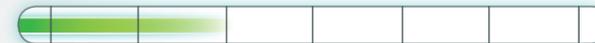




CHEMINEMENT

Cet imposant chapitre constitue la colonne vertébrale du guide : il a pour double vocation de vous accompagner durant votre progression dans le jeu, et de vous offrir des analyses de *gameplay* approfondies. Selon vos attentes, vous pouvez l'utiliser ponctuellement pour y trouver une information spécifique (astuces pour un combat de boss, conseils pour le développement des personnages...), ou au contraire le laisser vous guider pas à pas tout au long de l'aventure dont il dévoile les moindres aspects.

SENSIBILITÉ DES INFORMATIONS (GAMEPLAY) : **BASSE**



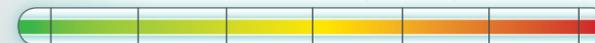
SENSIBILITÉ DES INFORMATIONS (SCÉNARIO) : **BASSE**



ANALYSES & TACTIQUES

Conçu pour les joueurs ayant déjà fini le jeu, le chapitre Analyses & Tactiques dévoile les mécanismes sous-jacents du *gameplay* de Final Fantasy XIII. Il explique ainsi par le menu chacune des fonctionnalités du jeu : vous y trouverez entre autres des stratégies de combat avancées, une étude de l'évolution des personnages, et de multiples conseils d'expert. Attention : même si des références de page dans le Cheminement renvoient à certaines de ses sections, ce chapitre contient des informations susceptibles de vous gâcher le plaisir de la découverte.

SENSIBILITÉ DES INFORMATIONS (GAMEPLAY) : **ÉLEVÉE**



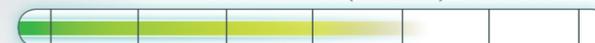
SENSIBILITÉ DES INFORMATIONS (SCÉNARIO) : **BASSE**



INVENTAIRE

Ce chapitre recense tous les objets, pièces d'équipement et matériaux de Final Fantasy XIII. Il analyse également le fonctionnement du système d'amélioration des armes et accessoires, en plus de donner la liste complète des marchandises en vente dans les boutiques.

SENSIBILITÉ DES INFORMATIONS (GAMEPLAY) : **MOYENNE**



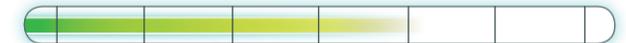
SENSIBILITÉ DES INFORMATIONS (SCÉNARIO) : **BASSE**



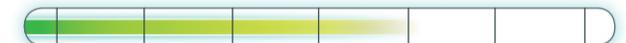
BESTIAIRE

Des ennemis standard aux redoutables boss, des créatures les plus farfelues aux monstres les plus rares, le Bestiaire passe au crible chacun de vos adversaires potentiels. Que vous vous interrogiez sur l'éventuelle faiblesse d'un ennemi, ou sur la probabilité qu'il vous cède son butin tant convoité, vous trouverez votre réponse – et beaucoup d'autres informations – dans ce chapitre.

SENSIBILITÉ DES INFORMATIONS (GAMEPLAY) : **MOYENNE**



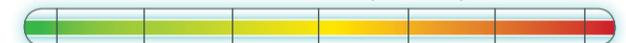
SENSIBILITÉ DES INFORMATIONS (SCÉNARIO) : **MOYENNE**



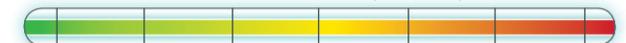
SUPPLÉMENTS

Le chapitre Suppléments s'intéresse à tous les à-côtés du jeu, qu'il s'agisse des quêtes annexes ou de la liste des Trophées et Succès. Nous vous recommandons vivement de ne pas le lire tant que vous n'avez pas terminé l'aventure principale.

SENSIBILITÉ DES INFORMATIONS (GAMEPLAY) : **ÉLEVÉE**



SENSIBILITÉ DES INFORMATIONS (SCÉNARIO) : **ÉLEVÉE**

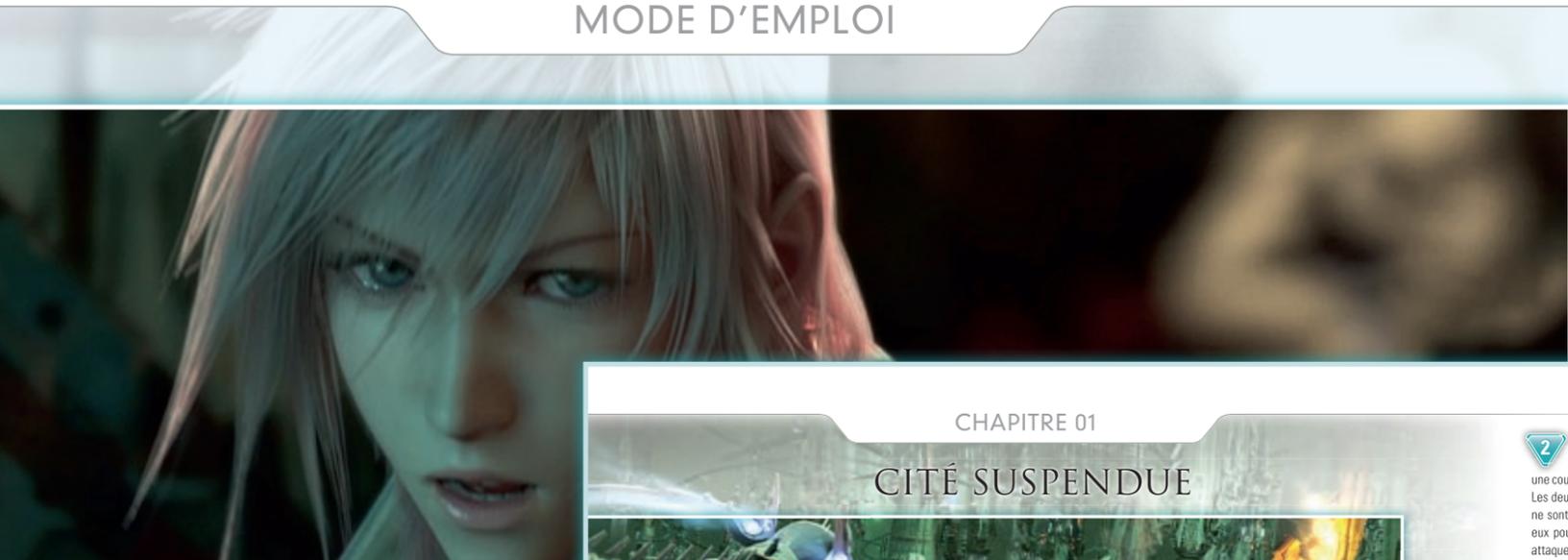


LES ONGLETS

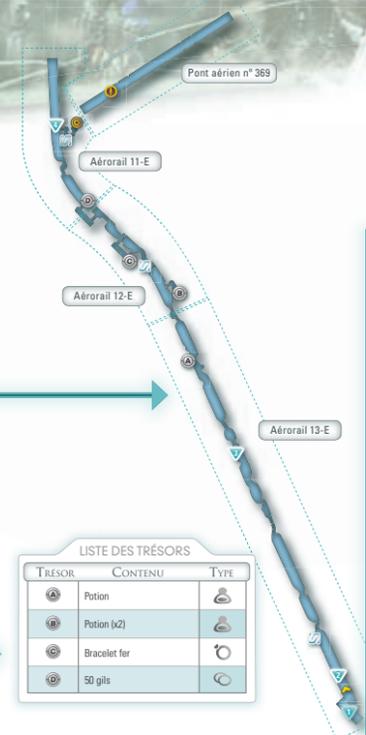
Le système d'onglets situé sur le bord droit de chaque double page vous présente l'ossature générale du guide. Les chapitres et leurs différentes sections y apparaissent respectivement en haut et en bas.

INDEX

Cette liste alphabétique vous aidera à trouver rapidement les informations dont vous avez besoin : cherchez le terme qui vous intéresse, puis suivez tout simplement le renvoi de page correspondant.



CHAPITRE 01
CITÉ SUSPENDUE



NOM	NOTES	PAGE
Mécaquerrier Manasvin	Se montre plus agressif dans sa seconde forme.	233
Gardien PSICOM	Succombe en trois coups au plus.	228
Exécuteur PSICOM	Adversaire relativement coriace.	228
Pantheron	Possède beaucoup de PV.	232
Éclairer aérien PSICOM	Adversaire relativement coriace.	229
Maraudeur PSICOM	Entre rapidement en état de choc.	229

TRESOR	CONTENU	TYPE
A	Potion	Objet
B	Potion (x2)	Objet
C	Bracelet fer	Accessoire
D	50 gils	Gils

1 Le duel contre le mécaquerrier Manasvin vous plonge directement au cœur de l'action. Prenez le temps de lire les explications du jeu relatives au système de combat, puis activez la commande Auto-attaque (image 1) jusqu'à ce que la machine de guerre batte en retraite. Après un bref intermède, elle revient à la charge plus remontée que jamais : enchaînez sans interruption les assauts automatiques et vous sortirez vainqueur haut la main de cette seconde confrontation.



Avant de rentrer dans le vif du sujet, prenez le temps de lire cette double page : elle présente brièvement, à l'aide d'un extrait annoté, la structure du cheminement.

