

Le Guide Marcel

de



un jeu *Sandfall Interactive*

© 2025 Didier Morandi aka *Agent Marcel*

Version 1.0-0 du 11 décembre 2025
conçue avec le jeu sur Sony PlayStation 5.

Avant propos

Le présent document, garanti sans spoil, n'est pas une compilation de solutions trouvées sur vos sites Web préférés mais une création originale de l'auteur à partir de son expérience de jeu (sur PS5).

Son objectif principal n'est pas de vous dire ce que vous devez faire, ce qui serait spoilant, mais comment faire telles ou telles choses quand vous les rencontrez.

Les textes ci-après sont garantis ChatGPT-free.

Toutes les copies d'écran sont © *Sandfall Interactive / Kepler Interactive* publiées après demande d'autorisation à *Kepler*, éditeur du jeu créé par *Sandfall*, et titulaire des droits de commercialisation.

Table des matières

Introduction	4
1. Le paramétrage du jeu.....	6
2. Les déplacements	10
3. Les combats	15
4. Interaction avec les PNJ	28
5. L'expédition	33
6. Votre personnage	38
7. Pictos, Luminas et Pigments	48
8. Les armes	54
9. Les ennemis	59

Introduction

Retenant un peu l'habitude de *Stephen King* de commencer ses derniers livres par un commentaire personnel, voici le mien aujourd'hui.

Beaucoup de choses ont déjà été écrites sur ce jeu exceptionnel, mais le Newbie que je suis a cru remarquer qu'il n'y avait pas grand-chose de publié sur la différence essentielle entre ce JRPG non japonais et tous ceux que l'on peut déjà connaître, du moins pour les joueurs fans de *Heroic Fantasy*.

Pour ma part, je ne connais ni *Final Fantasy*, *Lost Odyssey*, *The Legend of Dragoon* ou *Persona*, qui semblent être des références dans le domaine selon le site *Millenium*.

J'ai commencé les jeux « vidéo » dans les années 1980 avec un jeu non vidéo en mode caractère qui s'appelait *Dungeon* (en réalité une adaptation sur ordinateurs DEC VAX/VMS du jeu *Zork* de Infocom).

ZORK I: The Great Underground Empire

West of House

You are standing in an open field west of a white house, with a boarded front door.

There is a small mailbox here.

>open mailbox

Opening the small mailbox reveals a leaflet.

>read

(leaflet)

(Taken)

"WELCOME TO ZORK!"

ZORK is a game of adventure, danger, and low cunning. In it you will explore some of the most amazing territory ever seen by mortals. No computer should be without one!"

>■

Puis je me suis marié, nous avons eu un garçon, puis un autre, et quand l'aîné a eu dix ans, nous avons acheté notre première *Sony Playstation* modèle 1, sur laquelle nous avons découvert le monde magique des *Boucliers de Quetzalcoatl*. Ensuite, ce fut *Versailles*, puis les aventures de Lara Croft, puis *Rainbow Six Vegas I et II*, puis *Rainbow Six III Ravenshield* sur PC, etc. etc. On voit la glissade du *Point & Click* vers les FPS, *Shoot 'em Up* et autres du genre. Nous sommes loin de la *Heroic Fantasy*.

Les années ont passé, j'ai continué sur mon choix et j'ai accumulé des heures avec *Battlefield*, puis *Rainbow Six Siege* pour lequel j'ai pondu une doc¹ téléchargée plus de 48 000 fois, ce qui m'a valu d'être invité en Star Player à l'E3 de Los Angeles par Ubisoft en 2016.

Si. 😊

¹ https://www.didiermorandi.com/lpdm/doc/Rainbow_Six_Siege_Manuel_utilisateur.pdf

Ma « vie a changé » quand est sorti le jeu de Massive, *Tom Clancy The Division*, puis sa suite, pour lesquels j'ai publié deux guides². J'étais accroc aux FPS, j'ai été gâté.

Mais un jour, lassé de créer un nouveau perso tous les trois mois, j'ai cherché un peu et ai trouvé *Red Dead Redemption II* (pour lequel j'ai publié un *Guide Marcel pour RDO*³) et *Grand Theft Auto V* (pour lequel j'ai publié un *Guide Marcel pour GTA OL*⁴), puis *Assassins' Creed Origins* et *Odyssey*, et donc j'ai évolué vers le RPG pur et dur.

Début 2025, *Clair Obscur Expédition 33* est sorti et a eu immédiatement la renommée mondiale que l'on sait puisque, à l'heure où j'écris ces lignes, le jeu vient de remporter le GOTY⁵ aux *Games Awards*, avec neuf prix sur dix nominations. Du jamais vu !

Ayant reçu de mes garçons une PS5 pour mes 75 ans (pour les 65 ce fut ma première Harley, et pour les 70 ma seconde), je m'étais dépêché d'acheter le jeu et de découvrir la perle rare.

Malheureusement, je n'avais pas pris la précaution de lire les nombreux tests publiés ici ou là, qui révèlent sans spoil que le jeu est du genre « on se balade, on loute⁶ des ressources, on combine toussa et on (essaie de) bute(r) les méchants rencontrés tous les 300 mètres. »

Pas trop mon truc.

Donc, je m'en suis ouvert sur mon *fofo* préféré, **JeuxVideo.Com** évidemment, et « on » m'a dit : « *L'ancien, accroche-toi, regarde des vidéos et tu verras, tu ne le regretteras pas* ».

Dont acte.

Je me suis donc accroché et, au bout de trois jours de transpiration, j'ai décidé de rédiger ce pavé, une sorte de *Guide Marcel pour débutants afin de réussir votre expédition 33*, destiné à celles et ceux qui seraient un peu dans mon cas au niveau des goûts et des couleurs ludiques.

Parce que l'effort en vaut le coup/coût.

A Montlainsia, le 11 décembre 2025, jour des *Game Awards* à Los Angeles.

Marcel

² https://www.didiermorandi.com/lpdm/doc/The_Division_1_Manuel_Utilisateur.pdf et https://www.didiermorandi.com/lpdm/doc/The_Division_2_Manuel_Agent.pdf

³ https://www.didiermorandi.com/lpdm/doc/Guide_Marcel_RDO.pdf

⁴ https://www.didiermorandi.com/lpdm/doc/GTA5_Online_Manuel_PS4.pdf

⁵ Game Of The Year = jeu de l'année, plus grande récompense mondiale dans le secteur.

