VOUS TROUVEREZ DANS CE FICHIER :
- SOLUTION DU JEU
- QUETES ET ASTUCES
- LES EONS
- QUETES DES MONSTRES

SOLUTION JEU

PROLOGUE
Introduction

Après la fabuleuse introduction cinématique, vous prenez le contrôle de Reks. Familiarisez vous avec les commandes : Basch vous impose un petit tutorial. Tournez d'abord la caméra autour de vous puis allez lui parler. Parlez ensuite au garde à droite du portail puis allez vers le portail et ouvrez le. Un premier ennemi vous attend dans la zone suivante, éliminez le puis avancez, le premier « boss » du jeu intervient.

Boss : Chasseur Rémora
HP: 2200
N'ayez crainte, le combat est d'une facilité déconcertante. Vous serez aider par vos coéquipiers en cas de panne de points de vie. Tournez autour de lui et attaquez le, vous ne devriez avoir aucun problème surtout que Basch lui infligera de lourds dégâts et le terminera par une bonne petite impulsion là où ça fait mal !

Continuez au nord, d'autres ennemis viendront vous affronter, Basch saura les calmer.

Entrez ensuite dans la bâtisse. Avancez, de nouveaux combats auront lieu, ne perdez pas votre temps à chercher à gagner de l'expérience car ça ne sert strictement à rien. Continuez, au passage, ramassez la potion à droite. Continuez ensuite au nord (vers la croix indiquée sur la carte) puis allez chercher non loin une potion. Revenez ensuite là où se trouve Basch (allez vers la croix au nord de la carte).
Montez ensuite les marches des escaliers pour passer à la zone suivante.

Un point de sauvegarde vous y attend, il régénère également vos HP/MP, continuez ensuite votre ascension. Un guet-apens a lieu et il vous faudra affronter trois ennemis. Ils ne font pas mal, au pire des cas, utilisez une de vos nombreuses potions ou la magie Soin. Continuez, impossible de monter plus haut, allez donc dans le couloir et ouvrez la seule porte accessible. Avancez, le reste se passe de commentaires…

L'IDÉE DE VAAN
Rabanastre

Vous voilà à présent sous la peau de Vaan, éliminez les trois rats géants qui sont dans la zone. Après les cutscenes et la présentation de la ravissante Penelo, la carte de la ville vous est affichée. Vous prenez dès lors le contrôle de Vaan, profitez en pour découvrir un peu mieux la ville ^^.

Pour afficher de nouveau la carte, appuyez sur Select, sinon traînez un peu, impossible d'aller à gauche à cause des gardes, continuez de l'autre côté. Vous remarquerez que seul les habitants ayant un smiley au dessus de leurs têtes vous parleront.

Faîtes ce que vous souhaitez, quoiqu'il en soit, une fois prêt, partez vers la croix rouge (côté est) sur la carte de la ville afin d'avoir une cutscene avec Migelo. Après celle-ci, allez à la taverne à la nouvelle croix rouge afin d'avoir une nouvelle cutscene avec Tomaj et un tutorial sur la Grille des Permis. Une quête de monstre est également disponible, acceptez de la faire. Allez ensuite dans la partie sud de la ville à la nouvelle croix rouge

afin de pouvoir continuer dans la partie sud-est de la ville. Un point de sauvegarde se trouve non loin. Quittez ensuite la ville par la grande sortie à l'est.

Le désert est de Dalmasca

Voici la première zone de combat du jeu. Avancez un peu à droite pour trouver une potion derrière un rocher. Dans cette même zone se trouve la Tomate égarée (pour la quête du bar), celui avec une tête de citrouille. Attaquez le, il s'enfuira, poursuivez le jusqu'à en finir avec lui. Une cutscene a alors lieu.

Evitez le dinosaure un peu plus au nord car il vous enverra directement à l'écran Game Over. Continuez donc sans vous soucier de lui vers le nord. Plus précisément vers le nord-ouest pour atteindre un repère. Rien de bien important ici si ce n'est de glaner quelques gils par ci par là. Si vous tentez de continuer au nord, des gardes vous barreront le passage. Rebroussez ainsi chemin jusqu'à la ville.

Rabanastre

Tentez de retourner au centre ville, vous remarquerez que des gardes bloquent le passage, parlez à Kytes, le jeune orphelin qui vous accompagnait au début du jeu pour obtenir une cutscene.
De nouvelles cutscenes et cinématiques auront lieu avec la présentation de Vayne.
Une fois que vous aurez repris le contrôle de Vaan, allez dans les sous-sols de la ville, pour cela, prenez une des issues représentées par des escaliers sur la carte de la ville. Allez ensuite à l'endroit indiqué par une croix rouge. Une cutscene s'enclenchera où vous rencontrerez un vieil homme, Dalan. Quittez à présent la ville par la sortie sud.

Les plaines de Giza

Allez au sud là où se trouve une croix rouge. Prenez tout de même le temps de gagner de l'expérience. Allez ensuite vers la croix rouge, vous arriverez dans un campement. Parlez à la femme seule sur la droite (qui se nomme Mashua) pour enclencher une cutscene avec Penelo. Celle-ci rejoint votre groupe, apprenez lui d'ores et déjà des compétences car elle possède pas mal de points de Permis. Quittez le campement en direction du sud, Penelo vous donnera trois potions et deux queues de phénix ^^. Visitez toutes les zones si vous le souhaiter, cela vous permettra de gagner de l'expérience mais faîtes attention au Sud où les ennemis sont très puissants et pour le moment quasi imbattables. De toute façon, il va falloir aller au sud mais dans la petite zone qui relie le côté ouest et le côté est. Parlez à Jinn, le petit garçon assis près d'un rocher, il vous donnera une petite quête obligatoire à faire, vous l'aurez compris, il va falloir aller auprès des gros cristaux lumineux afin de pomper leurs énergies. Il vous faut atteindre 100% en énergie. Ouvrez la carte pour connaître les positions de ces cristaux (marqués par des panneaux d'exclamation). Une fois cela fait, le Jinn vous ramène automatiquement au campement, vous recevrez des récompenses dont des Gils et des Potions. Retournez à présent en ville, allez voir le vieil homme Dalan situé dans les sous-sols. Penelo vous quitte, parlez donc à **Dalan**. Ouvrez ensuite la carte et allez à la croix rouge. **Kytes** vous ouvre la porte qui mènent aux égouts et vous donne même **Deux Potions et Quatre collyres**.

EN MODE INFILTRATION

Les égouts de Garamsythe

Un donjon assez simple où cohabitent seulement trois type de monstres. La plupart des ennemis sont des rats, si vous avez acheté une nouvelle arme pour Vaan, ça devrait aller vite. Quoiqu'il en soit, partez vers l'est puis brièvement au nord et finalement vers l'ouest (guidez vous avec la carte), vous devriez finalement atteindre le nord et sortir d'ici.

Une cinématique vous introduit Balthier et Fran.

Le Palais de Rabanastre

Sauvegardez et examinez l'urne pour avoir la carte des lieux. Ouvrez ensuite la grande porte et allez à gauche puis toujours au nord. Après la cutscene, vous aurez compris qu'il paraît impossible de passer.
Allez d'abord voir le garde puis allez parler au Seeq non loin du garde et interpellez ensuite le garde en appuyant sur carré. Le Seeq occupera le garde libérant ainsi le chemin, attendez toutefois que le garde soit près du Seeq avant de vous faufiler par la droite.
La salle suivante est en quelque sorte un mini-jeu, votre but sera d'attirer des gardes en appuyant sur carré afin de pouvoir libérer certaines issues. Depuis votre position de départ, allez au nord et attirez les trois gardes (que j'appellerai GP1) vers l'entrée. Amenez les ensuite à droite. Laissez GP1 à droite puis continuez au nord.

Allez ensuite à gauche, avancez et tournez à la seconde à gauche, allez au milieu du couloir et appuyez sur cercle sur le sceau du Lion. Vaan utilisera alors sa pierre. Il va à présent falloir attirer les gardes qui gênent la sortie. Retournez à votre position de départ et attirez les gardes qui sont à votre droite (GP2). Partez au nord puis à gauche puis encore à gauche pour arriver à la position de départ des trois gardes GP2 que vous venez d'attirer (qui sont maintenant à l'entrée). Attirez les derniers gardes (GP3) vers là où étaient placés GP2 et continuez votre bonhomme de route jusqu'à pouvoir atteindre la source de lumière derrière la grille, examinez la afin de pouvoir quitter les lieux.

Mon explication vous sera peut-être confuse mais le schéma ci-dessous pourra peut-être compléter mon explication.

Dans la salle suivante, avancez puis ouvrez la double porte à droite, celle-ci semble verrouillée. Allez sur le mur face à la double porte puis fouillez les environs en appuyant sur croix sur l'interrupteur pour déverrouiller la porte. Continuez.

Une cutscene intervient. Vous n'aurez ensuite pas d'autre choix que de gravir les longues marches d'escalier qui vous attendent, après cela, appréciez les cinématiques et cutscenes qui vont suivre ^^.

Les égouts de Garamsythe

Vous reprenez le contrôle de Vaan accompagné à présent de Balthier et de Fran. Descendez les marches, Balthier vous fait un petit tutorial sur le Gambit. Vous pourrez dès à présent paramétrer le mode Gambit via le menu.

Quittez ensuite la salle, vous voilà dans un donjon semblable à ce que Vaan a déjà rencontré. Tracez votre route sur le seul chemin possible, vous arriverez à un point de sauvegarde, continuez, vous ferez la connaissance de la ravissante Amalia.
Un combat s'ensuit contre quatre gardes, Amalia prend part au combat en tant que « Invitée », attaquez les gardes un par un et vous ne devriez pas trop avoir de problème. Continuez ensuite, vous rencontrerez alors quatre Flans qui viendront vous attaquer. S'ils paraissent à priori assez faibles, les flans ont toutefois la fâcheuse tendance à aveugler vos personnages. Prenez les donc au sérieux et attaquez à trois (+ Amalia) sur eux les uns à la suite des autres. Le combat se termine par une belle fanfare ^^.

Continuez, allez au sud de la carte puis à l'ouest et finalement vers le centre du donjon, vous arriverez finalement à un nouveau point de sauvegarde, préparez vous puis lorsque vous serez prêt, ouvrez la grande double porte. Le premier vrai boss du jeu vous y attend !

Boss : Crin-de-Feu
HP: 3571
Ce boss est une vraie menace car ses attaques physiques vous enlèvent pas loin de 70 points d'HP à un de vos personnages, en plus il est plutôt rapide. Laissez donc Balthier et Fran en retrait. Celle-ci soignera le groupe tandis que Balthier placera quelques tirs bien placés. Ashe et Vaan seront donc aux avants postes. Réglez les Gambits de telle sorte à ce que Balthier lance des potions lorsque les HP de Vaan sont au plus bas, Amalia lance également des potions lorsque vos HP sont dangereusement bas mais cela ne suffira peut-être pas. Faîtes également attention aux attaques empoisonnées du boss car une fois touché par l'état poison, vos HP descendront en flèche ! Préparez vous donc à son attaque Incendie. Sinon, je n'ai rien d'autre à vous conseiller si ce n'est de tenir et de continuer à attaquer.

Après le combat, des cutscenes interviennent. Le groupe est alors emporté au donjon de Nalbina…

LE TRAITRE
Donjon de Nalbina

Vous reprenez le contrôle de Vaan, Balthier reste quant à lui dans son coin et est non contrôlable. Partez vers l'est puis atteignez le nord de la salle pour atteindre le point de sauvegarde. Ramassez tous les sacs et items puis quittez cet enfer par la sortie qui est à côté du point de sauvegarde. Une cutscene intervient, avancez…

Vous allez devoir affronter trois Seeqs sans armes. Ne vous inquiéter pas, le combat est loin d'être difficile. Après votre victoire, de nouvelles cutscenes auront lieu. Finalement, vous retrouvez vos équipements, sauvegardez.

Continuez, vous aurez ensuite une cutscene. Plusieurs gardes squattent les lieux. Je ne saurai vous conseiller que des les éliminer un par un afin de gagner des points d'expérience et de pouvoir ensuite visiter les lieux tranquillement. Une fois cela fait, partez vers le nord puis à gauche. En bref, une sortie vous est indiquée sur la carte. Rejoignez la, vous aurez une nouvelle cutscene et la porte s'ouvrira. Vous pouvez aller à gauche éliminer les derniers gardes et ramassez les sacs. Une fois cela fait, prenez la sortie entrouverte par le Juge.

Une nouvelle cutscene a lieu.

Le Passage de Bahreim

Basch rejoint votre groupe en tant qu'invité mais ne possède malheureusement pas d'armes ni de protections, ce qui fait de lui un personnage assez fardeau. Descendez les escaliers, allez ramasser les Gils sur la droite puis allez sauvegarder. Juste avant la sauvegarde, à gauche, se situe un générateur, examinez le et choisissez la première option pour comprendre qu'il vous faut un fusible. Descendez ensuite voir le Vangaa bleu pour qu'il vous en donne un. Remontez au générateur (pas loin du point de sauvegarde) afin d'y placer le fusible et activer le courrant. Redescendez et allez à l'alimentation à côté du Vangaa marchand afin de lever la grille. Continuez.

Vous remarquerez que la batterie tend à se décharger, c'est à cause des blatteries, elles absorbent l'électricité. Trouvez les (marquées par des panneaux d'exclamation sur la carte) et éliminez les afin que la batterie se recharge. Continuez, après le point de sauvegarde, vous vous trouverez dans des rails. Partez vers le sud de la carte et éliminez toutes les blatteries. Vous aurez ensuite deux chemins, soit continuer au sud ou côté ouest du donjon. Allez côté ouest, de toute façon, la partie sud est bloquée par une grille. Vous devrez atteindre les rouages encerclés par du rouge sur la carte tout en éliminant les blatteries qui pompent l'électricité. Une fois arrivé à destination, examinez le générateur et choissiez le premier choix. Rebroussez à présent chemin et allez au sud puis dans la partie sud-est du donjon. Au passage, Basch ramassera une épée et des fringues. Continuez, vous aurez encore deux points de sauvegarde, le dernier précédant le prochain boss !

Boss : Reine Mimic
HP: 4073
Contrairement au Crin-de-Feu, ce boss ne sera pas vraiment difficile. Occupez vous d'abord des Mini blaterries suceuses d'électricité aux différents coins des murs. Le boss se sert d'eux pour regagner des points de vie. Eliminez les toutes, de temps en temps, le boss en pond d'autre, éliminez les de suite, ce n'est pas obligatoire mais ça donne des points d'expérience et des PP. Vers la fin, se sentant fortement menacé et dès que ses points de vie seront bas, le boss lancera des assauts dévastateurs, à chacune de ses attaques, les personnages qui sont près de lui recevront de puissants dégâts, certaines enlèvent environ 160 points de vie et d'autres un peu moins de 100. Dans ces conditions, laissez Fran et Balthier assez loin. Laissez tout de même Fran soigner l'équipe et vous devrez vite terminer le combat…

Vous vous retrouvez dans le désert, sauvegardez. Retournez ensuite à Rabanastre en rejoignant la croix rouge à la sortie sud-ouest.

DANS LES CIEUX
Rabanastre

L'équipe se réduit à présent à Vaan. Allez à la boutique d'objets côté est de la ville pour avoir une cutscene avec Kytes. Allez ensuite voir le vieil homme Dalan (dans les sous sols), celui-ci vous donne une épée pour un dénommé Azelas. Ouvrez la carte et allez vers la croix rouge et parlez au gars. Vous aurez une cutscene et Basch rejoindra Vaan. Allez ensuite chercher Balthier et Fran à la Taverne. Partez ensuite vers la sortie ouest de la ville (à la croix rouge). Vous remarquerez qu'un mog vous permet d'aller aux quatre coins de la ville. Quoiqu'il en soit, allez justement derrière ce mog en direction de l'aéroport.
Allez ensuite au fond de la salle et parlez à Balthier pour monter dans le Strahl (Sillage) ! ^^

Bhujerba

Vous ne pouvez quasiment rien faire pour l'instant puisque toutes les issues sont bloquées. Continuez donc, vers la seule issue possible. Lamont rejoint alors votre équipe, continuez, vous pouvez acheter de nouveaux équipements qui vous aideront à affronter le prochain donjon qui vous attend dans la partie nord-est.

Les Mines de Lhusu

Continuez toujours vers l'ouest puis au premier embranchement allez à au nord. Impossible de vous perdre puisque le donjon est linéaire (étant donné qu'il y a des grillages dès que vous allez dans le mauvais chemin), Lamont possède des potions infinis, évitez donc de le soigner puisqu'il les lance en cas de danger. Continuez, vous aurez finalement une cutscene. Après celle-ci, Lamont quitte le groupe et quatre Vangaas vous attaquent ! Le combat est relativement difficile et vous risquerez de succomber si vous ne vous êtes pas bien préparé. Ainsi, il vous faut les meilleurs équipements en date, activer les bonus HP +50 et HP +100 dans la Grille des Permis et si possible une impulsion car cela vous permettra de venir rapidement à bout de Ba'gamnan, le chef du groupe. En effet, si vous l'éliminez, le combat se terminera. Sinon, la décision la plus sage si vous sentez que vous allez mourir est de fuir et sortir rapidement du donjon car les Vangaas vous suivent !

Bhujerba

Après la cutscene avec Penelo, le groupe veut faire circuler la rumeur comme quoi Basch serait vivant. Pour cela, il faut appuyer sur carré, alors, Vaan lancera cette rumeur. Vous avez une barre en haut à droite, celle-ci est de 0%. Il faut atteindre 100% pour terminer cette campagne de... rumeur. Allez près des citoyens de Bhujerba et appuyez donc sur carré pour que Vaan balance la rumeur. Cela aura pour effet de monter la barre de pourcentage. Attention, celle-ci se dégrade petit à petit, faîtes donc vite. Parlez également aux guides car ceux-ci pourront faire augmenter la barre de pourcentage plus fortement. Faîtes toutefois attentions aux gardes qui se baladent un peu partout car s'ils entendent Vaan crier la rumeur, la barre de pourcentage diminuera également assez fortement. Une fois à 100%, une cutscene intervient. Allez ensuite vers le nord de la ville à l'endroit indiqué par une croix et parlez aux gardes, une cutscene intervient.

UNE ÉQUIPE SE FORME

Le Léviathan

Après les cutscenes, Vossler vous libère et rejoint le groupe en tant que Invité. Sauvegardez sur la gauche puis continuez au nord. Regardez ensuite la carte, il va vous falloir atteindre l'endroit indiqué par une croix vers le côté Sud-Est.
Vous remarquerez que bizarrement, il n'y pas d'ennemis, du moins très peu. Mais attention, il y a quelques rayons lasers parsemés dans toute la zone, si vous traversez ces rayons, une alarme s'enclenchera et des ennemis viendront vous attaquer. C'est un bon moyen de faire du level-up mais quoiqu'il en soit, atteignez l'endroit marqué d'une croix.
Une fois dans la salle qui précède la croix, vous allez devoir combattre la bagatelle de six gardes ! S'ils paraissent à priori peu puissants, ils sont assez menaçants surtout les mages. Placez un personnage en soin et attaquez les gardes un par un par avec les autres persos. Heureusement que Vossler est là car il vous sera d'une aide capitale.

Une fois le combat terminé, la Fanfare retentie, vous pouvez maintenant aller dans la salle indiquée par une croix sur la carte. De votre position de départ, à droite se situe un point de sauvegarde et une urne où vous récupérerez la clé d'accès. A gauche se trouve un mog vendeur, achetez lui donc des permis et dans la dernière salle à droite se trouve Ashe.
Malgré ses HP maximaux plutôt bas, Ashe peut devenir une excellente magicienne étant donné son nombre de MP et la magie Soin qu'elle possède déjà.

Sortez ensuite de là, une alarme s'enclenchera, votre but est de quitter le vaisseau en retournant là où vous êtes arrivé. L'alarme amène inlassablement des gardes, évitez donc de perdre du temps et surtout des MP à les combattre. Fuyez ! (R2). Les espèces d'outils mécaniques qui sont apparus sur la carte sont en fait des panneaux informatiques qui permettent de stopper l'alarme durant une minute, ce n'est pas obligatoire mais ça aide, à vous de voir si vous voulez encore des gardes sur vos pattes (surtout qu'un prochain boss vous attend) Retournez sur la partie ouest du vaisseau, Penelo rejoint alors le groupe au détriment de Vossler qui le quitte. Rebroussez donc chemin jusqu'à la croix pour avoir à combattre un nouveau boss.

Boss : Juge Ghis et deux gardes
HP: 4120
Commencez par éliminer les deux gardes. Cela devrait être rapide, une fois ça de réglé, le vrai combat commence. Le Juge Ghis n'est pas si menaçant que ça bien qu'il enlève pas mal de points de vie notamment avec sa magie Air. Soignez continuellement l'allié qui est la cible du boss et attaquez avec les deux autres. Si vous possédez des attaques spéciales Mystes, c'est le moment de les lâcher. Sinon, si vous avez appris des magies vertes comme Bouclier et Barrière, c'est également le moment de les lancer afin de réduire les dégâts. Le combat se termine avant que vous n'ayez pu le vaincre.

Le groupe s'enfuit ensuite, vous êtes de retour à Bhujerba.