1 Cartes : Les cartes des zones figurent sur les pages de gauche. Elles montrent l'emplacement de tous les trésors (en associant à chacun une lettre) et des divers points d'intérêt.

2 Liste des trésors : Positionnées près des cartes, ces listes répertorient les trésors situés dans les zones correspondantes. Chaque trésor est identifié par la même lettre que celle utilisée sur les cartes. Il existe cinq types de récompenses possibles :

ICONE	SIGNIFICATION
	Objet
	Arme
	Accessoire
	Matériau
	Gils

3 Liste des ennemis : Un second tableau recense sur les pages de gauche les différents ennemis que vous êtes amené à affronter dans le secteur. Des notes dévoilent les forces et faiblesses essentielles des créatures ; si vous voulez en savoir plus à leur sujet, suivez les références de page vers le Bestiaire.

4 Texte du cheminement : Le cheminement vous guide de façon optimale à travers chaque chapitre de l'aventure ; il explique comment surmonter toutes les épreuves dressées sur votre chemin, sans jamais faire de révélations concernant l'histoire du jeu. Pour une clarté maximale, le texte est découpé en paragraphes numérotés ; chaque chiffre est reproduit sur les cartes, à l'endroit où se déroulent les événements décrits dans le paragraphe en question, constituant ainsi un véritable point de repère.

2 Avancez vers votre objectif (dont la direction correspond à celle de la flèche jaune du radar), en faisant éventuellement une courte halte devant le terminal pour enregistrer votre progression. Les deux gardiens PSICOM qui se mettent en travers de votre chemin ne sont rien d'autre que de la chair à canon : entrez en contact avec eux pour engager le combat, et taillez-les en pièces avec quelques attaques. Derrière eux se dresse un obstacle apparemment infranchissable : approchez-vous simplement de la marque bleue sur le sol et vos personnages escaladeront automatiquement les décombres (image 2).



3 Poursuivez votre route en éliminant les soldats qui tentent de vous arrêter – méfiez-vous des exécuteurs PSICOM, plus coriaces que les simples gardiens. Arrêtez-vous devant la sphère métallique en lévitation (image 3) et appuyez sur **△**/**○** pour vous emparer de son contenu. Vous rencontrerez d'autres trésors de ce type tout au long du jeu : leurs emplacements étant indiqués sur les cartes du Cheminement, seuls les plus remarquables d'entre eux seront mentionnés dans le texte.



4 Une scène se déclenche quand vous arrivez au bout de l'Aérorail 11-E. À son issue, vous affrontez un groupe d'ennemis composé de trois pantherons et d'un gardien PSICOM ; leur force de frappe combinée représentant une réelle menace, ouvrez rapidement le menu Objets pour consommer une potion dès que la jauge de PV de Lightning vire au rouge – ou même avant si vous ne voulez prendre aucun risque. N'oubliez pas que l'affrontement se soldera par un *game over* si le personnage que vous contrôlez (le leader de l'équipe) perd l'intégralité de ses PV.

Après avoir triomphé de vos assaillants, sautez sur la plateforme voisine : actionnez le panneau de contrôle puis remettez-vous en route. Lisez avec attention les explications qui introduisent le combat contre le maraudeur PSICOM et ses deux sbires. En résumé, le meilleur moyen de vaincre la plupart des adversaires consiste à les cribler de coups pour faire monter leur jauge de combos ; quand celle-ci est pleine, ils entrent en état de « choc » (image 4), dans lequel ils encaissent des dégâts majorés. Le Cheminement reviendra en temps voulu sur cet élément essentiel du système de combat.



LES ACCESSOIRES
Le troisième trésor que vous croisez renferme un accessoire, le bracelet fer. Les accessoires confèrent à leur détenteur des bonus de diverses natures – tels que l'amélioration d'une caractéristique, l'ajout d'un effet bénéfique ou encore une résistance accrue à un élément. En l'occurrence, le bracelet fer augmente de 50 unités le nombre maximal de PV : ouvrez le menu Équipement et placez-le dans la case vierge de Lightning.

LA COMPÉTENCE FAUCHAGE
La compétence Fauchage, qui coûte deux segments ATB, inflige des dégâts physiques à tous les ennemis à portée. Lightning la déclenche automatiquement au début du combat contre les deux pantherons et le gardien PSICOM : ces trois ennemis étant regroupés, elle les touche tous en une seule frappe – pour une quantité totale de dégâts supérieure à ceux qu'aurait causés deux attaques individuelles. Par contre, deux coups standard valent mieux que ce mouvement face à une cible isolée. En résumé, l'efficacité de la compétence Fauchage augmente avec le nombre d'ennemis à portée. Notez que l'IA, par le biais de la commande Auto-attaque, l'utilise généralement à bon escient.



5 Analyses, tactiques et points d'intérêt : Stratégies, conseils, introduction des nouveaux éléments de *gameplay*, ou encore astuces de développement – les pages de droite fourmillent d'informations qui vous permettent de toujours garder une longueur d'avance.

6 Secrets et quêtes annexes : Les activités optionnelles de Final Fantasy XIII sont présentées au rythme de votre progression dans l'aventure. Celles que vous êtes de taille à accomplir sans attendre sont détaillées dans des encadrés spécifiques sur les pages de droite ; les autres apparaissent dans une section dédiée à la fin du Cheminement.

LÉGENDE DES CARTES
La plupart des icônes utilisés sur les cartes du cheminement sont identiques à ceux du jeu. La légende ci-dessous donne la signification de chacun d'entre eux.

ICONE	SIGNIFICATION
	Point de départ
	Objectif
	Point de repère du Cheminement
	Limite de zone
	Connexion entre deux zones
	Escalier
	Terminal
	Trésor
	Point d'intérêt
	Obstacle temporaire
	Stèle Cie'th
	Stèle portail

- DÉMARRAGE EXPRESS
- CHEMINEMENT
- ANALYSES & TACTIQUES
- INVENTAIRE
- BESTIAIRE
- SUPPLÉMENTS
- MODE D'EMPLOI
- CHAPITRE 01
- CHAPITRE 02
- CHAPITRE 03
- CHAPITRE 04
- CHAPITRE 05
- CHAPITRE 06
- CHAPITRE 07
- CHAPITRE 08
- CHAPITRE 09
- CHAPITRE 10
- CHAPITRE 11
- CHAPITRE 12
- CHAPITRE 13
- QUÊTES ANNEXES

LAC BRESHA



Vers les Vagues du temps

LISTE DES TRÉSORS

TRÉSOR	CONTENU	TYPE
(A)	Bâton nacré	Arme
(B)	Croc ébréché (x7)	Objet
(C)	200 gils	Argent

LISTE DES ENNEMIS

NOM	NOTES	PAGE
Ghast	Plus ou moins de la chair à canon à ce stade du jeu.	244
Goule		243
Revenant	Esquive fréquemment les assauts, mais relativement faible.	244

1 Après avoir lu les explications relatives aux stratégies, débarrassez-vous des ghasts avec l'organisation Assaut furieux. Une scène (à l'issue de laquelle vous découvrez le fonctionnement des cristariums) se déclenche quand vous arrivez en bas de la pente. Engagez-vous dans l'impasse de gauche (image 1) pour vous emparer du bâton nacré ; cette arme, gardée par quatre goutes et un ghast, améliore légèrement l'attribut Magie de Vanille au détriment de sa Force. Suivez la route principale jusqu'à ce qu'une nouvelle scène (suivie d'un didacticiel et d'un combat) interrompe votre progression.



1

RÔLES ET STRATÉGIES

L'introduction des rôles et des stratégies au début du chapitre 03 rend les batailles nettement plus tactiques. Vous avez dorénavant accès à toutes les principales fonctions du système de combat.



- ◆ Comme son nom le laisse entendre, le **Soigneur** pansé les plaies des membres de l'équipe : il est capable de rendre des PV aux alliés, de faire disparaître leurs altérations d'état mais aussi de ranimer les personnages évanouis.

- ◆ Le **Défenseur** focalise l'attention (et donc les attaques) des ennemis sur sa propre personne. Doté de compétences défensives spéciales, il agit comme une sorte de bouclier résistant à des assauts qui feraient plier ses compagnons.

LES STRATÉGIES

L'association de deux ou trois rôles correspond à une « stratégie ». Les personnages ayant accès à plusieurs rôles, il existe une multitude de combinaisons possibles, plus ou moins offensives ou défensives, qui portent chacune leur propre nom. Vous pouvez définir dans le menu principal un ensemble de six stratégies au maximum, et passer librement de l'une à l'autre au cours des combats.

À chaque instant, les personnages n'ont accès qu'aux compétences de leur rôle du moment. Par exemple, Vanille ne peut pas lancer le sort Soins lorsqu'elle officie en tant que Ravageur. Si vous voulez qu'elle soigne un blessé, vous devez changer de stratégie : appuyez sur **(L1)**/**(LB)** pour en afficher la liste, et sélectionnez-en une (avec **(X)**/**(A)**) dans laquelle elle joue le rôle de Soigneur. Une courte animation montre alors vos personnages en train de changer de fonction.