⁶ Néologisme inventé à partir du mot anglais *Loot* qui signifie *Butin*.

1. Le paramétrage du jeu



Écrans du menu de paramétrage :

GÉNÉRAL

- LANGUE**
 - Langue du texte: Français (France)
 - Langue de l'audio: Français (France)
- Sous-titres**
 - Sous-titres: Désactiver
 - Taille: Intermédiaire(s)
 - Afficher le nom du personnage: Activer
 - Couleur de texte du personnage: Désactiver

Paramètres précédents Réinitialiser Appliquer Retour 5781

GÉNÉRAL

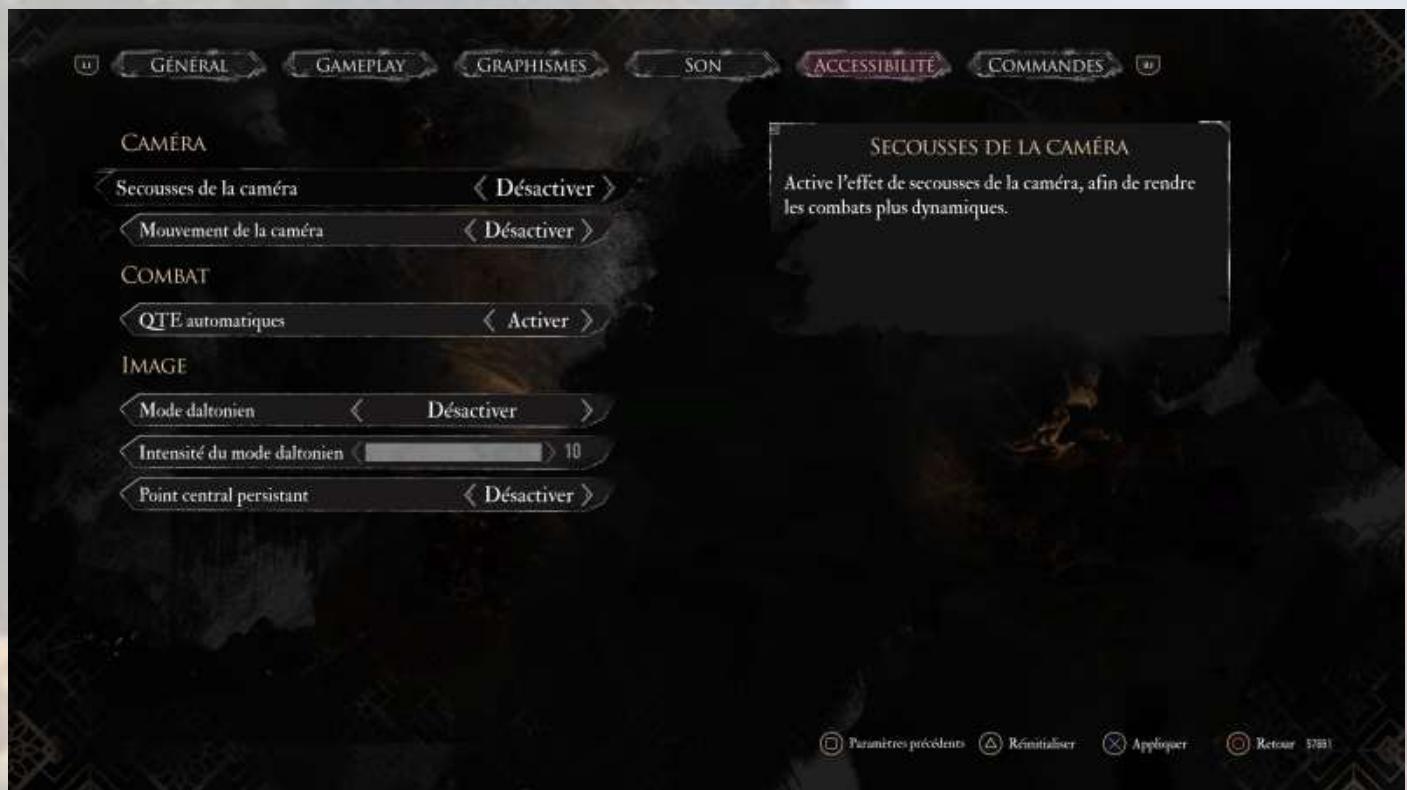
- JEU**
 - Tutoriels: Activer
 - Personnalisation des perso. dans les cinématiques: Activer
 - Lecture automatique des dialogues: Activer
- MANETTE**
 - Vibration: Activer
 - Contrôle du sprint: Maintenir
 - Type de visée: Maintenir
- CAMÉRA**
 - Inversion de l'axe vertical: Désactiver
 - Inversion de l'axe horizontal: Désactiver
 - Sensibilité verticale (manette): 5
 - Sensibilité horizontale (manette): 5

