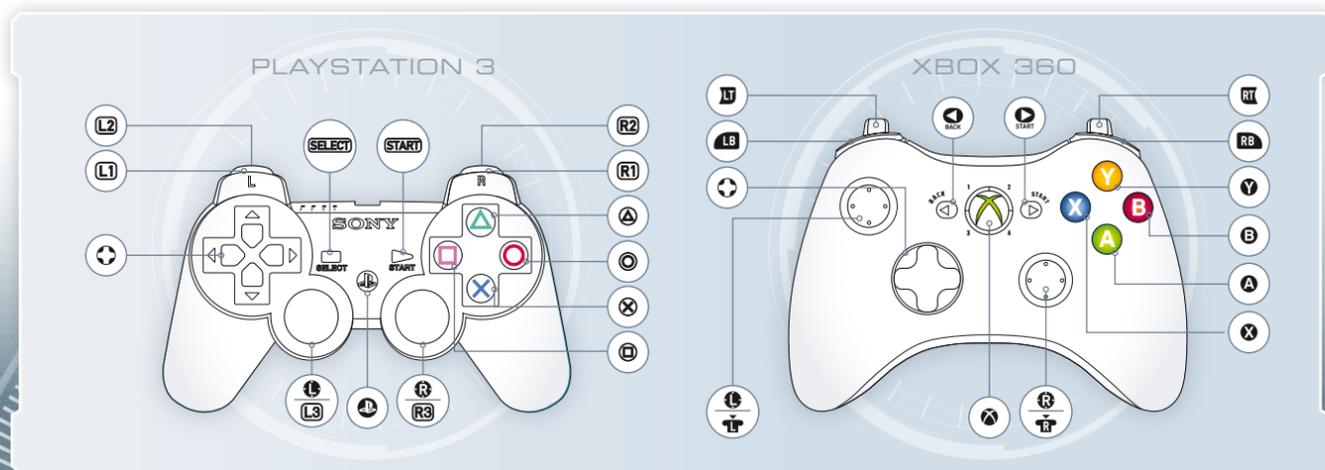


LES COMMANDES



COMMANDES ESSENTIELLES

PS3	XBOX 360	MODE EXPLORATION	MODE COMBAT
		Se déplacer	Naviguer dans les menus ; afficher la commande Répéter (avec le curseur placé sur l'option Compétences)
		Contrôler la caméra	Contrôler la caméra
		Naviguer dans les menus	Naviguer dans les menus ; afficher la commande Répéter (avec le curseur placé sur l'option Compétences)
		Interagir	Valider une sélection / Ouvrir un menu
		Sauter	Annuler une sélection / Revenir au menu précédent
		Ouvrir le menu principal	Exécuter les commandes en attente (avant que la jauge ATB ne soit pleine)
		Ouvrir/fermer la carte principale	Activer la compétence de synchronisation*
		Activer la magie mog* ; lancer Mog (en maintenant /*)	Afficher les caractéristiques de l'ennemi
		-	-
		Attraper Mog*	Ouvrir le menu de sélection des stratégies
		-	-
		-	-
		Centrer la caméra	-
		Mettre le jeu en pause	Mettre le jeu en pause
		Afficher/cacher le radar ; passer les cinématiques (sur l'écran de pause)	-

* Cette commande n'est pas disponible au début de l'aventure

L'AFFICHAGE À L'ÉCRAN

MODE EXPLORATION



1 INTERACTIONS
Un cercle rotatif apparaît sur les objets ou les individus avec lesquels vous pouvez interagir ; le nom de l'action correspondante (comme « Parler » ou « Examiner ») s'affiche quant à lui au centre de l'écran.

2 RADAR
Le radar affiche la carte des environs immédiats, ainsi que les emplacements des objectifs et autres points d'intérêt ; par défaut, il est orienté vers le nord, mais vous pouvez modifier ce réglage dans le menu des Options. La flèche représentant le personnage placé sous votre contrôle montre la direction dans laquelle il regarde.

LÉGENDE DU RADAR

	Leader
	Traces de vos derniers pas ; un repère utile pour se remettre dans le sens de la marche après les combats
	Allié
	Mog
	Ennemi
	Lieu de votre dernier combat
	Objectif principal
	Objectif de quête annexe
	Chocobo
	Coffre ouvert
	Boutique de Chocolina
	Portail

MODE COMBAT



1 COMMANDES
Donne accès aux commandes de combat. Ce menu est caché pendant que votre personnage exécute vos instructions.

2 JAUGE ATB
La jauge ATB (pour « Active Time Battle ») se remplit progressivement. Quand elle est pleine, votre personnage accomplit les actions que vous avez sélectionnées (leurs noms s'affichent au-dessus de la jauge).

3 FENÊTRE D'AIDE
Fournit une brève description des options et des commandes du menu.

4 JAUGES DE PV DES ALLIÉS ET RÔLES
Ces barres représentent le nombre de points de vie (ou PV) des membres de l'équipe ; le rôle de chaque combattant est spécifié au-dessus de sa jauge.

5 JAUGE DE PV DE L'ENNEMI
Symbolise le nombre de points de vie de votre cible.

6 JAUGE DE COMBOS
Cette jauge se remplit progressivement à chaque nouvelle attaque que vous infligez à votre cible. Quand la jauge est pleine, la cible entre momentanément en état de « choc », dans lequel elle encaisse des dégâts majorés. Une empreinte rouge témoigne du niveau de remplissage de la jauge, qui diminue en l'absence de nouveau coup porté à l'ennemi ; si elle se vide entièrement, le combo est interrompu et le taux de dégâts est réinitialisé.

7 TAUX DE DÉGÂTS
Cette valeur (fixée par défaut à 100%) correspond au multiplicateur de dégâts actuellement associé à votre cible ; elle augmente à mesure que se remplit la jauge de combos.

8 SEUIL DE CHOC
Indique le taux de dégâts que vous devez atteindre pour que votre cible entre en état de choc.

PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

FRISE DES 100%

VISITE GUIDÉE

ANALYSES & TACTIQUES

INVENTAIRE

BESTIAIRE

SUPPLÉMENTS

INDEX

COMMANDES

AFFICHAGE À L'ÉCRAN

EXPLORATION

COMBAT

RÔLES & STRATÉGIES

COMBOS

MODIFICATIONS D'ÉTAT

ÉLÉMENTS

CRISTARIUM

INVENTAIRE & GILS

RÉTROSPECTIVE

MODE D'EMPLOI

A

NEO-BODHUM (003 AC)

B

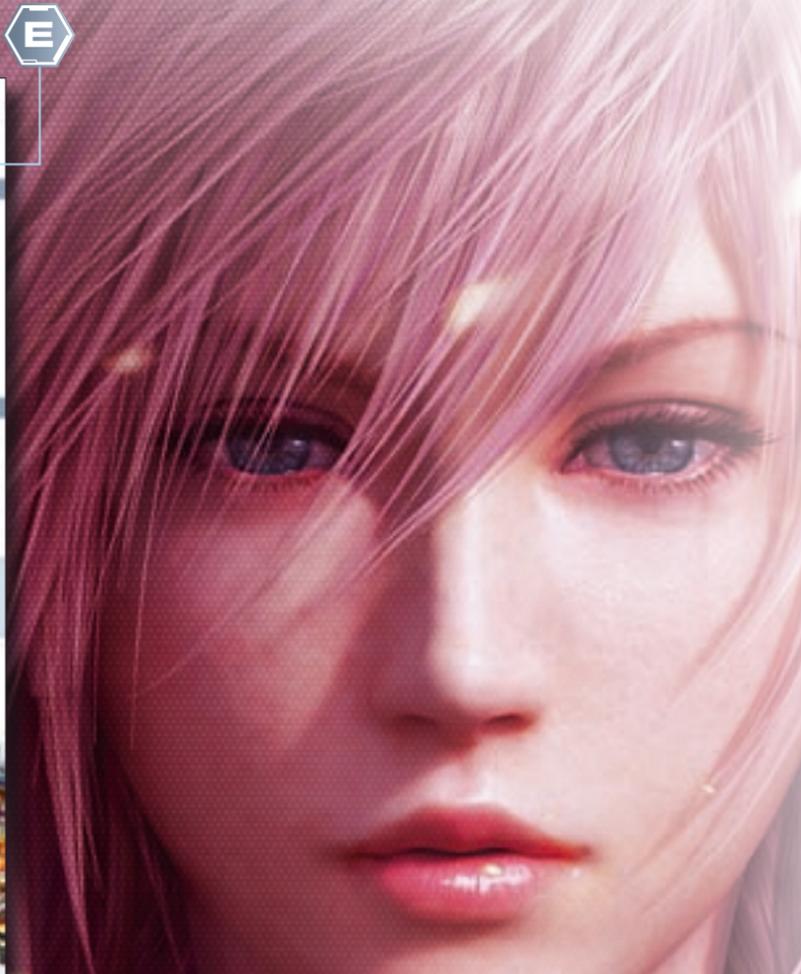
LIBRE CHOIX

C

LES PHAGOCYTES

D

E



Avant de rentrer dans le vif du sujet, prenez le temps de lire cette double page : elle présente brièvement la structure du Cheminement, ainsi que ses liens avec les autres chapitres du guide.

A Cheminement principal : Les paragraphes numérotés fournissent des instructions et des conseils qui vous aideront à terminer l'aventure principale ; ils expliquent comment surmonter les épreuves dressées sur votre chemin, sans jamais faire de révélations concernant l'histoire du jeu. Notez que les listes des monstres et des objets, les cartes des niveaux ou encore les informations sur les quêtes annexes sont regroupées dans le chapitre Visite guidée.

B Analyses, tactiques et points d'intérêt : En complément du cheminement principal, les pages de droite offrent, au moment où vous en avez besoin, des éclairages précis sur les nouvelles fonctionnalités introduites dans le jeu, ou sur des défis spécifiques de l'aventure ; des références de page renvoient parfois aux passages du guide où sont étudiés plus en détail certains éléments de gameplay.

C Frise des 100% (page 68) : Faisant le lien entre le Cheminement et le chapitre Visite guidée, la Frise des 100% recense l'intégralité des objectifs du jeu ; référez-vous à elle pour planifier votre itinéraire à travers l'aventure.

D Visite guidée (page 80) : Le chapitre Visite guidée passe au crible chaque niveau du jeu : depuis les quêtes annexes à la chasse aux trésors, en passant par le développement de l'équipe ou les mini-jeux, il examine chacune des activités facultatives de FFXIII-2. Vous pouvez l'utiliser en parallèle avec le Cheminement pour finir l'aventure à 100%, ou le consulter ponctuellement si vous voulez accomplir les tâches optionnelles à votre rythme.

E Principes du jeu (page 6) : Les fonctionnalités disponibles dès le début de l'aventure sont présentées dans le chapitre Principes du jeu. Commencez par lire cette section du guide si vous découvrez la série Final Fantasy XIII.

C

D

E

INTERRELATION DES CHAPITRES

Final Fantasy XIII-2 propose une multitude d'activités secondaires, que vous êtes libre d'accomplir dans l'ordre de votre choix. En traçant le chemin le plus direct à travers l'aventure, le Cheminement accompagne les joueurs qui souhaitent dans un premier temps découvrir l'histoire du jeu, sans s'attarder sur ses à-côtés ; il explique comment remplir chacun des objectifs principaux, mais ne présente en aucun cas un itinéraire « optimal » en terme de récompenses ou de développement de l'équipe.

Si vous voulez tirer le maximum de votre groupe à chaque instant de l'aventure, nous vous conseillons de consulter fréquemment le chapitre Visite guidée tandis que vous avancez dans l'histoire : vous y découvrirez par exemple comment aguerrir vos troupes en menant à bien les nombreuses quêtes annexes du jeu – c'est ainsi, selon nous, que vous profiterez au mieux de Final Fantasy XIII-2.

Pour conclure, notez que le jeu vous demande régulièrement de prendre des décisions qui affectent le déroulement du récit ; en contrepartie, il vous offre la possibilité de rejouer à volonté les scénarios de chacun de ses niveaux – ce qui signifie concrètement que vous pourrez explorer tous ses contenus narratifs au cours d'une seule et même partie.

- PRINCIPES DU JEU
- CHEMINEMENT
- FRISE DES 100%
- VISITE GUIDÉE
- ANALYSES & TACTIQUES
- INVENTAIRE
- BESTIAIRE
- SUPPLÉMENTS
- INDEX
- MODE D'EMPLOI
- ÉPISODE 1
- ÉPISODE 2
- ÉPISODE 3, PARTIE 1
- ÉPISODE 3, PARTIE 2
- ÉPISODE 4
- ÉPISODE 5
- DERNIER ÉPISODE

ÉPISE 1

Un monde sans Cocoon

NÉO-BODHUM (003 AC)

Visite guidée : Voir page 84

1 Après la scène d'introduction, le duel contre Bahamut du chaos vous plonge au cœur de l'action. Lisez éventuellement les explications du jeu relatives au système de combat, puis faites mordre la poussière à votre adversaire en utilisant la commande Auto-attaque ; appliquez la même tactique lors du second affrontement afin de mettre un terme à votre bref séjour à Valhalla.

Vous prenez le contrôle de Serah dans le QG du NORA à Néo-Bodhum. Ouvrez la porte de la chambre et frayez-vous un chemin jusqu'à l'entrée de la maison en sautant au-dessus des meubles renversés (01). Une scène, à l'issue de laquelle vous devez livrer bataille, se déclenche quand vous arrivez à l'extérieur : vous remporterez le combat en validant à plusieurs reprises la commande Auto-attaque. Vous devez ensuite affronter les monstres qui s'en prennent aux villageois – il vous suffit de buter contre l'un d'entre eux pour ouvrir les hostilités. Le jeu vous donne des informations sur le système des stratégies à l'occasion du combat contre la créature de gauche (en tournant le dos à l'entrée de la maison) ; vous en saurez plus à ce sujet en consultant la page 17.