Durant la plus grande partie du chapitre 03, vous n'aurez besoin d'utiliser que deux stratégies : une purement offensive (« Assaut furieux » en l'occurrence) et une autre dans laquelle figure un Soigneur. Le jeu associe par défaut un Soigneur et un Défenseur (un rôle tenu par Snow) ; cette combinaison ne correspondant pas vraiment à vos besoins, rendez-vous dans le menu pour en créer une nouvelle. Sélectionnez une case vierge dans la liste, puis attribuez à Lightning, Snow et Vanille les rôles d'Attaquant, Ravageur et Soigneur respectivement : cette stratégie (baptisée à juste titre « Polyvalence ») offre un excellent compromis entre attaque et défense. Avant de quitter le menu, changez éventuellement l'ordre de la liste, et faites d'« Assaut furieux » votre stratégie initiale (autrement dit, celle avec laquelle vous débutez les combats).

Pensez à visiter le menu Stratégies chaque fois que votre équipe est modifiée, afin d'ajuster au besoin les configurations choisies par défaut. Régulièrement, le Cheminement propose des stratégies susceptibles de vous faciliter la tâche dans une zone ou face à une créature donnée.

LES RÔLES

Les personnages se battent en endossant des « rôles » qui leur donnent accès à un éventail de compétences exclusives. Il en existe six au total, dont quatre sont disponibles à ce stade du jeu ; vous débloquentes les deux derniers au cours du chapitre 04.

- ◆ Caractérisé par ses capacités offensives, l'**Attaquant** inflige à ses cibles d'importants dégâts – physiques ou magiques. Les assauts des Attaquants ralentissent la vitesse à laquelle se vident les jauges de combos (quand celles-ci n'ont pas encore atteint le seuil de choc).

- ◆ Le **Ravageur** lance des attaques magiques, dont la plupart possèdent des propriétés élémentaires. Vous devez d'abord identifier les faiblesses d'un ennemi (lire à ce sujet le paragraphe « Affinités élémentaires et Acuité » à la page 33) pour que l'IA choisisse dans son éventail de sorts les plus efficaces d'entre eux. Les assauts des Ravageurs font rapidement monter les jauges de combos.

LISTE DES ENNEMIS

NOM	NOTES	PAGE
Ghast	Plus ou moins de la chair à canon à ce stade du jeu.	244
Goule		243
Revenant	Esquive fréquemment les assauts, mais relativement faible.	244
Gardien PSICOM	Fait acte de présence.	228
Crapaud breshan	Robuste et dangereux en groupe ; vulnérable aux éléments Feu et Foudre, mais résiste à l'Eau.	235
Pantheron	Une gêne éphémère.	232
Exécuteur PSICOM	Fait à peine meilleure figure que le gardien.	228
Mécaguerrier Manasvin	Suit une procédure précise ; possède deux puissantes attaques de zone ; redoute les éléments Foudre et Eau.	233

LISTE DES TRÉSORS

TRÉSOR	CONTENU	TYPE
(A)	Larme de Cie'th (x5)	🔑
(B)	Bracelet argent	📿
(C)	Queue de phénix	🦅
(D)	50 gils	👉
(E)	Fluide étrange (x8)	🔑
(F)	Marque de mage	📿



Depuis les Eaux calmes

2 Les crapauds breshans sont plus dangereux qu'ils n'en ont l'air (image 2). Débutez le combat en configuration Assaut furieux et passez à la stratégie Polyvalence (voir page 29) dès qu'un des alliés a perdu plus de la moitié de ses PV ; une fois que l'équipe est rétablie, revenez à la stratégie initiale pour finir le travail au plus vite.

Engagez-vous dans l'impasse sur la gauche et débarrassez-vous des quatre crapauds breshans qui bloquent l'accès au trésor. Celui-ci renferme un bracelet argent, que vous pouvez confier à Lightning pour augmenter son nombre de PV maximal. Poursuivez votre route vers votre objectif, en récupérant au passage la marque de mage, un accessoire idéal pour Vanille.



2

3 **Combat de boss – Mécaguerrier Manasvin :** Faites une brève halte au niveau du terminal pour dépenser vos PC (voir « Les cristariums ») et éventuellement sauvegarder votre partie. Le mécaquerrier Manasvin vous attaque à l'improviste un peu plus loin. Fort de 32 400 PV et de deux attaques dévastatrices qui touchent tous les personnages, il vous causera bien plus de tracas que son homonyme du début du jeu. Entamez le combat avec la stratégie Assaut furieux, puis passez en configuration Polyvalence (voir page 29) dès qu'il tire avec son redoutable canon à ondes (image 3). Cet instant est décisif : si vous tardez à effectuer le changement, son prochain assaut (la « pluie de cristaux ») risque de vous laisser sur le carreau.

Le boss lançant ensuite des attaques individuelles moins dangereuses, retournez à la stratégie Assaut furieux une fois que vos personnages se sont refaits une santé. En repassant à la configuration Polyvalence



3

aussi souvent que vous anticipez le déploiement imminent du canon à ondes et de la pluie de cristaux, vous terrasserez votre adversaire en moins de deux minutes, après l'avoir mis à deux reprises en état de choc.

LES CRISTARIUMS

À partir du chapitre 03, tous les personnages, même ceux qui ne font pas partie de votre équipe du moment, reçoivent après chaque bataille des points de capacité (PC), dont la quantité apparaît sur la page du bilan de combat. Les fiches du Bestiaire révèlent le nombre exact de PC que rapporte chaque type d'ennemi. Ces points servent à faire évoluer vos personnages dans leurs différents rôles : vous les dépensez dans le menu Cristariums contre des cristaux qui correspondent à des bonus d'attributs ou à de nouvelles compétences.

À ce stade du jeu, il est préférable de répartir équitablement les réserves de PC entre les différents rôles auxquels ont accès vos personnages. Ouvrez régulièrement le menu Cristariums, chaque fois que vous accumulez environ 200 à 300 PC lors du chapitre 03 – voire même avant si un cristal que vous convoitez est à portée de points.

La progression dans les cristariums se fait par paliers, que vous franchissez un à un à des moments-clés de l'aventure. Vous rencontrerez par exemple suffisamment d'ennemis au cours du chapitre 03 pour atteindre le premier seuil d'évolution. Ne perdez pas de temps à multiplier les combats dans les zones du lac Bresha dans le but de capitaliser en prévision du palier suivant : la valeur en PC des ennemis (et le coût des cristaux) augmentant de chapitre en chapitre, cette pratique ne porte réellement ses fruits que dans certains lieux spécifiques, tous désignés en temps voulu dans le Cheminement.





Vers les Portes de l'antiquité

Bourbier miroitant

Chutes gelées

Vallée des cristaux

Depuis le Maelström silencieux

TRESOR	CONTENU	TYPE
A	Fluide étrange (x6)	🔑
B	240 gils	🪙
C	Deneb	🔪
D	Fluide énigmatique (x6)	🔑
E	Croc maléfique (x7)	🔑
F	Analyseur	🔑
G	Circuit numérique (x2)	🔑
H	Huile de paraffine (x2)	🔑
I	50 gils	🪙
J	Câble isolé (x3)	🔑
K	30 gils	🪙
L	Griffe encrassée (x6)	🔑

LISTE DES ENNEMIS		
NOM	NOTES	PAGE
Crapaud breshan	Adversaire relativement coriace.	235
Pantheron	Relégué au rang de faire-valoir.	232
Bar sanglant	Adversaire insignifiant.	235
Béhémoth alpha	Puissant mais très lent ; entre rapidement en état de choc.	233
Pisteur PSICOM	Beaucoup de PV, mais peu dangereux.	228
Drone de surveillance	Très rapide, à éliminer en priorité ; craint les éléments Foudre et Eau.	230
Rôdeur PSICOM	Très faible ; à éliminer avant qu'il ne lance les sorts Bouclier et Barrière sur ses alliés.	228
Ciconia	Encaisse la moitié des dégâts physiques ou magiques normaux, et seulement 10% d'entre eux pendant la Charge.	231

4 Sazh venant de rejoindre votre équipe en lieu et place de Snow, faites un détour dans le menu Cristariums afin de dépenser ses PC. Vous arrivez bientôt devant deux ponts (image 4) : traversez d'abord celui de gauche pour mettre la main sur le deneb – équipez Sazh de cette arme qui fait grimper sa Magie au détriment de sa Force. Le pont de droite vous conduit devant un groupe de cinq bars sanglants (les créatures aux jambes rouges) accompagnés d'un crapaud breshan : les poissons étant beaucoup plus faibles que le batracien, vous aurez tôt fait de remporter cette bataille. Un peu plus loin, examinez le véhicule qui surplombe le pont pour vous ouvrir un passage.



5 Méfiez-vous du groupe de crapauds breshans et de bars sanglants sur le pont (image 5) : éliminez les bars en priorité, et soyez prêt à passer en configuration Polyvalence à la moindre alerte. Le combat suivant (qui se déclenche sans prévenir juste après le terminal) vous oppose à un béhémoth alpha. Après avoir lu les explications concernant les techniques, rouez de coups votre adversaire jusqu'à ce qu'il entre en état de choc – quelques assauts supplémentaires suffiront ensuite à l'achever. Si vous le frappez sans relâche, il n'aura pas le temps de charger son mode Extermination, dans lequel chacune de ses attaques inflige environ 300 points de dégâts à sa cible.