Paramètres précédents Réinitialiser Appliquer Retour 5781

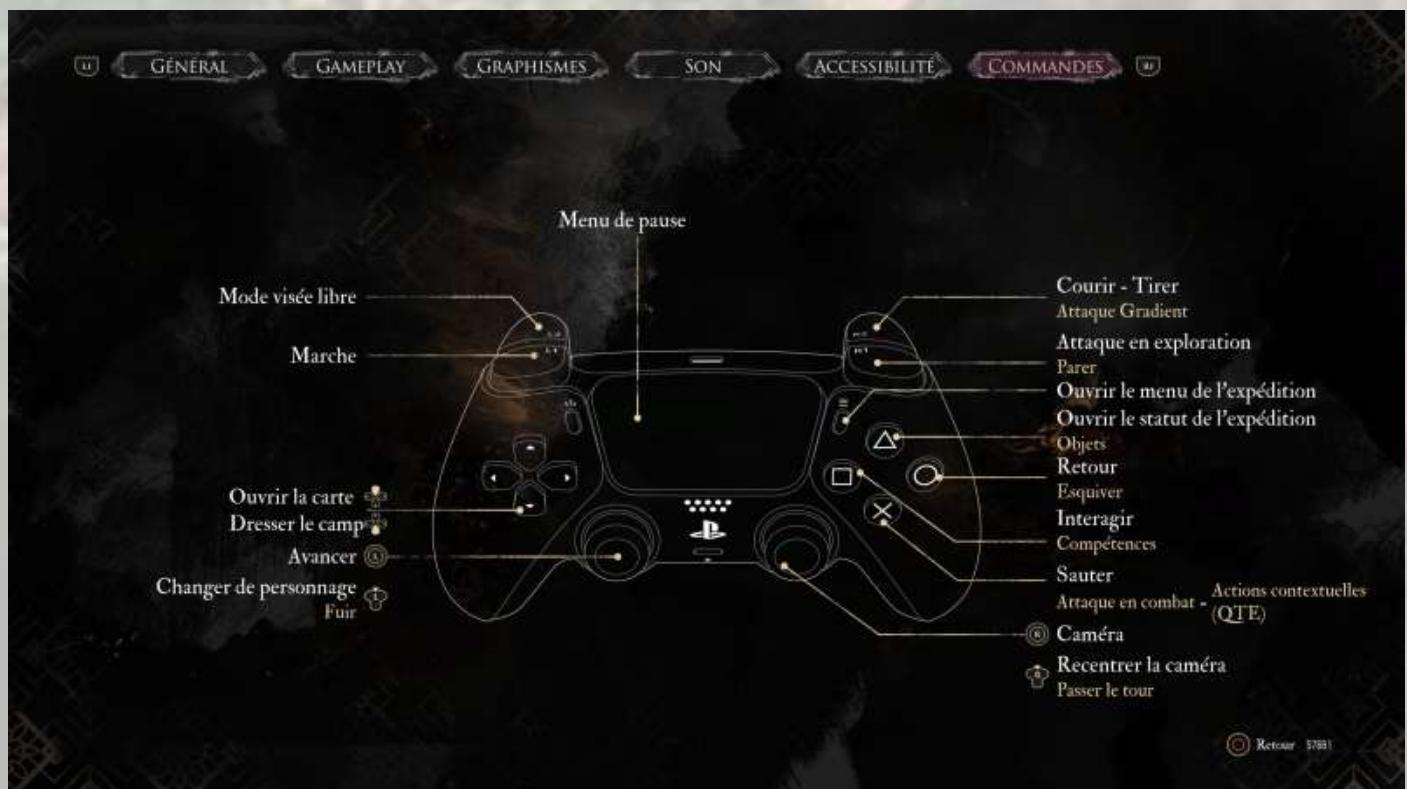


On voit ici que le volume de la musique a été notablement diminué car, même si elle est très belle, si vous jouez en VOFR et donc désactivez les sous-titres, vous entendrez mal les dialogues.

Réglages de la caméra :



L'écran ci-dessous nécessite une petite explication. Les libellés en blanc sont les actions opérées par les commandes hors combats, les autres, en jaune, sont actives pendant les combats et uniquement quand c'est son tour de combattre. Exemple « sauter ». Si c'est votre tour, l'action sur **X** vous fera attaquer, sinon elle vous fera sauter en l'air.



Il y a trois niveaux de difficulté dans le jeu : Mode *Histoire*, *Expédition* et *Expert*.



DIFFICULTÉ DU JEU

Permet de modifier la difficulté du jeu. Ce paramètre peut être ajusté à tout moment en dehors des combats.

Histoire : expérience narrative avec des combats moins exigeants. Les ennemis infligent moins de dégâts et il est plus facile d'esquiver ou de parer. Recommandé pour ceux qui préfèrent les jeux narratifs comme Marcel.

Expédition : difficulté prévue pour le jeu, avec des combats plus difficiles. Les ennemis infligent des dégâts normaux et maîtriser l'esquive et la parade est encouragé. Recommandé pour ceux qui aiment les jeux au tour par tour.

Expert : difficulté élevée, avec des combats extrêmement difficiles. Les ennemis infligent davantage de dégâts et il est absolument nécessaire de savoir parer et esquiver. Recommandé pour ceux qui aiment les jeux exigeants en temps réel.

2. Les déplacements

Quand vous aurez recommencé trois fois la même séquence, vous pourrez avoir envie de passer les cinématiques, ce qui se fait via le menu *Pause*. Sur PS5, appuyez sur **X**, l'écran de pause apparaît et permet soit de reprendre la cinématique, soit de la passer.



Quand une action est possible sur un objet, un bouton apparaît à l'écran lorsque vous êtes suffisamment proche de l'objet, ici une fleur à donner à votre chérie :



Si vous devez franchir un obstacle, soit vous sautez plus bas si c'est possible (le personnage ne peut pas tomber dans le vide par accident), soit vous montez ou descendez une corde, soit vous escaladez une paroi, soit vous pouvez aussi utiliser un grappin pour sauter par-dessus le vide, comme ci-dessous. Cliquez sur **Carré** et vous vous retrouvez de l'autre côté.



Ici, une corde est identifiée par un graphisme lumineux :



La carte est découpée en zones géographiques appelées *Biomes*. N'hésitez pas à les explorer soigneusement pour *louter* le plus possible de ressources (Pictos, Lumicolors, Catalyseurs de Chroma, etc.) dont l'utilité sera développée plus loin dans ce document.

Pour ouvrir la carte, avec le bouton **Flèche en haut**, vous devez être en mode « vue d'avion » (petits personnages vus de loin) et non en mode « déplacement » :



Quand vous affichez la carte, votre destination est indiquée par un losange rouge et votre mission vous est rappelée :