Bhujerba
Une fois que vous vous sentez prêt, allez voir le marquis Ondore, il se situe au nord-ouest de la ville (là où se trouve la croix). Après quelques cutscenes, l'équipe s'envole vers de nouveaux cieux, vous arriverez dans une petite zone où vous attend notamment un point de sauvegarde et un marchand. Une fois prêt, quittez en sortant à gauche.

La Mer de Sable d'Ogir-Yensa

Commencez par monter dans la plate-forme qui se trouve devant vous et partez toujours vers l'ouest. Vossler rejoint à nouveau le groupe et vous sera d'une aide importante. Partez toujours vers l'ouest, à un moment, trois chemins vous seront proposés (qui mènent à des zones gigantesques et qui vous mèneront au final au même endroit) mais n'y prêtez pas attention et continuez toujours à l'ouest. Après plusieurs zones, vous arriverez à Nam-Yensa.

A LA RESCOUSSE DES URTANS
La Mer de Sable de Nam-Yensa

Sauvegardez puis parlez au Mog. Quittez ensuite en sortant côté ouest (de la carte). Continuez, vous arriverez finalement dans une zone où vous voyez des Urtans courir en direction d'une Urutanovore. Dépêchez vous de faire la même chose, l'Urutanovore vous attend.

Boss : Urutanovore
HP: 8015
Les Urtans attaquent le boss et celui-ci s'occupera d'abord d'eux, vous êtes donc libre de l'exploser librement. Néanmoins, faîtes vite, commencez par lancer vos attaques spéciales afin de faire le maximum de dégâts au boss (cela tuera toutefois les Urtans si vos Mystes touchent en zone). Le boss ne craint pas trop les attaques physiques, lancez donc des magies noires, cela devrait faire pas mal de dégâts. Sinon, une fois débarassé des Urtans, le boss s'occupera personnellement de votre cas, attention car ses attaques au corps à corps sont très puissantes. Le mieux serait de contrôler celui qui se fait taper et de l'attirer en courant un peu partout pendant que Balthier et Fran attaquent de loin.

Après avoir vaincu le boss, retournez voir le Mog. Après ça, partez à droite comme si vous deviez retourner là où vous avez commencé (Ogir-Yensa). Une cutscene aura lieu avec un Urtan et le Mog. Retournez alors voir le Mog, vous apercevrez une émeute d'Urtans, après ça, allez parler au Mog puis ramassez les Baies d'Ixilo en examinant la fleur. Cela vous permettra de vaincre plus facilement un prochain boss.

Partez ensuite vers la gauche, continuez jusque là où vous aviez combattu Urutanovore. Il va vous falloir rejoindre la partie Ouest de la zone. Ouvrez d'ailleurs la carte. Il y a plusieurs zones mais le but sera d'atteindre la sortie ouest, elle est assez loin, il faudra passer environ 3, 4 zones, mais une fois arrivé à bon port, vous aurez un marchand à votre disposition. Entrez dans la grotte à gauche, il vous sera proposé de sauvegarder.

LA TOMBE DE RAITHWALL
Le Tombeau de Raithwall

Avancez, un boss viendra vous attaquer.

Boss : Garuda
HP: 6754
Ce boss possède des attaques très menaçantes et en plus il tape très vite. Une technique permet toutefois de le rendre beaucoup plus prenable, elle consiste à lui lancer les baies d'Ixilo afin de le rendre plus faible. Garuda devient alors peu puissant et beaucoup plus sensible à vos attaques. Utilisez les personnages équipés d'arc ou de fusil pour le vaincre car les attaques à courte portée ne peuvent l'atteindre. Vossler sera également d'une grande utilité avec sa technique Allonge. Notez qu'il est possible de le vaincre sans les baies d'Ixilo mais il est alors beaucoup plus dangereux.

Une fois le combat terminé, le vendeur arrive, allez sauvegarder plus haut. Lorsque vous vous sentez prêt, examinez le portail et choisissez la première option. Vous entrez enfin dans le donjon. Descendez, un boss vous attaque, il vous sera très très difficile de le battre car s'il vous coince sur la porte, vous aurez

obligatoirement un Game Over, ouvrez donc la porte et fuyez.

Boss : Mur démonique
HP: 10332
Vous en rencontrez donc un autre mais vous bénéficierez cette fois ci d'un espace beaucoup plus important pour le vaincre. Notez qu'à droite et à gauche se trouve des torches qu'il faut laisser allumer au risque d'accélérer le mur démonique. Attaquez continuellement le boss et n'hésitez pas à lui lancer vos impulsions! Faîtes également attention aux états d'altération qu'il lance comme Silence ou Cécité. Il peut également vous enlever vos MP et vous envoyer dans une autre dimension… Sinon, s'il ne vous reste plus de Mystes, amenez vos personnages les plus puissants puis tentez d'achever le boss avant qu'il ne vous écrase sur la porte…

Continuez votre route, vous apercevrez trois portails, le premier (le bleu) vous ramène à l'entrée du donjon, prenez la pour aller sauvegarder et vous soigner. Les deux autres portails ne marchent pas pour le moment. Avancez et ramassez la carte du donjon dans l'urne. Ouvrez la carte, vous apercevrez deux chemins : gauche et droite. Il va vous falloir fouiller ces deux côtés, qu'importe le premier lieu que vous aurez choisi. Il faut aller activer une stèle dans chacun des deux côtés du donjon. Ces stèles sont au milieu de leurs zones respectives (gauche et droite) et sont accompagnés de portails qui vous ramènent au hall. Une fois la première stèle activé, allez activer le second qui se trouve dans la seconde zone (zone de droite si vous avez commencé par activer la stèle de la zone gauche ou l'inverse). Une fois les deux stèles activées. Le mur qui se trouve non loin de la stèle s'abaissera complètement et vous ouvrira un passage secret. Prenez le et continuez.
Rien de particulier dans la salle suivante, avancez puis descendez tout en bas, Bélias vous y attend.

Boss : Bélias
HP: 15943
Bélias n'est pas particulièrement dangereux. Placez un ou deux joueurs en soutien et laissez Vossler attaquer le boss. Il recevra les dégâts pendant que vous le soignerez. La meilleure technique à adopté serait de lui enlever un peu plus de la moitié de ses HP puis de lancer les Mystes, cela pourrait le vaincre sinon Bélias pourrait balancer sa limite qui fait environ 200-300 points de dégâts à tous vos persos et peut vous infliger l'état huile. Notez que la magie Eau lui fait particulièrement mal et que si vous avez un tireur avec des balles eau, ça devrait aller très vite.

Bélias est devenu votre première invocation, toutefois, il faudra l'acquérir via la Grille des Permis en l'activant (10 PP).

Ouvrez ensuite la double porte et continuez (vous noterez au passage qu'il y a un portail bleu). Après les cutscenes, vous récupérez l' éclat de l'aube, retournez au portail bleu et téléportez vous à l'entrée du donjon. Sortez, sauvegardez et descendez les marches, une cinématique intervient et le groupe se fait encore attraper… :s

LA TRAHISON DE VOSSLER

Le Shiva
Après plusieurs cutscenes, vous allez devoir combattre Vossler.

Boss : Vossler et trois gardes
HP: 9318
Tout d'abord, éliminez les gardes. La meilleure chose à faire serait d'éliminer un par un les gardes afin qu'il ne reste plus que Vossler face à vos trois combattants. Une fois cela de fait, Vossler ne sera plus une très grande menace, ses attaques vous enlève environ 100 HP. Ne le prenez toutefois pas à la légère. Il attaque souvent la même cible et ce plusieurs fois d'affilé et de façon non stop. Soignez en permanence, vous devriez vous en sortir assez facilement. N'hésitez pas à le finir aux impulsions car il devient plus dangereux vers la fin.

Après toutes les cutscenes, le groupe retourne à Rabanastre.

Rabanastre
Vous reprenez le contrôle de Vaan, lorsque vous serez prêt, il faudra sortir par le sud pour aller aux plaines de Giza.

Plaines de Giza

Vous aurez remarqué que les plaines de Giza ont assez changés. La pluie jouant les troubles fêtes, la carte s'en voit légèrement modifié mais c'est surtout les ennemis qui ont changés. Bien plus puissants qu'avant,

c'est un bon moyen de faire du level-up étant donné qu'aucun Invité ne pompe les points d'exp. La sortie à prendre se situe au sud de la carte. Notez au passage qu'un Garif (aléatoire) se trouve dans la partie sud, sa position sera marquée par un point bleu comme s'il était membre de votre équipe. Combattez à ses côtés, cela vous donnera aisément des points d'expérience. Quoiqu'il en soit, sortez des plaines de Giza par le sud.

La Plaine d'Ozmone

Les monstres de cette map sont assez chiants, surtout l'oiseau qui vole car seul les attaques à longue portée peuvent le toucher. Faîtes attention à ne pas trop bouger sinon vous amèneriez des troupeaux d'ennemis. Partez vers le sud-est de la zone pour passer à la zone suivante.
Continuez au sud puis toujours à l'ouest, il y a des chocobos noirs dans la dernière map qui précède Jahara ainsi qu'un Garif. Continuez vers l'ouest pour atteindre le village des Garifs.

Jahara, la Terre des Garifs

Allez sauvegarder sur la droite puis allez parler aux Garifs qui bloquent le pont. Vous pourrez ensuite entrer dans le village. Avancer et continuez à fouiller le village, parlez au chef du village puis à la fin de celui-ci (à gauche), une cutscene aura lieu. Larsa rejoindra votre équipe en tant que Invité.
Quittez Jahara pour retourner à la Plaine d'Ozmone, prenez directement à droite. Dans la zone qui suit, allez au nord-est puis quittez sortie est de la zone. Continuez toujours à droite vous aurez une cutscene avec Ashe et Basch. Vous arriverez finalement à un point de sauvegarde, une fois prêt, continuez.

LES PROBLÈMES DE FRAM

La Jungle de Golmore

Un donjon où les monstres sont assez dangereux lorsqu'ils vous attaquent en groupe mais sinon c'est un bon moyen de faire du level up. Partez vers la droite de la carte, toujours à droite jusqu'à ce qu'une barrière magique vous empêche de passer et vous aurez une cutscene où Fran vous ouvrira un passage secret. Continuez.

Le Village d'Eruyt

Continuez au nord. Visitez un peu le village puis allez au nord-ouest, vous arriverez finalement à une cutscene. Après la cutscene avec Yote (la chef des Viéras), quittez le village et retournez au point de sauvegarde qui précède la Jungle de Golmore (juste après la Plaine d'Ozmone). Deux gardes se trouvent au sol, parlez à l'un d'entre eux et donnez lui une potion, en remerciement, il vous prêtera son chocobo. Parlez lui pour emprunter le chocobo. Quittez les lieux en sortant à gauche et directement après, tournez à gauche (à gauche des chocobos noirs), le chocobo peut traverser les hautes herbes impossible à la marche à pied. Continuez, vous trouverez l'entrée du prochain donjon. (Descendez du chocobo pour y entrer).

Les minnes de Henne

Comme d'habitude, ce donjon est assez grand. La plupart des ennemis sont des chauves-souris assez peu dangereux. Avancez, vous remarquerez un switch sur la gauche, appuyez dessus, cela vous ouvre une première porte. Avancez, tournez d'abord à gauche (il faut appuyer sur l'interrupteur pour cela et attention au guet-apens flambos lol) pour aller chercher la carte du donjon, revenez ensuite sur vos pas et partez côté ouest du donjon (n'oubliez pas d'utiliser l'interrupteur pour le faire repasser au rouge). Continuez (attention à certains pièges) vers le sud puis ensuite à l'est. Une fois arrivé côté est du donjon, vous tomberez dans une zone avec deux dinosaures. Continuez au nord jusqu'au bout puis allez à l'est, il faut activer un switch afin d'ouvrir certaines portes. Il faut en fait faire le tour (continuez à l'est puis allez au sud) car l'interrupteur se trouve à l'extrême est dans une petite salle seulement accessible par la porte nord. Une issue est maintenant ouverte, prenez là pour aller tout au nord du donjon, vous aurez une cutscene et un point de sauvegarde mérité. Après avoir sauvegarder, continuez vers Mjrn (droit devant), vous allez avoir à faire à un boss coriace.

Boss : Tiamat
HP: 49993
Cet énorme dinosaure est un adversaire plutôt coriace. En tant que tel, il ne paraît pas vraiment menaçant mais il peut vous lancer un état d'altération qui vous empêche de faire quoique ce soit à part bouger, c'est le sort Inaction, vous ne pouvez dès lors plus rien faire durant un laps de temps. Si cela touchait un ou deux personnages, ce ne serait pas trop grave (enfin si quand même) mais si Larsa venait à être touché, cela deviendrait dangereux étant donné qu'il est votre fournisseur officiel de potions. S'il est touché, lancez lui de suite un remède ou si possible Guérison. Le boss lance en outre la magie Air. A part ça, attaquez continuellement le boss avec vos Mystes et vous devrez le terminer sans trop de problèmes.

Après le combat, l'équipe retourne automatiquement au village des Viéras. Vous pouvez maintenant traverser certains chemins de la jungle.

VERS MIRIAM

La Jungle de Golmore

Vous pouvez maintenant partir pour le côté est de la jungle. Après quelques maps, vous arriverez à un point de sauvegarde, un autre boss vous attend, celui-ci sera bien plus dangereux que Tiamat.

Boss : Dragon Ancestral et deux Tréants

HP: 71692

Vous risquerez sans doute de perdre si vous n'avez pas fait les boutiques à Jahara. En effet, si vous avez pu passer entre les gouttes en éliminant les boss à coup de Mystes et autres, il vous sera dorénavant très difficile de vaincre ce boss avec cette technique de rabe car les Mystes n'auront que peu d'effets sur lui à cause de son nombre colossal de HP. Si vous ne l'avez donc pas encore fait, retournez au village des Garifs pour acheter les meilleures protections.

Commencez par éliminer ses deux acolytes. Une fois cela fait, amenez Balthier et Fran et placez les dans des coins assez éloignés du boss afin qu'ils tirent de loin. Cela leur permettra d'échapper à l'attaque spéciale (Spores) du boss. Celle-ci inflige à tous les personnages qui lui sont proches beaucoup d'altérations d'état ! Laissez un personnage aux avants postes, de préférence un personnage avec beaucoup de HP et de la défense. Larsa l'accompagnera et le soignera en utilisant son stock illimité de potions. Pendant ce temps Balthier et Fran attaqueront donc de loin. Evitez d'utiliser les impulsions avec les personnages soigneurs car ça ne sert quasiment à rien et ça pompe des MP. C'est un travail de sape, attaquez continuellement le boss, restez loin de lui avec les tireurs/archers et vous devriez sortir vainqueur du combat.

Continuez ensuite à l'est, vous arrivez aux Gorges de Paramina.

Les Gorges de Paramina

Vous voilà dans des montagnes enneigées, sans aucun doute une des plus belles zones du jeu !! ^^
Sinon rien de particulier, sauvegardez puis partez toujours vers le nord-est, vous arriverez finalement au Sanctuaire Bur-Omisace.

Sanctuaire Bur-Omisace

Deux vendeurs se trouvent à l'entrée ainsi qu'un point de sauvegarde. Continuez au nord pour arriver finalement chez le Grand Pontife Anastacis. Après les cutscenes, Larsa et son stock de super potions vous quittent :s. Quittez le Sanctuaire Bur-Omisace et retournez donc aux Gorges de Paramina. Partez au sud, dans la map qui suit, sortez par la sortie sud-ouest. Vous aurez ensuite un point de sauvegarde. Allez toujours vers le sud, vous arriverez finalement au prochain donjon.

MIRIAM

Le Temple de Miliam

Avancez jusqu'à la sauvegarde puis entrez dans le donjon. Sur la carte se situe un rouage encerclé, atteignez le, c'est juste en face. Equipez un de vos persos avec l'éclat de l'Aube (celui-ci vous enlève tous vos MP, évitez donc de le mettre sur un personnage soigneur) puis examinez le piédestal avec le personnage qui équipe l'éclat de l'Aube. Vous êtes alors téléporté dans une salle où se trouvent non loin trois dragons. Eliminez la statue puis avancez.
Attention trois dragons vous y attendent, ils sont très dangereux, sachez donc fuir le cas échéant. Avancez puis continuez jusqu'au prochain rouage encerclée sur la carte. Examinez le nouveau piédestal avec le personnage qui a équipé l'éclat de l'Aube, cela créera des marches dans la salle aux trois dragons. Redescendez donc dans cette salle et bottez les dragons ou maintenez R2 pour fuir puis allez à gauche ou a droite afin d'emprunter les marches. Avancez encore, ne faîtes pas attention au faux point de sauvegarde, c'est un ennemi très coriace. Si vous le battez, il laissera toutefois un vrai point de sauvegarde. Continuez, descendez, vous remarquez une grande double porte. Continuez à gauche jusqu'au fond de la salle et examinez le mur, cela ouvrira la double porte. Une lampe se trouve dans la salle, examinez la pour retourner non loin de l'entrée du donjon. Allez sauvegarder puis à partir de l'entrée du donjon, descendez les escaliers de gauche (par rapport à la carte) et ouvrez la double porte.
Avancez, finalement vous arriverez à une statue que vous pouvez tourner, utilisez pour cela le personnage qui a équipé l'éclat de l'Aube. Tournez la statue vers la droite, de façon à ce qu'elle fixe le centre du donjon. Continuez, vous allez vous trouver dans une partie qui n'est pas sans nous rappeler la démo US de FFXII qui

accompagnait DQ 8. Seule la map est identique, sinon les ennemis ont bel et bien changés. Au sud-est de cette zone se situe une autre statue, tournez la également afin qu'elle fixe le centre du donjon. Continuez. Vous allez vous retrouver sur la partie est du donjon, vous pouvez retourner sauvegarder ensuite continuez à droite afin d'affronter un boss.

Boss : Vinuskar
HP: 15138
Ce boss n'est pas très difficile, vous pourrez même vous passez des Mystes. Par contre, il fait de gros dégâts aux personnages qui sont équipés d'armures lourdes (ceux-ci seront également très lents à cause du champ magnétique). Placez donc des personnages qui ont des armures légères ou des vêtements de mage et attaquez continuellement le boss.

Continuez votre avancée et tournez la troisième statue vers la gauche afin qu'elle fixe le centre du donjon.

Retournez à l'entrée du donjon, une cutscene a lieu, la statue lève son épée, ce qui vous créera un passage.

Allez au sud du donjon et utilisez la lampe afin qu'elle vous téléporte. Continuez et avancez maintenant que l'épée est levée, le passage l'est également. Je vous conseille de sauvegarder non loin, là où vous avez battu le faux point de sauvegarde. Préparez vous à un prochain combat bien plus difficile !

Boss : Mateus
HP: 34259
Mateus est un ennemi bien coriace. La principale menace réside en ses 5 acolytes qui peuvent vous endormir et vous endommager en groupe. Balancez donc d'emblée vos Mystes afin de toucher tout le groupe d'ennemis et lancez des Ethers pour reprendre des MP. Eliminez les ensuite un par un.
Une fois les acolytes du boss éliminés, le combat sera sensiblement plus simple. Attention car Mateus possède des sorts de zone qui font très mal ! Utilisez donc constamment Soin voire Soin2 (en zone) afin de soigner le groupe. Attention car le boss possède également une attaque spéciale qui enlève environ 500-700 HP au groupe ! Dans ce cas là, combattez avec les personnages qui ont le plus de point de vie.

Vous obtenez l'invocation Mateus. Continuez, après la cutscene, sortez du donjon, descendez les marches, vous aurez une cinématique, apparemment le Sanctuaire Bur-Omisace est dans un état critique, retournez donc las bas !

L'EMPIRE ATTAQUE
Sanctuaire Bur-Omisace

Préparez vous bien puis allez à la salle du Grand Pontife Anastacis pour affronter un nouveau boss.

Boss : Judge Bergan et trois soldats
HP: 17200
Dès votre avancée vers le juge, des gardes vous attaqueront par derrière. Commencez par lancer des Impulsions (en fusion si possible) afin d'éliminer les gardes.
Maintenant que vous êtes seul avec le juge, le combat devrait être légèrement plus simple. Le juge peut lancer des sorts de groupe, lancez donc des Soin2 afin de vous soigner. Mateus pourrait être très efficace contre le Juge !

Parlez aux prêtes et particulièrement à un Hiérophante afin de recevoir une Pierre du Condamnateur (pour un prochain éon). Vous devrez maintenant partir vers le continent du nord et donc retaper tout le chemin. Ou alors utiliser la sauvegarde téléportatrice pour rentrer à Rabanastre. Sortez ensuite par la sortie Est de Rabanastre (occupez vous de ce dinosaure !! =p) et continuez le chemin toujours vers l'est en direction de la Forteresse de Nalbina.

Forteresse de Nalbina

Faîtes vos courses puis une fois prêt pour la suite, revenez à l'entrée de la ville et sortez côté ouest.

Le Col du Mosphore

Continuez toujours vers le nord-ouest. Vous arriverez à un point de sauvegarde rouge accompagné d'un vendeur sur la même map. Quittez ensuite en direction une nouvelle fois du nord-ouest. Continuez toujours vers le nord-ouest pour arriver à la forêt de Salika.