6 Durant votre ascension des Chutes gelées, empruntez le passage de droite au niveau de l'embranchement (image 6) pour mettre la main sur deux trésors. Au sommet vous attendent un drone de surveillance et un ciconia. Débarrassez-vous d'abord du drone, avant de vous occuper du véhicule. Armez-vous de patience : vous n'infligerez au ciconia des dégâts dignes de ce nom qu'après avoir brisé ses résistances en le mettant en état de choc.



LES TECHNIQUES

Les techniques se déclenchent en dépensant des points de technique (PT). Le coût de chacune de ces compétences spéciales est affiché à côté de son nom dans le menu des commandes.

Comme les objets, gils et matériaux, les points de technique font partie des ressources à la disposition de tous les personnages. Pour récupérer des points, vous devez remplir les segments qui leur correspondent, en atteignant des taux de dégâts importants d'une part, et en obtenant des rangs élevés d'autre part – même si la hausse enregistrée est quasiment imperceptible après les combats mineurs.

Vous ferez l'acquisition de nouvelles techniques en progressant dans l'aventure ; l'utilisation des plus puissantes d'entre elles est susceptible d'inverser le cours d'une bataille mal engagée.

AFFINITÉS ÉLÉMENTAIRES ET ACUITÉ

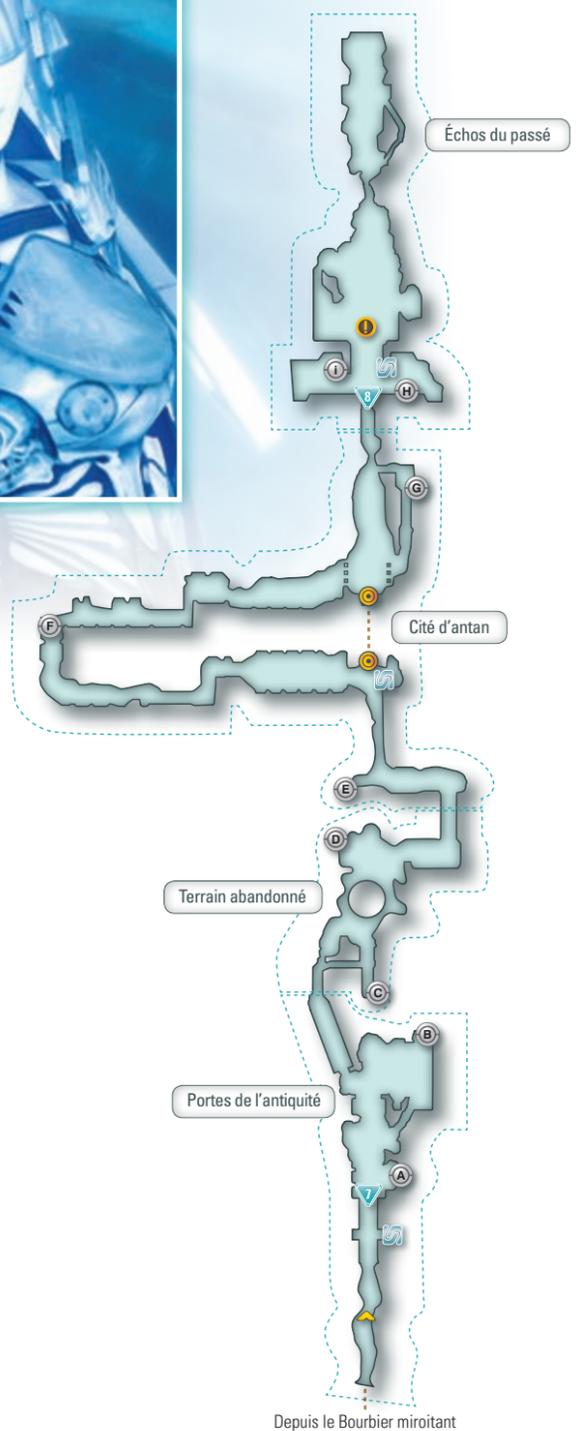
Appuyez sur **R1**/**RB** durant un combat pour afficher la fiche des ennemis. Initialement cachées, certaines informations sont dévoilées au cours de l'affrontement ; il vous faudra généralement vaincre à deux ou trois reprises un adversaire pour compléter sa page.

Une partie de ces données concernent les affinités des ennemis vis-à-vis des éléments Feu, Glace, Foudre, Eau, Air et Terre : maintenant que vous avez accès aux sorts et attaques élémentaires, elles prennent une importance capitale.

Leur connaissance conditionne en effet le déroulement des combats, puisque l'IA choisit les actions des équipiers (et les vôtres quand vous utilisez la commande automatique) selon les caractéristiques de l'ennemi telles qu'elles apparaissent sur sa fiche. En l'absence de tout renseignement, l'ordinateur ne tiendra pas forcément compte des forces et faiblesses adverses : il lancera peut-être le sort Air sur une créature immunisée contre ce type de dégâts, ou ignorera la vulnérabilité d'une autre à l'élément Eau.

C'est là qu'interviennent la technique **Acuité** et l'objet **Analyseur** : ils dévoilent instantanément les caractéristiques essentielles des ennemis (même s'il vous faudra parfois activer à deux reprises la technique pour compléter une fiche). Si vous voulez mettre toutes les chances de votre côté, utilisez-les au début du combat chaque fois que vous rencontrez un boss ou un adversaire inconnu et a priori redoutable. Notez que la technique Acuité n'agit que sur une seule cible, tandis que l'analyseur passe au crible tous les ennemis présents.

- 🚀 DÉMARRAGE EXPRESS
- 🗺️ CHEMINEMENT
- 📊 ANALYSES & TACTIQUES
- 📁 INVENTAIRE
- 🐾 BESTIAIRE
- 📄 SUPPLÉMENTS
- 👤 MODE D'EMPLOI
- 📖 CHAPITRE 01
- 📖 CHAPITRE 02
- 📖 CHAPITRE 03
- 📖 CHAPITRE 04
- 📖 CHAPITRE 05
- 📖 CHAPITRE 06
- 📖 CHAPITRE 07
- 📖 CHAPITRE 08
- 📖 CHAPITRE 09
- 📖 CHAPITRE 10
- 📖 CHAPITRE 11
- 📖 CHAPITRE 12
- 📖 CHAPITRE 13
- 📄 QUÊTES ANNEXES



LISTE DES ENNEMIS

NOM	NOTES	PAGE
Pisteur PSICOM	Potentiellement dangereux s'il bénéficie des sorts Bouclier ou Barrière.	228
Rôdeur PSICOM	À éliminer avant qu'il ne lance les sorts Bouclier et Barrière sur ses alliés.	228
Drone de surveillance	Rapide, capable d'effectuer des combos ; très dangereux en groupe.	230
Béhémot alpha	Robuste et puissant, mais très lent ; succombe rapidement une fois en état de choc.	233
Croisé	Encaisse la moitié des dégâts physiques normaux ; essayez de l'attaquer à l'improviste.	231
Pantheron	Une victime expiatoire.	232
Bourreau PSICOM	Rapide ; encaisse la moitié des dégâts normaux physiques et magiques.	229
Garuda intercepteur	Encaisse un dixième des dégâts normaux en mode Défense ; vulnérable à l'élément Air.	233

LISTE DES TRÉSORS

TRÉSOR	CONTENU	TYPE
Ⓐ	600 gils	🪙
Ⓑ	Circuit numérique (x2)	🔑
Ⓒ	Griffe encrassée (x7)	🔑
Ⓓ	Bague étincelante	💍
Ⓔ	Potion (x3)	🧪
Ⓕ	Millérite	🔑
Ⓖ	Film ferroélectrique	🔑
Ⓗ	Queue de phénix	🔑
Ⓙ	Analyseur (x2)	🔑

7 Un béhémot alpha vous accueille à l'entrée des ruines, aux Portes de l'antiquité – vous n'en ferez qu'une bouchée si vous le prenez au dépourvu. Des groupes de soldats patrouillent dans les lieux : supprimez en priorité les rôdeurs PSICOM pour éviter qu'ils ne lancent les sorts Bouclier et Barrière sur leurs alliés. Les deux croisés entrent relativement vite en état de choc, mais ils déclenchent des combos dévastateurs ; essayez de les surprendre en vous approchant d'eux par derrière – mais n'allez pas jusqu'à consommer un furtif n°6 dans le seul but de débiter le combat par une attaque surprise.

Parmi les obstacles dressés sur le chemin des Échos du passé figurent des bourreaux PSICOM : ces ennemis robustes cèdent rapidement une fois entrés en état de choc. Récupérez les deux trésors placés de part et d'autre du dernier terminal de la zone (image 7).



7

8 Avant de grimper l'escalier, confiez au leader la bague étincelante dont vous venez de faire l'acquisition, et investissez dans les cristariums vos PC durement gagnés ; veillez à débloquer la compétence Air de Sazh (dans son rôle de Ravageur) en prévision de la bataille à venir.

Combat de boss – Garuda intercepteur : Cet affrontement se déroule en deux parties. Lors de la première phase, activez la technique Acuité puis rouez de coups votre adversaire (optez pour la stratégie Assaut furieux) jusqu'à ce qu'il batte en retraite. Les PV de votre équipe sont automatiquement régénérés à l'issue de ce round d'observation.