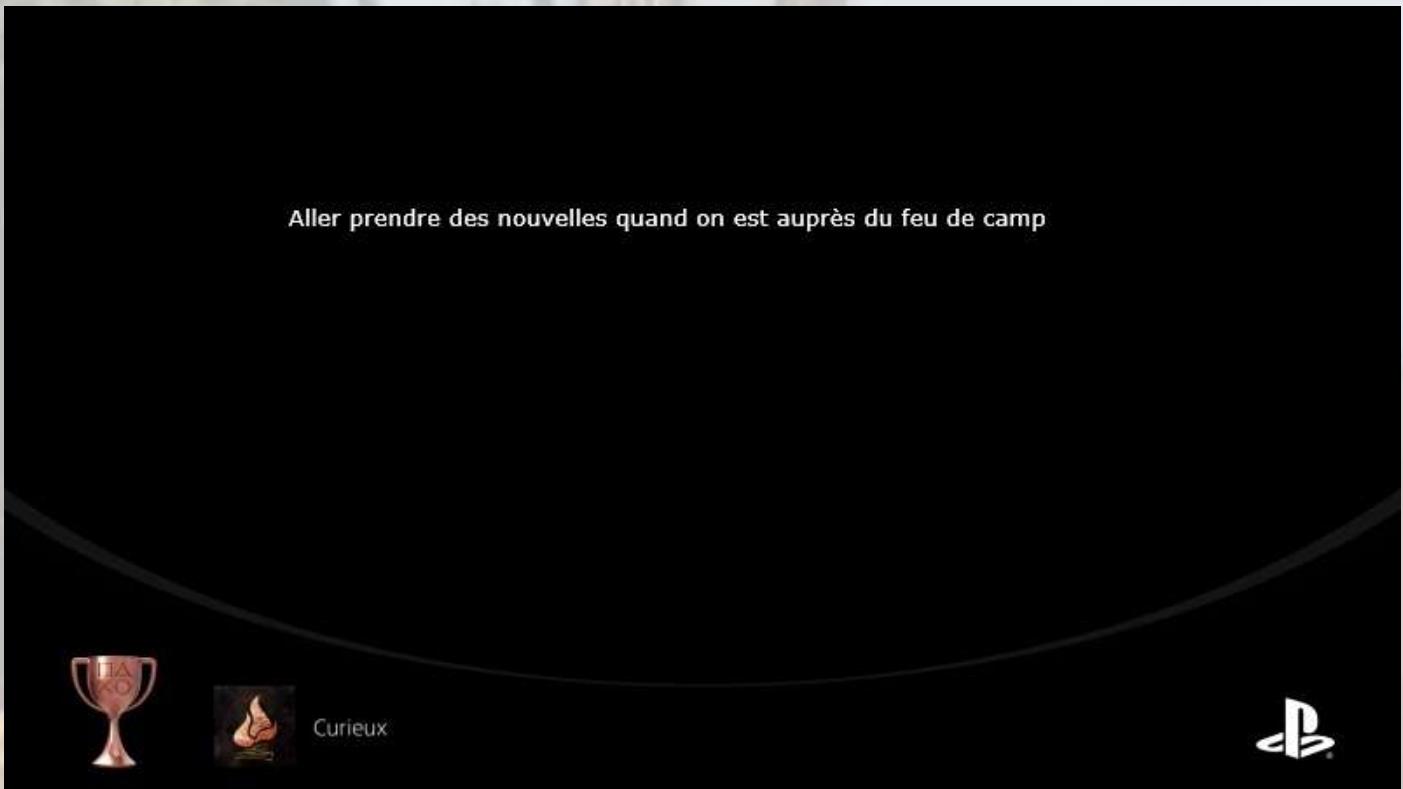


Si vous choisissez de dresser votre camp, quatre actions s'offrent à vous :



Si vous choisissez d'aller prendre des nouvelles (de vos coéquipiers), une cinématique de dialogues entre les personnages se déclenche.

Puis vous obtenez le trophée *Curieux*.



(le trophée *Curieux* mérite bien son nom, il n'y a pas d'image) 😊

Si vous choisissez de *Dormir*, vous passez de la nuit au jour et réciproquement.

Si vous choisissez *Remémorer votre objectif actuel*, le jeu vous remémore votre objectif actuel. C'est dingue ! 😊

Enfin, *Écrire dans le journal de Gustave* déclenche une séquence de mise à jour de votre journal (texte automatique, non modifiable).

Autre chose à savoir, il est essentiel de parler à tous les PNJ sans exception (un point blanc les désigne discrètement, approchez-vous d'eux pour activer le bouton **Action**) et d'être curieux quand vous trouvez un meuble abandonné, une poubelle ou une caisse négligemment posée ici ou là. On ne vous en dit pas plus.

Pour lever le camp, approchez-vous du feu et appuyez sur le bouton **Action**.

3. Les combats

Bon, on vous prévient, ça va devenir chaud.

Procédons par ordre :

1° Déjà, tous les « ennemis » ne sont pas forcément à affronter. Si vous courez vite, vous pouvez passer à côté mais cela vous privera des bonus que vous pouvez recevoir à chaque fois que vous gagnez un combat.

2° Quand un combat commence, une « roue de combat » apparaît sur l'écran. Ci-dessous, on voit à gauche que L1 permet de viser pour tirer sur un ennemi (le choix de ses *points de faiblesse* est judicieux, on en parlera plus loin), ensuite à droite les petits points bleus sont vos Points d'Action (PA, maximum 9), nécessaires pour utiliser des compétences ou des objets, le triangle permet d'utiliser des objets, le carré des compétences et le X d'attaquer avec l'arme que l'on a en mains. A chaque choix ci-dessous, la liste des objets ou des compétences apparaît, ce qui permet de choisir les plus adaptés à l'ennemi.