La configuration Choc brûlant vous permettra de venir rapidement à bout de vos adversaires : sélectionnez-la au début de chaque affrontement dans la liste des stratégies (qui s'affiche en appuyant sur **L1**/**LB**).



01

2 Votre objectif suivant consiste à inspecter la météorite au nord de la carte : traversez la Place et parlez à Noel, qui vous attend à la sortie du village – toutes les personnes à qui vous pouvez adresser la parole sont surplombées par une bulle de dialogue vide. À la fin de la conversation, le jeu vous fournit des explications sur le système de l'horloge mog – si vous voulez en savoir plus à ce sujet, référez-vous à la page 11.

À l'issue du combat, montez la rampe en bois (02) puis sautez sur le rocher en vous élançant depuis la marque bleue sur le sol. Votre progression jusqu'à l'objectif est régulièrement freinée par les ennemis qui se matérialisent sur votre passage : utilisez la stratégie Double choc pour rapidement triompher des groupes de Necton et de Crapauds wasabi ; face au Soldat de Pulse, adoptez de préférence la configuration Choc brûlant. Vous mettez la main sur le Plan de Néo-Bodhum (voir « Carte et plans » sur la page de droite) en fouillant le coffre sphérique placé sur le chemin principal, juste avant le virage à 180° vers le sud.



02

3 Un combat de boss s'engage quand vous approchez du but : dès le début de l'affrontement, adoptez la stratégie Choc brûlant pour faire rapidement grimper la jauge de combos de Gogmagog (03). Vous minimiserez les dégâts que vous inflige son puissant Balayage en passant brièvement en configuration Double rempart au moment où il s'apprête à lancer cette technique ; une autre tactique consiste à rester en mode Choc brûlant tout au long de la bataille, et à soigner les personnages avec des Potions (que les ennemis de la région relâchent en quantité) dès que leurs jauges de PV passent en dessous des 50%.

La victoire vous rapporte le Fragment de Gogmagog Alpha (voir « Les Fragments »). Avancez jusqu'à l'objectif et appuyez sur **X**/**A** pour examiner la météorite au centre du cratère.



03

LES FRAGMENTS

Les fragments constituent la véritable mesure de votre progression dans Final Fantasy XIII-2 : 160 sont répartis au total dans les différentes régions du jeu. Le chapitre Visite guidée explique comment mettre la main sur chacun d'entre eux.

- Si la plupart des fragments s'obtiennent en remplissant des objectifs principaux et secondaires, certains doivent être directement ramassés sur le terrain (ils reposent généralement en dehors des sentiers battus). Lorsque vous acceptez une quête annexe, une nouvelle entrée apparaît dans le menu Fragments ; la fiche correspondante propose un bref récapitulatif de votre tâche, ainsi qu'une image montrant l'endroit où se trouve le fragment lui-même ou tout autre objet lié à son acquisition.
- Plusieurs fragments ne peuvent être récupérés qu'à condition d'avoir débloqué des capacités spécifiques, ou de posséder une équipe d'un niveau suffisant pour mener à bien les missions correspondantes ; certains ne deviennent accessibles qu'après la fin de l'aventure principale. La « Frise des 100% » du guide propose un itinéraire optimal qui vous permettra de récupérer l'intégralité des fragments en réduisant au minimum les va-et-vient entre les différentes régions du jeu.

LIBRE CHOIX

Des séquences de « libre choix » se produisent durant certaines conversations : elles vous invitent à sélectionner une ligne de dialogue parmi quatre possibles au maximum. Dans la plupart des cas, vos décisions influencent directement la suite du déroulement des scènes en question. Les Libre choix que vous effectuez au fil des discussions vous valent régulièrement des récompenses spécifiques ; celles-ci vous sont remises à l'occasion d'un changement de région, ou sont contenues dans des coffres cubiques qui se matérialisent près de vous à des moments spécifiques de l'aventure.

Certaines séquences de libre choix s'activent durant des conversations optionnelles, tandis que d'autres ne se déclenchent pas si vous passez les scènes correspondantes.

CARTE & PLANS

Pour chaque région du jeu, il existe un plan que vous procurerez généralement en ouvrant un coffre ou en parlant à un individu. Appuyez sur **Q**/**X** pour afficher la carte du lieu dans lequel vous vous trouvez. Vous ne pourrez parfois explorer l'intégralité d'une région donnée qu'après avoir accompli certains objectifs, fait l'acquisition de capacités spécifiques, ou visité le lieu en question à une époque différente.

PRINCIPES
DU JEU

CHEMINEMENT

FRISE DES 100%

VISITE GUIDÉE

ANALYSES &
TACTIQUES

INVENTAIRE

BESTIAIRE

SUPPLÉMENTS

INDEX

MODE
D'EMPLOI

ÉPISE 1

ÉPISE 2

ÉPISE 3,
PARTIE 1ÉPISE 3,
PARTIE 2

ÉPISE 4

ÉPISE 5

DERNIER
ÉPISE

4 À l'issue de la cinématique, vous reprenez le contrôle de Serah dans le QG du NORA. Vous avez dorénavant la possibilité de configurer manuellement vos stratégies – notez toutefois que celles proposées par défaut (Double choc et Choc brûlant) suffiront à vous assurer la victoire dans les combats de Néo-Bodhum. Rendez-vous par contre dans le menu des Cristariums pour y dépenser les PC que vous avez accumulés jusqu'à présent.

Emparez-vous de votre récompense de libre choix et sortez de la maison. Après la scène, prenez le temps de parler à Lebreau devant l'entrée du QG si vous voulez en savoir plus sur l'histoire de Néo-Bodhum et de ses habitants. Vous avez également l'occasion de débiter la première quête annexe du jeu en vous adressant à Nell au nord-est de la Place du village (04) – comme toutes les missions secondaires de Final Fantasy XIII-2, cette quête est passée au crible dans le chapitre Visite guidée.



04

5 Avancez vers l'objectif au nord de la Place et examinez les rochers pour récupérer le Couteau de Lightning (un objet-clé). À l'issue de la scène, dirigez-vous vers le sud et inspectez le chat sur lequel Mog attire votre attention. Suivez l'animal derrière les huttes (05), puis appuyez sur X/A pour l'attraper.

Après l'épisode du chat, approchez-vous du groupe d'enfants au sud-est du QG du NORA et engagez la conversation avec celui d'entre eux qui porte une bulle de dialogue. Quand la scène se termine, lancez-vous à sa poursuite : traversez la Plage, puis parlez-lui à nouveau une fois que vous l'avez rejoint sur les Falaises sinueuses.

Lors de la séquence de libre choix qui s'active au cours de la discussion, vous avez la possibilité de sélectionner tour à tour plusieurs options. À l'issue de la scène, vous recevez le Pendentif de Snow. Élanchez-vous en contrebas depuis la marque bleue sur le sol, puis retournez au village – notez que vous aurez à nouveau l'occasion d'échanger quelques mots avec Noel en chemin.



05

6 Entrez dans le QG du NORA et examinez le miroir dans la chambre. À la fin de la scène, vous recevez l'Artéfact du géant – l'objet dont vous avez besoin pour activer le portail sur le Site de la météorite – tandis qu'une boîte renfermant une récompense de libre choix se matérialise près de vous. Sortez de la maison, puis mettez-vous en route vers votre objectif. Vous pouvez dorénavant emprunter le passage à l'est de la carte (06) : vous trouverez dans cette zone de l'Estran deux coffres sphériques, dont l'un contient un Bracelet de fer – équipez immédiatement Serah de cet accessoire, qui augmente de 10% sa quantité maximale de PV, et faites une halte dans le menu Cristariums le temps de dépenser vos réserves de PC.

Gogmagog se dresse à nouveau sur votre chemin à proximité du Site de la météorite. Le monstre commence le combat en se réfugiant derrière une Barrière dimensionnelle, qui le protège en partie contre les assauts physiques et magiques. Au lieu de chercher à minimiser les dégâts encaissés en adoptant une configuration défensive, soignez-vous en consommant régulièrement des Potions tandis que vous utilisez la stratégie Choc brûlant – vous accélérerez ainsi l'issue de l'affrontement. La Barrière de votre ennemi vole en éclats au moment où il entre en état de choc ; si vous avez suffisamment développé votre équipe, vous serez en mesure de lui régler son compte avant qu'il ne reprenne ses esprits. À l'issue de la bataille, vous recevez le Fragment de Gogmagog Bêta ; avancez jusqu'au cratère et activez le portail pour poursuivre l'aventure.



06

LES CRISTARIUMS

Après la première bataille contre Gogmagog, vous débloquent l'accès au menu Cristariums, dans lequel vous pouvez dépenser les Points de Capacité (ou PC) que vous gagnez après chaque combat et en remplissant des objectifs (principaux et secondaires). Le chapitre Analyses & Tactiques étudie l'évolution des cristariums des personnages dans une section dédiée (voir page 208) ; voici quelques-unes des informations que vous y trouverez :

- Des programmes de développement individualisés pour Noel et Serah, dont l'application permet de maximiser le potentiel de l'équipe ; consultez-les dès à présent si vous voulez découvrir la meilleure façon de rentabiliser l'investissement de vos premiers PC.
- Un ordre de priorité pour les différents bonus (bonus de rôle, accès aux nouvelles fonctions, segments ATB supplémentaires ou gain de points d'accessoire) que vous devez choisir à chaque évolution des cristariums.
- Des diagrammes illustrant le développement des attributs de Serah et Noel dans chacun des six rôles.

Fixez-vous comme objectif de franchir un palier sur les cristariums de vos deux personnages à chaque nouvelle destination que vous visitez dans le cadre de l'histoire principale ; vous serez ainsi en mesure de faire face à tous les dangers qui menacent votre équipe, et vous terrassez sans coup férir la plupart des ennemis standard qui se dressent sur votre route.

BUTINS & COFFRES

La quasi-totalité des adversaires portent sur eux deux sortes d'objets (un *butin courant* et un *butin rare*) qu'ils sont susceptibles de relâcher en expirant. Vous augmenterez la probabilité de recevoir un, voire plusieurs exemplaires de l'un ou l'autre de ces objets en obtenant le rang maximal à l'issue de chaque combat ; dans la mesure où votre évaluation dépend de la durée des batailles (voir les Principes du jeu à la page 16), vous avez donc tout



intérêt à utiliser des stratégies agressives pour accélérer leur dénouement. En règle générale, le fait que vous peinie pour décrocher quatre ou cinq étoiles face aux ennemis de base signifie que votre équipe est « sous-développée » – autrement dit, qu'elle ne possède pas le niveau moyen attendu dans le lieu en question.

Au cours de vos déplacements dans les différentes régions du jeu, tâchez de récupérer tous les trésors à votre portée (voir page 12) ; les coffres sont susceptibles de contenir des gils, des pièces d'équipement ou des objets de différents types (y compris des objets-clés servant à accomplir les quêtes annexes). Les cartes annotées du chapitre Visite guidée révèlent les emplacements de la totalité des trésors ; elles recensent également les butins que sont susceptibles d'abandonner les monstres dans chaque région.



LES CHOCOBOS

Des Chocobos apparaissent dans la région de Néo-Bodhum après le second combat contre Gogmagog. Vous ne rencontrez pas d'ennemis lorsque vous chevauchez ces créatures, qui se déplacent beaucoup plus vite que vos personnages.

- Chaque chevauchée coûte un Légume Gysahl (un objet que vend Chocolina dans certaines régions, et que vous trouverez parfois dans des coffres) ; le nombre de légumes en votre possession s'affiche à l'écran quand vous approchez d'une monture.
- Les Chocobos apparaissent dans la plupart des régions du jeu à partir du moment où vous y avez rempli vos principaux objectifs ; le spécimen le plus proche de vous est représenté par une plume sur la carte générale (🦩). Une fois que vous avez mis pied à terre, votre monture reste dans les parages jusqu'à votre départ.
- Vous pouvez interagir avec votre environnement (ouvrir des coffres, engager des conversations ou activer des mécanismes) pendant que vous vous promenez à dos de Chocobo ; notez que le pompon de Mog reste également opérationnel.
- Les Chocobos libres chargent les monstres qui se matérialisent près d'eux ; leurs interventions sont susceptibles de ralentir, voire d'immobiliser les ennemis – profitez-en pour les attaquer par surprise ou pour prendre la poudre d'escampette.

PRINCIPES
DU JEU

CHEMINEMENT

FRISE DES 100%

VISITE GUIDÉE

ANALYSES &
TACTIQUES

INVENTAIRE

BESTIAIRE

SUPPLÉMENTS

INDEX

MODE
D'EMPLOI

ÉPISODE 1

ÉPISODE 2

ÉPISODE 3,
PARTIE 1ÉPISODE 3,
PARTIE 2

ÉPISODE 4

ÉPISODE 5

DERNIER
ÉPISODE

ÉPISODE 2

L'envahisseur invisible



RUINES DE BRESHA (005 AC)

Visite guidée : Voir page 86

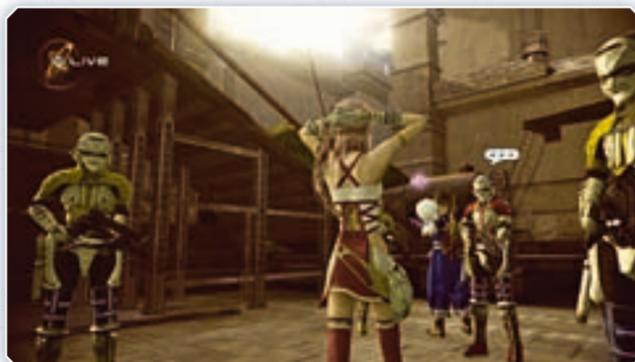
1 Vous êtes confronté au **Paradoxe Alpha** dès votre arrivée dans les ruines de Bresha. Utilisez la stratégie Choc brûlant pour infliger au géant un maximum de dégâts. L'affrontement est interrompu par deux séquences de combat cinématique (01) : validez d'abord la commande (L), puis entrez la combinaison de touches suivante : (L), (L), (X)/A. À partir du moment où le colosse est entré en état de choc, passez en mode Double choc pour accélérer l'issue de l'affrontement. La scène qui démarre après votre victoire comprend une dernière phase de combat cinématique : appuyez à plusieurs reprises sur (A)/Y pour remplir la jauge circulaire.