Au début du second combat, le garuda active sa technique Défense, grâce à laquelle il n'encaisse qu'un dixième des dégâts (tant physiques que magiques) habituels. Sa résistance se brise une fois que vous le mettez en état de choc : profitez-en pour faire fondre sa jauge de PV, en utilisant si possible le sort Air (image 8). N'oubliez pas de vous soigner régulièrement (en passant à la stratégie Polyvalence) et vous devriez mater la créature sans trop de problèmes.

Votre victoire vous rapporte un bracelet argent ainsi qu'un pass donnant accès (via l'option Boutiques de n'importe quel terminal) au magasin « Aux armes ! ». Sazh et Vanille accèdent en outre aux rôles de Tacticien et de Saboteur respectivement, tandis que les cristariums des personnages franchissent un palier.



8

9 **Combat d'eidolon – Shiva :** Vous reprenez le contrôle de Snow directement sur le champ de bataille. Si vous lui aviez confié un accessoire, faites éventuellement un détour par le menu principal (appuyez sur **START**/**START** et sélectionnez l'option Recommencer) dans le but de le lui retirer – il n'en aura pas besoin lors du combat à venir, et il ne participera pas à l'action lors des trois prochains chapitres.

Les rôdeurs PSICOM périssant en deux coups, lancez vos assauts dès que deux segments ATB sont chargés (appuyez sur **△**/**⬇**) pour les supprimer au plus vite. D'autres soldats entrent bientôt en lice : en cas de besoin, consommez une potion entre deux séries d'attaques ; notez que vous passerez à la suite des événements même si vous êtes mis KO lors de ce combat.

Endossez le rôle de Défenseur dès le début de la confrontation avec les sœurs Shiva. Vous affrontez Nix, Stiria restant à l'écart et vous soignant à intervalles réguliers. Lorsque vous sélectionnez la commande automatique (baptisée Auto-défense), Snow enchaîne trois Provocations (action contre laquelle sa cible est immunisée). Répétez la commande pour activer la Garde d'acier : cette compétence permet au Défenseur d'encaisser les coups les plus violents en perdant un minimum de PV.

La clé de la victoire est de déclencher la Garde d'acier juste avant que Nix ne passe à l'attaque (image 9), la jauge de symbiose se remplissant à chaque nouvelle parade réussie. Coordonnez vos actions avec les siennes en vous aidant des touches **△**/**⬇** et **⊙**/**Ⓑ** (quand votre adversaire marque une pause). Dès que sa jauge de symbiose est pleine, appuyez sur la touche **⊙**/**×** – dont l'icône s'affiche alors à l'écran – afin de mettre un terme au combat.



9

LES COMBATS D'EIDOLONS

Les eidolons sont des créatures mystiques que vous devez vaincre afin de vous en attacher les services. Au lieu de vider une traditionnelle jauge de PV, votre objectif consiste à remplir une jauge de « symbiose » avant la fin d'un funeste compte à rebours ; vous devez pour cela effectuer des actions spécifiques, que vous identifierez grâce aux indices apparaissant sur leur fiche après utilisation de la technique Acuité.

DÉMARRAGE EXPRESS

CHÉMINEMENT

ANALYSES & TACTIQUES

INVENTAIRE

BESTIAIRE

SUPPLÉMENTS

MODE D'EMPLOI

CHAPITRE 01

CHAPITRE 02

CHAPITRE 03

CHAPITRE 04

CHAPITRE 05

CHAPITRE 06

CHAPITRE 07

CHAPITRE 08

CHAPITRE 09

CHAPITRE 10

CHAPITRE 11

CHAPITRE 12

CHAPITRE 13

QUÊTES ANNEXES



DÉFINIR DES PRIORITÉS

Dans Final Fantasy XIII, vos personnages ne progressent pas automatiquement : vous les faites évoluer dans leurs différents rôles à l'aide de « points de capacité » (l'équivalent des traditionnels points d'expérience) que vous gagnez à l'issue des combats ; ces PC servent à acheter des bonus et des compétences symbolisés par des cristaux dans le menu Crystariums, auquel vous avez accès dès le chapitre 03.

Les pages suivantes montrent les crystariums de chaque personnage. La section « Évolution de l'équipe » vous explique ensuite comment tirer parti des spécificités de chacun d'entre eux ; ces informations vous aideront à élaborer des tactiques de développement individualisées dans le but d'augmenter le potentiel à long terme de votre groupe.

Le principal enjeu du développement des crystariums consiste à déterminer l'ordre d'achat des cristaux. Ainsi, vous pouvez « spécialiser » vos personnages en investissant leurs PC dans une discipline en priorité avant de vous intéresser aux deux autres.

En livrant des batailles supplémentaires dans une zone donnée, vous avez l'occasion de « sur-développer » votre équipe, c'est-à-dire de lui faire dépasser le niveau moyen attendu dans le secteur ou le chapitre en cours. Vous trouverez des astuces concernant cette pratique tout au long du cheminement ainsi que dans une section dédiée de ce chapitre (page 144).

LES STADES D'ÉVOLUTION

Les crystariums possèdent dix « stades », correspondant à autant de paliers que vous franchissez en progressant dans l'aventure. Au cours du chapitre 10, tous les personnages gagnent la possibilité d'évoluer dans trois nouveaux rôles « secondaires » : les coûts des cristaux dans les crystariums correspondants étant prohibitifs, il est toutefois préférable de se concentrer sur le développement de leurs trois disciplines de prédilection jusqu'à la fin du jeu.

LES STADES DES CRISTARIUMS	
CHAPITRE	STADE
Cité suspendue	-
Vestige de Pulse	-
Lac Bresha	Stade 1
Pics Infâmes	Stade 2
Forêt de Gapra	Stade 3
Côte de Sunleth	Stade 4
Palumpolum	Stade 5
Parc Nautilus/Le Palamecia	Stade 6
Cinquième arche	Stade 7
Gran Pulse	Stade 8
Eden	Stade 9
Après le combat de boss final	Stade 10

L'OBTENTION DES PC

À l'issue des batailles, tous les membres de l'équipe (y compris ceux qui n'ont pas pris part à l'action) reçoivent le nombre de PC spécifié sur la page du bilan de combat. Par conséquent, même les personnages que vous utilisez rarement évoluent avec leurs compagnons.

Vous obtenez des PC pour chaque ennemi vaincu ; trois cas particuliers sont toutefois susceptibles de se présenter :

- ◆ Les créatures appelées en renfort en cours de combat ne rapportent pas de PC. Seuls les adversaires qui vous font face au début de la bataille sont pris en compte.
- ◆ Les ennemis qui s'enfuient au beau milieu de l'affrontement ne cèdent aucune récompense.
- ◆ Vous gagnez des PC pour tous les belligérants d'un combat triangulaire, même si vous n'avez pas porté le coup de grâce à chacun d'entre eux.

Notez enfin que les personnages ne peuvent pas posséder plus de 999 999 PC en réserve ; tous les points supplémentaires étant perdus, développez les crystariums des éventuels remplaçants avant qu'ils n'atteignent ce seuil (ce qui peut se produire dès le chapitre 11).

LES SUPER SPÉCIALISTES

Comme l'explique le chapitre Cheminement, le fait de ne jouer qu'avec Lightning, Hope et Fang présente plusieurs intérêts. D'abord, ces trois personnages complémentaires sont sans doute les meilleurs dans leurs spécialités respectives. En limitant à trois le nombre de combattants, vous économisez également les ressources (gils et matériaux) dont vous avez besoin pour améliorer les pièces d'équipement. Enfin, vous réduisez le temps passé dans les menus, puisque vous conservez tout au long de l'aventure un même noyau dur de stratégies.

Ceci dit, c'est surtout à la fin du jeu que vous tirerez le véritable bénéfice d'une telle politique. Les cristaux des derniers paliers (auxquels vous avez accès à l'issue du combat de boss final) sont très onéreux ; par conséquent, vos trois personnages favoris, qui ont évolué de façon équilibrée dans leurs trois disciplines de prédilection, ne débloqueront pas avant longtemps les précieux bonus des cinquièmes niveaux de rôle. En revanche, leurs remplaçants détiennent alors suffisamment de PC pour développer au maximum un rôle de votre choix (un processus qui nécessite plus de 700 000 points), et ce instantanément : ils deviennent ainsi des « super spécialistes » dans le rôle en question.

Ces derniers excellant dans un seul domaine de compétences, vous devez créer des stratégies sur mesure qui tiennent compte de leurs forces et faiblesses respectives ; ils risquent par ailleurs d'accuser un retard important sur leurs compagnons en termes de développement d'équipement. Malgré tout, la présence dans vos rangs de ces super spécialistes vous permettra de vaincre des adversaires contre lesquels votre équipe type n'aurait pas fait le poids durant les heures qui suivent la fin de l'aventure principale.

SPÉCIALISATIONS SUGGÉRÉES	
PERSONNAGE	SPÉCIALITÉ
Lightning	Ravageur ou Attaquant
Sazh	Tacticien
Snow	Défenseur
Hope	Soigneur ou Ravageur
Vanille	Saboteur ou Soigneur
Fang	Attaquant

ACHATS PRIORITAIRES

Tous les bonus offerts par les cristaux ne se valent pas : certains sont plus importants que d'autres, et doivent à ce titre être débloqués en priorité.