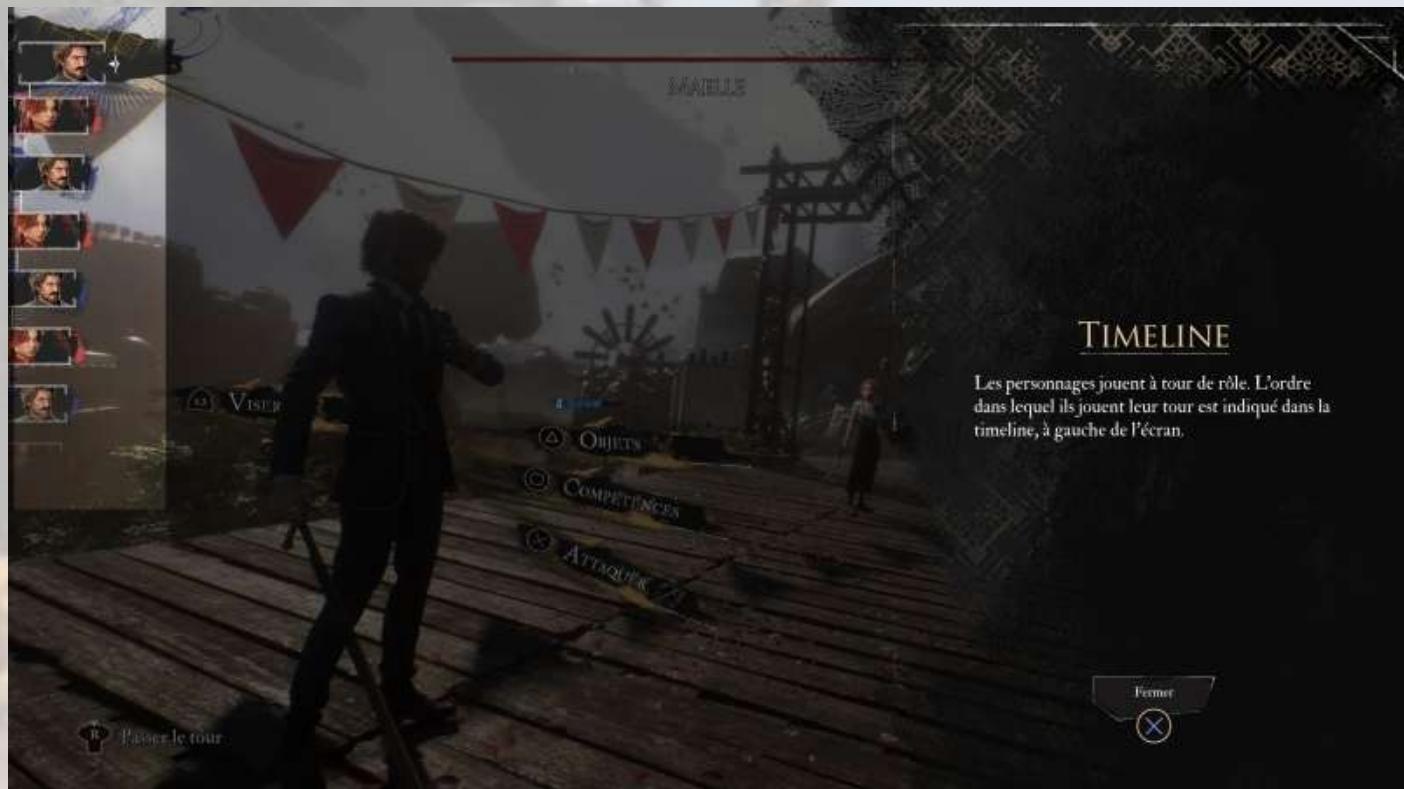


On vous dit aussi que vous pouvez gagner des PA en attaquant directement (avec X) ou en réussissant une parade (avec R1).

3° Quelques mots sur les parades et les esquives.

Une **parade** protège votre personnage d'un coup reçu, elle est plus difficile au niveau timing mais apporte plus qu'une **esquive**, qui vous éloigne de l'ennemi et qui est plus facile à faire. Donc, pour les méchants seuls et pas trop dangereux, je conseille les parades, pour les autres les esquives jusqu'à ce que vous maîtrisiez les deux.

4° Les combats se font au tour à tour, et le jeu est sympa, il y a une pause entre chaque tour qui vous permettra de choisir quelle attaque mettre en pratique. Les tours sont affichés dans une *Timeline* :



C'est à Gustave d'attaquer, donc sa roue de combat apparaît (automatiquement) :



Dans l'image ci-dessous, en bas à droite, vous avez un indicateur de niveaux :

- 0/10 montre les *points de surcharge* actuellement disponibles
- 150/150 est votre *santé*
- Les cinq carrés bleus sont vos *points d'action* (PA), maximum 9.



Les points de surcharge permettent, quand vous en avez 10, d'utiliser la compétence du même nom qui augmente considérablement l'efficacité du coup porté. On gagne des points de surcharge à chaque attaque, parade ou esquive. Donc, si vous attaquez quatre fois, parez trois fois et esquez trois fois, vous pourrez utiliser la surcharge le coup d'après.





De même qu'une parade réussie, une esquive parfaite rapporte un point de PA et permet de contre-attaquer.



La roue de combat, au début du jeu, comporte trois options :

- Objets
- Compétences
- Attaque



Utiliser Carré pour afficher la roue des compétences du personnage dont c'est le tour :



Gustave a deux compétences actives (boutons non grisés) :

- Assaut de lumière
- Surcharge



Gustave a utilisé sa compétence *Surcharge*, le bouton est grisé :





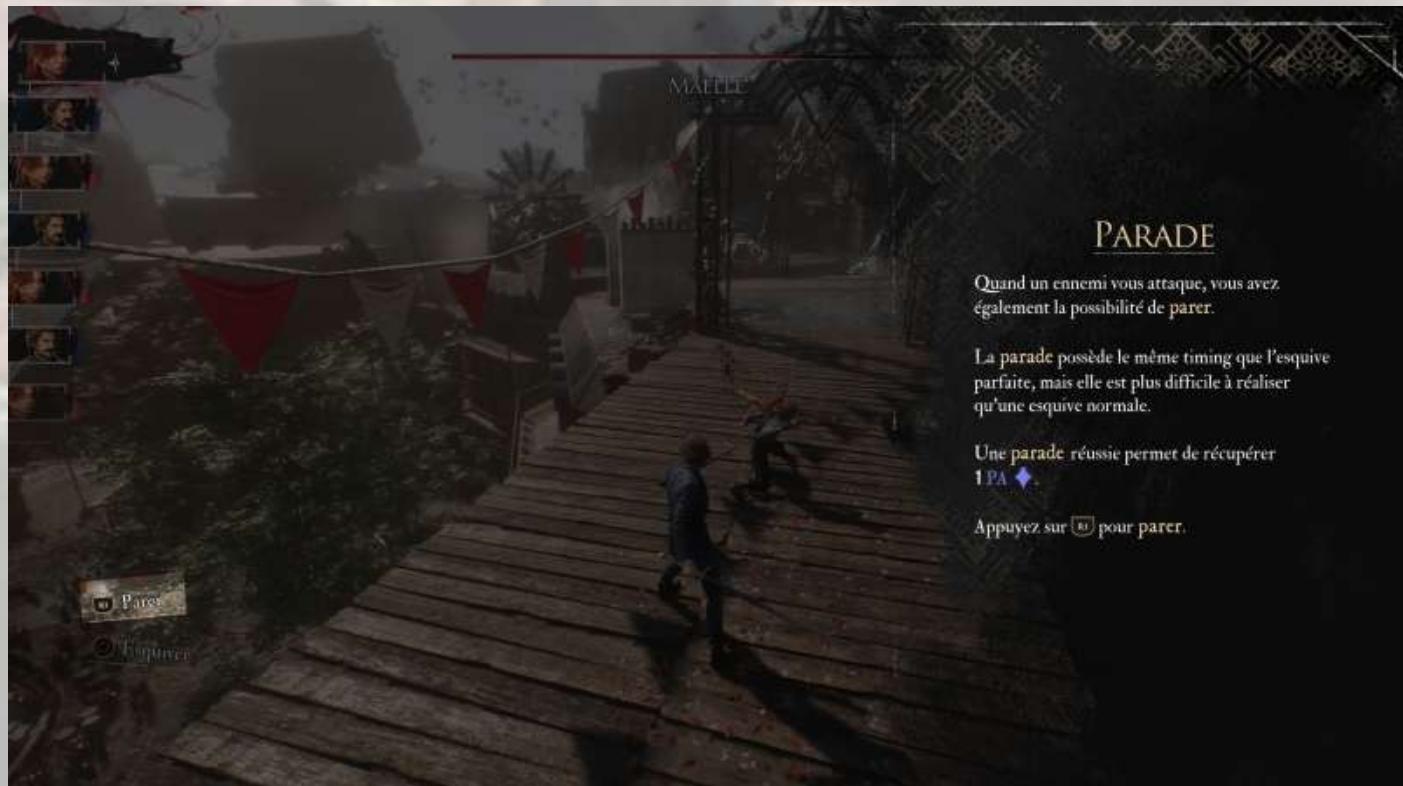
5° Une QTE (*Quick Time Event*) est une action à réaliser manuellement à un moment très précis pour en retirer le bénéfice si elle est réussie. Cette action peut être paramétrée dans le jeu en mode automatique, si vous n'y arrivez pas manuellement.