La forêt de Salika

Allez sauvegarder non loin puis partez toujours vers l'est. Vous rencontrerez un Mog, celui-ci a besoin de ses acolytes pour ouvrir la grande porte. Allez donc les chercher, ils sont repérables par l'intermédiaire des panneaux sur la carte. Une fois le dernier groupe récupéré, vous pouvez revenir automatiquement à la grande porte, elle est maintenant ouverte, continuez.

La côte de Phon

Rien de particulier dans cette zone, continuez toujours au sud-est pour arriver à un campement. Un point de sauvegarde et une marchande vous y attendent. Attention, n'achetez pas l'armure lourde proposé (la plus chère) car bien qu'elle offre une excellente défense, ceux qui équiperont l'armure ne pourront recevoir de magie (donc pas de soin). Préférez lui l'armure un peu moins chère qui perd certes 4 points de défense mais vous pourrez au moins soigner vos héros. Continuez ensuite au nord du point de sauvegarde. Continuez encore, deux maps après, vous arriverez à un autre point de sauvegarde à côté de deux Viéras, continuez au nord.

Les Landes de Tsita

Continuez toujours au sud-est. Après quelques zones, vous arriverez à un nouveau point de sauvegarde. Sauvegardez et parlez à la personne qui se trouve juste à côté, il vous donnera une clef du réclus ainsi qu'une mission non officielle. Continuez, dans la zone suivante, prenez la sortie est juste à quelques pas de l'entrée et partez vers le nord. Continuez toujours vers le nord puis l'ouest, vous arriverez à l'entrée d'une grotte.
Allez toujours vers le nord puis ouvrez la grande porte avec la clé que vous venez de recevoir.

SOCHEN CAVE PALACE
Le Palais enfoui de Sohen

Un combat prend place, vous êtes attaqué par le Gang des Légumes. Dès le début du combat, les membres du gang se disperseront dans les quatre coins de la salle. Restez au milieu et attendez leur approche et dès qu'ils arrivent en masse, balancez vos Mystes en tentant de faire une fusion. Une fois cela de fait, amenez un soigneur et soignez continuellement et avec vos deux autres persos, éliminez un par un les membres du gang. Attention car ils peuvent parfois vous endormir, mais heureusement, ils vous laissent parfois des moments de répit ! N'oubliez pas de les voler car ils possèdent des objets à forte valeur.

Après ce combat, vous pouvez continuer au nord ou retourner à la dernière sauvegarde parler au type qui vous a donné la mission, il vous récompensera.
Sinon, continuez dans le donjon. Vous arriverez à un faux point de sauvegarde, éliminez le afin qu'il devienne un vrai point de sauvegarde. Continuez ensuite pour arriver tout au nord où un nouveau boss vous attend sans possibilité de sauvegarde juste avant !

Boss : Ahriman
HP: 62149

Ce boss n'est pas très puissant. Il craint les attaques à courte portée comme les coups d'épée par exemple et il craint surtout les sorts curatifs. Placez donc deux personnages au corps à corps afin de lui enlever ses HP et soignez régulièrement. Après lui avoir enlevé la moitié de ses HP, le boss invoquera des doublures ou des triplures (voire plus) de lui-même afin de vous gêner. Il devient dès lors assez dangereux (notamment lorsqu'il vous lance les états poison, confus et glas), dans ce cas là, lancez les Mystes afin de lui apprendre les bonnes manières ou utilisez la magie Soin2 pour toucher en zone.

Continuez ensuite à droite, attention aux pièges très vicieux puis continuez au nord. Appuyez finalement sur le piédestal. Vous arrivez finalement à la Vieille Archadès.

ARCHADIA
La Vieille Archadès

Vous voilà dans une nouvelle ville (et dieu sait qu'il y en a peu), le vendeur ne propose rien de bien beau mais ne vous inquiétez pas, ce n'est que partie remise (il peut tout de même vous proposer la Pèlerine = expérience fois 2). Fouillez la ville, rien de spécial ne vous y attend, à la sortie de la ville, des gardes vous bloquent, parlez leur pour avoir une cutscene avec Jules. Il vous propose de vous aider contre la modique somme de 1500

Gils, donnez les lui. Allez parler ensuite aux habitants de la zone nord-est (et plus particulièrement à Ragaphon) puis retournez voir Jules (il a changé de position). Vous pourrez alors passer à Archadès.

Archadès

Plusieurs boutiques intéressantes sont installées dans la ville. Partez ensuite vers la partie sud-ouest de la ville, vous apercevrez un taxi volant. Pour l'emprunter et rejoindre Balthier, il vous faut obtenir 9 feuilles. Il va falloir les collecter. Jules vous demande encore de l'argent, donnez les lui. Pour collecter des feuilles : il vous faut parler aux habitants, certains d'entre eux ont des infos à vous donner qu'il faut transmettre à une autre personne. Le problème est que Vaan ne peut retenir qu'une info à la fois. A chaque info donnée à la bonne personne vous récompensera d'une feuille. Parlez à tout le monde, vous comprendrez rapidement le système, une fois les 9 feuilles obtenus, retournez au taxi volant et empruntez le.
Il y a un point de sauvegarde. Continuez votre chemin pour avoir une cutscene, revenez en direction du point de sauvegarde pour en avoir une autre. Préparez vous bien car vous ne pourrez sortir du prochain donjon tant que vous ne l'aurez pas terminé.
Une fois prêt, parlez au taximan et dîtes lui de vous embarquer à « l'endroit convenu ».

Le laboratoire de Draklor

En arrivant, le groupe constate les dégâts. Avancez, aucun ennemi en vue. Allez jusqu'à l'ascenseur et appuyez sur le panneau à sa gauche. Choisissez de monter au 67ème étage. Allez vers l'est puis au nord. Entrez dans la salle au bout pour une cutscene et récupérer une carte d'accès et la carte des lieux. Aussi, dans une des salles annexes se trouve une salle de contrôle où vous pourrez switcher pour ouvrir les portes bleues au détriment des portes rouges et également une salle de sauvegarde. Ressortez, les gardes arrivent alors. Eliminez les puis allez à l'ascenseur afin de monter au 68ème étage.
Votre but sera tout simplement d'atteindre la partie sud de la carte afin de prendre un nouvel ascenseur. Allez côté est pour ouvrir les portes rouges. Allez ensuite côté ouest pour ouvrir les portes bleues. Continuez votre avancée vers la partie sud-ouest de la carte et ouvrez une dernière fois les portes rouges. Sortez puis allez à l'est puis au nord puis à l'est afin de rejoindre la partie sud de la carte et surtout l'ascenseur. Celui-ci vous menant à l'étage 70. Sauvegardez et préparez vous à un prochain combat.

Boss : Cid et 4 Drones-satellites
HP: 72989
Ce combat est assez éprouvant. Cid possédant des attaques puissantes qui ignorent tout simplement la défense. Occupez vous des Drones-satellites en balançant des impulsions à la chaîne, cela devrait vous permettre de vous en débarrasser car ils sont assez gênants (ils peuvent vous enlever vos MP). Une fois les 4 Drones-satellites éliminés, Cid sera une proie plus facile. Attaquez le et prenez soin de vos HP, maintenez les à un niveau supérieur à 1000 HP car l'attaque spéciale de Cid est dévastatrice. Sinon, si vous ne souhaitez pas gâcher vos MP dans les Mystes, lancez Furie et Célérité sur un personnage pour le transformer en machine à tuer et éliminez un par un les Drones-satellites puis finissez Cid.

Vous aurez ensuite plusieurs cutscenes.

Port Balfonheim

Comme son nom l'indique, cette ville est un port. Vous pourrez y acheter de nouveaux équipements. Sinon, votre prochaine destination est le Bois des Charmes. Mais avant ça, je vous conseille d'aller récupérer quelques éons. Sortez de la ville côté est, vous trouverez un point de sauvegarde rouge et un vendeur de sphères de téléportations.
Normalement, étant donné le niveau que vous devriez avoir accompagné des équipements qu'offre cette ville, vous devriez pouvoir récupérer assez facilement Adrammelech (il se trouve dans un donjon situé au milieu des plaines d'Ozmone) et un peu plus difficilement Cuchulainn (aux égouts Garamsythe). Pour plus d'infos, allez voir la page des Eonss.
Sinon, continuez l'aventure, allez en direction du Sanctuaire Bur-Omisace. Sortez de la ville par le sud puis quittez les plaines enneigées via la sortie sud-ouest. Vous arriverez alors au bois des charmes.

LA CITÉ DE GIRUVEGAM

Le bois des charmes

Allez à l'est. La carte commencera à grésiller. Toutefois, rien ne vous empêche d'avancer en appuyant sur select. Quoiqu'il en soit, continuez ensuite vers le sud, vous atteindrez un point de sauvegarde. Continuez au sud de celui-ci (et ce même si la carte laisse croire qu'il s'agit d'un cul-de-sac), un boss vous attend.

Boss : Rafflesia
HP: 73393
Ce boss n'est pas le plus dur mais il est bien chiant. Dès le début du combat, il balance un champ qui enlève petit à petit vos MP. Lancez donc dès le début du combat les Mystes car il vous sera ensuite impossible de les utiliser. Vous comprendrez rapidement que se soigner sera difficile. Fort heureusement, le boss ne possède pas de puissantes attaques mais vous lance des statuts anormaux assez dérangeants avec son attaque Fléau (qui fait Confusion, Poison et Virus). Attention également aux Morbols qu'il invoque car ceux-ci peuvent vous endormir. Amenez donc vos personnages les plus puissants assez rapidement afin d'en venir à bout le plus vite possible.

Retournez donc récupérer vos HP au point de sauvegarde puis continuez au sud. La prochaine zone est assez particulière. En fait, quatre monuments ou plutôt dômes se situe dans la zone. La première est non loin de vous, placez vous au centre du dôme et lorsque la touche cercle apparaît, appuyez. Examinez à présent attentivement autour de vous, une image de forêt vous indique la voie à prendre pour arriver au second dôme. Refaites la même chose pour arriver au troisième dôme qui vous permettra de passer à la zone suivante. Dans la zone qui suit, refaites la même chose (également trois dômes), cela vous amènera à une grande porte. Cependant, impossible de l'ouvrir pour un humain, il va donc falloir faire appel à Bélias afin qu'il vous ouvre la porte. Continuez.

Gilvégane, la Cité Perdue

Après la cutscene, avancez puis sauvegardez au point de sauvegarde rouge. Préparez vous à affronter un nouvel ennemi.

Boss : Daedalus
HP: 65644
Ce boss semble au premier assez prenable. Bien qu'il soit assez puissant, vous avez nettement le temps de vous soigner. Dans ces conditions, lancez rapidement vos meilleurs attaquants à l'assaut du boss. Mais voilà, plus le combat avance plus le boss devient coriace et vous balance des combos qui font bobos. Attention car lorsqu'il est sérieusement blessé, le boss commencera à lancer des attaques qui font de très gros dégâts. De toute façon, vous devriez vous en sortir en vous soignant et en lançant les sorts de support comme Bouclier ou Célérité.

Retournez sauvegarder puis prenez le téléporteur qui s'est dressé à côté de la statue de Daedalus. Le donjon qui suit sera assez dangereux, si vous ne l'avez pas fait, faites le stock de Queues de Phénix et de Vaccins car il y a des Morbols très venimeux dans la seconde zone qui n'attendent que de vous balancer tous les états les plus chiants dont l'état Virus.
L'objectif à atteindre est d'arriver à utiliser les switchs afin de libérer des passages. Ces switchs sont généralement gardés par des golems. Le trajet à suivre est le suivant, descendez, activez le 1er switch qui libère un passage et continuez à descendre pour activer un second switch. Continuez dans la partie ouest pour passer à la zone suivante.

Dans la zone suivante, le même principe a lieu, vous devez activer 3 switchs (toujours gardés par des golems). Attention car cette zone est beaucoup plus vicieuse, c'est là que se trouve un grand nombre de Morbol. En plus, contrairement à la zone précédente, les PP sont moins nombreux :s. Descendez, activez le premier switch puis allez vers la partie nord-ouest pour activer un second switch. Revenez ensuite au premier switch, la barrière qui était la à disparue, continuez donc dans cette voie. Activez le 3ème et dernier switch puis retournez côté nord-ouest pour quitter cette zone.

Sauvegardez puis continuez. Pas d'ennemis (fort heureusement) mais un prochain boss. Allez vers la gauche de sorte à atteindre le milieu de la carte puis partez sur la droite en prenant le chemin invisible, il vous mène au prochain boss.

Boss : Tyran
HP: 180428
Particularité du combat : les techniques sont inutilisables. Pas de Mystes, ni de vol ou autres techniques. Bien heureusement, la magie marche et elle vous sera d'une grande aide. Soignez constamment, attaquez le boss continuellement et prenez garde à son Gravité2 qui fait bien mal. Lancez les soins de support pour réduire ses attaques physiques.

Retournez sauvegarder puis prenez le téléporteur qu'a laissé le boss, celui-ci vous mène à Grand Cristal.

Le Grand Cristal
Les zones qui suivent sont assez déroutantes. Il n'y a pas de carte pour se repérer et c'est très facile de se perdre ! Je vais essayer de faire du mieux que je peux.
Alors pour mieux vous aider, je vais nommer les zones que vous allez traversé.
Vous commencez dans la zone de départ. La voie du milieu est scellée, prenez la voie de gauche, celle qui mène vers le bas. Continuez votre descente de plusieurs salles, vous arriverez finalement à une salle téléporteur VII. Prenez le téléporteur.
Trois chemins s'offrent à vous :
- celui du centre mène à un trésor, revenez.
- celui de droite que j'appellerai zone du téléporteur V
- celui de gauche qui mène à un switch vous permettant d'atteindre lazone du téléporteur V

Une fois que vous avez atteint la zone du téléporteur V (que vous aurez au préalable ouvert en activant le switch), un téléporteur vous attend, prenez le.

Vous arrivez dans **une nouvelle zone (téléporteur IV)**. Plusieurs chemins s'offrent à vous ainsi qu'un passage fermer. Prenez la voie la plus éloignée de celui-ci menant vers le bas. Traversez les plateformes pour finalement arriver à un nouveau switch. Celui-ci ouvre une zone du téléporteur III. Retournez à zone du **téléporteur IV** et prenez la voie fraîchement ouverte (là où le passage était fermé). Continuez jusqu'au prochain téléporteur, c'est la zone du t**éléporteur III**. Prenez le téléporteur puis avancez et sauvegardez. Continuez, un nouveau boss vous attend.

Boss : Shemhazai
HP: 91136
Comme la musique le laisse paraître, vous combattez bel et bien une invocation. Heureusement, Shemhazai n'est pas un ennemi vraiment redoutable. Soignez vous régulièrement afin de faire face à ses assauts. En fait, il n'est pas très puissant. Mais il vous gênera en tentant souvent de vous infliger le silence, en vous balançant la magie Choc ou en vous volant vos MP. Ce qui ralentira vos soins et pourra en laisser sur le carreau. Mais sinon, attaquez le continuellement avec vos meilleurs persos et vous devriez en sortir vainqueur sans queues de phénix utilisées !

Bravo, vous venez d'obtenir l'invocation Shemhazai. Retournez sauvegarder puis prenez le téléporteur laissé par le boss. Continuez ensuite et prenez le téléporteur qui se présente à vous pour avoir une cutscene. Après celle-ci, réutilisez le téléporteur, celui-ci vous mène à l'entrée du donjon. Allez au point de sauvegarde rouge et téléportez vous en direction du Port de Balfonheim.

LE DONJON AUX 99 ÉTAGES

Port Balfonheim
Allez voir Reddas, il est situé à la croix encerclée sur la carte de la ville. Celui-ci joint votre groupe en tant que Invité. Préparez vous bien car les prochains ennemis seront plus coriaces que précédemment. La ville propose de nouveaux équipements qui vous seront d'une aide précieuse !

Allez maintenant au terminal (airship). Parlez à l'une des hôtesses pour embarquer dans le Sthral de Balthier. Vous pouvez maintenant aller à divers endroits de la carte du monde via l'airship. Les points atteignables sont en blanc. Allez à l'extrême est de la carte du monde et choisissez d'atterrir aux Cataractes de Ridorana.

Les Cataractes de Ridorana

Un point de sauvegarde vous attend à l'entrée. Quoiqu'il en soit, atteignez la partie est puis allez au nord. Vous atteindrez un nouveau point de sauvegarde, attention aux vicieux pièges (qui peuvent vous tuer) qui se trouvent devant le point de sauvegarde. Continuez, un prochain boss vous attend.

Le Phare de Ridorana

Boss : Hyudro
HP: 203800
Ce boss n'est pas particulièrement dangereux. Sa principale menace est l'absorption de vos MP ainsi que les états Virus, Glas qu'il peut parfois vous infliger. Il peut également lancer Toxine et Ténèbres2. Sinon attaquez le normalement, vous devriez même le vaincre sans avoir recours à vos Mystes. Notez que le boss craint les soins, vous savez donc quoi faire…

Continuez.

Phare de Ridorana - Pied du Phare

Allez sauvegarder à gauche. Vous vous situez dans une zone circulaire. Allez vers la droite pour trouver un pilier. Il y en a deux autres comme ça parsemés sur le chemin circulaire. Pour activer ces trois piliers, il va vous falloir ramasser des boules noires. Celles-ci sont parfois laissées par les ennemis qui traînent dans les environs. Après leurs morts, une boule noire assez petite apparaît parfois, allez dessus et appuyez cercle pour la prendre. Il en faut trois. Placez la première dans le pilier à droite de l'entrée. Les deux autres piliers se situent sur le même chemin que le premier mais vous noterez que des pierres vous empêchent de passer, il faudra donc passer par les zones des ennemis pour ressortir sur le chemin circulaire et placer les deux autres boules noires. Une fois cela fait, la porte qui se trouve dans le couloir à l'est sera ouverte. Retournez sauvegarder et entrez dans la porte. Vous serez amener dans une nouvelle zone, explorer un peu en allant vers le nord et un boss vous attaquera.

Boss : Pandémonium
HP: 116678
Ce boss n'est pas très dangereux. En fait il est même assez faible. Il vous met parfois l'état Pierre ou il tente encore de vous aveugler mais vous pourrez annuler rapidement ces états. Sinon attaquez sans relâche avec, de préférence, vos meilleures persos. Le boss se lancera alors un bouclier qui le rend insensible à toute attaque pendant un laps de temps. Attendez que ça passe tout en vous soignant continuellement puis finissez le.

Retournez au hall, sauvegardez et prenez le téléporteur, il est maintenant activé.

La route qui vous attend sera très très très longue. Elle est linéaire. En fait, il vous faudra créer des ponts. Mais pour cela, il faudra éliminer des statues avec des flammes au dessus de leurs têtes car lorsque vous en tuez un, un bout de pont se fabrique. Plusieurs ponts doivent être construit afin de continuer votre ascension vers les sommets du donjon. Parfois, le nombre de statues ne suffit pas pour créer un pont. Dans ce cas, tournez en rond et attendez qu'ils réapparaissent pour les éliminer et ajouter des bouts de briques. Une fois à bon port, un point de sauvegarde vous attend, continuez ensuite au sud en direction de la sortie. Entrez dans la porte puis lorsque vous serez envoyé dans une autre zone, avancez légèrement afin d'affronter encore un boss !

Boss : Slyt
HP:
Slyt est un boss très dangereux. Ses coups sont puissants et il est très rapide ! De plus, lorsqu'il a une proie, il ne la lâche plus ! Je vous conseille ainsi de mettre deux soigneurs au combat pendant que Reddas et un autre perso s'occupe du boss. Fort heureusement, il est possible de ralentir le boss en lançant la magie Lenteur. Par ailleurs, le boss craint particulièrement la magie Feu associé à Huile.

Vous retournez ensuite dans le donjon, continuez votre avancée en utilisant le téléporteur.

Le Phare de Ridorana - Coeur du Phare

La zone qui suit comporte 4 portes scellées. Pour en ouvrir une, il faut se placer devant le pilier mais attention, la porte que vous ouvrirez vous enlèvera soit la possibilité d'attaquer, de lancer de la magie, d'utiliser un item ou la perte de la carte en haut à droite. La porte directe à gauche de votre point de départ vous enlève la carte. La suivante, vous enlève la magie, et la troisième en partant de la gauche vous enlève la possibilité d'attaquer (juste à côté du point de sauvegarde). Je vous conseille plutôt de prendre la porte directe à droite du point de départ (du téléporteur), c'est la porte qui vous enlève la possibilité d'utiliser des objets. Normalement, à ce stade du jeu, vous devriez avoir la magie Vie et n'aurez donc pas trop besoin des objets.

Quoiqu'il en soit, entrez ensuite dans la porte, cela vous mène à l'étage supérieur. Allez dans la partie sud-ouest du donjon, une sortie vous mène à l'étage suivant. A l'étage suivant, allez au sud-est pour pouvoir continuer votre ascension.
A l'étage 63, la sortie est cette fois ci côté nord-ouest mais une porte bloque l'entrée à la partie nord-ouest, il va donc falloir passer par le côté nord-est puis longer le couloir afin d'arriver à la partie nord-ouest.
A l'étage suivant un point de sauvegarde vous attend. Continuez ensuite, un nouveau boss vous attend.