- ◆ **Cristal Segment ATB** : Le cristarium de l'un des trois rôles principaux de chaque personnage contient un cristal Segment ATB – achetez-le au plus vite, il vous confère un segment (autrement dit, un point d'action) de plus par tour de jeu.
- ◆ **Cristaux Accessoires** : Chaque membre de l'équipe peut faire l'acquisition de trois nouvelles cases d'accessoires par le biais d'autant de cristaux. Le port de quatre accessoires vous permet d'augmenter les capacités de vos personnages, mais aussi de générer des compétences dérivées (voir page 194).
- ◆ **Cristaux de compétences** : L'obtention de nouvelles compétences est une des clés de la réussite dans les combats. Faites-les figurer en haut de votre liste d'achat.
- ◆ **Cristaux de niveau de rôle** : Ces cristaux offrent des bonus invisibles qui améliorent considérablement les capacités des personnages dans les rôles correspondants, et dont les effets bénéficient également (mais dans une moindre mesure) aux autres membres de l'équipe. Vous en saurez plus sur la nature de ces bonus en consultant la page 146.

Les crystariums des rôles principaux comportent plusieurs embranchements remplis de cristaux « optionnels » : ces derniers, au coût plus élevé que ceux de la ligne d'évolution principale, apportent des bonus dont vous pouvez différer l'acquisition. Par ailleurs, un personnage à qui vous n'accordez jamais le statut de leader n'a aucun intérêt à débloquer les techniques (comme Séisme, Nouveau souffle ou Neutralisation).

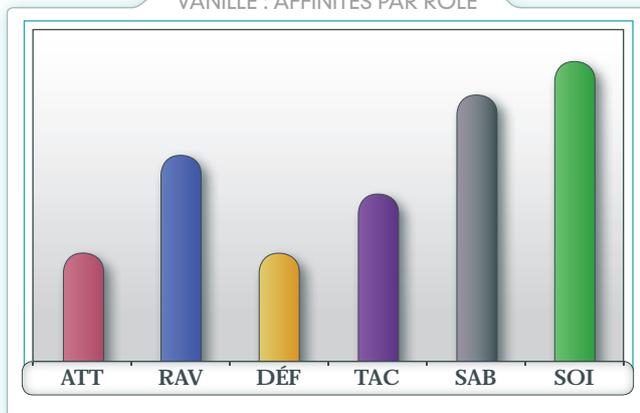
Un récapitulatif des « cristaux acquis » s'affiche sous la liste des rôles ; il révèle le type et le nombre de cristaux qu'il vous reste à débloquer dans chaque discipline.



VANILLE

- ◆ **Rôles principaux** : Saboteur, Soigneur, Ravageur
- ◆ **Rôles secondaires** : Tacticien, Attaquant, Défenseur

VANILLE : AFFINITÉS PAR RÔLE



PRÉSENTATION

Vanille montre très tôt un talent certain pour la Magie : ses attributs s'équilibrent à mesure que vous progressez dans le jeu, mais elle reste toutefois la magicienne la plus puissante derrière Hope. Si celui-ci constitue probablement une meilleure option dans la plupart des situations, le nombre de PV supérieur de Vanille et sa maîtrise du sort Mort font ponctuellement d'elle une alternative de choix.

À l'image de Sazh, l'équipement que vous lui confiez peut améliorer ses performances de façon notable : choisissez des armes et accessoires qui renforcent sa Magie et ses capacités dans la spécialité que vous lui avez choisie.

PROFIL DE DÉVELOPPEMENT

Vanille affiche au début du jeu d'intéressantes qualités de Ravageur – ceci dit, les compétences de type « impact » et les sorts Foudre³, Eau³ et Air³ manquent à terme cruellement à son répertoire. Seule, elle ne remplit pas correctement cette fonction ; elle peut en revanche assister avec brio un confrère dans les stratégies à deux Ravageurs.

En tant que Saboteur, Vanille acquiert rapidement les sorts Fragilité, Défaillance, Poison et Vulnérabilité, dont elle maîtrise également les versions améliorées ; en revanche, les malus Lenteur, Oubli et Supplice, tous essentiels, lui font défaut. Le sort Mort figure en exclusivité dans son catalogue : cette altération peut infliger à sa cible un KO instantané (ou, à défaut, de lourds dégâts). Avec un brin de chance, Vanille a ainsi les moyens de terrasser à elle seule et en quelques instants des créatures que vous auriez toutes les peines du monde à vaincre à la loyale, ce qui donne lieu à de superbes astuces de développement (voir à ce sujet la page 144).

Vanille fait des étincelles comme Soigneur : presque aussi douée que Hope dans cette fonction, elle s'avère parfois plus fiable que lui puisque plus robuste. Si vous comptez faire d'elle une super spécialiste, choisissez cette discipline ou celle de Saboteur.

RÔLES SECONDAIRES

Vanille a accès à la plupart des sorts de soutien dans leurs formes les plus évoluées – mais malheureusement, elle est le seul Tacticien à ne pas maîtriser Célérité. Il suffit de jeter un œil aux valeurs de ses attributs Force et PV pour se convaincre que les rôles d'Attaquant et de Défenseur ne lui conviennent pas.

SHIVA

MODE NORMAL : NIX

- ◆ Snow acquiert son eidolon au cours du chapitre 03.
- ◆ Les sœurs Shiva se prénomment Stiria et Nix. Toutes deux se battent aux côtés de Snow en mode Normal, mais elles forment une seule entité en mode symbiose.
- ◆ Les attaques de Shiva sont associées à la Glace ; si la cible présente une quelconque résistance à cet élément, elle encaisse des dégâts normaux.
- ◆ Les deux sœurs partagent une même jauge de PI en mode normal. En revanche, elles ont chacune leur propre jauge ATB.
- ◆ Les ennemis ne peuvent pas attaquer directement Stiria. Les attaques de zone peuvent toutefois la toucher et faire ainsi diminuer la jauge de PI.

MODE NORMAL : STIRIA

La tâche prioritaire de Stiria consiste à soigner Snow ; vous pouvez par conséquent partir à l'attaque sans vous soucier des dégâts que vous infligez les ennemis. Quand elle en a l'occasion, Stiria participe à l'offensive avec ses sorts élémentaires de Glace.

Étant donné que Stiria occupe avant tout un rôle de Soigneur, la présence de cet allié supplémentaire ne signifie pas forcément que vous remplirez plus vite les jauges de combos des adversaires.

COMPÉTENCE	CoT	ATB	DESCRIPTION
Glacé	1		Inflige des dégâts de Glacé à une cible.
Glacé ²	2		Inflige des dégâts de Glacé aux cibles à portée.
Glacé ³	3		Inflige des dégâts de Glacé aux cibles à portée ; large rayon d'action.
Rétablissement	1		Restaure une grande partie des PV d'un allié.
Guérison	1		Guérit l'altération d'état la plus récente d'un allié.
Résurrection	Auto		Régénère la jauge de PV d'un allié KO et guérit ses altérations d'état.
Maîtrise des éléments	Auto		Permet d'ignorer toute résistance de la cible aux éléments Feu, Glacé, Foudre et Eau.

Nix opère en tant qu'Attaquant en mode normal : elle inflige des dégâts physiques avec des compétences qui reproduisent les effets du Fauchage, du Catapultage ou de Ruine. Elle s'approche d'une cible et passe à l'assaut dès que sa jauge ATB est pleine. Sa technique Accélération augmente la vitesse de charge de sa jauge ATB.

Endossez le rôle de Ravageur pour aider Nix à remplir au plus vite les jauges de combos des ennemis.

COMPÉTENCE	CoT	ATB	DESCRIPTION
Coup de roue	1		Inflige des dégâts physiques à une cible.
Demi-lune	1		Inflige des dégâts physiques et projette dans les airs une cible en état de choc.
Roue smashée	1		Inflige des dégâts physiques répétés à une cible.
Lancer de roue	1		Inflige des dégâts physiques à une cible éloignée.
Pirouette	2		Inflige des dégâts physiques répétés aux cibles à portée.
Glacé ²	2		Inflige des dégâts de Glacé aux cibles à portée.
Accélération	Auto		Augmente la vitesse de charge de la jauge ATB.
Maîtrise des éléments	Auto		Permet d'ignorer toute résistance des ennemis aux éléments Feu, Glacé, Foudre et Eau.

MODE SYMBIOSE

Shiva est susceptible de prendre pour cible n'importe quel ennemi (aussi éloigné soit-il) avec chacune de ses attaques.

COMPÉTENCE	CoT	COMMANDE	DESCRIPTION
Roue arrière	3	⬇️⬆️ + ⓧ / Ⓐ	Shiva charge et inflige des dégâts non élémentaires à une cible.
Cercle de glace	3	⬇️⬇️ + ⓧ / Ⓐ	Inflige des dégâts de Glacé aux cibles à portée et projette dans les airs les ennemis en état de choc.
Dérapiage girvant	3	⬇️⬅️ ou ⬆️ + ⓧ / Ⓐ	Shiva inflige en dérapant des dégâts non élémentaires à une cible.
Rampe glacière	3	Ⓞ / Ⓑ	Shiva saute depuis une rampe de glace et inflige des dégâts élémentaires.
Poussière de diamant	Tout	Ⓐ / Ⓜ️	Inflige des dégâts de Glacé répétés à tous les ennemis.