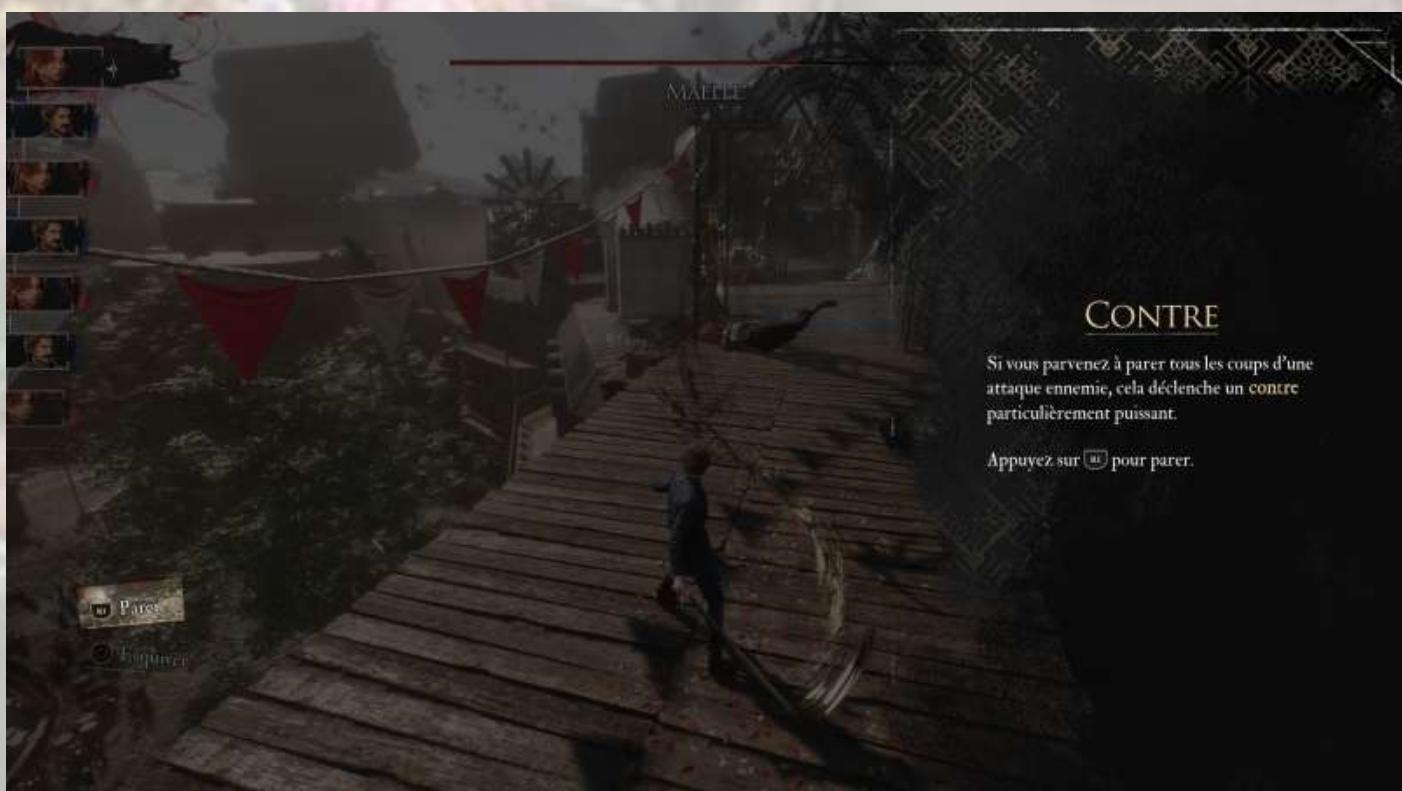
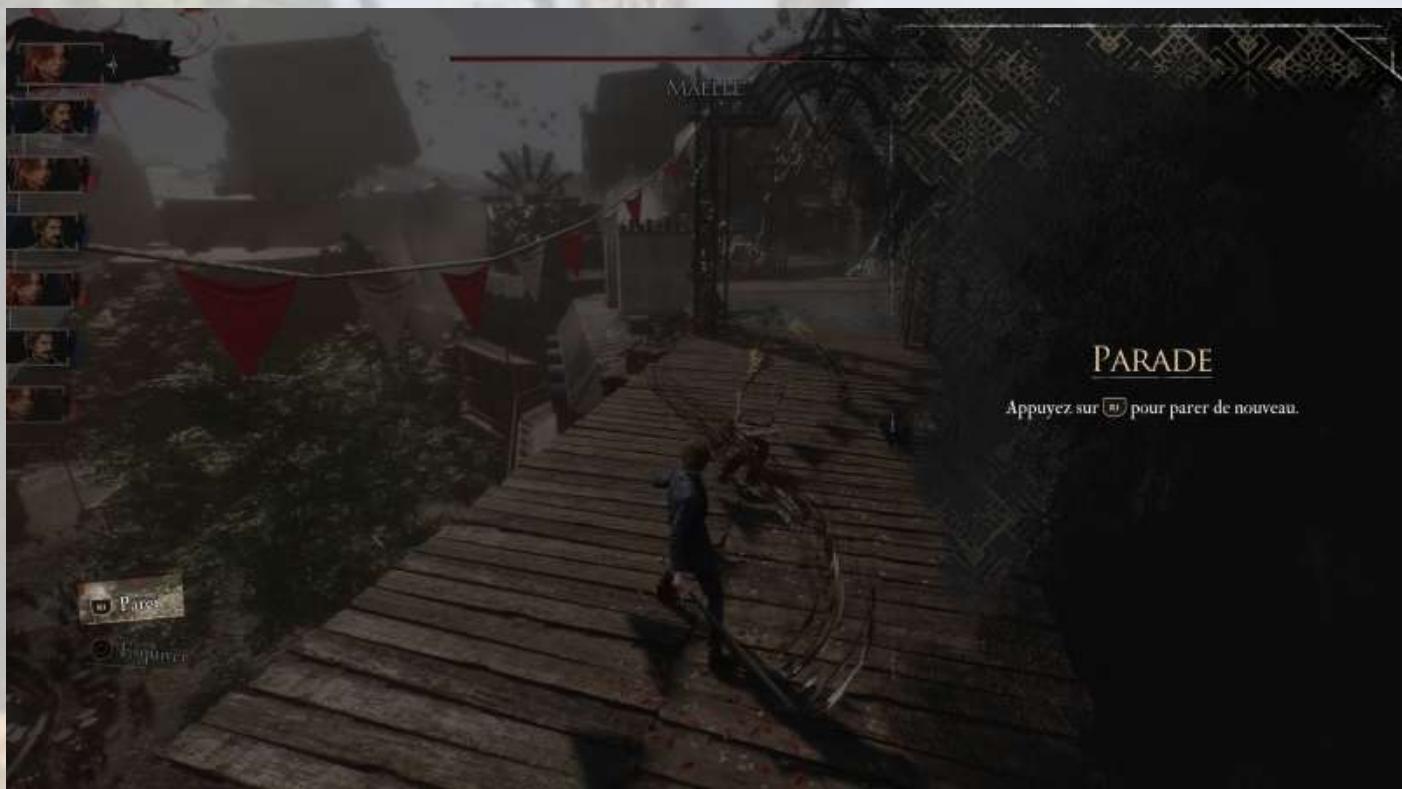