01

2 Une fois que vous avez repoussé l'assaut du géant, emboîtez le pas aux soldats et parlez au capitaine (02), qui vous envoie directement en prison. Discutez successivement avec Noel puis avec votre géolier pour provoquer l'arrivée d'Alyssa ; un dernier dialogue avec le gardien vous ouvrira la porte de la cellule. Suivez Alyssa et parlez-lui : à la fin de la conversation, vous héritez du Communicateur (un objet clé) et du Plan des ruines de Bresha.

Le jeu vous fournit alors des explications sur le système du changement de leader. N'hésitez pas à recourir à cette fonction en cours de combat (l'option est disponible dans le menu des commandes), lorsque vous voulez contrôler manuellement Serah ou Noel dans un rôle donné (Soigneur, par exemple) pour exploiter au mieux leurs compétences. Notez que l'opération s'effectue automatiquement quand le personnage placé sous votre contrôle est mis KO.



02

3 Parlez à Chocolina à l'est du Site d'excavations pour accéder à sa boutique (voir plus bas) : achetez-y les armes Météores et Ame hurlante, puis confiez-les à Serah et Noel respectivement afin d'améliorer leurs attributs. Si vous êtes à court d'argent, vous aurez l'occasion de renflouer vos finances en ouvrant les coffres des environs.

Montez les marches au nord-est du Site d'excavations pour accéder aux Vestiges antiques, une zone infestée de monstres qui couvre la majeure partie des ruines de Bresha. Le combat initial du secteur vous oppose à un Cait Sith et à un Mini droïde garde (03) : adoptez la stratégie Choc brûlant et faites du Cait Sith, qui maîtrise un sort de soin, votre cible prioritaire. À l'issue de l'affrontement, vous recevez vos deux premiers cristaux de monstre – cette acquisition débloque plusieurs nouvelles fonctionnalités telles que le menu des Familiers et la synchronisation ; les explications du jeu et le paragraphe « Cristaux de monstres & Familiers » vous permettront d'en savoir plus sur ces différents sujets.



03

LES LÉSIONS

Les attaques de Paradoxe Alpha infligent des « lésions » à vos personnages ; cette nouvelle altération d'état a pour effet de réduire le nombre maximal de PV de sa victime (comme le montre le rétrécissement de sa jauge de vie) – et ce pour l'intégralité de la bataille.

Le meilleur moyen de guérir un membre de l'équipe souffrant d'une lésion consiste à lui faire consommer une Super-potion – des objets que Chocolina mettra en vente plus tard dans l'aventure au prix de 300 gils pièce.

CHOCOLINA

Cette marchande ambulante vous suit lors de vos voyages à travers le temps, et tient boutique dans la plupart des lieux que vous êtes amené à visiter au cours de l'aventure.

- L'éventail de marchandises vendues par Chocolina s'élargit au fil de vos rencontres, les nouveautés s'ajoutant aux articles déjà disponibles ; seuls les produits de la catégorie « Affaires » sont exclusifs à chaque région.
- Par défaut, Chocolina rachète vos objets à moitié prix. Laissez jusqu'à nouvel ordre vos biens s'accumuler dans votre inventaire : vous aurez l'occasion plus tard dans l'aventure de pousser la marchande à revoir à la hausse ses offres de rachat.
- Beaucoup d'objets mis en vente par Chocolina peuvent également être obtenus en fouillant des coffres ou en tant que butins. Le Cheminement indique quels sont les articles exclusifs dont l'achat est pleinement justifié.

COMBAT CINÉMATIQUE

Des séquences de « combat cinématique », durant lesquelles vous devez accompagner les actions de Noel et Serah en appuyant rapidement sur les touches qui s'affichent à l'écran, se déclenchent parfois au cours ou à l'issue de certaines batailles importantes. Vous recevez généralement une récompense spécifique (dont la nature est précisée sur la page du butin) si vous réussissez à valider à temps toutes les commandes.

CRISTAUX DE MONSTRES & FAMILIERS

Grande nouveauté apportée par Final Fantasy XIII-2, vous pouvez capturer les monstres pour qu'ils se battent à vos côtés – votre équipe se compose ainsi des deux personnages principaux auxquels s'ajoute une créature que vous avez « domptée ». Vous devez vaincre un monstre et avoir la chance d'obtenir son « cristal » afin de le recruter.

- La rubrique « Rapport » des fiches des adversaires (accessibles depuis le menu Bestiaire ou en appuyant sur (R1)/RB en cours de combat) classe les monstres en trois catégories (Domptable, Indomptable ou Dompté), et révèle le cas échéant la nature de leur rôle.

- Vous devez intégrer une créature domptée à votre groupe de « familiers » pour pouvoir faire appel à ses services sur le champ de bataille. Rendez-vous pour cela dans le menu Stratégies et associez son cristal à l'une des trois cases disponibles. Chaque monstre n'ayant accès qu'à un unique rôle prédéfini, tâchez de choisir un trio de familiers aux fonctions complémentaires afin d'élaborer une liste de stratégies efficace.

- Vos trois familiers partagent une même jauge de PV ; en clair, si vous remplacez, par le biais d'un changement de stratégie, un familier qui a perdu la moitié de ses PV, le nouvel arrivant entrera en lice avec une jauge de vie à moitié vide.

- Les familiers ne peuvent pas assumer la fonction de leader de l'équipe. Votre partie se termine donc sur un Game Over si à la fois Serah et Noel tombent au champ d'honneur.

- Les monstres domptés possèdent leur propre cristarium, que vous pouvez faire évoluer en dépensant des « catalyseurs » (au lieu des traditionnels PC pour les personnages). Vous avez également la possibilité via la « fusion » de transférer à une créature donnée les compétences d'autres monstres. Vous en saurez plus sur ces concepts en consultant le chapitre Analyses & Tactiques à la page 220.

- Vous pouvez augmenter la probabilité d'obtenir un cristal de monstre en utilisant contre le spécimen en question une attaque spéciale de « synchronisation » (voir la double page suivante).



PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

FRISE DES 100%

VISITE GUIDÉE

ANALYSES & TACTIQUES

INVENTAIRE

BESTIAIRE

SUPPLÉMENTS

INDEX

MODE D'EMPLOI

ÉPISODE 1

ÉPISODE 2

ÉPISODE 3, PARTIE 1

ÉPISODE 3, PARTIE 2

ÉPISODE 4

ÉPISODE 5

DERNIER ÉPISODE

4 Parlez au soldat près du portail (☑ 04) pour débloquer la « magie mog » : après avoir lu les explications fournies par le jeu, ordonnez à votre compagnon ailé d'utiliser son nouveau pouvoir en appuyant sur **(R1) / (RB)**, puis emparez-vous de l'Artéfact primitif que vous venez ainsi de faire apparaître. Vous avez l'occasion d'initier les quêtes annexes Union mystique et Fragment de Ghastr en parlant aux individus présents dans le secteur ; notez enfin qu'une brève scène (comportant une séquence de libre choix) se déclenche quand vous examinez le portail.



04

5 Des monstres différents de ceux qui rôdent à l'extérieur occupent les tunnels des Vestiges antiques. Faites les cent pas dans le premier réseau de souterrains jusqu'à ce que vous ayez capturé un Chevalier de Pulse (☑ 05) : à son niveau maximal, ce monstre, appelé « Chevalier » dans les menus, comptera plus de 2 000 PV et maîtrisera les compétences essentielles du Défenseur – des caractéristiques qui devraient vous inciter à en faire un des piliers de votre équipe (voir la « Liste de stratégies » sur la page de droite). Si vous êtes prêt à livrer quelques combats supplémentaires, envisagez de maximiser son potentiel avant de quitter les ruines de Bresha : pour compléter son cristarium, vous aurez besoin de 28 Boulons, des catalyseurs « mécaniques » de rang 1 que relâchent fréquemment les Hoplite et les Chevaliers de Pulse présents dans les tunnels.



05

6 Une courte scène se déclenche quand vous arrivez au niveau du second tunnel au nord-ouest de la carte (☑ 06). Vos chances de vaincre Atlas sans l'avoir affaibli au préalable étant nulles, engagez-vous dans le souterrain et avancez jusqu'à l'objectif associé sur la carte principale à la légende « Trouvez un moyen d'arrêter Atlas ».



06

Lorsque vous arrivez à destination, votre équipe est entraînée dans un labyrinthe temporel, dont vous ne pouvez vous échapper qu'en surmontant trois épreuves de type « Chemin éphémère » : lors de chaque phase, vous devez rallier le portail de sortie après avoir ramassé tous les cristaux – les dalles sur lesquelles vous marchez disparaissant derrière vous, il vous faut calculer votre itinéraire avec soin. La solution visuelle de ces épreuves, ainsi qu'une présentation plus détaillée de ce type d'énigme vous attend à la page 244.

Une fois que vous avez résolu l'anomalie, vous recevez en récompense le fragment Cristal délicat ainsi que 200 PC. Interagissez avec le dispositif de commande, puis dirigez-vous vers le colosse au nord-est de la carte. Avant d'engager les hostilités, dépensez vos PC dans les cristariums, et vérifiez votre liste de stratégies (voir la page de droite).



07

MAGIE MOG

Au gré de vos pérégrinations, vous rencontrerez parfois des trésors ou des objets « déphasés », dont la présence n'est trahie que par le reflet renvoyé par leur surface invisible (☑ 07). Pour les matérialiser, vous devez ordonner à Mog d'utiliser sa magie en appuyant sur **(R1) / (RB)** ; le rayon d'action de son pouvoir étant limité, approchez-vous de l'objet en question avant de valider la commande (à laquelle vous n'avez pas accès lorsque vous chevauchez un Chocobo ou que l'horloge mog est active).

Le pompon de votre compagnon ailé se met à briller quand vous arrivez à portée de tels éléments ; son instinct n'étant toutefois pas infallible, vous avez intérêt à aiguïser votre sens de l'observation lorsque vous explorez de nouveaux environnements. Notez que les cartes du chapitre Visite guidée révèlent les emplacements de tous les coffres et objets immatériels.

LISTE DE STRATÉGIES

Le tableau suivant recense six stratégies complémentaires qui vous permettront de faire face à la plupart des situations auxquelles vous serez confronté dans un futur proche. Le chapitre Analyses & Tactiques dresse la liste de toutes les combinaisons de rôles possibles, et offre une analyse des plus efficaces d'entre elles (voir page 202).

Si vous ne l'avez pas encore fait, capturez un Chevalier de Pulse pour l'ajouter à votre sélection de familiers (voir le point **(E)** sur la page de gauche) : ce monstre brille dans le rôle de Défenseur. Une de vos priorités consiste également à recruter un Ravageur plus performant que le Mini droïde garde – lisez à ce sujet le paragraphe « Activités recommandées » sur la double page suivante.

PROPOSITION DE STRATÉGIES

STRATÉGIE	SERAH	NOEL	FAMILIER	NOTES
Assaut furieux	RAV	ATT	RAV	Faites de cette configuration votre stratégie par défaut pour la plupart des combats. Les deux Ravageurs font grimper les jauges de combos, dont le niveau est maintenu par les assauts de l'Attaquant.
Triangle	RAV	ATT	DÉF	Utilisez cette configuration pour faire grimper les taux de dégâts tout en assurant la protection du groupe grâce à la présence du Défenseur – une fonction dans laquelle excelle le Chevalier.
Rafale furieuse	RAV	RAV	RAV	Une fois que les jauges de combos des ennemis sont partiellement remplies, passez en mode Rafale furieuse pour les mettre au plus vite en état de choc.
Polyvalence	RAV	ATT	SOI	Complément idéal des modes Assaut furieux et Triangle, cette stratégie permet de soigner les blessures ou les maux de l'équipe tout en poursuivant l'offensive.
Déferlante	RAV	RAV	DÉF	Passez de la configuration Triangle à celle-ci pour rapidement faire grimper les jauges de combos des ennemis les plus coriaces.
Sagesse	DÉF	DÉF	SOI	Adoptez cette stratégie très défensive dès qu'un boss ou tout autre adversaire surpuissant s'apprête à lancer une attaque de zone potentiellement dévastatrice. Si vous ne disposez pas d'un Soigneur suffisamment résistant, optez à la place pour la configuration Fortification dans laquelle figurent trois Défenseurs.