Boss : Fenrir
HP: 189992
Ce boss n'est pas vraiment une grande menace. Seule sa puissance physique pourrait vous faire légèrement

peur mais à part ça, il ne sait quasiment rien faire d'autre. Enfin si, il tente parfois de vous lancer les états silence et aveugle. Mais sinon, soignez vous régulièrement ou échangez de personnage, le boss n'est pas très rapide et ne devrait pas vous poser de réels problèmes.

Utilisez le téléporteur. Vous arriverez dans une nouvelle zone circulaire. Vous pouvez récupérer la compétence que vous avez perdu quelques étages plus bas. Pour cela, examinez les piliers, un des piliers ne contient pas de cristal sur le dessus. Si vous avez choisi de perdre la possibilité d'utiliser des objets, allez au pilier directement à droite (comme avant) afin de récupérer cette capacité. Un élévateur apparaît ensuite, prenez le pour monter.
Vous trouverez à l'étage 67 un point de sauvegarde. Allez ensuite prendre le téléporteur.

Le Phare de Ridorana - Sommet du Phare

Il y a de nombreux téléporteurs dans cet étage. Malheureusement, un seul d'entre eux vous permettra de continuer votre ascension. Les autres vous ramène soit à l'entrée de l'étage ou pire vous faîtes descendre d'un étage.

De votre position de départ, prenez le téléporteur de gauche, le noir.
A l'étage suivant, allez à l'est et examinez le mur sur la droite, vous pouvez le casser. Prenez le téléporteur vert qui se dresse devant vous.
Continuez et cassez à nouveau des murs et prenez le téléporteur rouge.
A l'étage suivant, deux ennemis ailés vous attaquent (vive les lags), Faîtes attention car ils sont puissants, sinon, la solution Myste n'est pas à négliger. Prenez ensuite le téléporteur qui correspond à la couleur du pilier que vous avez choisi (et qui vous a enlever une capacité) il y a de cela plusieurs étages. Si vous aviez choisi le pilier qui vous enlève la capacité objet, prenez le téléporteur jaune.
A l'étage suivant, allez au nord et cassez à nouveau un mur. Prenez ensuite le téléporteur.
Continuez ensuite votre ascension. Un élévateur vous attend pour monter à l'étage 90. Préparez vous car un prochain boss arrive.

Boss : Hashmal
HP: 209060
Malheureusement, vous n'avez pu profiter de soins car vous n'avez pas eu de point de sauvegarde mais ne vous inquiétez pas, Hashmal n'est pas très dangereux. Utilisez des Ethers en cas de besoin sinon attaquez continuellement le boss. Ses attaques ne sont pas très puissantes mais son attaque spéciale est assez dangereuse puisqu'elle vous enlève prêt de 1000 HP à chaque perso. Toutefois, vous pouvez l'éviter en utilisant Lévitation étant donné qu'il est de l'élément Terre. Faîtes également attention à l'état Virus qu'il peut parfois infliger. Sinon lancez comme toujours les magies Barrière, Bouclier et Célérité ainsi que Furie.

Vous pouvez à présent apprendre l'invocation Hashmarim dans la Grille des Permis.

Continuez, un point de sauvegarde vous attend ainsi qu'une série de combats assez délicats.

Boss : Gabranth
HP: 64049
Gabranth est un ennemi très faible. Economisez vos MP pour le prochain combat car vous en aurez besoin. Gabranth attaque généralement un seul personnage à la fois, il vous sera donc facile de vous soigner.

Un autre combat bien plus difficile vous attend.

Boss : Cid puis Cid et Famfrit
HP: 82093
La première partie du combat est très simple. Cid est certes puissant mais vous pouvez facilement vous soigner. Lancez d'emblée la magie Purge pour lui casser ses états bénéfiques. Attention à son attaque spéciale car celle-ci peut vous infliger le silence à tous vos persos ! Sinon, lorsque vous lui aurez enlevé la moitié de ses HP, Cid fera alors appel à Famfrit, son invocation. Le combat se corse dès lors véritablement car Cid devient invincible. De plus, leurs attaques combinées sont dévastatrices. Ne perdez donc pas de temps, attaquez Famfrit. Enlevez lui également ses états bénéfiques. Concentrez vos efforts sur Famfrit. Le plus dur sera de résister aux assauts de Cid et de son éon. Le mieux serait de mettre un soigneur, un personnage qui attaque de loin et un personnage qui attaque au corps à corps. Cela vous permettra d'éviter les attaques de zone ! Une fois débarrassé de Famfrit, le combat devient dès lors un jeu d'enfant. Cid tape légèrement plus fort mais seul face à vous, il ne risque pas de peser bien lourd. Attention toutefois car il se lancera une barrière qui rend vos attaques physiques inutiles ! Soyez patient ou utilisez des magies.

Après les cutscenes, Reddas quitte votre groupe. Vous pouvez maintenant atteindre le vaisseau de Vayne,

Bahamut, mais avant ça, je vous conseille de vous préparer en achetant de nouveaux équipements. En allant chercher des invocations, en faisant les quêtes annexes ou bien évidemment en levelant.

Sinon, si vous voulez en terminer une bonne fois pour toute avec Final Fantasy XII, sachez qu'un niveau de 45 à 50 accompagné d'une trentaine de potions X voire moins devrait amplement suffire pour vaincre la ribambelle de boss qui va suivre. Sachez enfin qu'il vous est impossible de sauvegarder dans le Bahamut.

L'AFFRONTEMENT FINAL L'ULTIME BATAILLE

Le Bahamut

Une fois prêt, prenez votre vaisseau et direction Le Bahamut, le vaisseau qui est juste à droite de Rabanastre.

Après les différentes cutscenes et cinématiques, vous atterrissez sur le Bahamut. Allez ensuite à droite. Des soldats viennent vous enquiquiner, ne perdez pas de temps et avancez vers le nord puis de suite à gauche à la première intersection. Continuez toujours vers l'ouest en ignorant les ennemis qui vous assaillent. Vous pouvez maintenant souffler, préparez vous puis allez au panneau et tenter d'activer l'élévateur, Gabranth revient vous combattre.

Boss : Gabranth
HP: 70719
Gabranth est légèrement plus dangereux que lors de votre dernier face à face (ça ne pouvait être plus facile après tout…). Il possède de puissantes attaques. Soignez vous donc régulièrement. Lorsqu'il aura perdu la moitié de ses HP, Gabranth récupèrera tous ses HP. Dès lors il deviendra plus dangereux en prenant pour cible un perso et en l'attaquant à mort (si Basch est dans l'équipe, ce sera lui). Soignez régulièrement pendant que les deux autres persos attaquent afin d'achever le Juge Gabranth. N'oubliez pas non plus de lancer les sorts de soutien tels que Bouclier et Célérité afin de faciliter l'issue du combat.

Examinez le panneau afin de faire monter l'élévateur. La série de combats finaux vous attend.

Boss : Vayne

Larsa se joint à vous durant ce combat. Vayne est un adversaire peu dangereux. Il possède quelques attaques spéciales qui enlèvent environ 1000 HP. Notez que vous pouvez lui infliger l'état Cécité. Tâchez de vous soigner régulièrement et vous devriez en venir à bout.

Vayne n'a pas dit son dernier mot.

Boss : Vayne Novus, Cinq Séphiras
HP: 104210
Vayne est à présent légèrement plus redoutable mais n'est pas pour autant une très grande menace. Gabranth se joint à vous mais il ne sert quasiment à rien si ce n'est à servir d'appât. Economisez vos MP et attaquez Vayne Novus sans relâche. Ses attaques spéciales ne sont pas très dangereuses, certaines enlèvent environ 1500-1800 HP. Les Séphiras qui l'accompagnent ne sont pas trop dangereux non plus, éliminez les à coup de sorts de zone, concentrez vous ensuite sur Vayne. N'hésitez pas à lui faire un combo Huile + Feu3 qui l'enverra rapidement au tapis.

Après les cutscenes, le vrai combat final vous attend.

Boss Final : Immortalis
HP: 228299
Malgré son imposante carrure et le côté apocalyptique qui se dégage du combat, le dernier boss du jeu est assez simple. Il possède plusieurs attaques spéciales qui vous enlèvent environ 1500 à 2000 HP à tous les persos. Lancez donc régulièrement des soins et placez des Gambit avec des Maxi-Potions lorsque vous êtes en dessous des 20% de HP afin d'éviter des pertes de temps.
Les Mystes marchent assez bien mais vous pouvez également vous en passer. On ne voit pas la barre de vie du boss mais un signe permet de savoir s'il est bientôt mort. En fait, après avoir lancé deux, trois fois la barrière d'invincibilité contre les attaques physiques, le boss ne sera plus loin de la défaite. Si vous êtes assez puissant, il ne lancera même qu'une seule barrière avant sa défaite… N'hésitez pas à vous lancer régulièrement des Bouclier2, Barrière2, et autres Célérités2 afin de réduire les dégâts du boss et vous faire agir vite. Les sorts Bravoure accompagné de Furie et de Célérité devrait transformer votre personnage en une machine à tuer. Lancez lui également des Purges dès qu'il se lance Bravoure ou Foi. Attention car il peut

également vous annuler vos états bénéfiques.
Surtout, soignez vous continuellement avec les soins de zone. N'hésitez pas à utiliser vos Ethers et Elixirs afin de soutenir le/la soigneur(se). Vous l'aurez finalement à l'usure.

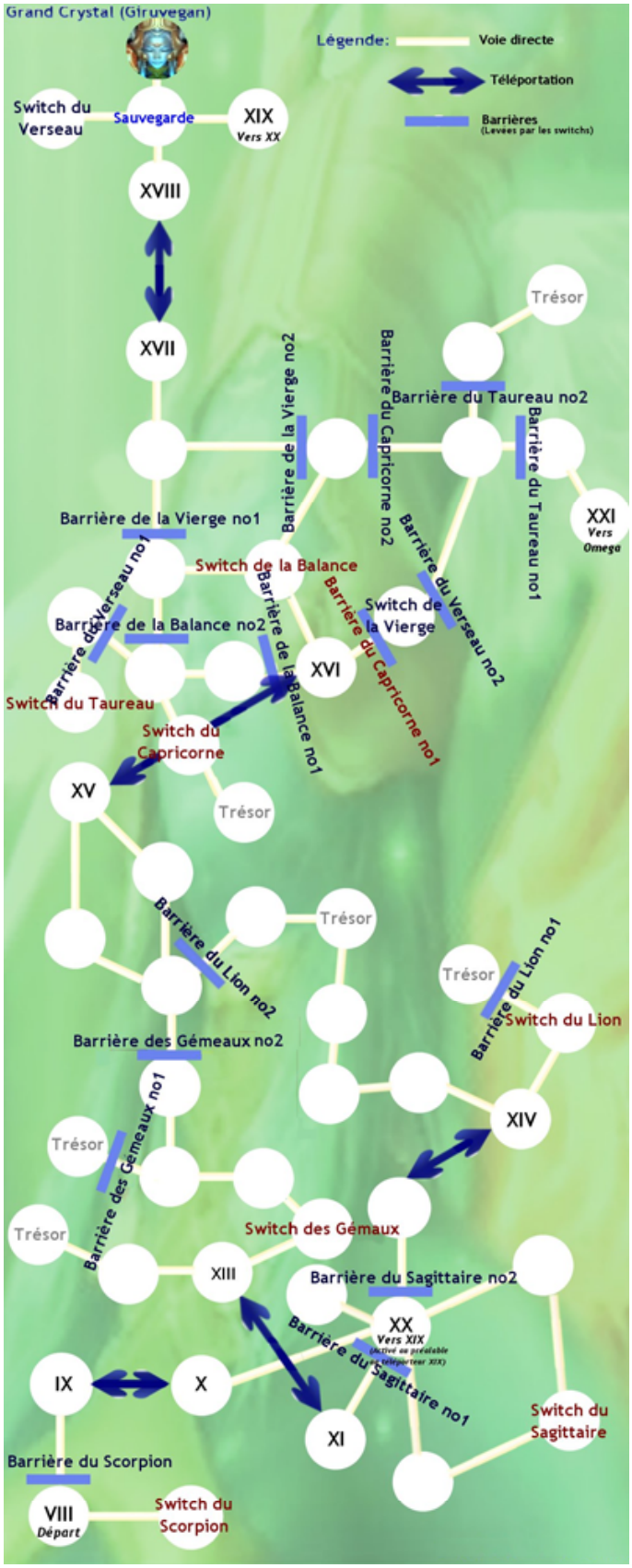
Note : Soyez challenger et n'utilisez pas le sort Vitalité (si vous l'avez) qui facilitera (trop) l'issue de ce combat…

Voilà, Félicitations, vous avez terminé Final Fantasy XII.

QUÊTES ET ASTUCES SUPPLÉMENTAIRES

Voici quelques quêtes et astuces pour Final Fantasy XII. Notez que les principales quêtes se trouvent dans les sections Invocations et Chasse aux monstres. Ici, je vous donnerais quelques tuyaux pour bien évoluer et je parlerai également d'Omega Mark XII.

Omega Mark XII : L'ennemi «le plus terrible du jeu» se situe au Grand Cristal à Gilvégane, pas loin de là où se cache Ultima. Néanmoins, avant de pouvoir le rencontrer, il va falloir effectuer toutes les missions de la chasse aux monstres (missions du bar et de Montblanc) et récupérer toutes les invocations.
Retournez à Grand Cristal, les barrières que vous avez ouvertes lors de la récupération d'Ultima sont toujours ouvertes. Il va maintenant falloir ouvrir d'autres barrières avant d'aller combattre Omega. Mark XII. Allez d'abord activer le switch du Verseau puis allez désactiver la barrière du Verseau no1. Activez ensuite le switch du Capricone puis désactivez ensuite la barrière du Capricorne no2. Maintenant, activez le switch du Taureau et allez désactiver la barrière du Taureau no1. Omega Mark XII est à quelques téléporteurs après cette barrière mais avant de vous engager, retournez sauvegarder.



Boss : En réalité, Omega Mark XII est loin d'être l'ennemi le plus difficile du jeu. En fait, en tant que tel, c'est peut-être l'ennemi le plus dangereux du jeu car il attaque à une vitesse terrible et aussi car il possède 12 millions de HP qu'il faudra enlever en une seule fois (si vous fuyez comme pour Yiazmat, ses HP reviendront au maximum). Malgré sa puissance, Oméga est facilement prenable car une technique vous permet tout simplement de le vaincre avec une facilité déconcertante.

Omega Mark XII ne lance jamais de sort, il ne fait qu'attaquer en lançant des lasers. Ainsi, votre victoire passera par la stratégie suivante :
- faîtes votre équipe de trois. Il y aura un personnage central : de préférence, celui qui a le plus de HP et qui tape le plus fort. Ce sera en quelque sorte «l'appât» ou le tanker. Il sera tout au long du combat aux avants postes. Préférez, pour les deux autres combattants, des personnages à longue portée afin qu'ils se soignent en cas de problèmes sans que ça touche le tanker. Paramétrez leurs Gambits à ces deux là de sorte à ce qu'ils lancent toujours les sorts Paradoxe et Leurre sur le personnage tank/appât. Paradoxe permet d'inverser l'état du personnage tank. Ainsi, lorsque Omega le frappera, il soignera ce personnage et ne pourra le tuer tant qu'il aura ce sort sur lui. Surtout, désactivez les Gambits de soin car lorsque vous êtes touchés par Paradoxe, les soins vous enlèvent vos HP. Leurre permet de forcer l'ennemi à ne frapper que le personnage qui est touché par ce sort. Ainsi, tout au long du combat, Omega ne frappera quasiment que le personnage tanker et le soignera car celui-ci est sous l'état Paradoxe. Attention car Paradoxe ne dure pas très longtemps (que quelques secondes) c'est pourquoi il faut paramétrer les deux autres persos de sorte à ce qu'ils lancent Paradoxe dès que le tanker n'a plus cet état. En faisant cela, Omega ne sera pas une grande menace. Si le personnage tanker vient à mourir, lancez de suite les soins avec un personnage et ressuscitez avec l'autre personnage, cela vous permettra de ne pas mourir avec les deux survivants. Le tour d'après, vos Gambits agiront pour vous et c'est le tanker qui repartira au travail avec Leurre et Paradoxe sur lui.
- ne négligez pas la phase offensive. Paramétrez le personnage tanker à ce qu'il lance Bravoure sur lui-même. Le tanker lancera régulièrement Bouclier 2 et Célérité2 afin de soulager le groupe et d'accélérer le rythme. Une fois toutes ces stratégies mises en place, lancez Furie sur le tanker, celui-ci s'occupera d'enlever les HP du boss étant donné que c'est normalement le personnage le plus puissant de votre groupe. Notez qu'il n'est pas possible d'enlever plus de 6999 HP à Oméga mais cela importe peu.

Voilà, ainsi, deux de vos personnages lanceront régulièrement Leurre et Paradoxe (je me répète mais c'est indispensable !), paramétrez les Gambits afin de ne pas perdre du temps durant le combat. Si vous faîtes cela avec quelques Gambits de défense comme « ressusciter un allié mort » ou encore le tanker « lance Bouclier2 et Célérité2 », vous pourrez alors lâcher la manette et aller faire autre chose car Omega possède environ 12 Millions de HP et ne devrait pas être une grande menace avec tous ces Gambits. Notez que les derniers 20% de sa barre de vie seront plus difficiles à enlevés car la puissance de vos coups sera divisée par 2. Aussi, ne tombez pas dans la tentation de la magie car bien que Ravage marche bien sur lui (quand il est dans le rouge), cela ralenti l'action de vos personnages et laisse le temps à Oméga d'éliminer rapidement votre tanker.

J'ai pris plus de 2 heures pour le vaincre avec des personnages au niveau 80 et avec des chaînes de Vitalité. N'hésitez pas à lancer vos Elixir et Méga Elixir, étant donné qu'il n'y aura plus de combats difficiles après celui la.

Excalibur

Elle se trouve bien dans le Cristal, sur la route menant à Ultima et Omega.
Elle n'est pas derrière la porte des gémeaux comme cela est écrit sur certaines soluces mais sur le chemin entre les deux portes du Lion, après le téléporteur XIV (comme indiqué sur Gamefaqs).

Vous trouverez le chemin à suivre sur la map suivante. J'ai rajouté des indicateurs permettant de savoir si le chemin à prendre monte ou descend.

Map Excalibur

Une fois arrivé sur la zone, vous trouverez un trésor (émeraude violette) mais ce n'est pas Excalibur, ça peut être des gils ou un objet (comme la bague du sage). Par la suite, soit un deuxième trésor apparaît soit il y a un piège. Si il y a un deuxième trésor alors il s'agira d'Excalibur (le trésor est aléatoire).

Si il n'y a pas de trésor, retournez jusqu'au téléporteur le plus prés afin de changer de zone et revenez à nouveau.

Je pense que cela vaut le coup d'aller la chercher car elle vous permettra de frapper à 9999 (et généralement au dessus des 9000) et elle n'est pas difficile d'accès. Le trésor est aléatoire mais l'accessoire Diamond n'est pas nécessaire…

Ultima

ULTIMA est située au Nord Est du deuxième sous sol du Phare, c´est-à-dire la zone «UMBRA» quand vous prenez l'ascenseur.

Map

L'épée est dans un coffre situé derrière un faux mur. Dans cette sale se trouve un dragon (ceux qui vous enlèvent des MP)

Le trésor est aléatoire mais l'accessoire Diamond n'est pas nécessaire…

Récupérer 500 000 gils et « Rod Of Faith » (Merci Aware06 pour l'aide)

En fait cela correspond en quelques sortes à la récompense de la victoire de la hunt «Roi Béhémoth» (Mont Blanc) avec Koqmihn comme interlocuteur (situé dans les sous sols de rabanastre).

Une fois le monstre vaincu (chose plutôt longue car il faut nettoyer deux zones entières de tous les monstres et l'achever), quand vous retournez voir l'interlocuteur, Koqmihn vous donnera 250 gils !! ! (Merci petit, pour une des dernières Hunt ça fait plaisir).