Pour activer les QTE automatiques, aller dans **Paramètres > Accessibilité** puis sélectionner **Activer** et appliquer la modification en validant l'invite **Appliquer ces paramètres**.

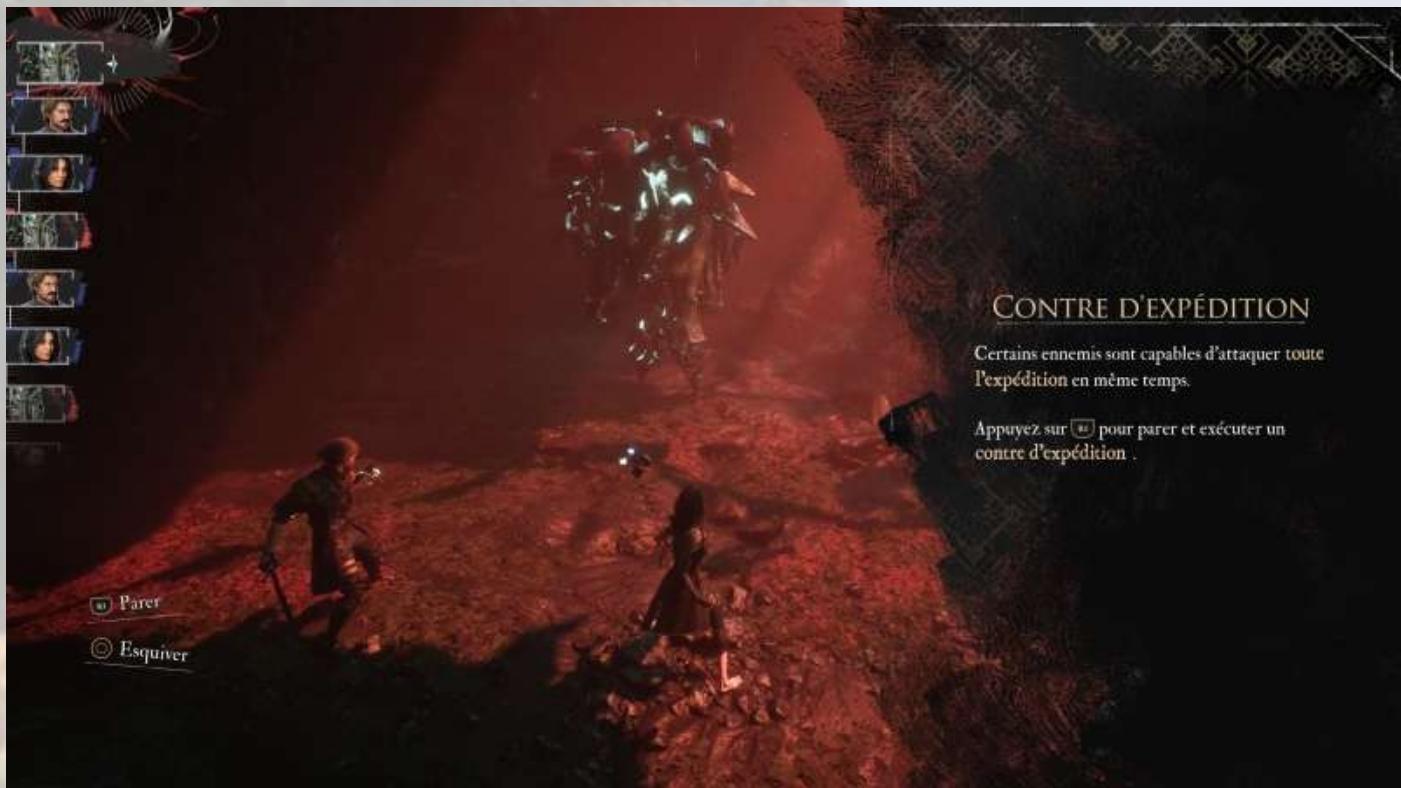


6° Les parades et les contres.





Ne pas confondre *Contre* pendant un combat et *Contre d'expédition* :



7° Utilisation de la surcharge quand sa jauge est pleine (10) :







8° Quand un combat est fini, s'il est perdu, un écran *Échec de l'expédition* s'affiche et le joueur se retrouve à l'endroit où il était au début du combat (mais pas nécessairement devant l'ennemi à affronter, ce qui déclencherait un nouveau combat sans pouvoir l'éviter). Une option vous est proposée de recommencer le combat ou non.