PRINCIPES
DU JEU

CHEMINEMENT

FRISE DES 100%

VISITE GUIDÉE

ANALYSES &
TACTIQUES

INVENTAIRE

BESTIAIRE

SUPPLÉMENTS

INDEX

MODE
D'EMPLOI

ÉPISODE 1

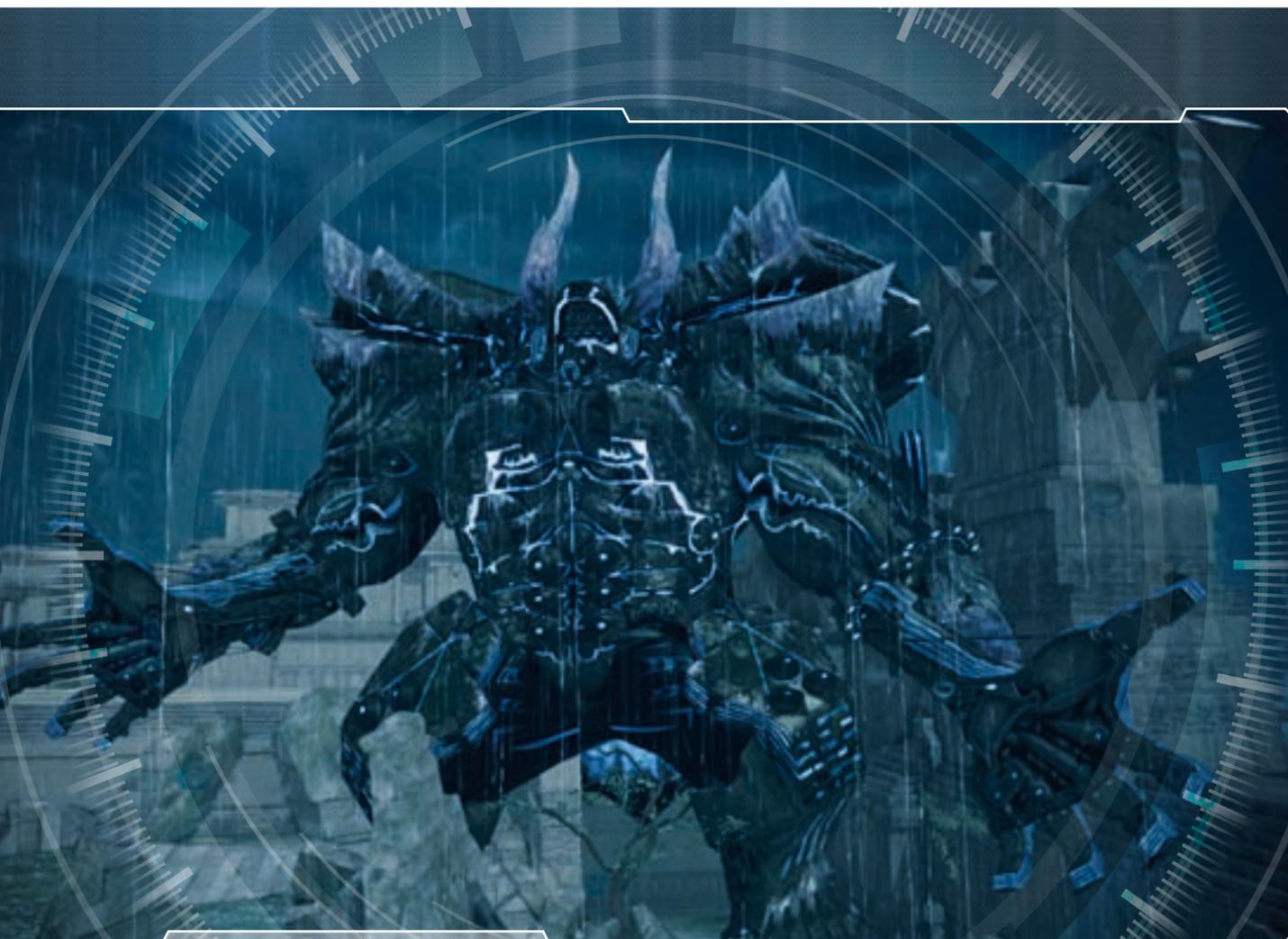
ÉPISODE 2

ÉPISODE 3,
PARTIE 1ÉPISODE 3,
PARTIE 2

ÉPISODE 4

ÉPISODE 5

DERNIER
ÉPISODE



7 Le combat contre Atlas ne vous posera pas de difficulté particulière, à condition que vous ayez pris soin d'activer le dispositif de commande, et que votre équipe compte dans ses rangs un Chevalier dont vous avez développé le potentiel. Si tel est le cas, adoptez dans un premier temps la stratégie Triangle, en veillant à soigner Noel et Serah avec des Potions dès que leur barre de vie passe en dessous des 40% ; une fois qu'Atlas est entré en état de choc, passez en mode Assaut furieux pour l'achever au plus vite. Lors de la séquence de combat cinématique qui s'enclenche ensuite, appuyez sur les touches suivantes : (L), (C), (B), (L), (X/A), (L), (X/A), (L), (X/A). Vous recevez à l'issue de la scène le Fragment d'Atlas ainsi que 2 500 PC.



08

8 Examinez la stèle dans la zone des Quartiers oubliés, à l'extrémité nord-est de la carte. Après la cinématique, récupérez votre récompense de libre choix, puis utilisez la magie mog au niveau de l'objectif pour matérialiser l'Artéfact éclipse. Avancez ensuite jusqu'au prochain objectif (en notant que les Chocobos ont fait leur apparition dans la région), au sud de l'entrée du tunnel ; approchez-vous des barres métalliques et appuyez sur (R1/RB) pour faire apparaître l'Artéfact des retrouvailles (C) (08).

Vous disposez désormais des « clés » des deux portails locaux accessibles à ce

stade du jeu. L'un conduit aux Monts Yaschas (010 AC), et l'autre à la Côte de Sunleth (300 AC). Nous vous recommandons d'explorer d'abord la première région, qui abrite des créatures un peu moins dangereuses que celles de la seconde – même si un détour par la Côte de Sunleth vous permettra de débloquer une capacité très utile (voir « Activités recommandées » sur la page de droite).

Une fois que vous êtes fin prêt, utilisez l'Artéfact éclipse pour activer le portail situé au sud-est des Vestiges antiques ; depuis le Cœur de l'Histoire, sélectionnez comme prochaine destination les Monts Yaschas (010 AC).

LES COMPÉTENCES DE SYNCHRONISATION

Chaque monstre dompté maîtrise une attaque spéciale baptisée « compétence de synchronisation ».

- Le monstre présent à vos côtés sur le champ de bataille est doté d'une barre de « synchronisation » qui apparaît sous sa jauge de PV (C) (09) ; alors que cette dernière est commune à vos trois familiers, leurs barres de synchronisation sont individuelles.



09

- Les jauges de synchronisation se remplissent progressivement, y compris celles des familiers qui n'entrent pas en lice. Vous pouvez accélérer leur vitesse de charge en multipliant les combos.
- À partir du moment où sa jauge de synchronisation est pleine, vous pouvez à tout moment activer l'attaque spéciale d'un familier en appuyant sur (C)/(X). La technique augmente d'autant plus vos chances de recruter la cible que le taux de synchronisation qui s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran est élevé : pour maximiser ce taux, vous devez valider le plus vite possible les commandes apparaissant à l'écran.
- En dehors de leur effet propre, les techniques de synchronisation sont susceptibles d'interrompre voire d'annuler ou de différer les assauts de leur cible – y compris ceux des créatures les plus puissantes.



ACTIVITÉS RECOMMANDÉES

Après avoir terrassé Atlas, vous avez l'occasion d'explorer le secteur sud-ouest des Ruines de Bresha à condition de faire un bref aller-retour sur la Côte de Sunleth.

- Franchissez le portail situé dans les tunnels au sud-ouest des Vestiges antiques et rendez-vous sur la Côte de Sunleth depuis le Cœur de l'Histoire. Avec l'aide d'un Chevalier dont vous avez maximisé le niveau, vous devriez réussir à remporter le difficile combat contre le Flan Royal (voir page 46) ; une fois que vous avez franchi cet obstacle initial, vous n'avez besoin que de quelques minutes pour débloquer le « lancer de Mog » – la raison de votre présence sur place. Revenez ensuite au Cœur de l'Histoire en sélectionnant l'option correspondante dans le menu de pause (notez que le jeu sauvegarde automatiquement votre progression dans la région lors de votre départ).
- Depuis le Cœur de l'Histoire, retournez dans les Ruines de Bresha (005 AC) et suivez les instructions du chapitre Visite guidée (voir page 86) pour pénétrer dans le tunnel au sud-ouest de la carte. Le coffre situé à l'entrée du souterrain renferme l'Arc papillon – une arme pour Serah qui bénéficie d'attributs remarquables et d'une excellente compétence de soutien. L'autre motif de votre venue dans ce secteur est le Loup albinos : ce monstre rare, susceptible d'apparaître à différents endroits de la carte, rôde notamment à proximité du portail sud-ouest (C) (10) – si vous réussissez à capturer un spécimen, vous renforcerez considérablement le potentiel offensif de votre équipe.



10

PRINCIPES
DU JEU

CHEMINEMENT

FRISE DES 100%

VISITE GUIDÉE

ANALYSES &
TACTIQUES

INVENTAIRE

BESTIAIRE

SUPPLÉMENTS

INDEX

MODE
D'EMPLOI

ÉPISODE 1

ÉPISODE 2

ÉPISODE 3,
PARTIE 1ÉPISODE 3,
PARTIE 2

ÉPISODE 4

ÉPISODE 5

DERNIER
ÉPISODE

NÉO-BODHUM / 003 AC

Vous avez la possibilité d'explorer l'intégralité de la région dès votre premier séjour sur place ; pour autant, la ville d'adoption de Serah recèle quelques secrets qui ne se dévoilent qu'à l'occasion d'une seconde visite.



La zone de l'Estran devient accessible à partir du moment où vous mettez la main sur l'Artéfact du géant au cours de l'aventure principale.

LISTE DES TRÉSORS

ICONE	CONTENU
①	Potion (x3)
②	Plan de Néo-Bodhum
③	Analyseur
④	Queue de phénix
⑤	300 gils
⑥	Légume Gysahl (x2)
⑦	Bracelet de fer
⑧	Queue de phénix

OBJETS NOTABLES

ICONE	NOM	NOTES
①	Couteau de Lightning	Obtenu au cours de l'aventure principale.
②	Artéfact du géant	Obtenu au cours de l'aventure principale.
③	Trousse de secours	Objet clé de la quête annexe Prisme du cœur.
④	Cœur de Graviton alpha	À matérialiser avec la magie mog ; objet clé de la quête des cœurs de Graviton.

LISTE DES FRAGMENTS

NOM	OBTENTION
Fragment de Gogmagog alpha	Au cours de l'aventure principale.
Fragment de Gogmagog bêta	
Prisme du cœur	Voir les entrées correspondantes.
Cœur de Graviton alpha	

MONSTRES AUTOCHTONES

NOM	BUTIN (COURANT/RARE)	NOTES
Exoray (SOI – 10%)	Goutte de force/ Goutte de magie	Apparaît très rarement dans les zones de l'Estran et de la Plage après votre premier passage dans la région.
Gorgonopside (ATT – 15%)	Potion/ Poignet de force	Relativement faible. Utilisez une stratégie très offensive.
Méiobenthos (ATT – 15%)	Potion/ Queue de phénix	Ne se manifestent plus après le premier combat contre Gogmagog.
Necton (RAV – 15%)	Potion/ Queue de phénix	
Soldat de Pulse (DÉF – 15%)	Potion/ Bracelet de fer	Perd le bénéfice de sa quasi-immunité contre les dégâts physiques et magiques quand il entre en état de choc. Remplissez au plus vite sa jauge de combos.
Sarracénie (ATT – 20%)	Queue de phénix/ Queue de phénix	Ne se montre que dans la zone de l'Estran.
Crapaud wasabi (RAV – 20%)	Potion/Potion	Apparaît fréquemment et en nombre. Utilisez une stratégie très offensive.
Crapaud piment (RAV – 15%)	Potion/ Queue de phénix	Peu commun. S'invite dans les combats après votre premier passage dans la région.

RÉSUMÉ DES OBJECTIFS PRINCIPAUX

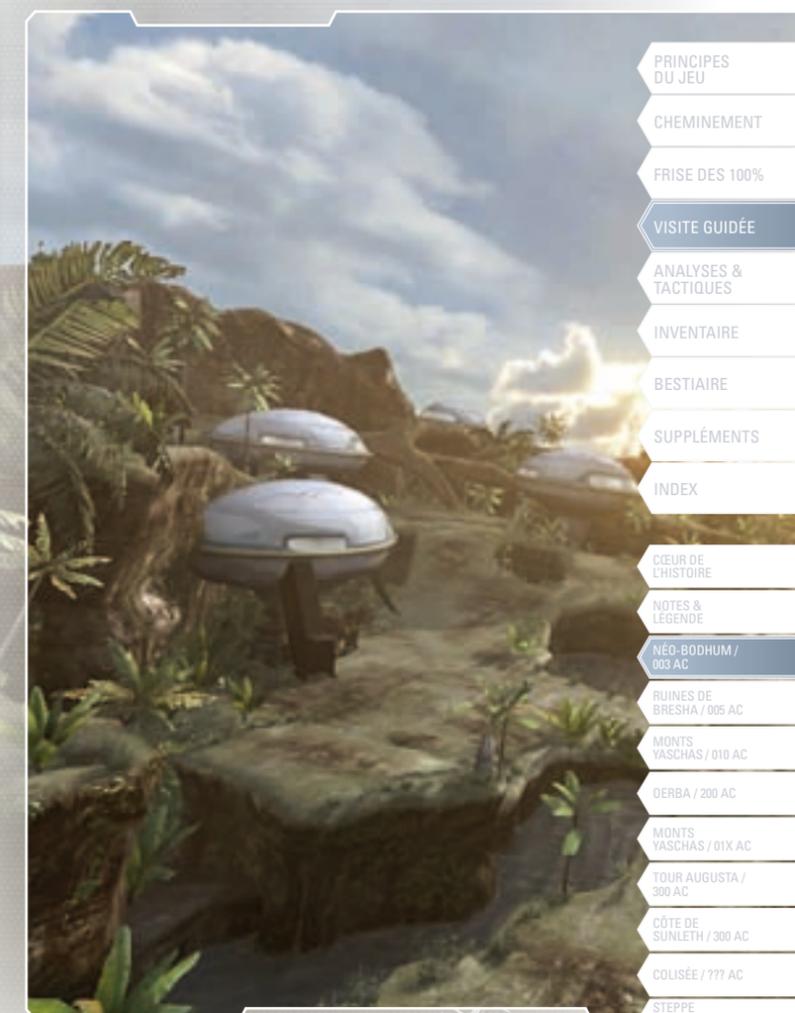
- Repoussez l'attaque des monstres sur la plage ; rendez-vous au nord des Falaises sinueuses pour affronter Gogmagog, puis interagissez avec l'objet céleste sur le Site de la météorite.
- Partez à la recherche de l'artéfact sur la Place du village en suivant les différentes pistes ; après avoir interrogé le garçon sur les Falaises sinueuses, entrez dans le QG du NORA et examinez le miroir.
- Retournez sur le Site de la météorite pour en découdre une seconde fois avec Gogmagog, puis quittez les lieux en activant le portail.
- Le cheminement complet de la région vous attend à la page 30.