Ceci fait (victoire et récompense obtenues), allez au Mt Bur-Omisace.
Désarmer Vaan de son épée et allez au second écran, celui où il y a une tente (a côté de l'interlocutrice qui vous avez donné la hunt de fafnir). En arrivant devant la tente, vous aurez « wyrm snout (museau)» qui apparaît, cliquer et vous aurez :
-Arme rare "Rod Of Faith"
-500 000 gils

Level up : Une fois à la fin du jeu et après avoir dépassé le donjon de 99 étages du Phare de Ridorana, vous vous demanderez où faire du level up ? Quelques zones sont assez intéressantes mais avant tout, il vous faut acheter au moins trois Pèlerines (achetable à Vieux Archades mais je ne sais pas s'il faut avoir fait des missions du bar ou non, je suppose que oui). Pèlerine vous permet de doubler vos points d'expérience, ce qui sera vraiment utile. Aussi, les chaînes de Vitalité ou le sort Vitalité sont très conseillés afin de pouvoir vaincre les monstres qui vont suivre. Les Equipements de la boutique cachée de Nécropole de Nabudis sont également conseillés. Voici les bonnes zones pour faire rapidement du level up :

- Fondations du Phare : ce sont les niveux inférieurs du Phare de Ridorana, pour pouvoir y descendre, il va falloir terminer d'abord les 99 étages supérieurs de l'aventure principale. Les monstres ne sont pas très très puissants mais ils arrivent souvent en masse. Bubble vous permettra de subir leurs assauts. Les monstres vous donnent généralement vers les 2000 points d'expérience. Avec Pèlerine, ça montera à 4000 et comme les monstres affluent rapidement, vous en gagnerez très rapidement ! Si vous éliminez tous les monstres de la zone, n'hésitez pas à descendre plus bas (pour descendre dans les étages inférieurs, voir la quête no12 Maître des Ténèbres des missions de MontBlanc). Cette méthode m'a permis de passer rapidement du level 50 à 65 en quelques heures de jeu.
- La zone secrète des terres mortes de Nabreus : Les terres mortes de Nabreus se trouve au Nord-Ouest de la forêt de Salika. Vous trouverez un point de sauvegarde jaune. Dans la zone qui précède ce point de sauvegarde jaune, vous trouverez dans le coin Nord-Ouest un passage secret. Il mène au sommet d'une montagne et c'est également là que vous effectué la mission du bar no18 Roby. Dans ce sommet, vous serez attaqué par une multitude de squelettes qui réapparaissent très souvent. Ces squelettes donnent environ 1800 points d'expérience et vous n'aurez pas forcément besoin de Bubble pour les vaincre !
- Grand Cristal : Les monstres du donjon qui mène à Ultima donnent pas mal de points d'expérience. D'ailleurs, si vous faîtes la quête pour combattre Ultima, vous pourrez combattre dans des zones à monstre. En effet, les zones proches du point de sauvegarde avant Ultima sont composées de nombreux zombies qui donnent environ 2200 points d'expérience. En plus, ils ne sont pas très difficile et arrivent en masse. Lorsque vous les aurez tous éliminés, vous pourrez aller dans l'autre zone d'en face (les zones qui sont à droite, à gauche et au sud du point de sauvegarde sont les mêmes ^^) pour combattre les mêmes types d'ennemi. Etant donné qu'ils affluent en masse et que vous pouvez changer de zone pour en faire apparaître d'autres, il s'agit sans aucun doute d'une des meilleures zones de level up, c'est d'ailleurs ici que j'ai fait mes niveaux 70 (ainsi qu'à Henne Mines).
- Les mines de Henne : Si vous faîtes la quête de l'invocation Zodiarche, la partie Nord-Est du donjon sera ouvert, vous y rencontrerez des ennemis assez coriaces mais occupez vous principalement des chauve-souris car elles ne sont pas très difficiles (avec Vitalité sur vous) et donnent facilement plus de 3000 points d'expérience (soit 6000-7000 avec Pèlerine !). Le seul problème est qu'il y a beaucoup de pièges et qu'il va falloir aller chercher les monstres vous-même contrairement aux autres zones proposées plus haut où ce sont les monstres qui viennent sur vous !

Le marchand caché : Un marchand caché se trouve au Nécropole de Nabudis qui se trouve à l'ouest de la forêt de Salika. Dans la première zone de Nécropole de Nabudis, allez vers le nord-ouest. Vous trouverez une petite zone secrète avec un coffre qui se transforme en ennemi. Dans le coin à gauche, appuyez sur cercle pour faire apparaître le marchand caché. Il propose notamment de bonnes armures pour la défense et (je crois) le sort Célérité2!

Chaîne de vitalité : Vous l'obtenez pour la première fois après avoir fait la quête no6 Fourmilion du QG de Montblanc. Vous pourrez ensuite en acheter au marché de Rabanastre (nord-ouest). Cet accessoire vous permet de doubler vos HP et vous permettra ainsi de vous frotter aux ennemis les plus coriaces du jeu car on peut en réalité facilement terminer le jeu sans en équiper. Notez qu'il existe également la magie Vitalité qui vous permet temporairement de doubler vos HP mais je ne sais plus comment l'obtenir, faîtes la chasse aux monstres, elle devrait rapidement apparaître en vente !

Les dernières magies et équipements : Vous ne trouverez les dernières magies de chaque type qu'après avoir effectuer des missions de la chasse aux monstres. En effet, au fil du temps, de nouvelles magies et équipements apparaissent un peu partout dans Ivalice lorsque vous avez effectué des missions. Il faudra toutefois les trouver chez les marchands par vous-même. Quant aux équipements ultimes, vous en trouverez en effectuant les quêtes, en butant Omega et en faisant d'autres quêtes… que je n'ai malheureusement pas toutes faîtes.

LES EONS

Pour obtenir une invocation (également appelé Eons), il faut d'abord les vaincre puis les activer via la grille des Permis. Voici une petite présentation des 13 invocations du jeu et comment les obtenir.

Bélias
Bélias de la constellation du Bélier est la première invocation que vous récupèrerez, vous l'obtenez quand même assez tard... Cette invocation, à la posture proche des hindous, est en quelque sorte le remplaçant d'Ifrit car il maîtrise également le feu. En tant que première invocation, Bélias pourra vous soulager lors de quelques combats difficiles mais deviendra rapidement inutile. Son attaque spéciale Flammes de l'enfer se déclenche lorsque le temps d'invocation est presque terminé ou lorsque Bélias est dans le rouge (près de la mort).

Obtention : Vous obtenez automatiquement Bélias lors de votre passage dans la Tombe de Raithwall.

Mateus
Mateus du signe des Poissons remplace Shiva puisqu'elle (ou il) maîtrise également le gel des ennemis. D'ailleurs, son design ressemble assez à celui de Shiva avec une femme à moitié nue. On dit de Mateus qu'elle a été punie il y a longtemps de cela, d'où ses mains liées et son corps enfermé dans une armure. Tout comme Bélias, Mateus deviendra rapidement une invocation sans grand intérêt. Notez toutefois qu'elle pourra soigner son invoqueur lors de situations délicates. Son attaque spéciale Onde glaciale se déclenche lorsque le temps d'invocation est presque terminé ou lorsque Mateus est dans le rouge (près de la mort).

Obtention : Vous obtenez automatiquement Mattheus après l'avoir vaincu dans le Temple de Miliam.

Adrammelech
Malgré ses airs de Bahamut, Adrammelech n'est pas le dragon sacré que chaque fan de FF vénère tant. Toutefois, cette invocation du signe du Capricone maîtrise l'élément Foudre et est l'une des rares invocations à posséder un charisme qui n'a rien à envier aux Bahamut et consorts. Néanmoins, comme beaucoup d'autres Eons, si le combat l'opposant est assez difficile, une fois à vos côtés, Adrammelech ne sera qu'un allié assez faible et inutile. Son attaque spéciale Foudre du Jugement se déclenche lorsque le temps d'invocation est presque terminé ou lorsque Adrammelech est dans le rouge (près de la mort).

Obtention : Adrammelech est une invocation facultative. Pour la récupérer, il faudra aller aux grottes de Zertina accessibles notamment par les Plaines d'Ozmone ou encore via la Mer de sable de Nam-Yensea. (Voir la carte un peu plus haut pour voir la position d'Adrammelech dans le donjon).

Boss : Adrammelech est un ennemi plutôt coriace surtout si vous êtes à un niveau assez bas (le niveau 30 minimum est recommandé). En réalité, le plus difficile durant ce combat est d'éliminer les zombies qui viennent souvent vous enquiquiner et en même temps subir les assauts du boss. La meilleure chose à faire serait d'attendre à l'entrée et d'éliminer tous les zombies, dès que le boss arrive, sortez de la salle et revenez puis éliminez encore les zombies jusqu'à ce qu'il n'y en ait plus (il y a Z zombies soit 26 au total). Une fois les 26 zombies éliminés, vous pourrez alors vous occuper tranquillement d'Adrammalech. Laissez deux persos à longue portée car les coups au corps à corps ne l'affectent pas. En plus, en laissant vos deux persos assez loin du boss, vous éviterez les foudres de zone du boss. Attaquez continuellement puis lorsqu'il ne lui restera plus que 25% de HP, lancez vos impulsions.

Shemhazai
Shemhazai du signe du Sagittaire ressemble beaucoup en apparence à son signe zodiacal. Néanmoins, en plus d'être relativement lente lorsqu'elle vous accompagne, Shemhazai est une invocation assez peu intéressante puisqu'elle apparaît trop tard dans le jeu et sera trop faible face aux ennemis que vous rencontrerez. En somme une invocation peu utile. Son attaque spéciale Bombardement d'âmes se déclenche lorsque le temps d'invocation est presque terminé ou lorsque Shemhazai est dans le rouge (près de la mort).

Obtention : Vous obtenez automatiquement Shemhazai après l'avoir vaincu à la cité perdue Gilvégane.

Cuchulainn
Cuchulainn du signe du Scorpion est malgré son apparence physique, très proche de son signe puisque son principal atout de vous faire subir des supplices en vous lançant une multitude d'état anormal. Son apparence physique est hideuse, d'ailleurs, sa lourdeur se fera ressentir puisqu'à vos côtés, Cuchulainn se déplacera à la vitesse d'une tortue. En outre, comme d'autres Eons, il est dur à combattre mais quasiment inutile à vos côtés… Son attaque spéciale Contamination se déclenche lorsque le temps d'invocation est presque terminé ou lorsque Cuchulainn est dans le rouge (près de la mort).

Obtention : Tout d'abord, ouvrez la carte des égoûts de Garamsythe qui est plus haut, elle m'aidera à vous guider. Ensuite, il vous faut la la clé des écluses reçue dans la sixième quête de la chasse aux monstres (Mousse Blanche). Une fois la clé en possession, allez aux égoûts des Garamsythe. Il y a quatre piédestaux dans la seconde zone. Le piédestal A est déjà activé. Activez le piédestal B qui est juste à sa gauche puis allez dans la parties sud-ouest pour activer un nouveau piédestal que j'appellerai C (regardez la carte plus haut pour vous repérer).
Une fois cela fait, désactivez les piédestaux A et B et activez à présent les piédestaux E (celui qui est tout à gauche par rapport à A) et D (à côté de E). Continuez dans la partie sud-est de la carte pour activer le piédestal F. Une fois cela fait, revenez au point de sauvegarde de la première zone et désactivez le piédestal E. Laissez le piédestal D activé et activez maintenant le piédestal B. Prenez maintenant les deux voies centrales pour aller voir Cuchulainn.

Boss : Cuchulainn est un ennemi très coriace. Je vous recommande au moins le niveau 35. Il est accompagné d'un champ de poison qui vous réduit continuellement vos HP. Dans ces conditions, j'espère que vous avez la magie Soin2 (soin de zone) accompagné de beaucoup de MP afin de soigner continuellement l'équipe avec un personnage pendant que les autres s'occupe de Cuchulainn. Faîtes également attention aux états d'altération que le boss lance. Il aime bien vous empoisonner et surtout vous lancer : Inertie2 et Inaction2. Ce qui vous empêchera tout simplement de combattre ! Dans ces cas là, autant se laisser mourir et amener la réserve pour ressusciter les morts et revenir en force ! Sinon, n'hésitez pas à balancer la sauce avec vos impulsions mais gare aux MP…

Zaléra
Zaléra des Gémeaux porte bien son signe puisque son design, assez étrange est composé de deux visages. On observe vaguement un chevalier d'Hadès serrant fortement une femme dans ses bras. Zaléra est également l'invocation de la Mort. En effet, sa spécialité est d'infliger la mort instantanée à ses ennemis. Toutefois, cela a un coût puisque Zaléra ne vous donnera aucun point d'expérience ni aucun LP, son utilité en devient dès lors… réduite à néant. Son attaque spéciale Supplices se déclenche lorsque l'adversaire se trouve dans le rouge (qu'il est près de la mort).

Obtention : Pour obtenir Zaléra, il va falloir faire une quête de très longue haleine. En premier lieu, effectuez la quête numéro 3 de la chasse au monstre, il s'agit de la quête avec le client Dantro. Il se trouve dans le premier campement dans le désert est de Dalmasca. Sa femme se trouve plus au nord, dans un second campement près d'une plage. Allez lui parler. Quittez le campement et revenez, vous devrez normalement apercevoir une embarcation. Retournez parler à la femme de Dantro et allez chercher au bord de la plage une coquille (normalement elle brille). Si vous ne l'apercevez pas, quittez le campement et revenez. Une fois que l'avez, donnez la à la femme de Dantro. Celle-ci souhaite un autre objet. Retournez voir Dantro puis fouillez dans les barils afin de récupérer un objet pour sa femme. Retournez la voir et donnez le lui. Maintenant prenez l'embarcation afin d'arriver dans un autre campement. Allez parler au jeune homme qui vous ramènera au campement précédent. Allez derrière la maison de la femme à Dantro pour faire sortir le cactus et ramenez le auprès des siens. Retournez ensuite parler à la femme de Dantro puis reprenez l'embarcation. Continuez tout au nord de la zone et ramassez une fleur (comme sur une des images ci-dessus) puis retournez la donner à la femme de Dantro. Quittez le campement et revenez puis allez derrière la maison de la femme de Dantro pour parler à un Vangaa, celui-ci va vous donner la clef de Bahreim. Quittez le campement par le sud et allez directement au sud-est pour ouvrir la porte de Bahreim. Vous serez de retour dans un ancien donjon. Partez vers l'ouest puis vers le nord, puis à mi-chemin partez encore à l'ouest, continuez à traverser le long chemin qui vous mènera tout au sud et à un point de sauvegarde bleu. Préparez vous, Zaléra vous attend dans la zone qui suit.

Boss : Zaléra est plutôt coriace étant donné qu'il peut vous tuer un par un vos persos en lançant la magie Hadès. Ressuscitez

donc vos personnages le plus rapidement possible et attaquez continuellement. Comme vous pouvez le remarquer, il y a un compte à rebours qui vous laisse 5 minutes pour éliminer cette invocation. Vous ne ferez au début aucun dégât à ce boss. Ainsi, balancez donc d'emblée une série d'impulsions. Ensuite, dès que vous pouvez lui faire des dégâts, attaquez le continuellement tout en ressuscitant dès qu'il envoie un de vos persos au tapis. Attention à son attaque spéciale qui peut tuer vos trois persos en même temps ! Sinon ça devrait aller, attaquez souvent. N'hésitez pas à abuser de queues de phénix et de Mystes.

Hashmal
Hashmal du Lion est l'invocation de l'élément Terre. Physiquement, il possède une tête de Lion et un corps très imposant. Il possède une assez bonne défense et une bonne attaque comparé aux invocations précédentes mais reste tout de même limité surtout que vous l'obtenez presque à la toute fin du jeu… Son attaque spéciale Colère de Gaïa sors lorsque son temps de présence est proche de la fin ou lorsque l'invoqueur est dans le rouge (près de la mort).

Obtention : Vous obtenez automatiquement Hashmal après l'avoir vaincu au Phare de Ridorana.

Famfrit
Famfrit du Verseau est l'invocation d'élément Eau et est également l'acolyte de Cid. Physiquement assez étrange, cette gigantesque invocation est entièrement fait du même composant que le jare légendaire du Verseau. Bien qu'il soit assez puissant, son utilité est quasi nulle puisque vous l'obtenez bien trop tard et en plus, il vous consomme trois barres de MP. Son attaque spéciale Tsunami sors lorsque son temps de présence est proche de la fin ou lorsqu'il est dans le rouge (près de la mort).

Obtention : Vous obtenez Famfrit après l'avoir vaincu en compagnie de Cid au Phare de Ridorana.

Zeromus
Zeromus du Cancer est une invocation optionnelle associé à l'élément Gravité. Sa taille imposante et son corps métallique imposent la terreur partout où il passe. Néanmoins son élément pose problème car son utilité en devient très réduite puisqu'il ne fait aucun effet sur pas mal d'ennemis. Par contre, si vous savez l'utiliser contre les bons ennemis, il s'avèrera plutôt efficace. Son attaque spéciale Big Bang sors lorsque son temps de présence est proche de la fin ou lorsqu'il est dans le rouge (près de la mort).

Obtention : Pour obtenir Zeromus, il vous faut d'abord recevoir la pierre du condamnateur que vous donne un Hiérophante se trouvant en bas des escaliers du grand prêtre au Sanctuaire Bur-Omisace. Allez ensuite au temple de Miliam et allez au téléporteur au nord, utilisez l'objet du condamné, il vous amène dans un endroit caché. Avancez, Zeromus vous attend dans la salle qui suit !

Boss : Dans ce combat, vous ne pourrez pas utiliser de la magie. Seule les objets pourront donc vous soigner. Paramétrez donc les Gambits de sorte à ce que vos persos lance des Super Potions ou des Maxi-Potions (achetez en plusieurs, ça servira beaucoup !) lorsque les HP de vos persos sont bas. Apprenez également les cases Science des Potions 1, 2 et 3 afin d'augmenter l'effet de vos potions. Avant le combat, lancez les buffs comme Bouclier, Barrière et Célérité pour vous aider. Zeromus n'est en soit pas très difficile mais il est accompagné de pleins de monstres qui vous gêneront. Placez un personnage sur Zeromus et éliminez rapidement avec les deux autres persos les monstres qui apparaissent. Attention car Zeromus balance souvent des sorts de Gravité qui peuvent faire très mal ! Si vous avez un bon stock de Maxi-Potion (30), cela devrait vous aider à tenir. Surtout, ne lâchez pas Zeromus et ce même si les monstres réapparaissent toujours, continuez de l'attaquer avec un personnage jusqu'à ce qu'il lâche prise.

Exodus
Exodus de la Balance représente bien son signe zodiacal puisqu'il porte sur lui une grande balance. La Balance d'après la légende est celle qui évalue le bien et le mal dans une personne. A travers son design, Exodus semble bel et bien associé à cette idéologie. En outre, il n'est associé à aucun élément. Malheureusement, Exodus étant un challenge un peu trop élevé lorsque vous êtes à bas niveau, il ne servira quasiment à rien si vous l'obtenez tard… Son attaque spéciale Météore se lance lorsqu'Exodus est proche de la fin du temps de présence et qu'il est touché par le sort Inertie.

Obtention : Exodus est situé à Col du Mosphore. Pour le combattre, il vous faudra activer trois tombeaux. Activez d'abord le tombeau A puis le B (voir carte ci-dessous). Sur la carte, vous aurez deux panneaux qui apparaîtront. Allez dans la partie nord-est et donnez un légume Gyshal au chocobo (vous pouvez en acheter au port de Balfonheim). Suivez ensuite l'itinéraire que je vous décris dans la carte ci-dessous, vous arriverez alors dans la partie ouest, partie inaccessible à pied. Activez enfin le pilier C puis allez en direction d'Exodus.

Boss : Exodus n'est pas un ennemi très dangereux si vous avez un bon niveau mais il possède quelques coups puissants. Ses coups physiques sont assez moyens, ce sont plutôt ses magies Fournaise et Fission qui vous enlèveront beaucoup de points de vie. Attaquez le continuellement, Exodus utilisera alors une barrière qui le rend insensible aux coups physiques, attendez que celle-ci s'évapore puis finissez le. Sachez que les objets sont interdits, j'espère pour vous que vous avez appris des magies de soin à plusieurs de vos persos.

Chaos
Chaos du Taureau est l'une des dernières invocations du jeu. Il ne possède de son signe zodiacal que les cornes du taureau. Sinon, il est étrangement assis jambes croisées sur une plate-forme circulaire. De plus, il est entouré de six épées, ce qui finalement le rend très mystique. Il maîtrise tous les éléments et c'est d'ailleurs sa spécialité puisque lorsqu'il vous accompagne, il varie ses attaques magiques. Le fait qu'il utilise de la magie fait de lui un allié très voire trop lent. Notez également que Chaos possède un peu plus de HP que ses semblables puisqu'il culmine à un peu plus de 6000 HP. Son attaque spéciale Ouragan intervient lorsqu'il est dans le rouge (près de la mort) ou que son temps d'invocation approche la fin.

Obtention : La quête menant à Chaos est l'une des plus longues et également une des plus chiantes du jeu.
Avant de pouvoir l'affronter, il va d'abord falloir parler à Mackleio, il se trouve près du point de sauvegarde bleu aux terres mortes de Nabreus (nord-ouest des forêts de Salika).

Il a envoyé deux de ses disciples sur Ivalice. Il va falloir effectuer quatre sous quêtes afin de compléter cette quête et de pouvoir affronter Chaos. Voici les sous quêtes à effectuer :
- récupérer un fragment dans la quête no 3 du QG de Montblanc : à savoir Orthros.

- Allez aux égoûts de Garamsythe là où se situent les quatre piédestaux qui vous ont notamment permis de faire la quête de Cuchulainn. Désactivez tous les piédestaux afin d'ouvrir toutes les portes. Activez ensuite le piédestal de la porte 11 puis celle de la porte 4. Désactivez ensuite celui de la porte 11 puis activez celui de la porte 3 et finalement désactivez le piédestal de la porte 4. Normalement, vous entendrez un petit bruit très bref qui vous indique que vous avez réussi. Allez récupérer le fragment au nord, dans la même zone.

- Allez à Archades dans la boutique de magie pour parler à Rockenbo. Allez ensuite à Old Archades dans la partie nord-est de la zone du point de sauvegarde bleu parler à une personne (voir image). Vous recevrez le médaillon du sélénium, retournez la donner à Rockenbo, celui-ci disparaîtra.