ORGANISATION DU CHAPITRE

Voici une brève présentation des différentes sections qui composent ce chapitre :

Armes (page 207) – L’analyse des armes de chaque personnage, avec des tableaux exhaustifs et des diagrammes comparatifs.

Accessoires (page 213) – Après la description des différents types d’accessoires, une liste complète dévoile les attributs de chacune des pièces.

Matériaux (page 216) – Un tableau recense tous les matériaux du jeu, en mentionnant notamment la valeur en EXP de chacun.

Améliorer (page 218) – Cette section perçoit les secrets de l’amélioration des pièces d’équipement.

Démanteler (page 220) – Vous apprendrez ici comment tirer profit de la fonction Démanteler.

Objets (page 222) – L’inventaire détaillé des objets consommables, vaporisateurs et objets clés.

Boutiques (page 223) – Cette section dresse la liste des marchandises vendues dans les boutiques, dont elle précise les conditions d’accès.

STRUCTURE DES TABLEAUX

Vous trouverez ci-dessous la signification des différentes lignes et colonnes apparaissant dans les tableaux des armes et des accessoires. Le système s’avère sensiblement plus subtil et complexe que dans la plupart des autres jeux, car pour comprendre l’intérêt des pièces d’équipement, il faut aussi appréhender les grands principes de leur amélioration, et inversement. N’hésitez pas à parcourir les différentes sections concernées pour mieux cerner tous les enjeux.

- ◆ **Rang** – À chaque pièce d’équipement est associé un rang compris entre 1 et 11 ; plus ce rang est élevé, moins les matériaux utilisés pour améliorer la pièce correspondante rapportent d’EXP.
- ◆ **Niveau max** – Le niveau d’expérience le plus haut que peut atteindre l’arme ou l’accessoire. Dans le jeu, les pièces qui ont ainsi été développées au maximum sont signalées par une étoile (★).
- ◆ **Propriété spéciale** – Les compétences dont bénéficie automatiquement le personnage quand il porte l’arme ou l’accessoire en question.
- ◆ **Groupe de compétences dérivées** – Le groupe auquel appartient l’arme ou l’accessoire. L’association de plusieurs pièces d’un même groupe génère des compétences dérivées (voir la page 194 pour de plus amples détails).
- ◆ **Prix d’achat/de revente** – Le coût de la pièce à l’achat, et le prix que vous pouvez en tirer en la revendant. Notez que la plupart des pièces d’équipement disponibles en magasin se revendent à moitié prix.
- ◆ **Acquisition** – Le cas échéant, désigne le magasin dans lequel est vendue la pièce ; quand elle peut être récupérée dans un coffre, une référence de page renvoie vers la carte correspondante du cheminement.
- ◆ **Catalyste évolutif** – Indique le matériau qui permet de « transmuter » l’arme ou l’accessoire en question quand celui-ci a atteint son niveau maximal. Dans les tableaux, la pièce d’origine et la pièce finale sont reliées par une flèche montrant le sens de la transformation.
- ◆ **Attribut : Min** – La valeur de l’attribut correspondant quand la pièce est au niveau 1.
- ◆ **Attribut : Max** – La valeur de l’attribut correspondant quand la pièce a atteint son niveau maximal.
- ◆ **Attribut : Incrément** – Le nombre de points qui s’ajoutent à la valeur de l’attribut correspondant chaque fois que la pièce gagne un niveau.

Tous les personnages ont accès à huit familles d’armes. Chacune se compose de trois pièces : une arme initiale que vous pouvez acheter en magasin ou récupérer dans un coffre, et deux autres (qualifiées d’ « intermédiaire » et d’ « ultime ») que vous obtiendrez par le biais des transmutations (voir la page 218 pour plus de détails).

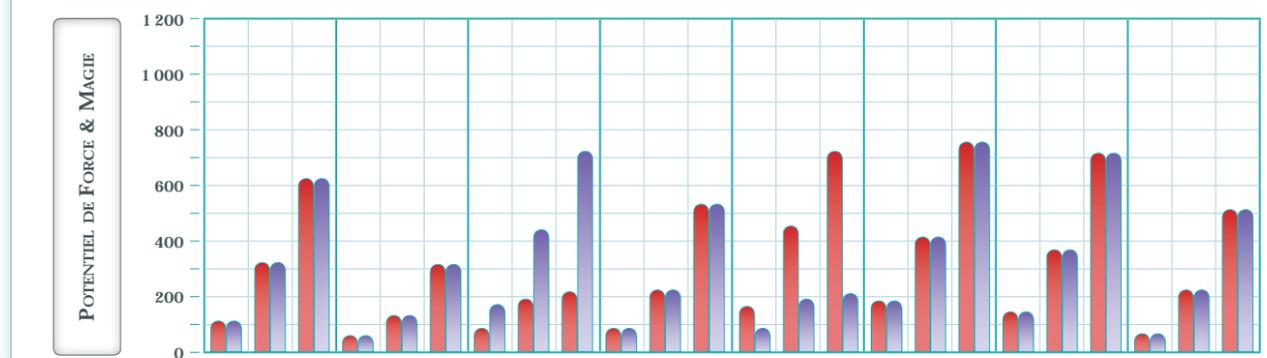
Les armes intermédiaires et ultimes améliorent de façon proportionnelle les attributs des armes initiales correspondantes, dont elles conservent les propriétés spéciales. Les armes ultimes se distinguent par le fait qu’elles ne donnent accès à aucune compétence dérivée ; en contrepartie, elles offrent un sixième segment ATB à leur détenteur. Notez que les huit armes ultimes de chaque personnage portent le même nom (« Oméga » pour Lightning, par exemple).



LES ARMES DE LIGHTNING

LISTE DES ARMES

NOM	Pistolame Sanctum			Pistolame Magnum			Oméga			Lame Éclaircur			Lame Commando			Oméga			Cybersabre Alpha			Cybersabre Bêta			Oméga			Sabre Chevalier			Sabre Palatin			Oméga			Gladius			Catastrophe			Oméga			Organix			Apocalypse			Oméga			Hauteclair			Durandal			Oméga			Cœur-de-lion			Ultima			Oméga		
	RANG	NIVEAU MAX	PROPRIÉTÉ SPÉCIALE	GROUPE DE COMPÉTENCES DÉRIVÉES	PRIX D’ACHAT	PRIX DE REVENTE	ACQUISITION (BOUTIQUE)	ACQUISITION (TRÉSOR)	CATALYSTE ÉVOLUTIF	MIN	MAX	INCRÉMENT	MIN	MAX	INCRÉMENT	MIN	MAX	INCRÉMENT	MIN	MAX	INCRÉMENT	MIN	MAX	INCRÉMENT	MIN	MAX	INCRÉMENT	MIN	MAX	INCRÉMENT	MIN	MAX	INCRÉMENT	MIN	MAX	INCRÉMENT	MIN	MAX	INCRÉMENT	MIN	MAX	INCRÉMENT	MIN	MAX	INCRÉMENT	MIN	MAX	INCRÉMENT																								
	3	5	11	5	9	11	3	5	11	5	8	11	4	6	11	2	4	11	4	6	11	4	6	11	6	8	11	5	8	11	4	6	11	2	4	11	4	6	11	4	6	11	6	8	11	6	8	11																								
	26	61	100	21	41	100	26	61	100	21	41	100	26	61	100	26	61	100	26	61	100	26	61	100	21	41	100	26	61	100	26	61	100	26	61	100	26	61	100	21	41	100	21	41	100	21	41	100																								
				Attaques rapides	Attaques rapides 2	Attaques rapides 2				Vie et Soins	Vie et Soins 2	Vie et Soins 2				Membres de plomb	Membres d’acier	Membres d’acier	Chocs impossibles	Chocs impossibles	Chocs impossibles	Chocs prématurés	Chocs prématurés	Chocs prématurés																																																
	Défense physique	Défense physique	Hors catégorie	Accélération	Accélération	Hors catégorie	Défense magique	Défense magique	Hors catégorie	Urgence	Urgence	Hors catégorie	Défense physique	Défense physique	Hors catégorie	Vampirisme	Vampirisme	Hors catégorie	Jauges	Jauges	Jauges	Chocs prématurés	Chocs prématurés	Chocs prématurés																																																
	2 000	-	-	15 000	-	-	4 600	-	-	20 000	-	-	7 100	-	-	280 000	-	-	20 000	-	-	28 000	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-																						
	Aux armes			Atelier Plutus			Aux armes			Atelier Plutus			Aux armes			Les Trésors de Gligamash			Les Trésors de Gligamash			Atelier Plutus																																																		
				Page 56			Page 46			Page 60			Page 24						Page 84			Page 100																																																		
	Pérovskite	Antidiamant		Adamante	Antidiamant		Pérovskite	Antidiamant		Scarlattum	Antidiamant		Uraninite	Antidiamant		Cobaltite	Antidiamant		Uraninite	Antidiamant		Scarlattum	Antidiamant																																																	
	15	23	26	8	13	18	8	10	12	8	25	25	25	28	30	37	50	57	13	18	18	8	13	13																																																
	115	323	620	48	133	315	83	190	210	88	225	520	175	448	723	187	410	750	138	378	711	68	213	508																																																
	4	5	6	2	3	3	3	3	2	4	5	5	6	7	7	6	6	7	5	6	7	3	5	5																																																
	15	23	26	8	13	18	20	28	30	8	25	25	13	10	12	37	50	57	13	18	18	8	13	13																																																
	115	323	620	48	133	315	170	448	723	88	225	520	88	190	210	187	410	750	138	378	711	68	213	508																																																
	4	5	6	2	3	3	6	7	7	4	5	5	3	3	2	6	6	7	5	6	7	3	5	5																																																