FRAGMENT : PRISME DU CŒUR



01

Après avoir obtenu l'Artéfact du géant au cours de l'aventure principale, parlez à Nell au nord-est de la Place du village pour initier cette quête annexe. La Trousse de secours qu'a égarée l'infirmière se trouve dans un coffre cubique au nord-ouest des Falaises sinueuses (en haut de la pente en partant du coffre sphérique – 01). Ramenez l'objet à sa propriétaire pour recevoir le fragment Prisme du cœur et 50 PC.



FRAGMENT : CŒUR DE GRAVITON ALPHA

Ce fragment lévite au-dessus d'une plaque métallique dans la zone de l'Estran (voir page 57). Vous ne pouvez vous en emparer qu'après l'avoir matérialisé à l'aide de la magie mog (un pouvoir que vous débloquez dans les Ruines de Bresha en 005 AC). Son acquisition s'accompagne d'un bonus de 500 PC.

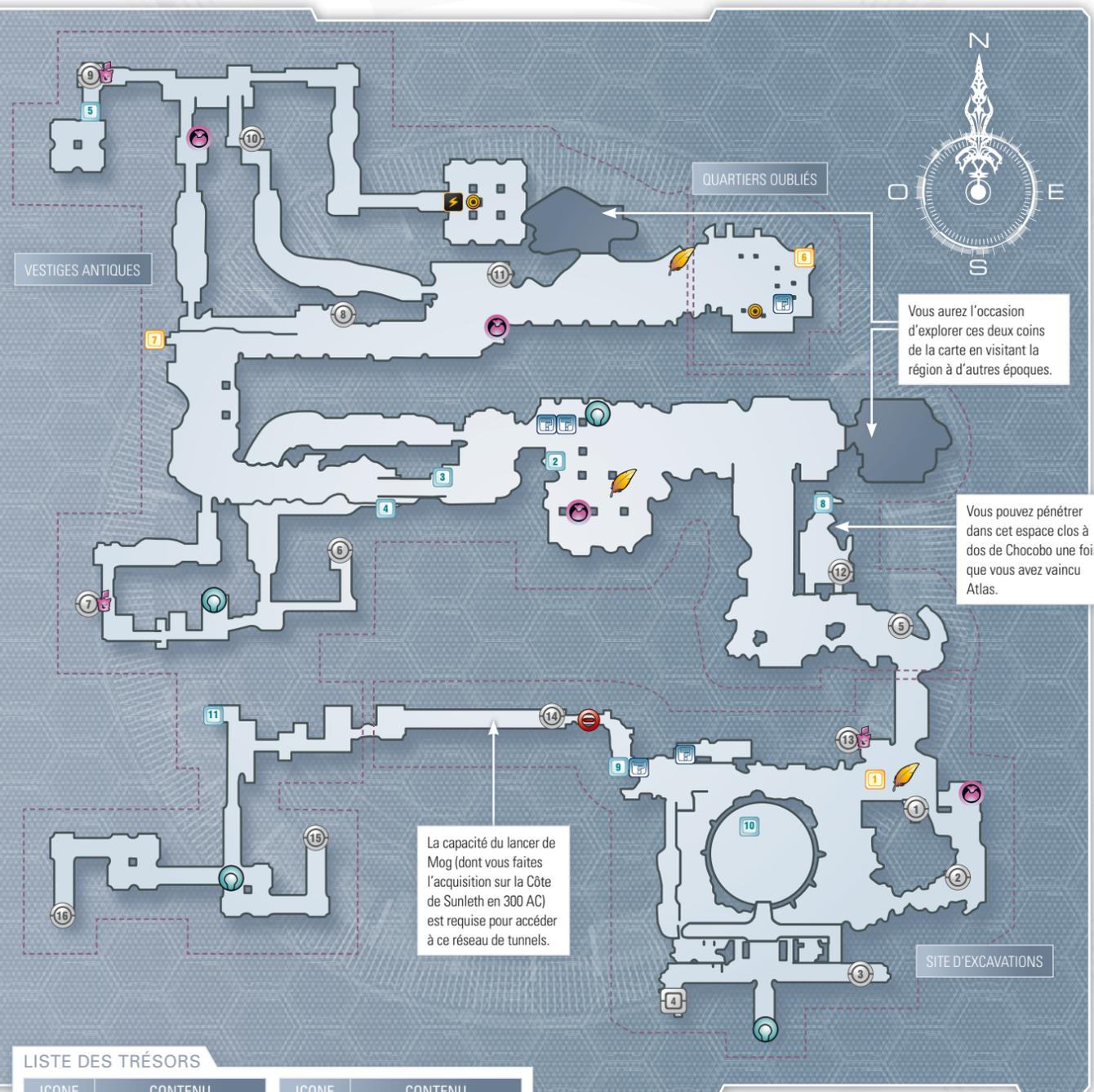
POINTS D'INTÉRÊT

- Une brève scène montre Gadot accueillant Serah lorsque vous revenez pour la première fois à Néo-Bodhum depuis le Cœur de l'Histoire.
- Habitat privilégié des Crapauds wasabi et des Sarracénie, la zone de l'Estran est un terrain de chasse idéal pour accumuler des Potions et, dans une moindre mesure, des Queues de phénix.
- Les joueurs les plus motivés peuvent s'atteler à capturer l'insaisissable Exoray ; ce monstre Soigneur constitue une recrue de choix, mais vous êtes susceptible de livrer une bonne dizaine de combats avant d'en rencontrer un spécimen (limitez votre champ de recherche à la Plage et à l'Estran) – pour couronner le tout, vous n'avez qu'une chance sur dix de recevoir son cristal à l'issue de votre duel.

PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
FRISE DES 100%
VISITE GUIDÉE
ANALYSES & TACTIQUES
INVENTAIRE
BESTIAIRE
SUPPLÉMENTS
INDEX
CŒUR DE L'HISTOIRE
NOTES & LÉGENDE
NÉO-BODHUM / 003 AC
RUINES DE BRESHA / 005 AC
MONTS YASCHAS / 010 AC
DERBA / 200 AC
MONTS YASCHAS / 01X AC
TOUR AUGUSTA / 300 AC
CÔTE DE SUNLETH / 300 AC
COLISÉE / ??? AC
STEPPE D'ARCHYLTE / ??? AC
FORTUNA / ??? AC
RUINES DE BRESHA / 300 AC
MONTS YASCHAS / 110 AC
ACADEMIA / 400 AC
MONTS YASCHAS / 100 AC
CÔTE DE SUNLETH / 400 AC
TOUR AUGUSTA / 200 AC
ACADEMIA / 4XX AC
PICS INFÂMES / 200 AC
PICS INFÂMES / 010 AC
DERBA / 300 AC
DERBA / 400 AC
ABÎME DU TEMPS / ??? AC
MONDE AGONISANT / 700 AC
NÉO-BODHUM / 700 AC
RUINES DE BRESHA / 100 AC
ACADEMIA / 500 AC
VALHALLA / ??? AC

RUINES DE BRESHA / 005 AC

En plus de proposer un nombre conséquent de quêtes annexes (dont la plupart peuvent être accomplies dès votre premier passage sur place), cette région offre également quelques beaux spécimens de monstres à capturer.



Vous aurez l'occasion d'explorer ces deux coins de la carte en visitant la région à d'autres époques.

Vous pouvez pénétrer dans cet espace clos à dos de Chocobo une fois que vous avez vaincu Atlas.

La capacité du lancer de Mog (dont vous faites l'acquisition sur la Côte de Sunleth en 300 AC) est requise pour accéder à ce réseau de tunnels.

LISTE DES TRÉSORS

ICONE	CONTENU	ICONE	CONTENU
①	Ceinture noire	⑨	Pendentif étoilé
②	350 gils	⑩	Casquette orange
③	400 gils	⑪	Queue de phénix
④	Sceau Départ	⑫	Goutte de force (x8)
⑤	Potion (x2)	⑬	Analyseur
⑥	Goutte de magie (x8)	⑭	Puce de vitalité (x10)
⑦	Bracelet runique	⑮	Arc papillon
⑧	Légume Gysahl (x2)	⑯	Corne de licorne

LISTE DES FRAGMENTS

NOM	OBTENTION
Cristal délicat	Résolvez l'anomalie au niveau du dispositif de commande.
Fragment d'Atlas	Terrassez Atlas après l'avoir affaibli.
Union mystique	Voir les entrées correspondantes.
Fragment de Ghost	
Cœur de Graviton bêta	
Ars symphonica	
Vita lyrica	
Anima miseria	

OBJETS NOTABLES

ICONE	NOM	NOTES
①	Plan des Ruines de Bresha	Reçu à l'issue d'une discussion avec Alyssa peu après votre arrivée dans la région.
②	Artéfact primitif	À matérialiser avec la magie mog, quand vous venez d'acquies ce pouvoir près du portail au sud des Vestiges antiques.
③	Capsule expérimentale	Cachées dans deux coffres sphériques des Vestiges antiques ; objets clés liés de la quête annexe Union mystique.
④	Capsule expérimentale	
⑤	Ghost (ennemi)	Ce Cie'th est la cible de chasse de la mission Fragment de Ghost.
⑥	Artéfact éclipse	Disponible après la défaite d'Atlas ; déverrouille le portail des Monts Yaschas (010 AC), au sud des Vestiges antiques.
⑦	Artéfact des retrouvailles	Disponible après la défaite d'Atlas ; déverrouille le portail de la Côte de Sunleth (300 AC) dans le tunnel ouest.
⑧	Cœur de Graviton bêta	À matérialiser avec la magie mog ; objet clé de la quête des cœurs de Graviton.
⑨	Notes personnelles	Caché dans un coffre cubique déphasé ; objet clé de la quête annexe Ars symphonica.
⑩	Clé de la cellule	À récupérer dans un coffre sphérique inaccessible en lançant Mog ; voir l'entrée « Tunnels sud-ouest » pour plus de détails.
⑪	Communicateur militaire	Objet clé de la quête annexe Vita lyrica.

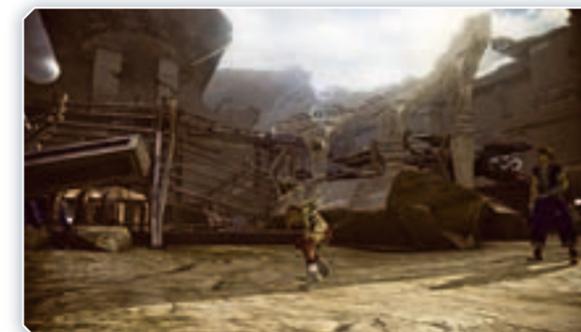
MONSTRES AUTOCHTONES

NOM	BUTIN (COURANT/RARE)	NOTES
Loup albinos (RAV – 15%)	Queue de phénix/ Éclat de vie	Ces monstres rares et potentiellement dangereux se manifestent après votre premier passage dans la région ; ils n'apparaissent pas dans les tunnels ouest et nord-ouest. Affrontez-les avec la stratégie Triangle.
Svarog (ATT – 10%)	Goutte universelle/ Pendentif étoilé	
Amanojaku (TAC – 10%)	Éclat universel/ Peau épaisse	Adversaire sans grande consistance. Peut soigner ses alliés ou lui-même.
Notsugo (RAV – 10%)	Éclat universel/ Peau épaisse	
Caït Sith (SOI – 30%)	Goutte universelle/ Éclat de pot	Relativement coriace. Mettez-le rapidement en état de choc à l'aide de la stratégie Assaut furieux.
Dendrobium (SAB – 10%)	Antidote/ Éclat de pot	N'apparaît pas dans les tunnels des Vestiges antiques.
Galkimasera (RAV – 30%)	Goutte universelle/ -	
Gremlin (RAV – 30%)	Goutte universelle/ -	Apparaît uniquement dans les tunnels des Vestiges antiques.
Hoplite (ATT – 15%)	Bouillon universel/ Tourillon radial	
Méiobenthos (ATT – 15%)	Potion/ Queue de phénix	Peut surgir dans les tunnels ouest et nord-ouest. Ne se manifeste plus après votre premier passage dans la région.
Necton (RAV – 15%)	Potion/ Queue de phénix	
Chevalier de Pulse (DÉF – 15%)	Bouillon universel/ Tourillon radial	Apparaît uniquement dans les tunnels. Mettez-le au plus vite en état de choc en passant d'Assaut furieux au mode Rafale furieuse, puis effectuez l'opération inverse pour clore rapidement les débats.
Uridimmu (ATT – 15%)	Remède/ Goutte universelle	N'apparaît pas dans les tunnels ouest et nord-ouest.

RÉSUMÉ DES OBJECTIFS PRINCIPAUX

- Après avoir triomphé de Paradoxe Alpha, parlez à Alyssa au nord-est du Site d'excavations puis rendez-vous auprès du dispositif de commande au nord des Vestiges antiques.
- Surmontez l'épreuve du labyrinthe temporel, puis actionnez le dispositif avant d'affronter Atlas. À l'issue du combat, parlez à Alyssa dans les Vestiges antiques.
- Récupérez l'Artéfact éclipse et l'Artéfact des retrouvailles, puis activez l'un des deux portails accessibles pour poursuivre l'aventure.
- Le cheminement complet de la région vous attend à la page 34.

TUNNELS SUD-OUEST



Le coffre inaccessible au nord du Site d'excavations renferme la Clé de la cellule, un objet qui ouvre l'accès au réseau de tunnels au sud-ouest de la carte. Vous pouvez vider cette sphère de son contenu en recourant au « lancer de Mog » (01), une capacité dont vous faites l'acquisition lors de votre séjour sur la Côte de Sunleth.