- La dernière partie de la quête est la plus longue. Retournez à Rabanastre et allez parler à Rockendo, il se trouve dans les sous-sols de Rabanastre à côté de Dalan. Allez ensuite parler au petit frère de Vaan : Kytes, il se trouve dans la partie nord des sous-sols, près de l'entrée des égôuts de Garamsythe. Allez ensuite à la fontaine de Rabanastre et parlez à une femme qui a perdue la mémoire. Allez ensuite dans le marché de Mussul, dans la partie ouest de la ville. Parlez à un peu tout le monde (notamment à un Vangaa) jusqu'à ce qu'on vous parle d'un collier vendu. Allez ensuite à la boutique de magie parler au soldat de l'Empire qui l'a acheté. Retournez dans les sous-sols et parlez à Filo, elle se trouve au nord-est de la maison de Dalan. Vous êtes ensuite renvoyé automatiquement dans la boutique de magie, parlez au soldat pour recevoir un troisième fragment. Retournez parler à Rockendo afin de lui donner les trois fragments, il quittera également les lieux.

Retournez maintenant voir Mackleio à Nabreus Deadlands. Il vous met à l'épreuve. Il vous attend au sommet de la zone secrète. C'est la zone où se situe Roby, le monstre no18 des missions du bar. Pour accéder à cette zone, allez dans la cinquième zone des terres mortes de Nabreus. Dans cette cinquième zone, allez vers le nord-ouest, un passage secret vous permet d'aller vers la zone secrète. Comme contre Robby, une multitude de squelettes apparaît, éliminez les puis continuez, Mackleio et ses deux acolytes vous attendent au sommet de la zone. Il vous récompensera en vous donnant trois médailles.

La quête est quasiment finie, il va maintenant falloir aller dans l'antre de Chaos, au Nécropole de Nabudis (Ouest des fôrets de Salika).

Allez dans la seconde zone du Nécropole de Nabudis et ouvrez la porte de l'horreur. Vous y rencontrez le boss Fléau. Celui-ci n'est pas particulièrement difficile. Utilisez comme d'habitude Bouclier2, Barrière2 et Célérité2 et Vitalité afin de réduire les assauts et attaquez le normalement. Une fois Fléau vaincu, allez dans la quatrième zone. Ouvrez la porte de la haine pour y combattre Furie. Malgré son nom, cette petite bestiole est loin d'être une grande menace, appliquez la même recette que pour Fléau et vous devrez vous en sortir avec facilité.

Maintenant que vous avez vaincu ces deux boss, partez dans la troisième zone pour ouvrir la porte du désespoir, Chaos vous y attend !

Boss : Chaos est un adversaire plutôt prenable si vous avez de bons sorts et de bons équipements. Inutile de dire que Vitalité (et Ceintures de vitalité si possible) sera requis afin de doubler vos HP. Ruban pourrait également être une excellente aide. Placez Ruban sur un personnage aux avants postes, de préférence sur le personnage de soutien et laissez un personnage en retrait puis un autre devant. Lancez comme d'habitude Bouclier2, Barrière2 et Célérité2 afin d'accélérer votre cadence et d'augmenter votre défense. Lancez cette triplette de magie assez souvent afin de rendre les coups de Chaos plus faibles. Chaos est accompagné de quatre Chaosets. Etant donné que la commande Attaque est enlevée, vous ne pourrez attaquer que par magie ou en utilisant la commande « Allonge » (achetable dans la boutique cachée de Nécropole de Nabudis) qui vous permet de faire des coups normaux. D'ailleurs, changez vos Gambits afin que les personnages attaquent automatiquement avec cette commande. Afin d'éliminer les Chaosets, il faut lancer des magies, le problème est que chaque Chaoset est d'un élément. Lancez donc une magie neutre de type Fournaise ou laissez les personnages s'en occuper avec Allonge.
Une fois seul avec Chaos, laissez faire vos personnages. Attention car Chaos peut vous infliger l'état Silence d'où l'intérêt d'avoir le personnage en soutien équipé d'un ruban. Aussi, Chaos lance parfois une magie salvatrice qui enlève près de 6000 HP mais sur un seul personnage. Si vous avez Vitalité, cela devrait vous permettre de survivre, quoiqu'il en soit, avec les équipements et les magies précédemment citées, vous devrez vous en sortir sans trop de bobos.

Ultima

Ultima est de la constellation de la Vierge et est de l'élément sacré. Elle est de loin mon invocation préférée (même signe du zodiaque haha). Son design majestueux lui confère une classe que les autres Eons n'ont pas. Ses ailes dorées et sa robe de même accabit ainsi que sa posture proche de la Vierge Marie lui donne une classe indéniable. Sinon, à vos côtés, Ultima pourra infliger de lourds dégâts et attaquera très rapidement mais le problème est qu'elle est relativement inutile étant donné que vous l'obtenez trop tard pour affronter les ennemis les plus coriaces. Son attaque spéciale Hécatombe a uniquement lieu lorsqu'Ultima et son invoqueur sont dans le rouge (près de la mort).

Obtention : Pour obtenir Ultima, vous allez devoir traverser le donjon de Gilvégane, plus précisément le Grand Cristal, là où il n'y a pas de carte ! De plus, vous allez entrer dans des zones inédites, autant dire que sans aide, vous risquerez de tourner en rond durant des heures étant donné le nombre de zones. Je vais donc vous guider avec des explications et une carte plus bas :

Note : Chaque Switch d'un signe du zodiaque permet de désactiver une barrière du même signe du zodiaque. Par conséquent, si vous voulez par exemple désactiver la barrière de la Vierge no1 et la no2. Il va d'abord falloir désactiver une des deux barrières, retournez au switch et revenir désactiver la deuxième barrière. Aussi, lorsque vous activé un switch, un compte à rebours est lancé.

- Vous êtes dans la zone du téléporteur VIII (c'est la zone de départ de Grand Cristal, le donjon qui suit Gilvégane). Il y a une issue fermée, à droite de cette issue se trouve un chemin qui monte, prenez le et allez activer le switch du Scorpion. Revenez à la zone téléporteur VIII pour prendre l'issue qui est maintenant libre. Continuez et prenez au bout le téléporteur IX.

- Celui-ci vous mène à la zone du téléporteur X. Prenez le seul chemin, vous arriverez à la zone du téléporteur XX. Cette zone comporte six chemins. Deux d'entre eux sont fermés (ce sont les barrières Sagittaire) et un d'entre eux mène à la zone du téléporteur X, là d'où vous venez. Il reste trois chemins, prenez celui qui descend. Continuez et activez le switch du Sagittaire. Un compte à rebours se met en marche, continuez (sans vous soucier des ennemis), vous retournerez à la zone du téléporteur XX, les deux barrières du Sagittaire sont toujours là mais vous pouvez en réalité passer à travers en vous approchant et en appuyant sur cercle, passez la barrière no2 du Sagittaire pour continuer votre ascension vers le bas.
- Vous arrivez au téléporteur XII. Prenez le pour arriver à la zone du téléporteur XIV. Prenez ensuite le chemin qui monte pour aller activer le switch du Lion. Un compte à rebours de 220 secondes se déclenche, revenez rapidement au téléporteur XIV et prenez le dernier chemin qui reste. Continuez à traverser rapidement 4, 5 zones (si vous tombez dans une zone avec aucun chemin, revenez sur vos pas et prenez un autre chemin car il y a un cul de sac) jusqu'à arriver à la barrière du Lion no2.
- Trois chemins se dressent devant vous, celui des Gémeaux est bloqué, prenez un des deux autres pour arriver au téléporteur XV qui vous amènera à la zone du téléporteur XVII.
- Prenez le chemin du milieu qui vous mènera au switch de la Balance. Un compte à rebours commence, retournez à la zone du téléporteur XVII puis tournez directement à droite pour continuer vers le haut. Continuez tout droit et passez la barrière de la Balance.

- Avancez et prenez le chemin de gauche, il vous mène vers le haut en direction du switch du Capricorne. Un compte à rebours se met encore en place, revenez rapidement vers la zone du téléporteur XVI. Prenez le seul chemin qui descend pour arriver au switch de la Vierge. Revenez à la zone du téléporteur XVI et prenez directement le chemin à votre droite vers le switch de la Balance puis prenez le chemin de droite qui mène vers le bas.
- Passez ensuite la barrière de la Vierge, puis continuez. Dans la zone suivante, continuez vers la droite vers le haut pour arriver à la zone du téléporteur XVII. Prenez le téléporteur XVII pour arriver à la zone du téléporteur XVIII Cette zone est composée d'un très grand nombre d'ennemis, un bon moyen de se faire de l'expérience. Sinon continuez jusqu'au point de sauvegarde ! Le chemin du milieu vous amène tout simplement à Ultima.

Boss : Ultima propose un vrai challenge puisque c'est sans aucun doute un des ennemis les plus fourbes du jeu, pourtant et paradoxalement, Ultima est plutôt prenable. Son nombre assez faible de HP constitue un réel avantage. Ultima joue beaucoup sur vos nerfs puisqu'elle impose des conditions de combats assez gênants. Ainsi, tout au long du combat, elle fait varier les conditions dans l'ordre qui suit :
- elle place d'abord un champ qui vous enlève petit à petit vos HP comme lors de votre combat contre Cuchulainn, cette condition n'est pas très gênante puisque vous vous soignerez assez souvent.
- elle place ensuite le champ Perte de MP qui réduit petit à petit vos MP, cette condition est sans aucun doute la plus terrible de toute puisqu'elle vous fait tomber vos MP à 0 et vous empêche dès lors de vous soigner. N'hésitez pas à utiliser des Maxi-Potions en attendant que l'orage passe.
- elle peut enlever la commande Attaquer, dans ce cas la, utilisez le skill « Allonge » si vous souhaitez l'attaquer de façon « normale ».
- elle peut enlever la commande Magie qui outre le fait d'interdire le soin, vous empêchera de lancer des magies bénéfiques. Résistez à cela via des Potions ou autres objets.
- elle peut enlever la commande Technique, ce qui n'est pas grave puisqu'elle ne sert pas trop durant ce combat.
- elle peut vous enlever la commande Objet, ce qui n'est non plus pas trop grave puisque vous aurez la possibilité d'utiliser vos magies.
- elle peut lancer un champ magnétique qui vous ralenti très fortement, même avec Booster sur vous, vous serez toujours très lents (la barre ADB).

Fort heureusement, elle ne peut lancer toutes ces conditions en même temps. Comme je vous l'ai dit, Perte de MP est vraiment la plus dangereuse puisqu'elle vous empêche de vous soigner. La catastrophe intervient lorsqu'en même temps, elle vous lance sa limite qui vous enlève des milliers de points de vie et peut vous infliger l'état Paradoxe qui vous empêche de vous soigner (sinon vous vous tuez). Tentez de lancer rapidement Guérison2 puis des soins. Ainsi, la partie la plus difficile du combat est de subir la condition Perte de MP et sa limite. Cela fera sûrement des morts, dès lors, échangez vos personnages et ressuscitez les morts rapidement. Attendez sagement la fin de la condition Perte de MP pour reprendre l'offensive. Ce gros danger peut également avoir lieu lorsque Ultima interdit la magie.

Une fois ces deux conditions passées, Ultima ne sera plus une très grande menace. Comme d'habitude, lancez Bouclier2, Barrière2 et Célérité2 afin de résister. Equipez vos Ceintures de Vitalité (achetable au marché de Mussul à Rabanastre sous certaines conditions) sur vos trois personnages (le Ruban ne servant à rien puisqu'il ne peut empêcher l'état Paradoxe). Attaquez ensuite de façon continue le boss. Laissez de préférence un personnage très en retrait (le plus loin possible) afin qu'il puisse éviter la limite et donc l'état Paradoxe. Ce même personnage pourra dès lors soigner rapidement. A titre personnel, j'ai pris le contrôle de Balthier équipé d'un fusil et des balles noires. Cela occasionnera de gros dégâts sur Ultima puisqu'elle est sensible à l'élément Ténèbres.

Voilà, votre réussite passe par votre résistance aux conditions Perte de MP et interdiction de la magie ainsi qu'à sa limite car sinon, Ultima n'est pas très résistante et possède assez peu de HP pour un ennemi de son rang. Dans tous les cas, n'hésitez pas à faire du level up dans les zones aux alentours du point de sauvegarde qui précèdent Ultima car vous pouvez vous faire le max d'expérience avec l'accessoire Pèlerine (exp x2).

Zodiarche
Zodiarche est la dernière invocation, celle qui est au dessus des autres. Pourtant, sa petite taille et son côté mi-ver de terre lui confère un aspect comique. Néanmoins, méprenez vous car le combat lui opposant est assez difficile (un des plus durs du jeu) mais si vous l'obtenez, vous aurez droit à l'une des attaques les plus puissantes du jeu, son attaque spéciale Eclipse fatale qui enlève 50000 HP à tous les ennemis. Malgré tout, il faudra être touché par l'état Sclérose (du moins par le compte à rebours) que vous pourrez néanmoins vous lancer sur vous-même. Notez toutefois qu'hormis sa limite, Zodiarche reste une invocation risible qui possède peu de HP, qui marche lentement et qui ne résiste pas longtemps !

Obtention : Zodiarche est la dernière invocation et également la plus difficile à obtenir. Lorsque vous aurez dix invocations en votre possession, allez au village Jahara et parlez à Yuguel qui est à l'opposé de la boutique (celui qui vous propose la quête du

monstre no 15 du Flagelleur mental, qu'il faudra avoir effectué au préalable). Il vous parlera de cette invocation. Téléportez vous ensuite aux Minnes de Henne. Allez au nord du point de sauvegarde puis dans la zone où vous avez combattu le boss Tiamat, allez à droite, le portail est en effet ouvert. Cette partie du donjon comporte des monstres vraiment dangereux. Le niveau 70 est conseillé voire 71 ou 73 par rapport au prochain combat contre Zodiarche. De toute façon, les ennemis vous donnent pas mal de points d'expérience et accompagné de Pèlerines (exp x2), ça risque de monter vite ^^. Quoiqu'il en soit, Zodiarche se situe dans une zone ovale, pour y aller, il va falloir passer dans des zones invisibles sur la carte, aidez vous de la carte ci-dessus. Attention car si la première partie du donjon secret est assez simple, la seconde partie avec les monstres vicieux qui vous attendent pourraient vous être fatale en MP.

Boss : Zodiarche est un ennemi très coriace, ne vous fiez pas à sa taille ni à la première partie du combat. En effet, les 75% de ses HP sont super facile à enlever. Utilisez un personnage puissant, mettez lui Bravoure et Furie ainsi que Célérité, cela le transformera en tueur et vous permettra d'enlever rapidement les 75% des HP de Zodiarche. Attention car pendant ce temps, Zodiarche lancera tout de même de puissantes attaques. D'ailleurs son attaque spéciale enlève près de 9999 HP (sans Vitalité, c'est donc mission impossible) et peut donc tuer vos trois personnages d'un coup. Dès lors, faîtes entrer la réserve et lancez de suite des Vie2 ou des queues de phénix. Aussi, équipez vos persos de Ceintures de Vitalité afin de mieux résister aux assauts du boss. Lors de cette première partie, Zodiarche lancera quelques états anormaux qui vous toucheront seulement selon vos niveaux : - Level 2 Sommeil (qui endort les personnages qui ont des niveaux multiples de 2 : 2, 4, 6, 8, 10…)
- Level 3 Inaction (qui vous interdit d'effectuer quoi que ce soit aux personnages qui ont des niveaux multiples de 3 : 3, 6, 9, 12…)
- Level 4 Pierre (qui lance l'état pétrifié sur vos personnages qui ont des niveaux multiples de 4 : 4, 8, 12, 16…)
Pour éviter cela, amenez des personnages de niveau impairs du type 71, 73 mais pas 75 car c'est un multiple de 3 et Inaction marchera ! Quoiqu'il en soit, il lance ces états que lors de la première partie, ce qui ne durera pas longtemps.

Une fois ses 75% de HP entamés, le combat prendra alors une tournure totalement différente. En effet, Zodiarche se lancera alors une barrière qui le rend insensible aux coups physiques. En plus, son attaque spéciale sortira beaucoup plus souvent ! Vous devrez donc résisté aux assauts et ne pas hésiter à défendre (Barrière2, Bouclier2) avant d'attaquer car il peut très vite vous envoyer vos six persos au tapis. Aussi, tâchez de toujours disperser vos persos car son sort Ravage touche en rangée et est très puissant surtout s'il s'est lancé le sort Foi sur lui-même ! N'hésitez pas à disperser vos persos un peu partout. De toute façon, se soigner ne servira parfois à rien car son attaque spéciale pourra rapidement annihiler votre boulot. En fait, le plus important est de ressusciter dès qu'il y a des morts, le soin passe après ! Vous l'aurez compris, il faut résister, en plus, la barrière de Zodiarche ne s'évapore que quelques secondes car il s'en relance une très rapidement ! Il va donc falloir terminer le dernier quart de ses HP via des attaques magiques. Si vous avez le temps, lancez sur vous les sorts Foi et équipez des équipements magiques afin d'augmenter votre pouvoir magique. Les attaques élémentaires ne marchent pas sur lui, privilégiez les sorts Ravage et Fournaise afin de lui enlever petit à petit ses HP. Aussi, lancez lui régulièrement des Anti-Sorts afin de lui enlever ses sorts Foi et surtout Miroir car cela reflètera vos magies. Zodiarche se lancera parfois des barrières ultimes qui le rend insensible aux coups physiques et magiques, dans ce cas, attendez patiemment avant de relancer des magies (les coups physiques ne marchant quasiement plus du tout…). Continuez à ressusciter vos personnages morts tout en gardant un voire deux personnages qui lancent des magies et vous devrez le vaincre mais attention, Zodiarche peut très rapidement vous annihiler avec son attaque spéciale (trois persos out) puis sa magie Ravage qui attaque en rangée (n'oubliez donc pas disperser vos persos !)

LA CHASSE AUX MONSTRES

Voici une quête secondaire qui est ma foi très sympathique. La chasse aux monstres est accessible via le bar ou le QG de Montblanc (au nord dans Rabanastre) et vous permettra notamment d'obtenir de belles récompenses, de pouvoir acheter de nouveaux équipements et autres sorts.
Pour les chasses au monstre via le bar, il faut regarder sur le tableau afin de lire une affiche, celle-ci vous indiquera ensuite la position de la personne qui a collée l'affiche (qu'on appellera le client), il vous faudra aller lui parler afin que la quête débute (et que le monstre apparaisse dans sa zone) et ensuite il faudra éliminer le monstre en question. Vous gagnerez alors une récompense lorsque vous reviendrez voir le client.

PS : si vous avez du mal à trouver la position des clients, regardez l'affiche dans votre menu et appuyez sur carré, une carte apparaîtra avec la position du client.

Missions du Bar

1. Tomate égarée
HP: 134
Client : Tomaj, il se trouve dans le bar de Rabanastre, c'est lui qui vous présente la chasse aux monstres.
Récompenses : 300 Gil, 2 Potions, Pierre de téléportation

Tomate égarée se situe à la sortie est de Rabanastre, avancez dans la map jusqu'à apercevoir un ennemi avec une tête de tomate et attaquez la, celle-ci cherchera à fuir mais poursuivez la pour lui mettre le coup de grâce.

2. Texta
HP: 380
Client : Gatsly, il se trouve dans le bar de Rabanastre, assis à terre.
Récompenses : 500 Gils, Bandeau, Sphère de téléportation

Texta se trouve dans la sortie ouest de Rabanastre. Une fois dans la zone, allez de suite à gauche et longez le mur à gauche, vous apercevrez le gros loup Texta accompagné de petits loups.

3. Pampa fleuri
HP: 755
Client : Dantro, il se trouve dans la deuxième zone sortie est de Rabanastre.

Récompenses : 500 Gils, 10 Potions

Pampa fleuri se trouve dans la zone juste après où vous avez parlé à Dantro. Pampa fleuri se trouve dans la partie nord. Faîtes attention à son attaque 1000 épines qui vous enlève 1000 HP d'un coup, sinon mis à part cela, il n'est pas très dangereux. Vous obtiendrez la Fleur du cactus en récompense pour une prochaine quête.

4. Apparition
HP: 5146
Client : Milha se trouve dans la partie nord des sous-sol de Rabanastre.
Récompenses : 500 Gils, Ether, Gantelets

Apparition se trouve dans Garamsythe Waterway vers le milieu de la première zone, allez vers le milieu pour qu'il apparaisse. Faîtes attention car il peut infliger l'état Glas. Il craint particulièrement les objets de soin.

5. Nidhogg
HP: 6079
Client : Aekom, il s'agit d'un Seeq qui se trouve dans la partie est de Bhujerba, juste avant l'entrée des Lhusu Mines.
Récompenses : 600 Gils, collier de roses, Bataclava

Nidhogg se situe dans la troisième zone de Lhusu Mines. Il est assez rapide et possède pas mal de points de vie mais n'est pas très difficile à vaincre. Il vous laissera une mue du Nidhogg, ne la revendez pas, elle servira pour la quête du patient dalmascan.

