	43 283	Chasseur de primes	1 700 gils, Obélisque, Super-ether	293
	VII	Charlotte*	49	110 842	Brave	5 200 gils, Bombes puantes, Liquide putride	317