L'exploration de ce secteur optionnel des Ruines de Bresha permet notamment de mener à bien la quête annexe Vita lyrica, et de récupérer l'Arc papillon – cette arme cachée dans un coffre jouit d'excellentes caractéristiques. Le réseau de tunnels sud-ouest abrite également un nouveau portail, qui se déverrouille à l'aide d'un Artéfact primitif et conduit aux Ruines de Bresha (300 AC). Enfin, ces souterrains hébergent plusieurs créatures rares que vous souhaitez peut-être ajouter à votre collection de monstres.

PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

FRISE DES 100%

VISITE GUIDÉE

ANALYSES & TACTIQUES

INVENTAIRE

BESTIAIRE

SUPPLÉMENTS

INDEX

CŒUR DE L'HISTOIRE

NOTES & LÉGENDE

NÉO-BODHUM / 003 AC

RUINES DE BRESHA / 005 AC

MONTS YASCHAS / 010 AC

DERBA / 200 AC

MONTS YASCHAS / 01X AC

TOUR AUGUSTA / 300 AC

CÔTE DE SUNLETH / 300 AC

COLISÉE / ??? AC

STEPPE D'ARCHYLTE / ??? AC

FORTUNA / ??? AC

RUINES DE BRESHA / 300 AC

MONTS YASCHAS / 110 AC

ACADEMIA / 400 AC

MONTS YASCHAS / 100 AC

CÔTE DE SUNLETH / 400 AC

TOUR AUGUSTA / 200 AC

ACADEMIA / 4XX AC

PICS INFÂMES / 200 AC

PICS INFÂMES / 010 AC

DERBA / 300 AC

DERBA / 400 AC

ABÎME DU TEMPS / ??? AC

MONDE AGONISANT / 700 AC

NÉO-BODHUM / 700 AC

RUINES DE BRESHA / 100 AC

ACADEMIA / 500 AC

VALHALLA / ??? AC

01

FRAGMENT : UNION MYSTIQUE

Parlez au Capitaine près de Chocolina et du portail au sud des Vestiges antiques pour initier cette quête annexe. Vous mettrez la main sur les objets que vous réclame le soldat en fouillant le coffre à gauche de l'entrée du tunnel ouest (faites-le apparaître en utilisant la magie mog), puis celui au bout de la première impasse, dans le même tunnel (descendez les immenses « marches » pour l'atteindre – [O] 02). Une fois que vous avez récupéré les Capsules, adressez-vous de nouveau au capitaine pour obtenir le fragment Union mystique et 100 PC.



02

FRAGMENT DE GHAST

Près du portail sud, vous rencontrez un garde du nom de Chester qui vous confie la tâche de terrasser un monstre spécifique. Votre cible rôde dans le coin nord-ouest de la carte (à proximité du coffre sphérique contenant le Pendentif étoilé – [O] 03) : si vous vous mesurez au Ghast dès votre premier passage dans la région, employez la stratégie Triangle pour réduire la quantité globale de dégâts qu'il vous inflige (notamment avec son sort Feu?), et consommez régulièrement des Potions. À l'issue du combat, vous recevez le Fragment de Ghast et 600 PC.



03

FRAGMENT :
ARS SYMPHONICA

Prérequis : Vaincre Atlas ; terminer les quêtes Union mystique et Fragment de Ghast.

Cette mission vous est confiée par Cordelia, une civile qui débambule dans la partie sud du Site d'excavations. Vous la mènerez à bien en quelques secondes à peine : récupérez les Notes personnelles dans le coffre cubique situé dans le centre des opérations au nord-ouest de la zone (vous devez le matérialiser à l'aide de la magie mog), puis rapportez-les à la jeune femme pour hériter du fragment Ars symphonica ainsi que de 100 PC.



FRAGMENT : VITA LYRICA

Prérequis : Être capable de lancer Mog.

Ouvrez la grille du réseau de tunnels sud-ouest (voir la page précédente), puis parlez au dénommé Morris qui monte la garde à l'entrée de l'entrepôt dans le centre des opérations. L'objet qu'il vous demande de récupérer se trouve précisément dans les souterrains sud-ouest, dans un coffre sphérique que vous devez matérialiser avec la magie mog. Remettez au soldat son Communicateur militaire pour recevoir le fragment Vita lyrica ainsi que 200 PC.

FRAGMENT : ANIMA MISERIA

Prérequis : Terrasser Atlas ; remplir les quêtes annexes Union mystique, Ars symphonica et Fragment de Ghast.

Cette mission vous est confiée par Jed dans les Quartiers oubliés : pour la remplir, vous devez voyager jusqu'aux Ruines de Bresha (300 AC) (une région optionnelle accessible depuis le portail des tunnels sud-ouest). Une fois sur place, rendez-vous dans les Quartiers oubliés et examinez la fleur à l'est du Chocobo et du dénommé Lex. Rapportez le Pétale d'argent à Jed en l'an 005 AC pour recevoir le fragment Anima miseria et 200 PC.

FRAGMENT :
CŒUR DE GRAVITON BÊTA

Prérequis : Vaincre Atlas.

Ce fragment repose directement sur le terrain, dans l'espace clos au sud-est des Vestiges antiques. Franchissez la paroi à dos de Chocobo (élanchez-vous depuis la rampe au coin nord-ouest du mur d'enceinte et maintenez [O]/[B] – [O] 04), puis emparez-vous du cœur de Graviton près du mur nord après l'avoir matérialisé avec la magie mog. Laissez-vous tomber depuis l'une des deux ouvertures au sud (fouillez le coffre au passage) pour retourner dans l'allée principale.



04

MONSTRES NOTABLES

- Faites du recrutement du Chevalier de Pulse (rebaptisé Chevalier dans les menus) une priorité – lors de vos duels, mettez-le au plus vite en état de choc en passant de la stratégie Assaut furieux au mode Rafale furieuse après le premier tour de jeu. Au niveau maximal, ce monstre Défenseur de type Précoce possède un nombre impressionnant de PV ; pour compléter son cristarium, vous aurez besoin de seulement 28 Boulons universels, des catalyseurs mécaniques de rang 1 que relâchent fréquemment les Hoplite et les Chevaliers de Pulse eux-mêmes.
- Les tunnels sud-ouest sont l'habitat privilégié du Loup albinos, une créature craintive susceptible de se manifester à partir du moment où vous avez rempli les objectifs principaux dans la région. Doté d'un bon potentiel, ce monstre Ravageur fera un allié de poids une fois que vous aurez amélioré ses attributs en dépensant quelques éclats (des catalyseurs organiques de rang 2) dans son cristarium.

FIN PARADOXALE :
UNE ERREUR COLOSSALE

Battre Atlas sans avoir actionné le dispositif de commande représente un défi de taille, que vous pourrez relever si Serah et Noel possèdent respectivement au moins 3 000 et 3 800 PV ; la présence à vos côtés d'une Bête-bunker (de niveau 30 au minimum), d'un Dragonier (développé au maximum) et éventuellement d'un Soigneur efficace vous facilitera la tâche.

Rendez-vous dans les Ruines de Bresha (005 AC) depuis le Cœur de l'Histoire, après avoir fermé les portails de la région à l'aide du Sceau Cicatrices (un objet à récupérer dans les Monts Yaschas (010 AC) – voir la double page suivante). Après le combat initial, frayez-vous directement un chemin jusqu'au colosse, sans l'affaiblir au préalable.

Doté d'un éventail d'actions limité, Atlas se contente de vous asséner de puissants assauts physiques – passez en mode Fortification (DÉF+DÉF+DÉF) juste avant que ses immenses poings ne s'abattent sur vous pour minimiser les dégâts que vous subissez. Adoptez la

configuration Sécurité (SOI+SOI+ATT) ou déployez trois Soigneurs (en prenant garde le cas échéant de ne pas laisser la jauge de combos se vider) pour panser les blessures de l'équipe. Votre adversaire opposant une forte résistance aux altérations d'état et se montrant capable d'effacer vos bonus, vous pouvez vous passer des services du Saboteur et du Tacticien pour ce combat.

Dès que le géant vous laisse un instant de répit, affaiblissez-le à l'aide de la stratégie Assaut furieux ; votre persévérance et la hausse constante de son taux de dégâts (malgré sa résistance aux combos très élevée) finiront par avoir raison de lui. En terrassant la machine de guerre à la loyale, vous débloquent la fin paradoxale « Une erreur colossale » et vous obtenez le fragment correspondant ; en plus d'une récompense de 11 000 PC, vous avez également 5% de chances d'hériter d'un Bracelet d'or sur la page du butin.

POINTS D'INTÉRÊT

- Lors de votre premier passage dans la région, vous avez l'occasion d'assister à deux scènes « Live » optionnelles en parlant avec votre compagnon à deux endroits spécifiques : au bout de l'impasse à l'est du tunnel ouest (près du coffre sphérique renfermant huit Gouttes de magies), et dans la petite salle au coin nord-ouest de la carte.
- Les tunnels nord-ouest sont un terrain de chasse privilégié pour accumuler des catalyseurs mécaniques de rang 1 ; notez que les rencontres avec les Hoplite sont plus fructueuses de ce point de vue que celles avec les Chevaliers de Pulse. Les Galkimaser et les Gremlin pullulent dans les allées des Vestiges antiques – ces deux variétés de monstres relâchent des Gouttes universelles en butin courant.
- Un cercle lumineux jaune apparaît sur la passerelle surélevée au sud du Site d'excavations après la résolution du paradoxe local ; lorsque vous chevauchez un Chocobo, vous pouvez vous élaner depuis cette marque pour redescendre au niveau inférieur en effectuant un bond spectaculaire.

PRINCIPES
DU JEU

CHEMINEMENT

FRISE DES 100%

VISITE GUIDÉE

ANALYSES &
TACTIQUES

INVENTAIRE

BESTIAIRE

SUPPLÉMENTS

INDEX

CŒUR DE
L'HISTOIRENOTES &
LÉGENDENÉO-BODHUM /
003 ACRUINES DE
BRESHA / 005 ACMONTS
YASCHAS / 010 AC

GERBA / 200 AC

MONTS
YASCHAS / 01X ACTOUR AUGUSTA /
300 ACCÔTE DE
SUNLETH / 300 AC

COLISÉE / ??? AC

STEPPE
D'ARCHYLTE /
??? AC

FORTUNA / ??? AC

RUINES DE
BRESHA / 300 ACMONTS
YASCHAS / 110 ACACADEMIA /
400 ACMONTS
YASCHAS / 100 ACCÔTE DE
SUNLETH / 400 ACTOUR AUGUSTA /
200 ACACADEMIA /
4XX ACPICS INFÂMES /
200 ACPICS INFÂMES /
010 AC

GERBA / 300 AC

GERBA / 400 AC

ABÎME DU
TEMPS / ??? ACMONDE
AGONISANT /
300 ACNÉO-BODHUM /
700 ACRUINES DE
BRESHA / 100 ACACADEMIA /
500 ACVALHALLA /
??? AC

89

STRATÉGIES & RÔLES

ANALYSE DES RÔLES

À chacun des six rôles est associé un bonus spécifique, qui profite à la fois au personnage exerçant la fonction en question et, dans une moindre mesure, à ses partenaires.

En atteignant de nouveaux stades d'évolution sur leur cristarium, les membres de l'équipe ont l'occasion d'améliorer à deux reprises la qualité du bonus de chaque rôle. Il existe également des accessoires (un par fonction) qui augmentent les effets de ces bonus, mais en faveur de leur seul détenteur.

Lorsque plusieurs alliés occupent une même fonction, les bonus du rôle en question s'additionnent. Par exemple, dans une stratégie avec deux Attaquants (sans accessoire) qui ont débloqué le bonus +1, le bonus total pour chacun d'eux se chiffre à : 110% (leur propre bonus +1) + 5% (le bonus octroyé par leur collègue) = 115%, ce qui correspond à un multiplicateur de dégâts de 2,15. Le Défenseur fait exception à la règle : dans le cas de deux d'entre eux dotés du bonus de base (et sans accessoire), le calcul s'effectue comme suit : $0,60 \times 0,93 = 0,56$, soit un bonus global de 44% pour chacun.

ATTAQUANT

Doté de puissantes attaques non-élémentaires, l'Attaquant inflige de lourds dégâts à ses cibles ; ses compétences ont pour principale propriété de ralentir la déplétion de la jauge de combos.

Les bonus de rôle de l'Attaquant augmentent les dégâts infligés par tous les types d'assaut.

BONUS DE RÔLE DE L'ATTAQUANT

NIVEAU	BONUS DE DÉGÂTS	BONUS AUX ALLIÉS	AVEC LE RUBIS D'ATTAQUANT
Par défaut	+100%	+5%	+105%
Bonus +1	+110%	+5%	+115%
Bonus +2	+120%	+8%	+125%

RAVAGEUR

Le Ravageur est chargé d'accroître le taux de dégâts des ennemis, avant et pendant leur état de choc ; il bénéficie à cet effet d'une large palette de sorts magiques, et de quelques attaques physiques. En contrepartie, il est incapable de maintenir le niveau de la jauge de combos. Les assauts du Ravageur permettent d'exploiter les faiblesses élémentaires des adversaires ; pour maximiser leur efficacité, infligez à vos cibles le malus Vulnérabilité.

Les bonus de rôle du Ravageur augmentent l'impact des actions de l'équipe sur le taux de dégâts.

BONUS DE RÔLE DU RAVAGEUR

NIVEAU	BONUS DE COMBOS	BONUS AUX ALLIÉS	AVEC SAPHIR DE RAVAGEUR
Par défaut	+1,0%	+0,1%	+1,5%
Bonus +1	+2,0%	+0,1%	+2,5%
Bonus +2	+3,0%	+0,2%	+3,5%

DÉFENSEUR

Le Défenseur concentre sur sa personne l'attention et les coups des ennemis en les provoquant ; ces derniers ne peuvent à nouveau choisir librement leur cible qu'à partir du moment où vous retirez le Défenseur de l'équipe. Ses compétences de type Garde améliorent sa résistance aux dégâts et lui permettent de protéger efficacement ses alliés plus fragiles.