6. Mousse blanche
HP: 69469
Client : Sorbet, c'est le mog qui téléporte dans la sortie ouest de Rabanastre.
Récompenses : 2800 Gils, Arc de Yoichi

Mousse blanche se trouve dans la partie Sud-Ouest des égouts Garamsythe. Sa principale menace vient de sa redoutable magie eau qui touche en zone. Retournez ensuite voir Sorbet pour la la Clé des écluses qui vous permettra de récupérer Cuchulainn et Chaos.

7. Dragon jugulé
HP: 128648
Client : Balzac, il se trouve dans les sous-sols de Rabanastre, dans la partie Ouest.
Récompenses : 200 Gils, Carcan lunaire, Epée de glace

Le dragon jugulé se trouve dans la 3ème map dans la sortie Ouest de Rabanastre. Il n'apparaît que lorsqu'il y a des tempêtes de sable. Le dragon jugulé possède de nombreux points de vie (en plus, il se soigne) et pourra vous lancer quelques états gênants comme Inertie mais il reste un ennemi peu dangereux.

8. Vouivre Suzeraine
HP: 18669
Client : Sherral, c'est un garde qui se trouve dans le magasin d'arme de Rabanastre.
Récompenses : 1000 Gils, Arc long, Bouclier magique

Allez à la Mer de sable de Nam-Yensea, la bête se trouve à l'extrême Nord-Ouest (non loin de la Tombe de Raithwall) de la zone. Pour l'abattre, utilisez des personnages de longues portée car il est impossible de le toucher au corps à corps, la technique Allonge (si vous l'avez) peut palier à ce problème.

9. Marilith
HP: 54921
Client : Barman de Rabanastre.
Récompenses : 2200 Gils, Oeil de serpent, 3 sphères de téléportation

Marilith se situe au nord-est dans les caves de Zertina, toutefois, pour accéder à cette partie du donjon, il faut y entrer via le désert ouest de Dalmasca, soit la sortie ouest de Rabanastre. Marilith se situe dans la première zone. Pour le faire apparaître, il faut rester environ 5 minutes dans cette zone, ensuite allez dans le coin sud-est de la zone là où se trouvent deux grenouilles et un piège. Allez dans le coin ensoleillé, si vous avez patienté durant 5 minutes dans cette zone, Marilith devrait apparaître. C'est un ennemi pas très difficile mais assez agile et qui possède pas mal de points de vie.

10. Enkélados
HP: 18709
Client : Sugumu, il se trouve à Jahara dans la partie Ouest du village.
Récompenses : 1100 Gils, Ether, Amulette d'or

Allez dans la partie Sud-Est de la plaine d'Ozmone et éliminez tous les ennemis de la map (il n'y a que des sortes d'oiseau), sortez de la map puis revenez, Enkélados vous y attendra. Il est faible contre l'élément vent. Une fois la quête terminé, Sugumu vous donne un objet à donner à Régina qui se trouve dans les plaines de Giza au campement.

11. Croabéros
HP: 19449
Client : Sadeen se trouve au campement dans les plaines de Giza seulement lorsqu'il pleut.
Récompenses : 1200 Gil, Sceptre ophidien, Sphère de téléportation

Tout comme Sadeen, Croabéros n'apparaît que lorsqu'il pleut, il se trouve également dans les plaines de Giza, dans la partie Sud-Ouest. Notez également qu'il craint l'élément feu. Une fois la quête terminée, Sadeen vous demandera de rapporter la bague à Brunoa qui se situe également dans le campement mais lorsque le temps est sec. Faîtes cela puis retournez voir Sadeen en temps pluvieux pour quelques échanges de mots.

12. Ixtab
HP: 22562
Client : Chef Zayalu du village de Jahara..
Récompenses : 1300 Gils, Ether, Soul Powder

Ixtab se trouve dans la seconde zone des mines de Henne lorsque vous choisissez d'aller au sud ou à l'est au lieu de continuer dans le donjon en allant côté ouest. Ixtab possède puissants sorts de zone et peut également vous lancer Glas, faîtes donc attention.

13. Coeurl sombre
HP: 22559
Client : Hymnus se trouve a l'entrée du Sanctuaire Bur-Omisace.
Récompenses : 1500 Gils, Arbalète de précision, 2 Sphères de Téléportation

Coeurl sombre se trouve dans les gorges de Paramina, sur la route menant à Miliam, il est juste après le point de sauvegarde au centre des gorges de Paramina. Coeurl sombre n'est pas un adversaire coriace, du moins pas au début… mais lorsqu'il n'aura presque plus de points de vie, Coeurl sombre utilisera parfois Balance afin de vous envoyer des dégâts très puissants qui risquent de vous envoyer rapidement au tapis…

14. Lapaon
HP: 20010
Client : Néphélia se trouve à la seconde map du village d'Eruyt, le village de Fran.
Récompenses : 2000 Gils, Flèches de foudre, Chaussures lacées

Lapaon se trouve dans la partie Sud de la jungle de Golmore. Il n'est pas dangereux mais vraiment chiant car il ne fait que fuir, le mieux serait de le tuer rapidement en lançant vos impulsions, attention, si vous le laisser trop fuir, il disparaîtra et réapparaîtra avec tous ses points de vie.

15. Flagelleur mental
HP: 31161
Client : Grom se situe dans la zone centrale de Jahara..
Récompenses : 2200 Gils, Carmagnol

Flagelleur mental se situe dans la partie Sud-Ouest des mines d'Henne. C'est un ennemi assez vicieux puisqu'il peut infliger Stop à toute votre équipe (d'ailleurs, il aime le combo Stop + magie sur le groupe), regagner entièrement ses HP et encore plein d'autres tours de passe-passe. Le mieux serait de l'achever rapidement avec l'artillerie lourde (vos impulsions). Cette quête est requise pour obtenir Zodiarche.

16. Ailes de sang
HP: 41171
Client : Prisonnier 381, il se trouve dans la partie nord de du désert Est de Dalmasca, dans le second campement près de la plage au nord de la zone.
Récompenses : 2400 Gil, Bombes assomantes, Crocs de vampire

Ailes-de-sang se trouve dans le passage de Bahreim. Néanmoins, pour y accéder, il va falloir faire la quête de Zaléra pour obtenir la clef de Bahreim. Allez voir la page des invocations pour savoir comment obtenir cette clef. Ailes-de-sang se trouve juste avant le point de sauvegarde qui mène à Zaruera. C'est un ennemi volant qui aime vous absorber vos points de vie mais qui n'est pas très dangereux. Evitez les autres ennemis de la zone afin d'éviter tout danger.

17. Atomos
HP:40020
Client : Burrogh, c'est un Vangaa assis, il se trouve à la forteresse de Nalbina.
Récompenses : 1800 Gil, Sceptre de Gaïa, Bouclier de diamand

Atomos se trouve deux zones au nord-ouest du campement du col du Mosphore. Il possède de nombreux points de vie mais n'est pas très dangereux.

18. Roby
HP: 177365
Client : Morgan, il se trouve à la forteresse de Nalbina, dans la partie Nord-ouest.
Récompenses : 3100 Gils, Casque de géant, Mithril

Roby se trouve dans les terres mortes de Nabreus. Pour y aller, il faut sortir côté nord-ouest de la forêt de Salika. Une fois aux terres mortes de Nabreus, partez vers l'est. Roby se trouve dans une zone secrète proche de la zone juste avant le point de sauvegarde jaune. Dans cette zone, allez vers le nord-ouest pour trouver un passage secret et continuez jusqu'à Roby. La difficulté dans ce combat est le nombre de d'âmes en peine qui viendra vous attaquer pendant que vous combattrez Roby. Soyez raisonnable et venez le combattre avec un bon niveau et de bons équipements. Le niveau 45 serait raisonnable. Si vous possédez Vitalité, cela devrait être du gateau. Sinon, éliminez d'abord les âmes en peine avant de vous attaquer à Robby. D'autres viendront encore mais dès lors que vous aurez engager le combat contre Roby, restez dans son coin et évitez de trop bouger pour ne pas amener d'autres squelettes. Eliminez d'abord les âmes en peine car ils seront souvent 3, 4 en même temps sur vous, le sort Soin4 marche bien sur eux. Cela vous laissera un petit laps de temps pour attaquer Roby avant que d'autres squelettes reparaissent (évitez de trop bouger afin de ne pas en attirer d'autres). Roby n'est en soi pas très difficile, il n'est pas puissant mais attention il peut parfois vous retirer vos MP, ce qui serait dramatique pour les soins !

19. Belluet
HP: 43283
Client : Vangaa Vakansa, il se trouve au col du Mosphore.

Récompenses : 1700 Gils, Obelisque, Super Ether

Belluet se trouve dans la zone ouest de Salika. Juste avant le Nécropole de Nabudis. Belluet est un ennemi plutôt coriace puisqu'il adore lancer de puissantes magies, vous empoisonner ou encore vous mettre dans l'état furie.

20. Tantakhélone
HP: 111331
Client : Gormon se trouve dans la magasin d'arme d'Archades.
Récompenses : 3000 Gil, Carreaux de plomb, Adamantium

Tantakhélone se trouve dans le palai enfoui de Sohen. Utilisez le point de sauvegarde jaune pour arriver à la fin du donjon puis retournez dans ce donjon même. La bête se trouvera donc pas loin du point de sauvegarde jaune. Il est assez coriace avec ses grands nombres de point de vie et possède quelques attaques au corps à corps assez redoutables.

21. Vyraal
HP: 106616
Client : Lumila, la Viéra qui se trouve dans le bar du port de Balfonheim.
Récompenses : 3500 Gils, Hallebarde, Bouclier de cristal

Vyraal se trouve au nord des plateaux de Cérobi (à la sortie Nord-est du port de Balfonheim). Une fois dans la zone, la Viéra rejoindra votre groupe à la chasse au Vyraal. Il n'est pas très difficile malgré son nombre important de point de vie.

22. Lindorm
HP: 228468
Client : Fulmon, il se trouve dans la partie ouest du vieux Archades.
Récompenses : 4200 Gils, Manteau rigide, Super Ether

Lindorm se trouve dans les landes de Tsita, il se trouve au sud, dans la zone en dessous du point de sauvegarde bleu. Lindorm est un dragon très coriace puisque outre ses HP faramineux, il peut se soigner et ainsi vous pousser dans vos retranchements. La technique à utiliser serait de lui saper les ¾ de ses HP puis de balancer de suite plusieurs Mist Knacks de suite afin d'essayer de l'éliminer avant qu'il ne se soigne. Faîtes également attention aux états d'altérations qu'il lance et lancez des Célérité afin d'attaquer en vitesse. Une bonne technique pour lui faire mal serait de lancer Furie sur votre meilleur personnage ainsi que Bravoure et Célérité !

23. Mahlik
HP: 64325
Client : Pougron, le Seeq du magasin de techniques d'Archadès.
Récompenses : 3500 Gils, 2 Super Ethers, Sphère de téléportation

Mahlik se trouve à la première zone de Sohen. Comme pour Vyraal, cette fois ci un Seeq vous aidera. Malgré son rang VI, Mahlik n'est pas un ennemi très dangereux, ses HP sont peu nombreux. Certaines de ses attaques sont puissantes, surtout ses magies, laissez donc des personnages attaquer à longue distance et lancez vous des Barrières.

24. Goliath
HP: 224294
Client : Barrong, le Vangaa dans son coin au nord des forteresses de Nalbina.
Récompenses : 3600 Gils, Justicière, Anénielle

Goliath se trouve dans le Nécropole de Nabudis (à l'ouest de Salika). Il se trouve dans la cinquième zone, juste avant la sixième. Goliath n'est pas très difficile. Il possède de nombreux HP et devient dangereux seulement lorsqu'il est dans le rouge. Boostez (Célérité) vos personnages pour les faire agir rapidement puis attaquez continuellement Goliath.

25. Grand Faucheur
HP: 125601
Client : Popol, l'Hume assis dans un coin à droite dans le centre de la forteresse de Nalbina.
Récompenses : 2800 Gils, 2 Super Ethers, Ame de Thamasa

Le Grand Faucheur est dans la troisième zone du Nécropole de Nabudis. Toutefois, pour le faire apparaître, il faut que deux de vos trois persos soient dans le rouge. Autrement dit, qu'ils soient près de la mort. Le Grand Faucheur apparaîtra dès lors. Il n'est pas difficile mais assez vicieux puisqu'il peut vous infliger Glas et vous enlever vos MP. Malgré tout, ses attaques ne sont pas très dangereuses. Une fois les ¾ de ses HP enlevés, il lance une barrière qui rend vos attaques physiques inutiles. Terminez le à la magie ou si vous n'avez plus de MP, attendez que sa barrière soit enlevé avant de l'achever.

26. Mortalis
HP: 184000
Client : La famille Granvent. Il faut parler à un jeune garçon accompagné de ses parents dans un des aéroports.
Récompenses : 3400 Gil, 2 Elixirs

Mortalis apparaît quand vous prenez le vaisseau pour voyager. Il apparaît toutefois qu'à un certain moment. En fait, il faut voyager d'aéroport en aéroport et parler au jeune garçon (votre client, il se trouve dans tous les aéroports en réalité) jusqu'à ce qu'il vous dise « il est proche ». A ce moment là, embarquez dans un vaisseau traditionnel, une cutscene vous montrera que Mortalis attaque, montez et allez affronter ce redoutable ennemi de rang VII.
Mortalis possède de puissants sorts magiques ainsi que de puissantes attaques physiques qui peuvent enlever près des 2000 HP. De plus, il démarre le combat avec des buffs et une barrière qui le rend insensible aux attaques physiques. Enlevez ses états bénéfiques avec Purge. Faîtes de même pour vous et lancez sur vous Barrière2, Bouclier2 et Célérité2. Je vous conseille de combattre avec des personnages éloignés et un au corps à corps, cela permettra aux deux persos éloignés d'éviter d'être touché par les sorts de Mortalis. Attendez que la barrière de celui-ci disparaisse puis attaquez le non stop, il n'a pas beaucoup beaucoup de HP mais surtout, n'hésitez pas toutes les deux minutes à relancer la triplette Bouclier-Barrière-Célérité (si possible en sort de

zone si vous les avez !), cela facilitera grandement le combat. Si vous avez Vitalité, le combat devrait être beaucoup plus facile !

27. Diabolos
HP: 93551
Client : Miclio se trouve à Bhujerba, dans la partie sud. Avant de pouvoir activer cette quête, il vous faudra récupérer la clef du site no3 (quête de Fourmilion, la quête numéro 6 du Clan HQ). Ensuite, allez à la côte de Phon, au campement. Dans la partie nord-ouest de ce campement, vous pourrez ramasser la clef du site no11. Une fois la clef no11 dans la main, allez voir Miclio qui activera la quête.
Récompenses : 2600 Gils, Bouclier démonial, Mace de Zeus

Allez dans les mines de Lhusu, dans la partie Sud-Ouest du donjon, près de là où vous avez battu Fourmilion (quête no6 du clan Montblanc). Dans cette zone, vous pourrez ouvrir la grille no11 qui vous mènera à Diabolos. Celui-ci, malgré son rang VII, n'est pas très difficile. Il ne possède pas d'attaques vraiment dangereuses. Tout comme pas mal de monstres de son rang, il utilisera une barrière qui le rend insensible aux attaques physiques. Lancez dès lors des magies de type Eau car cela lui fait de gros dégâts.

28. Psychodémon
HP: 49660
Client : Ivanus, il se trouve au nord du sanctuaire Bur-Omisace.
Récompenses : 3800 Gils, Balles noires, Eclat de ravage

Il se trouve à Gilvégane. Dans la zone qui suit le point de sauvegarde, il se trouve dans la partie ouest. Psychodémon n'est pas spécialement puissant mais vraiment vicieux. Ses attaques magiques peuvent vous enlever près de 1000 points de vie par personne et surtout il peut vous infliger l'état Virus. Aussi, il peut regagner ses points de vie lorsqu'il est prêt de la mort. Dans ces conditions, ne perdez pas de temps et attaquez le avec vos persos les plus puissants. S'il regagne trop souvent ses HP, finissez le avec les Mystes ^^

29. Morbol ancestrale
HP: 110842
Client : Rédina, elle se trouve dans la partie ouest d'Eruyt.
Récompenses : 4600 Gils, Sextant d'Euclide

Morbol ancestrale est accompagné de quelques autres Morbol au bois des charmes, dans la map juste en dessous du point de sauvegarde. C'est un ennemi plutôt coriace qui met de puissants coups, le mieux serait de venir avec Bouclier2 et Célérité2. Ensuite attaquez la bête avec deux personnages éloignés afin qu'ils évitent les états d'altération. Il aime bien vous ralentir, vous aveugler mais sinon si vous avez Bouclier sur vous, cela devrait réduire les dégâts. Dès lors, attaquez le sans cesse, attention il peut regagner tous ses HP lorsqu'il est presque mort, dans ce cas là, Mystes in his face ! ^^

30. Catoblépas
HP: 187991
Client : Chef Spinel, il se trouve dans la partie ouest au centre de Jahara.
Récompenses : 3200 Gils, Vulcano, Vent arctique

Catoblépas se trouve aux cavernes de Zertina. Allez au point de sauvegarde puis cherchez un passage secret, il vous mènera tout droit à Catoblépas. Il est très puissant mais c'est son seul point fort. Dans ces conditions, lancez régulièrement Bouclier et Célérité sur le groupe et attaquez le sans relâche. N'hésitez pas à soigner et à l'aveugler, ça peut marcher ! ^^

31. Fafnir
HP: 1390378
Client : Hylda se trouve au Sanctuaire Bur-Omisace, dans le chemin qui mène au temple (vers le centre de Bur-Omisace).
Récompenses : 7000 Gils, Flèches fatales, Sphère de téléportation

Fafnir est de loin bien plus difficile que tous les autres monstres des missions du Bar. Vous le trouverez dans la partie sud-ouest (pas le chemin qui mène à Miliam mais en passant par l'est puis en descendant vers le sud-ouest) des gorges de Paramina. Il n'apparaît que lors des Blizzards.
Fafnir possède de redoutables sorts de zones notamment son souffle glacial qui en plus de vous enlever près de 2000-3000 HP, peut infliger l'état stop. Dans ces conditions, placez un seul personnage au corps à corps, un personnage à longue portée et un personnage en soutien. Avec ce dernier, lancez continuellement des Boucliers2 et Barrières2 pour réduire les dégâts du boss ainsi que des Célérité2. En outre, équipez vos persos de Chaînes de Vitalité afin de doubler vos HP car c'est tout simplement indispensable. Si vous n'en avez pas, lancez souvent la magie Vitalité notamment sur le personnage au corps à corps. Soignez le continuellement et laissez le faire le boulot ainsi que le personnage à longue portée. Ce sera un combat de longue haleine mais si vous appliquez cette tactique, vous devriez vous en sortir.

32. Pirlasta
HP: 493513
Client : Ricky se trouve au port de Balfonheim, dans la partie sud-ouest.
Récompenses : 8000 Gils, Masse de maîtres, 2 Eclats de ravages

Pirlasta se trouve aux cataractes de Ridorana. Prenez le téléporteur jaune pour y aller et sortez du donjon. Pirlasta se trouvera exactement là où vous avez auparavant battu le boss Hyudro. C'est un ennemi également très dangereux mais largement moins que Fafnir car il attaque généralement qu'un seul personnage à la fois. Cela tuant quasiment à coup sûr votre personnage si vous êtes bas level et si vous n'avez pas lancer Vitalité. J'étais Level 50 quand je l'ai battu. Ma technique contre lui était d'utiliser des personnages qui attaquaient à longue portée et de laisser un tank sur le boss. Lancez Vitalité sur le personnage tanker car cela lui permettra de subir les assauts de Pirlasta. Laissez vos personnages qui sont éloignés attaquer avec si possible Célérité afin d'enlever rapidement les HP du boss. Toutefois, celui-ci devient de plus en plus violent plus le combat avance. Votre survie tiendra dès lors dans votre capacité à vous soigner rapidement tout en permettant à un voire deux de vos personnages d'attaquer. N'hésitez pas à le finir aux impulsions dès que ses HP sont bas car ses derniers HP sont les plus difficiles à enlever !

Le QG de Mont Blanc

Mont Blanc se trouve à Rabanastre, tout au nord. Il ne vous propose que 13 missions mais des ennemis vraiment coriaces !! Sinon, c'est le même principe que les missions du bar.

1. Poulatrice
HP: 7509
Client : Dania, elle apparaît au campement des Plaines de Giza que lorsqu'il fait beau.
Récompenses : 1000 Gil, Bottes hautes, oeuf irisé

Poulatrice se situe à droite du campement aux plaines de Giza. Toutefois, pour le faire apparaître, éliminez d'abord tous les ennemis de la zone puis sortez et revenez. Il sera là en compagnie de quelques acolytes, éliminez les tous pour réussir cette mission.

2. Pétrakhélone
HP: 17548
Client : Pilika, le mog qui se trouve à l'ouest de Bhujerba.
Récompenses : 1200 Gil, 2 Super Potions, Pourpoint

Pétrakhélone se trouve dans les mines de Lhusu. Il est là où vous avez fait la rencontre avec Ba'Gamnan au tout début du jeu. Soit une des zones vers le nord du donjon. Il n'est pas vraiment dangereux étant donné son rang 1...