ANALYSE DES ARMES

- ◆ Personnage polyvalent, Lightning possède des armes qui pour la plupart développent Force et Magie en égale proportion. Son arme de départ, le Pistolame Sanctum, ne déroge pas à cette règle : doté d’attributs corrects, il ne pêche que par l’absence de propriété spéciale.
- ◆ La propriété Chocs impossibles de la Hauteclairer prive de la possibilité de mettre ses cibles en état de choc. Employez des stratégies dans lesquelles d’autres se chargent de cette tâche si vous confiez à Lightning cette arme puissante.
- ◆ À l’inverse, la Lame Éclaircur compense ses faibles attributs par la propriété Attaques rapides ; si vous activez de surcroît la compétence dérivée Vitesse ATB, vous augmenterez considérablement la fréquence d’attaque de Lightning.
- ◆ Le Gladius privilégie la Force au détriment de la Magie ; le Cybersabre alpha possède quant à lui les attributs exactement inverses. Ces deux armes appartiennent respectivement aux groupes de compétences dérivées Défense physique et Défense magique.
- ◆ L’Organix bénéficie d’excellentes statistiques, mais souffre d’un vilain défaut : sa propriété Membres de plomb ralentit la vitesse de charge de la jauge ATB – combinez-le avec des accessoires appropriés pour essayer de corriger cette faiblesse. Cette arme donne par ailleurs accès à la compétence dérivée Attaques vampiriques.
- ◆ Le Cœur-de-lion fait partie du groupe Jauges, qui donne accès à l’une des compétences dérivées les plus intéressantes du jeu. Ajoutez à cela des attributs corrects et la propriété spéciale Chocs prématurés, et vous obtenez l’une des meilleures armes de Lightning.



- DÉMARRAGE EXPRESS
- CHEMINEMENT
- ANALYSES & TACTIQUES
- INVENTAIRE
- BESTIAIRE
- SUPPLÉMENTS
- INTRODUCTION
- ARMES
- ACCESSOIRES
- MATÉRIAUX
- AMÉLIORER
- DÉMANTELER
- OBJETS
- BOUTIQUES



STRUCTURE DES FICHES

Les fiches du Bestiaire partagent la même structure. Elles reprennent les données du menu « Ennemis rencontrés », auxquelles s'ajoutent des informations qui n'apparaissent pas dans le jeu.

Voici la signification des différents termes et icônes utilisés sur ces fiches.

Habitat : La zone où se manifeste la créature pour la première fois, et les autres régions dans lesquelles vous êtes amené à la rencontrer ensuite.

Affinités aux dégâts : La façon dont l'ennemi réagit aux différents types de dégâts que vous lui infligez. À chaque type de dégât est associé un icône spécifique :

LES TYPES DE DÉGÂTS							
Dégâts de Feu	Dégâts de Glace	Dégâts de Foudre	Dégâts d'Eau	Dégâts d'Air	Dégâts de Terre	Dégâts physiques	Dégâts magiques

Il existe six réactions possibles pour chaque type de dégâts :

LES RÉACTIONS AUX DÉGÂTS	
RÉACTION	SIGNIFICATION
x2	Vulnérabilité : la cible encaisse le double des dégâts normaux.
-	Réaction normale : la cible encaisse les 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.

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

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

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

PC : La quantité de points de capacité que reçoit chaque personnage lorsque vous venez à bout de l'adversaire.

Sensibilité aux altérations d'état : Des pourcentages montrent le degré de sensibilité de la créature aux altérations d'état ainsi qu'à la compétence Provocation. Ces effets sont représentés par les icônes suivants :

LES ALTÉRATIONS D'ÉTAT					
Fragilité	Défaillance	Vulnérabilité	Poison	Lenteur	Supplce
Oubli	Malédiction	Stase	Provocation	Mort	Dissipation

Butin courant : Le butin courant que porte l'ennemi. La probabilité qu'il abandonne l'objet en question augmente si vous vous équipez d'un trèfle d'argent.

Butin rare : Le butin rare que porte la créature. La probabilité qu'elle relâche l'objet en question augmente si vous vous équipez du trèfle d'or et si vous obtenez des rangs élevés.

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

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

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

SOLDATS

EXÉCUTEUR PSICOM

Habitat Cité suspendue, Aéro rail 13-E | Lac Bresha



70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%
Butin courant					Probabilité				
Potion					130%				
Butin rare					Probabilité				
Queue de phénix					2%				
Choc					171				
Magie					0				
Force					13				
PC					3				
Rés. Combos					20				

Notes

PISTEUR PSICOM

Habitat Lac Bresha, Vallée des cristaux | Pics Infâmes



70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%
Butin courant					Probabilité				
Potion					10%				
Butin rare					Probabilité				
Queue de phénix					2%				
Choc					210				
Magie					210				
Force					64				
PC					8				
Rés. Combos					50				

Notes

CHAROGRNARD PSICOM

Habitat Palumpolum, Agora



70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%
Butin courant					Probabilité				
Queue de phénix					10%				
Butin rare					Probabilité				
Puce à prime					2%				
Choc					9 660				
Magie					60				
Force					67				
PC					51				
Rés. Combos					50				

Notes Effectue de puissantes attaques physiques. Peut utiliser Volonté pour réduire l'interruption des compétences.

PILLEUR PSICOM

Habitat Le Palamecia, Piste d'atterrissage courte



70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%
Butin courant					Probabilité				
Puce à crédit					25%				
Butin rare					Probabilité				
Puce à prime					5%				
Choc					20 592				
Magie					95				
Force					57				
PC					128				
Rés. Combos					10				

Notes Effectue de puissantes attaques physiques. Peut infliger l'altération d'état Supplice. Peut infliger l'altération d'état Oubli. Peut augmenter sa résistance aux dégâts.

SÉRAPHIN DU SANCTUM

Habitat Eden, Sentier côtier



70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%
Butin courant					Probabilité				
Puce à crédit					25%				
Butin rare					Probabilité				
Puce à prime					5%				
Choc					140 800				
Magie					355				
Force					355				
PC					910				
Rés. Combos					80				

Notes Peut augmenter sa résistance aux dégâts. Peut octroyer l'altération d'état Bravoure.

BALISE DE CIBLAGE

Habitat Pics Infâmes, Piste du charognard



IMM	IMM	IMM	IMM	IMM	IMM	IMM	IMM	IMM	IMM
Butin courant					Probabilité				
Puce à crédit					25%				
Butin rare					Probabilité				
Puce à prime					5%				
Choc					975				
Magie					0				
Force					0				
PC					0				
Rés. Combos					100				

Notes

BALISE DE CIBLAGE

Habitat Eden



IMM	IMM	IMM	IMM	IMM	IMM	IMM	IMM	IMM	IMM
Butin courant					Probabilité				
Puce à crédit					200%				
Butin rare					Probabilité				
Puce à prime					100%				
Choc					15 840				
Magie					0				
Force					0				
PC					0				
Rés. Combos					100				

Notes

GARDIEN PSICOM

Habitat Cité suspendue, Aéro rail 13-E | Lac Bresha



70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%
Butin courant					Probabilité				
Potion					10%				
Butin rare					Probabilité				
Queue de phénix					2%				
Choc					84				
Magie					0				
Force					17				
PC					3				
Rés. Combos					0				

Notes A relativement peu de PV.

ROE-DEUR PSICOM

Habitat Lac Bresha, Vallée des cristaux | Pics Infâmes



70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%
Butin courant					Probabilité				
Potion					200%				
Butin rare					Probabilité				
Queue de phénix					2%				
Choc					324				
Magie					0				
Force					45				
PC					7				
Rés. Combos					50				

Notes Peut octroyer l'altération d'état Bouclier. Peut octroyer l'altération d'état Barrière.

PRÉDATEUR PSICOM

Habitat Palumpolum, Terrasses piétonnières



70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%
Butin courant					Probabilité				
Queue de phénix					10%				
Butin rare					Probabilité				
Puce à prime					2%				
Choc					3 780				
Magie					75				
Force					92				
PC					51				
Rés. Combos					70				

Notes Effectue de puissantes attaques physiques. Peut infliger l'altération d'état Malédiction.

ESPION PSICOM

Habitat Le Palamecia, Piste d'atterrissage courte



70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%
Butin courant					Probabilité				
Puce à crédit					25%				
Butin rare					Probabilité				
Puce à prime					5%				
Choc					9 504				
Magie					210				
Force					153				
PC					128				
Rés. Combos					10				

Notes Effectue de puissantes attaques physiques.

ARCHANGE DU SANCTUM

Habitat Eden, Sentier côtier



70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%	70%
Butin courant					Probabilité				
Puce à crédit					25%				
Butin rare					Probabilité				
Puce à prime					5%				
Choc					52 800				
Magie					1 121				
Force					1 121				
PC					845				
Rés. Combos					80				

Notes Peut augmenter sa résistance aux dégâts. Peut supprimer les altérations d'état grâce à Guérison.