Les bonus de rôle du Défenseur augmentent la résistance à tous les types de dégâts (physiques, magiques ou de lésions).

BONUS DE RÔLE DU DÉFENSEUR

NIVEAU	RÉDUCTION DES DÉGÂTS (NORMAUX/DE LÉSION)	BONUS AUX ALLIÉS (NORMAUX/DE LÉSION)	AVEC TOPAZE DE DÉFENSEUR (NORMAUX/DE LÉSION)
Par défaut	-40/-30%	-7/-5%	-43/-33%
Bonus +1	-45/-33%	-7/-5%	-48/-36%
Bonus +2	-50/-36%	-9/-7%	-53/-39%

SOIGNEUR

Le Soigneur panse les blessures des alliés ; concrètement, il régénère les jauges de PV, ranime ses compagnons mis KO et guérit les altérations d'état. Lors de chaque combat, vous devez trouver le juste équilibre entre sécurité et prise de risques ; quand votre équipe est trop affaiblie pour arracher la victoire, faites appel aux talents du Soigneur pour la remettre sur pied.

Les bonus de rôle du Soigneur augmentent la puissance des sorts de soin, ainsi que de la compétence Garde vitale du Défenseur.

BONUS DE RÔLE DU SOIGNEUR

NIVEAU	BONUS DE SOIN	BONUS AUX ALLIÉS	AVEC ÉMERAUDE DE SOIGNEUR
Par défaut	+10%	+5%	+15%
Bonus +1	+20%	+5%	+25%
Bonus +2	+30%	+8%	+35%

TACTICIEN

Le Tacticien confère aux membres de l'équipe des effets bénéfiques qui améliorent leurs performances. Ces bonus peuvent être défensifs (résistance accrue aux différents types de dégâts ou aux altérations d'état) ou offensifs (augmentation de la puissance ou association d'un élément aux attaques des alliés).

Appliquez les effets bénéfiques au début des batailles qui s'annoncent longues et éprouvantes. Les bonus ayant une durée d'action limitée, vous aurez parfois besoin de les rafraîchir en cours de combat en appelant le Tacticien à vos côtés.

Les bonus de rôle augmentent la durée des effets bénéfiques octroyés par le Tacticien.

BONUS DE RÔLE DU TACTICIEN

NIVEAU	DURÉE DES EFFETS	BONUS AUX ALLIÉS	AVEC AMÉTHYSTE DE TACTICIEN
Par défaut	+0%	+5%	+20%
Bonus +1	+15%	+5%	+35%
Bonus +2	+30%	+8%	+50%

SABOTEUR

Le Saboteur affaiblit ses ennemis à l'aide d'altérations d'état. Il peut également effacer les bonus dont ils bénéficient, soit en lançant le sort Dissipation, soit en leur infligeant les altérations opposées – le malus Fragilité annulant par exemple l'effet Bouclier. Le Saboteur contrôlé par l'ordinateur devient plus efficace à partir du moment où vous avez identifié sur les fiches des nouveaux ennemis leurs éventuelles immunités aux altérations d'état.

Les assauts du Saboteur ont pour effet de maintenir le niveau de la jauge de combos, mais aussi d'augmenter le taux de dégâts. Ses sorts ont également la particularité de causer des dégâts de lésions – une propriété intéressante lorsque vous faites face à des adversaires très résistants dotés de la faculté de se soigner.

Les bonus de ce rôle augmentent le taux de réussite des compétences telles que les sorts du Saboteur ou la Provocation.

BONUS DE RÔLE DU SABOTEUR

NIVEAU	TAUX DE RÉUSSITE	BONUS AUX ALLIÉS	AVEC OPALE DE SABOTEUR
Par défaut	+0%	+5%	+20%
Bonus +1	+15%	+5%	+35%
Bonus +2	+30%	+8%	+50%

LES COMPÉTENCES

Les compétences se divisent en trois grandes catégories :

- Les **compétences actives** s'acquièrent en faisant évoluer les cristariums ; vous pouvez les sélectionner manuellement dans le menu des commandes durant les combats.
- Les **compétences automatiques** se débloquent elles aussi dans les cristariums ; exécutées automatiquement par l'IA, elles sont parfois amenées à remplacer les

commandes que vous choisissez : par exemple, si vous donnez l'ordre à un Attaquant de frapper un ennemi qui vient d'entrer en état de choc, la première « Attaque » de la liste d'instructions se transforme en un « Catapultage ».

- Les **compétences de soutien** sont conférées par les pièces d'équipement ou, dans le cas des monstres domptés, s'obtiennent en faisant évoluer les cristariums (notez que la plupart des compétences de soutien des monstres peuvent être transmises par le biais de la fusion – voir page 224).

LES COMPÉTENCES D'ATTAQUANT

COMPÉTENCES ACTIVES

NOM	COÛT ATB	FUSION	MODIFICATEUR	BONUS DE COMBO	COUPE	GARDE	NOTES
Attaque	1	-	1,1	0,5	25	25	Inflige à la cible des dégâts physiques proportionnels à la Force de l'Attaquant.
Fauchage	2	-	1,8	0,5	25	25	Inflige des dégâts physiques aux ennemis à portée ; pour une efficacité maximale, visez un groupe resserré.
Ruine	1	✓	1,1	0,5	15	15	Inflige des dégâts magiques non-élémentaires à une cible.
Ruine²	3	✓	2,2	0,5	15	15	Comme Ruine, mais avec des dégâts de zone.
Vampirisme	1	-	1,1	0,5	25	25	Inflige des dégâts physiques à une cible et en absorbe une partie pour regagner des PV.
Table rase	3	-	2,3	0,5	25	40	Inflige des dégâts physiques à la cible et aux ennemis proches tout en les repoussant.
Javelot Météore	Tous	-	0,8x4 (état de choc : 2,2x4)	0	40	90	Compétence exclusive à Noel. Sa puissance est proportionnelle au taux de dégâts et à la taille de la jauge ATB. Déclenchez-la de préférence juste avant la fin d'un état de choc, car son exécution vide la jauge de combos.

COMPÉTENCES AUTOMATIQUES

NOM	FUSION	NOTES	NOM	FUSION	NOTES
Barrière rivale	-	Quand la cible bénéficie de Barrière, triple quasiment la Force, octroie Barrière et prive la cible de ce bonus.	Choc tardif	✓	Augmente la puissance de la commande Attaque quand l'ennemi est sur le point de sortir d'un état de choc.
Bouclier rival	-	Quand la cible bénéficie de Bouclier, triple quasiment la Force, octroie Bouclier et prive la cible de ce bonus.	Chocs blessants	-	Permet d'infliger aux ennemis en état de choc des Lésions réduisant les PV max.
Bravoure rivale	-	Quand la cible bénéficie de Bravoure, triple quasiment la Force, octroie Bravoure et prive la cible de ce bonus.	Chocs vampiriques	-	Permet d'effectuer des attaques qui absorbent les PV des ennemis en état de choc.
Brise-Défaillance	-	Augmente la Force d'environ 30% quand la cible souffre de l'altération Défaillance.	Coup de grâce	✓	Permet parfois de vaincre d'un seul coup un ennemi dont les PV sont bas.
Brise-Fragilité	-	Augmente la Force d'environ 30% quand la cible souffre de l'altération Fragilité.	Coup surprise	✓	Double quasiment la puissance des attaques normales quand leur auteur n'est pris pour cible par aucun ennemi hors état de choc. L'Attaquant a donc plus de chances d'exploiter cette compétence quand il combat aux côtés d'un Défenseur.
Brise-Lenteur	-	Augmente la Force d'environ 30% quand la cible souffre de l'altération Lenteur.	Férocité	✓	Recharge la jauge ATB d'un segment à chaque ennemi vaincu.
Brise-Malédiction	-	Augmente la Force d'environ 30% quand la cible souffre de l'altération Malédiction.	Foi rivale	-	Quand la cible bénéficie de Foi, triple quasiment la Force, octroie Foi et prive la cible de cet effet.
Brise-Oubli	-	Augmente la Force d'environ 30% quand la cible souffre de l'altération Oubli.	Impulsion	✓	Double quasiment la puissance de l'attaque quand la jauge de combos de la cible est vide.
Brise-Poison	-	Augmente la Force d'environ 30% quand la cible souffre de l'altération Poison.	Perce-armures	-	Augmente la Force d'environ 30% quand l'affinité de la cible aux dégâts physiques est de type Quasi-immunité ou Résistance.
Brise-Supplice	-	Augmente la Force d'environ 30% quand la cible souffre de l'altération Supplice.	Perce-esprits	-	Augmente la Magie d'environ 30% quand l'affinité de la cible aux dégâts magiques est de type Quasi-immunité ou Résistance.
Brise-Vulnérabilité	-	Augmente la Force d'environ 30% quand la cible souffre de l'altération Vulnérabilité.	Persécution	✓	Recharge de 0,2 segments la jauge ATB à chaque attaque infligée à la victime d'une altération d'état.
Catapultage	-	Neutralise une cible en état de choc en la projetant dans les airs (remplace l'action Attaque). En rouant de coups une créature catapultée, l'équipe peut la maintenir dans les airs.	Ravage	-	Améliore une attaque de zone (Fauchage ou Ruine ²) en tête de liste quand un Ravageur est présent dans l'équipe.
Célérité rivale	-	Quand la cible bénéficie de Célérité, triple quasiment la Force, octroie Célérité et prive la cible de ce bonus.	Soif de sang	✓	Augmente la Force proportionnellement aux dégâts de lésions subis par la cible.
Choc aérien	-	Augmente la puissance de la commande Attaque quand un ennemi catapulté s'apprête à sortir de l'état de choc.	Vigueur	✓	Augmente la Force et la Magie de 20% quand les PV sont supérieurs à 70% ; associez cet effet à celui de la compétence dérivée Assurance.
Choc dangereux	-	Accentue de 1% l'impact des attaques sur le taux de dégâts d'un ennemi en état de choc.	Volonté rivale	-	Quand la cible bénéficie de Volonté, triple quasiment la Force, octroie Volonté et prive la cible de ce bonus.

NOTES

- Transmettez les compétences Vigueur, Coup surprise, et Choc tardif (si possible dans cet ordre) à votre monstre Attaquant favori par le biais de la fusion. Ces compétences automatiques se déclenchent fréquemment durant les combats, et renforcent par conséquent le potentiel offensif de l'Attaquant.
- Les compétences Perce-armures et Perce-esprits valent leur pesant d'or face aux ennemis dotés de résistances élevées aux dégâts. Perce-armures en particulier est l'une des capacités les plus utiles pour les monstres Attaquants, dans la mesure où la plupart d'entre eux possèdent naturellement une Force supérieure à la Magie.
- Les compétences de type Brise-malus n'ont d'intérêt que si votre équipe compte dans ses rangs un Saboteur qui inflige régulièrement les malus en question. Les compétences de type Bonus rival sont quant à elles mises à profit face aux ennemis coriaces (comme les boss) qui s'octroient régulièrement des bonus. Les effets de ces compétences ne sont pas cumulatifs ; le cas échéant, seule la plus haut placée dans l'ordre de priorité suivant est utilisée : Bravoure rivale > Foi rivale > Célérité rivale > Bouclier rival > Barrière rivale > Volonté rivale > Brise-Lenteur > Brise-Fragilité > Brise-Défaillance > Brise-Vulnérabilité > Brise-Malédiction > Brise-Oubli > Brise-Supplice > Brise-Poison > Soif de sang > Perce-Armures.

LES COMPÉTENCES DE RAVAGEUR

COMPÉTENCES ACTIVES

NOM	COÛT ATB	FUSION	MODIFICATEUR	BONUS DE COMBO	COUPE	GARDE	NOTES
Feu	1	✓	1,0	10	15	15	Inflige des dégâts de Feu à une cible.
Glace	1	✓	1,0	10	15	15	Inflige des dégâts de Glace à une cible.
Foudre	1	✓	1,0	10	15	15	Inflige des dégâts de Foudre à une cible.
Air	1	✓	1,0	10	15	15	Inflige des dégâts d'Air à une cible tout en la neutralisant.
Feu²	2	✓	1,5	18	15	15	Inflige des dégâts de Feu aux cibles à portée (les victimes en état de choc subissent plus de dégâts).
Glace²	2	✓	1,5	18	15	15	Inflige des dégâts de Glace aux cibles à portée (les victimes en état de choc subissent plus de dégâts).
Foudre²	2	✓	1,5	18	15	15	Inflige des dégâts de Foudre aux cibles à portée (les victimes en état de choc subissent plus de dégâts).
Air²	2	✓	1,5	18	15	15	Inflige des dégâts d'Air aux cibles à portée ; les victimes sont projetées dans les airs.
Feu³	3	✓	2,2	26	15	15	Inflige des dégâts de Feu aux cibles à portée (large rayon d'action).
Glace³	3	✓	2,2	26	15	15	Inflige des dégâts de Glace aux cibles à portée (large rayon d'action).
Foudre³	3	✓	2,2	26	15	15	Inflige des dégâts de Foudre aux cibles à portée (large rayon d'action).
Air³	3	✓	2,2	26	15	15	Inflige des dégâts d'Air aux cibles à portée (large rayon d'action) ; les victimes sont projetées dans les airs.
Pyro-impact	1	-	1,05	10	25	25	Inflige à une cible des dégâts physiques associés à l'élément Feu.
Cryo-impact	1	-	1,05	10	25	25	Inflige à une cible des dégâts physiques associés à l'élément Glace.
Électro-impact	1	-	1,05	10	25	25	Inflige à une cible des dégâts physiques associés à l'élément Foudre.
Aéro-impact	1	-	1,05	10	25	25	Inflige à une cible des dégâts physiques associés à l'élément Air.
Pyro-explosion	2	-	1,5	10	25	25	Inflige aux cibles à portée des dégâts physiques associés à l'élément Feu.
Cryo-explosion	2	-	1,5	10	25	25	Inflige aux cibles à portée des dégâts physiques associés à l'élément Glace.
Électro-explosion	2	-	1,5	10	25	25	Inflige aux cibles à portée des dégâts physiques associés à l'élément Foudre.
Aéro-explosion	2	-	1,5	10	25	25	Inflige aux cibles à portée des dégâts physiques associés à l'élément Air.
Flèche d'Artemis	Tous	-	0,4x7	Ox7 (état de choc : 10x7)	40	90	Compétence exclusive à Serah. Sa puissance est proportionnelle à la taille de la jauge ATB. Inflige de multiples attaques, ce qui permet de faire rapidement grimper le taux de dégâts d'une cible en état de choc.