3. Orthros
HP: 87141
Client : Gruella, le Seeq qui se trouve près de l'entrée des égouts de Garamsythe, dans les sous sols de Rabanastre.
Récompenses : 3000 Gils, Flamme d'Horakhty, Eau éthérée

Orthros se trouve dans la zone tout au Sud dans les égouts de Garamsythe, juste dans la zone à gauche d'un point de sauvegarde. Il n'apparaît que lorsque vous formez un groupe de personnages féminins, sinon il fait la peureuse. Rien ne vous empêche d'échanger d'équipe une fois qu'il aura débarqué. Orthros possède quelques sorts magiques intéressants qui peuvent être diminués par la magie Barrière. Aussi, il aime vous ralentir ou encore vous aveugler mais reste au final un adversaire prenable.

4. Gilkhélone
HP: 86956
Client : Il faut parler à Nanaou mais il apparaît que lorsqu'il pleut, il est au sud, près du point de sauvegarde du sud des plaines de Giza.
Récompenses : 3000 Gils, Vernis de Phobos

Gilkhélone se trouve aux plaines de Giza, dans une zone au sud-est. Toutefois, pour pouvoir y accéder, il va falloir créer un chemin de branches. Pour cela, il va falloir découper six arbres afin que ceux-ci forment un chemin. Il y a un arbre au campement et un dans la zone de Nanaou (le client). Le reste se trouve dans les diverses zones des Plaines de Giza. Une fois cela fait, retournez au sud-est des plaines pour traverser le nouveau chemin. Eliminez d'abord les Adamantoises de la zone puis quittez et revenez. Gilkhélone apparaîtra alors. Ses points forts sont sa défense et ses HP, sinon, il reste un ennemi peu coriace. Pour les récompenses, attendez qu'il fasse beau et retournez parler à Nanau au campement.

5. Chocobo vengeur
HP: 61321
Client : Mandoline, la gardienne de chocobo du Mont Bur-Omisace.
Récompenses : 4800 Gils, Argile de Déimos

Le chocobo vengeur n'apparaît dans les gorges de Paramina que lorsqu'il y a une tempête de neige. Il est dans la seconde zone au sud du sanctuaire Bur-Omisace. Monid, un vangaa, vous aidera dans ce combat. Le Chocobo Vengeur est en réalité invisible. Eliminez d'abord les ennemis afin qu'ils ne vous gênent pas lors du prochain combat puis fouillez la zone, vous pourrez apercevoir une silhouette de Chocobo géant en train de courir, approchez de celle ci afin qu'il apparaisse enfin et que vous puissiez le combattre. Il passe la majeure partie du combat à fuir, poursuivez le. Lorsqu'il aura perdu une partie importante de ses HP, il lancera une barrière qui le rendra insensible aux coups physiques, utilisez dès lors des magies. Les magies de type eau sont efficaces contre lui.

6. Fourmilion
HP: 106499
Client : Nireille, elle se trouve au centre de Bhujerba dans une boutique, celle-ci vous donnera la clef du site no3 pour ouvrir une grille dans Lhusu Mine.
Récompenses : 4300 Gil, Ceinture de vitalité, Faux de mantis

Fourmilion se trouve dans la partie sud-ouest des mines de Lhusu, dans la dernière zone Sud-Ouest. Pour y arriver, passez par le nord pour ouvrir la grille qui vous mènera à la partie Ouest du donjon. Fourmilion est accompagné de quelques bêtes. Eliminez les d'abord. Une fois seul, il ne devrait pas vous poser de problèmes.

7. Charlotte
HP: 110842
Client : Zamadria, elle se trouve dans l'aéroport de Nalbina Fortress.
Récompenses : 5200 Gils, Bombes puantes, liquide putride

Charlotte se situe dans la forêt de Salika, au sud-ouest du point de sauvegarde jaune. Pour le faire apparaître, il ne faut pas tuer d'ennemi, fuyez les combats jusqu'à la zone Sud-Ouest de Salika. La Viéra Caroline du Clan de Montblanc viendra vous prêter main forte. Charlotte est comme tous les Malbor/Xylomid, adepte des états anormaux. Dans ces conditions, placez un seul

personnage aux avants postes et attaquez de loin avec les deux autres. Soignez le tanker dès qu'il se fait toucher, notamment par Virus et continuez votre travail de sape. La Magie Sacrée marche particulièrement bien, utilisez la sans modération !

8. Gilgamesh
HP: 123103 puis 473246
Client : Montblanc, dans le clan HQ.
Récompenses : 10000 Gils, Masamune

Avant de pouvoir vous frotter au légendaire Gilgamesh, il faut d'abord avoir effectuer la quête des mobs Fourmilion et Diabolos. Cela vous a permis d'obtenir les clefs no3 et 11 des Mines de Lhusu. Ainsi, téléportez vous dans ces mines puisque vous avez atteint le point de sauvegarde jaune dans une quête précédente. Gilgamesh se trouve à gauche du point de sauvegarde jaune. Utilisez Barrière2, Bouclier2, Célérité2 et bien entendu Vitalité. Eliminez l'acolyte de Gilgamesh avant de vous attaquer à lui-même. Gilgamesh n'est pas très puissant dans ce premier combat, il possède des attaques peu dangereuses. Attaquez le continuellement pour le vaincre tout en vous lançant les Célérité2 et consorts. Il y aura 4 scènes où Gilgamesh vous parlera et brandira à chaque scène une nouvelle épée, à chaque fois, vous pourrez lui voler un objet. Soit en tout, vous pourrez lui voler 5 objets. Les deux dernières scènes sont les plus importantes puisque après cela, vous pourrez lui voler un Bouclie Genji et un Gant Genji, des objets uniques !

Après ce premier combat, Gilgamesh fuira. Poursuivez le dans la partie ouest du donjon, dans la partie où vous avez combattu Diabolos et ouvrez une grille (la numéro 5 je crois). Continuez, cela vous amènera dans la partie sud-est du donjon. Avancez jusqu'au point de sauvegarde, Gilgamesh vous attend dans la zone suivante. Ce combat est deux fois plus difficile puisque Gilgamesh et son acolyte seront, cette fois ci, bien plus puissants ! De plus, Gilgamesh peut infliger des états anormaux très gênants comme Stop, Sommeil, Inaction. La meilleure solution est donc d'avoir un personnage avec un Ruban sur lui. Ce personnage deviendra dès lors le personnage soutien : il soignera et lancera Guérison2 quand les deux autres personnages seront touchés. Aussi, une bonne solution serait de laisser un personnage à longue portée en retrait. Comme toujours, lancez Bouclier2, Barrière2, Célérité2 et Vitalité afin de résister aux assauts du boss. Eliminez d'abord l'acolyte de Gilgamesh puis occupez vous de lui. Comme lors du précédent combat, il y aura 4 scènes où il sort de nouvelles armes. Après chacune de ces scènes, vous pourrez lui voler un objet. Les deux derniers sont un Casque Genti et une armure Genji! Aussi, comme lors du précédent combat, avant la fin, Glgamash aura une barrière qui le rend insensible aux coups physiques. En plus, il aura des effets bénéfiques comme Regain. Utilisez des Purges pour les lui enlever et attendez patiemment que sa barrière parte avant de le terminer.

9. Roi Behemoth
HP: 1668491
Client : Cocomi, dans les sous-sols de Rabanastre, dans la salle où se trouve Dalan (au Sud).
Récompenses : 250 Gils, 2 Vins de Bacchus

Roi Behemoth se trouve dans la dernière zone des bois des charmes, celle qui précède Gilvégane. Mais pour le faire apparaître, il va falloir éliminer tous les ennemis des deux dernières zones des bois des charmes (celles qui sont enneigées bien entendu). Attention, il faut vraiment tous les éliminer avant de changer de zone sinon ils réapparaîtront. N'hésitez pas à prendre tout votre temps pour nettoyer une zone puisque les monstres ne réapparaissent pas si vous restez dans la zone. Une fois les deux dernières zones nettoyées de fond en comble, revenez dans la dernière zone, Roi Behemoth vous attend.

Vous allez livrer une bataille très longue et assez difficile. Il m'a fallu près d'une heure pour en venir à bout. Roi Behemoth possède des attaques physiques très puissantes qui doivent être réduits par des Barrières2 et Bouclier2. Inutile de vous dire que Vitalité sera ici indispensable. La technique à appliquer serait de placer un joueur en avant, un en retrait et un en soutien près du tanker. Le personnage en soutien devrait porter un Ruban afin de résister à l'Etat Stop que le boss lance via son souffle glacial. Il peut également équiper la Bague de Sage qui réduit la consommation de MP par 2 mais dès que le boss prépare une magie, mieux vaut passer par le menu et porter le Ruban. Cela signifie également qu'il faudra pratiquement toujours lui lancer le sort Vitalité. Equipez de préférence deux Chaînes de Vitalité (afin d'économiser du temps) sur les deux autres (si vous les avez) sinon lancez toujours Vitalité. Lancez également Purge sur le boss pour enlever tous ses états bénéfiques. Voilà, vous êtes prévenu, les sorts que je viens de cités (avec Célérité2) devront être lancer toutes les 2-3 minutes. Le sort Soin4 est également requis.

Roi Behemoth possède un nombre de HP faramineux. En plus de cela, il lance environ à tous les 1/10ème de ses HP une barrière qui le rend insensible aux coups physiques ! Patientez, évitez de gâcher vos MP et attendez que la barrière s'évapore pour l'attaquer. Aussi, comme je vous l'ai dit, il lance souvent un souffle glacial qui peut infliger l'Etat Stop, d'où l'intérêt d'avoir un personnage de loin et un personnage avec Ruban. Il lance également quelques magies comme Glace3, Feu3, Foudre3 mais ces dernières restent peu dangereuses. Sa principale menace est lorsqu'il vous enchaîne avec trois coups d'affilé puisque cela peut rapidement anéantir un de vos persos. Soignez vous donc régulièrement, notamment dès que vous avez perdu la moitié de vos HP. Voilà, si vous arrivez à trouver le bon rythme et à résister tout au long du combat, vous devriez le vaincre sans trop de gros problèmes même si ce sera long. Le niveau 60 voire plus est conseillé mais c'est surtout les sorts Vitalité, Bouclier2, Barrière2 et Célérité2 qui importent le plus. Aussi, n'hésitez pas à équiper à vos personnages des équipements qui donnent des HP car grâce à Vitalité vous pourrez atteindre normalement les 9000 HP, ce qui est important pour subir les assauts de Roi Behemoth.

10. Bélito
HP: 115659
Client : Montblanc, au clan HQ.
Récompenses : 5000 Gils, Méga Elixir

Ba'Gamnan et ses acolytes vous attendent à la Mer de sable Nam-Yensa. Ils se trouvent en réalité dans une zone isolée. Utilisez le point de sauvegarde jaune pour aller à Nam-Yensa puis allez au centre de la même zone pour entrer dans les cavernes de Zertina. Cela devrait vous mener à une zone isolée de ce donjon tout au nord. Continuez, vous arriverez dès lors dans une nouvelle zone isolée mais cette fois ci à Nam-Yensa. Montez dans la tour, Ba'gamnan et ses trois acolytes vous attendent. La seule difficulté dans ce combat est de combattre les quatre Vangaas à la fois. Eliminez d'abord un par un les Vangaas et laissez pour la fin Bangammon car c'est celui qui a le plus de HP. Sinon, le combat devrait être simple car le groupe d'ennemis n'inflige pas de très gros dégâts.

11. Ixion

HP: 306599 ou 166559 selon la zone dans laquelle il apparaît.
Client : Marina du bar de Balfonheim.
Récompenses : 3000 Gils, Carreaux impurs, Ragnarok

Ixion se trouve aux Fondations du Phare, c'est-à-dire, dans le niveau -1 du Phare de Ridorana (il faut avoir terminer ce donjon avant de pouvoir descendre au -1). Tournez en rond pour essayer de le faire apparaître, Ixion est assez chiant car il apparaît aléatoirement, dans tous les cas, si la zone n'a pas d'ennemis, c'est qu'il va bientôt apparaître. Ixion est un ennemi plutôt coriace mais qui fort heureusement, attaque généralement une seule personne à la fois, ce qui vous laisse le temps de vous soigner. La magie sacrée comme Lumière marche extrêmement bien contre lui mais préférez plutôt les coups normaux afin d'économiser vos MP.

12. Maître des Ténèbres
HP: 278078
Client : Mont Blanc, au clan HQ.
Récompenses : 20000 Gils, 2 Méga Elixirs

Avant de pouvoir affronter le Maître des Ténèbres, il va vous falloir quelques heures de jeu. Il se trouve dans les Fondations du Phare. Mais pour l'atteindre, il va falloir descendre à l'étage -4. Avant cela, il y a trois étages à affronter où il faudra dans chacun de ces étages allumer les 4 autels des 4 salles. Je m'explique, dans un étage, il a quatre salles aux quatre coins de la zone. Dans chacune de ces salles, il y a un autel. Pour allumer un autel, il va falloir utiliser des boules noires que vous ramassez parfois lorsque les ennemis meurent. Le nombre de boules noires à utiliser varie aléatoirement selon les autels (allant parfois jusqu'à presque 27 boules pour un autel !). Ainsi, il va falloir que vous tuiez beaucoup d'ennemis afin de récupérer des boules noires, cela vous permettra notamment de faire du level up. Vous devrez faire cela dans trois étages (notez que le boss Phénix vous attendra au niveau -1 et qu'il faut le vaincre sinon vous ne pourrez combattre le maître des Ténèbres…) avant que l'étage -4 ne soit accessible. Descendez donc, le maître des Ténèbres vous attendra. C'est un monstre de rang VI, il est donc prenable mais attention, il invoquera à tour de rôle 4 anciens boss : Pandemonium, Slyt, Fenrir et Phoenix. Lorsque ceux-ci sont invoqués, le Maître des Ténèbres devient invincible. Eliminez donc ces anciens boss puis occupez vous au final de lui. La difficulté dans ce combat est de subir les assauts du Maître et de son invocation. Il adore enlever les MP des personnages, laissez donc des personnages à longue portée. Sinon, ses coups ne sont pas très puissants. Utilisez les sorts de supports habituels afin de faciliter l'issue de ce combat.

13. Yiazmat
HP: 50112254
Client : Mont Blanc, au clan HQ.
Récompenses : 30000 Gils, Emblème de déicide

Avant de pouvoir subir la colère de Yiazmat, il va falloir éliminer un autre ennemi : Doom Dragon.
Pour vaincre celui-ci, il faut d'abord avoir fait la quête du monstre no21 Vyraal. Ensuite, dans la map au nord-est de Cérobi (dans la même zone que Vyraal quoi), examinez le Moulin no10, vous recevrez alors une clef.
Allez ensuite au Palais de Sohen. Dans la sixième zone, la zone en forme de losange avec une croix, vous devrez faire un petit parcours pour ouvrir la porte à l'extrémité gauche. Commencez au sud de cette zone puis entrez dans la zone par la partie est puis descendez vers la partie sud puis allez vers l'ouest, puis au nord et finalement à l'est : ce parcours doit en fait suivre le sens de l'aiguille d'une montre. Si vous avez réussi, un bruit et une petite phrase s'affichera à l'écran pour vous faire comprendre que ça a marché et que la porte à l'ouest est ouverte. Si vous avez du mal, regardez la carte ci-dessus, elle vous retracera le parcours.

Entrez dans la porte, continuez puis utilisez la clef reçu dans le Moulin no10. Préparez vous, lancez Bouclier2, Barrière2, Célérité2 et Vitalité sur vos persos. Le Dragon infernal n'est pas particulièrement dangereux, ses attaques sont puissantes mais pas assez pour vous tuer rapidement. Lancez de suite Purge afin d'enlever ses états bénéfiques puis attaquez le continuellement. La seule difficulté dans ce combat est qu'il possède près de 9 Millions de points de vie ! D'ailleurs, vous l'aurez compris, vous aurez la masse de barres de vie à enlever ! Le combat sera long (j'ai pris un peu plus de 2h pour le vaincre). Mais comme je vous l'ai dit, Dragon infernal ne possède pas de très grosses attaques. Dans ce cas, favorisez l'offensive. Lancez Furie et Bravoure sur votre perso le plus puissant. Accompagné de Célérité, il deviendra une machine à tuer. Laissez un personnage en soutien et un troisième qui attaque normalement. Dragon Infernal peut parfois vous tuer en un coup mais c'est assez rare, dans ce cas, ressuscitez rapidement et relancez (régulièrement) les états bénéfiques. En fin de combat, lorsqu'il ne lui restera plus que 6, 7 barres. Doom Dragon utilisera très très souvent la technique Flux Vital afin d'échanger vos HP et vos MP. C'est tout benef' puisqu'il vous rendra donc vos MP.

Maintenant que vous en avez terminé avec Doom Dragon, allez voir MontBlanc dans son QG, si vous avez également fait toutes les quêtes du clan HQ, Montblanc, vous proposera de combattre un ennemi de rang VIII, il s'agit de Yiazmat.
Yazmat se trouve dans la zone circulaire des cataractes de Ridorana, à l'est du point de sauvegarde. Il vous attend dans une zone remplit de pièges et vous demandera une patience extrême car du haut de ses 50 millions de points de vie, Yiazmat est l'ennemi le plus chiant du jeu. Avant de l'affronter, il vous faudrait un niveau proche du 70 voire supérieur et bien entendu des Chaînes de Vitalité et si possible de l'équipement qui puisse monter beaucoup les points de vie, avec plus de 9000 HP, vos personnages pourront résister même si ce sera quand même difficile. Yiazmat possède 50 barres de vie. Les 40 premières barres de vie sont plutôt simples à enlever car Yiazmat sera assez docile. Il ne lancera pas de très grosses attaques et vous pourrez lui infliger 9999 dégâts avec des armes de type Ténèbres. Mais attention Yiazmat adore vous balancer son souffle qui peut infliger l'état Stop, d'où l'intérêt d'avoir un personnage à longue portée afin qu'il puisse éviter et un personnage avec Ruban. Faîtes également le stock de Larmes de Chronos et de Queues de Phénix. Sinon, ses attaques normales ne sont pas très dangereuses, vous pourrez rapidement les soigner, par contre, il peut parfois vous tuer en un seul coup ou encore vous lancer un sort équivalent à Hadès. Comme d'habitude, lancez d'abord Purge puis Bouclier2, Barrière2, Célérité2 et Vitalité à profusion et même Furie. Lancez Furie sur le personnage le plus puissant et le plus rapide afin qu'il attaque comme un vrai tueur. En plus de faire des dégâts, cela pourra l'aider à remonter rapidement sa barre de MP. Une fois la moitié des barres de vie enlevés, Yiazmat augmentera sa puissance et sa défense. Impossible de dépasser 6999 points de dégâts, ce qui va encore plus vous ralentir. En outre ses attaques seront plus puissantes, faîtes donc attention. Cette première partie du combat est donc plutôt porté sur l'offensive mais lorsque vous commencerez à entamer ses dix dernières barres de vie, Yiazmat deviendra plus agressif. Vous serez alors obligé de passer en mode défense afin de ne mourir. Attaquez continuellement, une fois que vous attaquerez ses cinq dernières barres de vie, Yazmat deviendra un adversaire colossal. La puissance de ses coups doublera et il n'hésitera pas à

faire des combos infinis ! Comprenez par là que dès qu'il commence un combo, impossible de l'arrêter, votre personnage mourra obligatoirement. Or, il fait beaucoup de combos et tape très fort, ce qui vous obligera à lancer très souvent des Queues de Phénix. De plus, sa défense augmentera, ce qui rendra difficile l'extinction des cinq dernières barres !
Ainsi, vous n'aurez plus le temps de lancer les états bénéfiques, le mieux serait de soigner toujours avec un ou deux persos et placez votre meilleur personnage en Furie afin de continuer à attaquer car sinon vous aurez du mal à l'attaquer tant vous serez occuper par les soins. Notez que je l'ai battu avec le niveau 71, en environ six-sept heures de jeu (oui les dix dernières barres prennent autant de temps que les quarante premières !), il est donc prenable sans être aux plus hauts niveaux, mais il vous faut quand même de bons équipements. Si vous avez toujours du mal, faîtes du level up pour gagner des HP et dépasser la barre des 9999 car ce sera utile contre lui.

Aussi, notez que vous pouvez fuir le combat pour sauvegarder et revenir, il gardera le niveau de vie au moment où vous l'avez quitté. Faîtes néanmoins attention à ne pas le laisser avec la magie Regain. D'ailleurs, ne faîtes pas les fiers et n'hésitez pas à aller sauvegarder, ce n'est pas un bug, je vous l'assure puisqu'on peut faire ça que contre lui et Dragon Infernal: les seuls ennemis à avoir plusieurs barres de vie ! Les développeurs ont compris qu'il fallait le buter en 5 heures environ voire plus… En plus, Yiazmat est malin comme un singe, il vous lancera, vers la fin, la magie Miroir sur tous vos persos et si par malheur vous avez déjà lancé un soin5, cela se reflètera sur lui et il regagnera tous ses HP : autrement dit, vous n'aurez plus qu'à éteindre la console…

Voilà, vous avez fini la chasse aux monstres, si vous avez récupéré toutes les invocations, Omega Mark XII vous attend, allez voir dans les quêtes pour en savoir plus.