COMPÉTENCES AUTOMATIQUES

NOM	FUSION	NOTES	NOM	FUSION	NOTES
Air brûlant	-	Augmente de 25% les dégâts d'Air contre les cibles qui y sont vulnérables.	Fougue	-	Augmente de 1% l'impact sur le taux de dégâts des attaques du Ravageur quand ses PV sont hauts.
Exaltation	✓	Recharge de 0,1 segment la jauge ATB à chaque attaque sur une cible en état de choc.	Glace brûlante	-	Augmente de 25% les dégâts de Glace contre les cibles qui y sont vulnérables.
Feu infernal	-	Augmente de 25% les dégâts de Feu contre les cibles qui y sont vulnérables.	Synergie	✓	Augmente de 1% l'impact des attaques des alliés sur le taux de dégâts associé à une même cible. L'efficacité de cette compétence augmente avec le nombre de Ravageurs en lice.
Foudre brûlante	-	Augmente de 25% les dégâts de Foudre contre les cibles qui y sont vulnérables.			

NOTES

- Les attaques physiques du Ravageur (de type « impact » et « explosion ») ont des valeurs Coupe et Garde supérieures à celles de ses sorts magiques.
- Dans le cas d'une cible isolée, les sorts de premier rang (comme Feu) présentent le meilleur rapport coût-efficacité en termes de dégâts infligés et d'augmentation de la jauge de combos. Les dégâts provoqués par les sorts de rang 2 (comme Feu²) augmentent quand la cible est en état de choc. Les sorts de rang 3 (comme Feu³) ont un large rayon d'action et sont susceptibles de neutraliser les ennemis en les projetant dans les airs.

PRINCIPES DU JEU

CHEMINEMENT

FRISE DES 100%

VISITE GUIDÉE

ANALYSES & TACTIQUES

INVENTAIRE

BESTIAIRE

SUPPLÉMENTS

INDEX

SYSTÈME DE COMBAT

STRATÉGIES & RÔLES

CRISTARIUMS

ÉVOLUTION DES HÉROS

MONSTRES DOMPTÉS

COMPÉTENCES

LABYRINTHES TEMPORELS

INTRODUCTION

STRUCTURE DES FICHES

Les fiches de ce chapitre reprennent les données du Bestiaire du jeu, en y ajoutant des informations cachées. Cette double page explique la signification des différents termes et icônes utilisés.

CHOCOBO

Habitat Steppe d'Archylte (??? AC)

1

4

5

2

6

PV	Force	Magie	PC	Gils								
10 000	75	75	90	100								
66	200%		Garde	Projection	Acuité							
			15	Choc	30							
						45%	45%	45%	45%	20%		
			x2									
						45%	45%	45%	0%	0%		
			Plume de chocobo		30%							
			Nid poussin jaune		1%							
							100%					ATT

3

7

8

Notes Peut fuir le combat. Attaque rapidement et ne lâche pas sa proie. Effectue de puissantes attaques d'Air.

1 **Habitat** : L'endroit où se manifeste la créature pour la première fois, et les autres lieux dans lesquels vous êtes amené à la rencontrer ensuite.

2 **Types de dégâts** : Les dégâts causés par vos attaques sont de type physique ou magique ; ils peuvent en outre être associés à un élément parmi quatre possibles.

Les types de dégâts



Affinités aux dégâts : Les dégâts infligés par chacun de ces types d'assauts dépendent des affinités correspondantes de l'ennemi ; il existe au total six sortes d'affinités possibles :

AFFINITÉ	SIGNIFICATION
x2	Vulnérabilité : la cible encaisse le double des dégâts normaux.
-	Réaction normale : la cible encaisse des dégâts normaux.
½	Résistance : la cible n'encaisse que la moitié des dégâts normaux.
1/10	Quasi-immunité : la cible n'encaisse qu'un dixième des dégâts normaux.
IMM	Immunité : la cible n'encaisse pas de dégâts.
ABS	Absorption : la cible reçoit un nombre de PV équivalent à 30% des dégâts normaux au maximum.

3 **Résistance aux altérations d'état** : Des pourcentages montrent le degré de résistance de la créature aux altérations d'état – avec une valeur de 100%, la cible est immunisée (IMM) contre le malus correspondant. Ces effets sont représentés par les icônes suivantes :

Les altérations d'état



4 **PV** : Les points de vie de la créature – autrement dit, le nombre de points de dégâts qu'elle peut encaisser avant de succomber.

Force : Plus ce nombre est élevé, plus les assauts physiques de l'ennemi provoquent de dégâts.

Magie : Plus ce nombre est élevé, plus les attaques magiques du monstre infligent de dégâts.

PC : Le nombre de points de capacité que reçoivent Serah et Noel lorsque vous venez à bout de l'adversaire.

Gils : La quantité de gils que gagne l'équipe quand vous terrassez l'ennemi.

En présentant les ennemis dans le même ordre que le Bestiaire du jeu, ce chapitre vous permet de facilement identifier les créatures qui manquent à votre collection – utilisez-le comme outil de référence pour mener à bien la quête annexe « Docteur ès monstres ». Les adversaires sont regroupés en catégories, elles-mêmes subdivisées en types, selon la classification suivante :

CATÉGORIE	TYPE	PAGE	CATÉGORIE	TYPE	PAGE
Créatures des failles	Vermes	276	Engins militaires	Robots de défense	286
	Géants	276		Golems	286
	Camélidés de cristal	276		Canidés	287
Créatures sauvages	Canidés	277		Robots miniatures	287
	Amphibiens	277		Vespidés	287
	Démons inférieurs	278		Sangues	287
	Démons	279		Armadons	287
	Rôdeurs	279		Flans	287
	Armadons	280		Béhémoths	288
	Mollusques	280		Destructeurs	288
	Vouivres	281	Géants	288	
	Esprits des bois	281	Armes antiques	Soldats de Pulse	288
	Khéloniens géants	281		Machines de combat	288
	Flans	281		Centaures	289
	Béhémoths	283	Bombos	289	
	Gobelins	283	Cuirassés	289	
Sahuagins	284	Cie'th	Cie'th ambulants	290	
Otyughs	284		Cie'th ailés	291	
Pampas	284		Cie'th rares	291	
Tomberries	285		Immuables	291	
Chats-en-pot	285	Autres	Protecteurs	292	
Chocobos	285		Fal'Cie	292	
Dragons	286		Eidolons	293	
			Chaos ailés	293	

5 **Résistance aux combos** () : Plus cette valeur est élevée, plus le taux de dégâts associé à l'ennemi augmente lentement.

Seuil de choc () : Le taux de dégâts que vous devez atteindre pour mettre l'adversaire en état de choc.

Garde : Plus cette valeur est élevée, moins vous avez de chances d'interrompre les actions de l'adversaire.

Projection : Indique si l'ennemi peut ou non être catapulté, et le cas échéant si vous devez d'abord le mettre en état de choc.

Acuité : Le nombre de points d'Acuité que vous recevez chaque fois que vous terrassez le monstre ; pour compléter sa fiche dans le Bestiaire du jeu, vous devez atteindre le score de 1 000 points. N'hésitez pas à utiliser un Analyseur face aux créatures les plus rares ou les plus puissantes pour dévoiler instantanément toutes leurs caractéristiques.

6 **Butin courant** () : Le butin courant que porte l'ennemi, et la probabilité qu'il abandonne l'objet en question en expirant.

Butin rare () : Le butin rare que détient la créature, et la probabilité qu'elle relâche l'objet en question à l'issue du combat.

7 **Chance de capture** () : La probabilité que vous capturiez le monstre à l'issue du combat, et la nature de son rôle.

8 **Notes** : Signalent les caractéristiques les plus notables de la créature.



CRÉATURES DES FAILLES

NECTON

Habitat Néo-Bodhum (003 AC), Ruines de Bresha (005 AC), Abîme du temps

PV	Force	Magie	PC	Gils	Immunités				
180	7	7	4	10	20%	20%	20%	20%	IMM
0	110%	5	Oui	30	20%	20%	20%	20%	IMM
Poton					20%	20%	20%	0%	0%
Queue de phénix					5%	15%	RAV		

Notes -

CLIONE

Habitat Oerba (200 AC), Steppe d'Archylte (??? AC), Abîme du temps

PV	Force	Magie	PC	Gils	Immunités				
1 980	65	65	40	54	30%	30%	30%	30%	IMM
0	200%	5	Oui	20	30%	30%	30%	30%	IMM
Goutte universelle					25%	30%	30%	45%	0%
Éclat de force					5%	20%	TAC		

Notes Peut utiliser Volonté pour réduire l'interruption des compétences. Peut octroyer Bouclier.

PLEUSTON

Habitat Abîme du temps (??? AC), Monde agonisant (700 AC), Néo-Bodhum (700 AC), Academia (500 AC)

PV	Force	Magie	PC	Gils	Immunités				
6 550	35	110	75	180	30%	30%	30%	30%	30%
50	150%	10	Oui	20	30%	30%	30%	30%	30%
Orbe universel					30%	30%	30%	0%	0%
Pépite universelle					5%	10%	RAV		

Notes Attaque rapidement et ne lâche pas sa proie.

MÉIOBENTHOS

Habitat Néo-Bodhum (003 AC), Ruines de Bresha (005 AC), Abîme du temps

PV	Force	Magie	PC	Gils	Immunités				
960	15	21	12	20	20%	20%	20%	20%	IMM
0	110%	15	Non	30	30%	30%	30%	30%	IMM
Poton					15%	20%	20%	0%	0%
Queue de phénix					5%	15%	ATT		

Notes -

CHÉLICÉRATE

Habitat Oerba (200 AC), Steppe d'Archylte (??? AC), Abîme du temps

PV	Force	Magie	PC	Gils	Immunités				
6 820	72	120	70	72	30%	30%	30%	30%	IMM
25	200%	15	Oui	30	30%	30%	30%	30%	IMM
Éclat universel					20%	30%	30%	45%	0%
Éclat de magie					10%	20%	SAB		

Notes Peut infliger l'altération d'état Fragilité.

PANTOPODE

Habitat Abîme du temps (??? AC), Monde agonisant (700 AC), Néo-Bodhum (700 AC), Academia (500 AC)

PV	Force	Magie	PC	Gils	Immunités				
16 500	220	280	75	180	30%	30%	30%	30%	30%
66	300%	25	Non	20	30%	30%	30%	30%	30%
Accélérateur universel					30%	30%	30%	0%	0%
Sang de phénix					2%	10%	SAB		

Notes Peut infliger des Lésions qui réduisent les PV max. Peut infliger l'altération d'état Défaillance.

GOGMAGOG

Habitat Néo-Bodhum (003 AC)

PV	Force	Magie	PC	Gils	Immunités				
4 200	110	10	300	450	0%	0%	45%	45%	45%
90	120%	60	Non	51	45%	45%	45%	45%	20%
Queue de phénix					100%	45%	45%	45%	0%
Poignet de force					5%	-	-		

Notes -

GOGMAGOG

Habitat Néo-Bodhum (003 AC)

PV	Force	Magie	PC	Gils	Immunités				
4 200	70	10	300	450	0%	0%	45%	45%	45%
90	120%	60	Non	51	45%	45%	45%	45%	20%
Queue de phénix					100%	45%	45%	45%	0%
Poignet de force					5%	-	-		

Notes -

GOGMAGOG

Habitat Monde agonisant (700 AC)

PV	Force	Magie	PC	Gils	Immunités				
146 400	307	155	300	450	30%	30%	30%	IMM	30%
55	200%	95	Non	500	30%	30%	IMM	IMM	30%
Orbe universel					100%	30%	30%	IMM	30%

Notes Effet de puissantes attaques physiques. Effet des attaques magiques dévastatrices. Peut infliger des Lésions qui réduisent les PV max.

ALÔÏDE

Habitat Monts Yaschas (010 AC)

PV	Force	Magie	PC	Gils	Immunités				
52 990	178	89	0	0	IMM	IMM	IMM	IMM	30%
80	150%	60	Non	500	IMM	IMM	IMM	IMM	20%
Scarlatium					30%	70%	70%	IMM	30%
Lingot de platine					1%	-	-		

Notes Effet de puissantes attaques physiques. Effet des attaques magiques dévastatrices. Emploi des attaques à la fois physiques et magiques. Peut augmenter sa résistance aux dégâts.

PACOS AMÉTHYSTE

Habitat Academia (500 AC)

PV	Force	Magie	PC	Gils	Immunités				
250 400	190	190	0	0	40%	40%	IMM	IMM	IMM
40	200%	95	Non	500	IMM	IMM	IMM	IMM	20%
Scarlatium					30%	70%	70%	IMM	30%
Lingot de platine					1%	-	-		

Notes Effet de puissantes attaques de Glace. Est vulnérable à l'élément Feu. Effet des attaques non-élémentaires. Peut ressusciter son allié.

PACOS SUGILITE

Habitat Academia (500 AC)

PV	Force	Magie	PC	Gils	Immunités				
250 400	190	190	0	0	40%	40%	IMM	IMM	IMM
40	200%	95	Non	500	IMM	IMM	IMM	IMM	20%
Scarlatium					30%	70%	70%	IMM	30%
Lingot de platine					1%	-	-		

Notes Effet de puissantes attaques de Feu. Est vulnérable à l'élément Glace. Effet des attaques non-élémentaires. Peut ressusciter son allié.