Si le combat est gagné, un écran vous affiche les statistiques du combat :



9° La visée libre



10° Les fractures

Sous la barre de santé d'un ennemi se trouve un trait jaune, la *barre de fracture*, qui augmente au fur et à mesure lorsqu'il est attaqué.

Quand elle est pleine, il faut la briser avec une compétence qui comporte le bonus *Possibilité de Fracture*.

Quand elle est brisée, l'ennemi est étourdi, subit des dégâts supplémentaires et passe son prochain tour.

Bon à savoir !

Un détail très important (sans spoil) : Au tout début du jeu, pendant le Prologue, vous avez l'occasion de vous entraîner aux combats avec trois personnages : *Maëlle*, pour vous remonter le moral avant de revoir votre ex-chérie, mais aussi un *Peintre* en manque d'inspiration et un *Mime* qui glande dans un coin en attendant les spectateurs.

Ces trois personnages sont des clés pour comprendre et apprendre la mécanique des attaques, parades, esquives et sauts, donc ne les négligez pas. L'auteur est passé de presque trente minutes à moins de deux pour vaincre un (petit) Boss appelé *l'Évêque* après avoir suivi ces trois formations (la première avec Maëlle est incontournable, les deux autres doivent être choisies volontairement).

4. Interaction avec les PNJ

Quand votre personnage n'est plus seul, vous pouvez changer de personnage avec R3.

Maëlle :



R3 => Gustave :



(non, il ne fait pas un bras d'honneur, il s'étire l'épaule, geste répété au moins un million de fois dans le jeu, c'est dommage vu que personne ne fait jamais cela dans la réalité, mais bon...)

Un truc essentiel à savoir, c'est que l'interaction avec le décor et les PNJ est essentielle au jeu. Elle permet soit de débloquer le déplacement suivant, soit d'apprendre un indice, soit tout simplement d'entendre des textes d'une grande beauté à mon avis, ce qui est gratuit, certes, mais contribue à la magie du jeu.

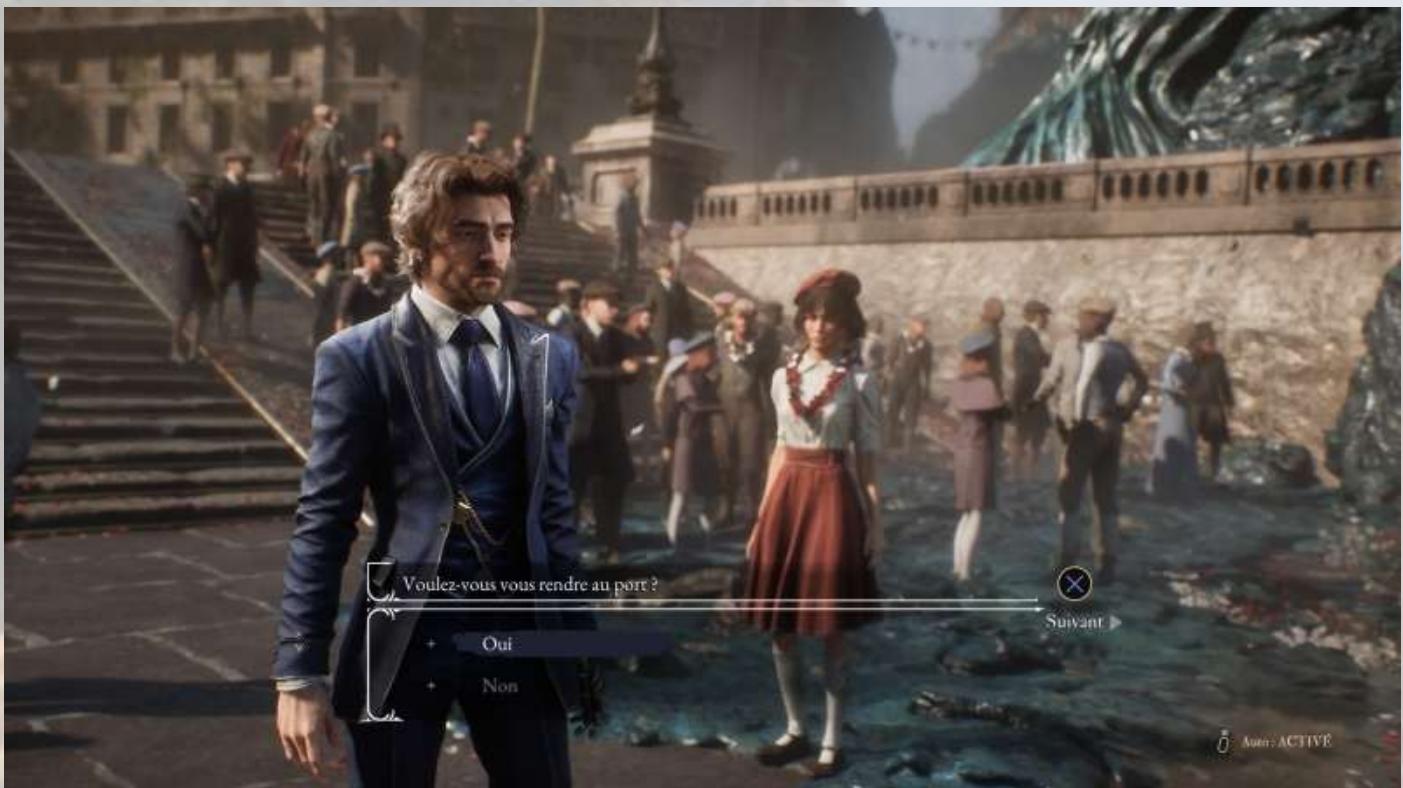
Interaction avec le décor :



Et avec un PNJ :



De temps en temps, un choix vous est proposé :



Quand il y a un dialogue, la touche **Options** vous permet de le dérouler en automatique, avec une pause de 2 secondes entre chaque interlocuteur (message *Auto activé* en bas à droite), ou en manuel avec le bouton **X** :



Pour en revenir aux déplacements, quand vous commencez un trajet, ne partez pas vent debout tout droit, commencez par explorer la zone autour de vous. Par exemple, et ce sera le seul spoil dans ce document, au tout début de votre expédition, après avoir quitté votre bateau, vous vous trouvez ici :



Derrière vous, une cascade infranchissable :



Et alors ? Allez donc voir à sa base s'il n'y aurait pas quelque chose à louter et...

Surprise ! (mais on ne vous dira pas ce que c'est). 😊



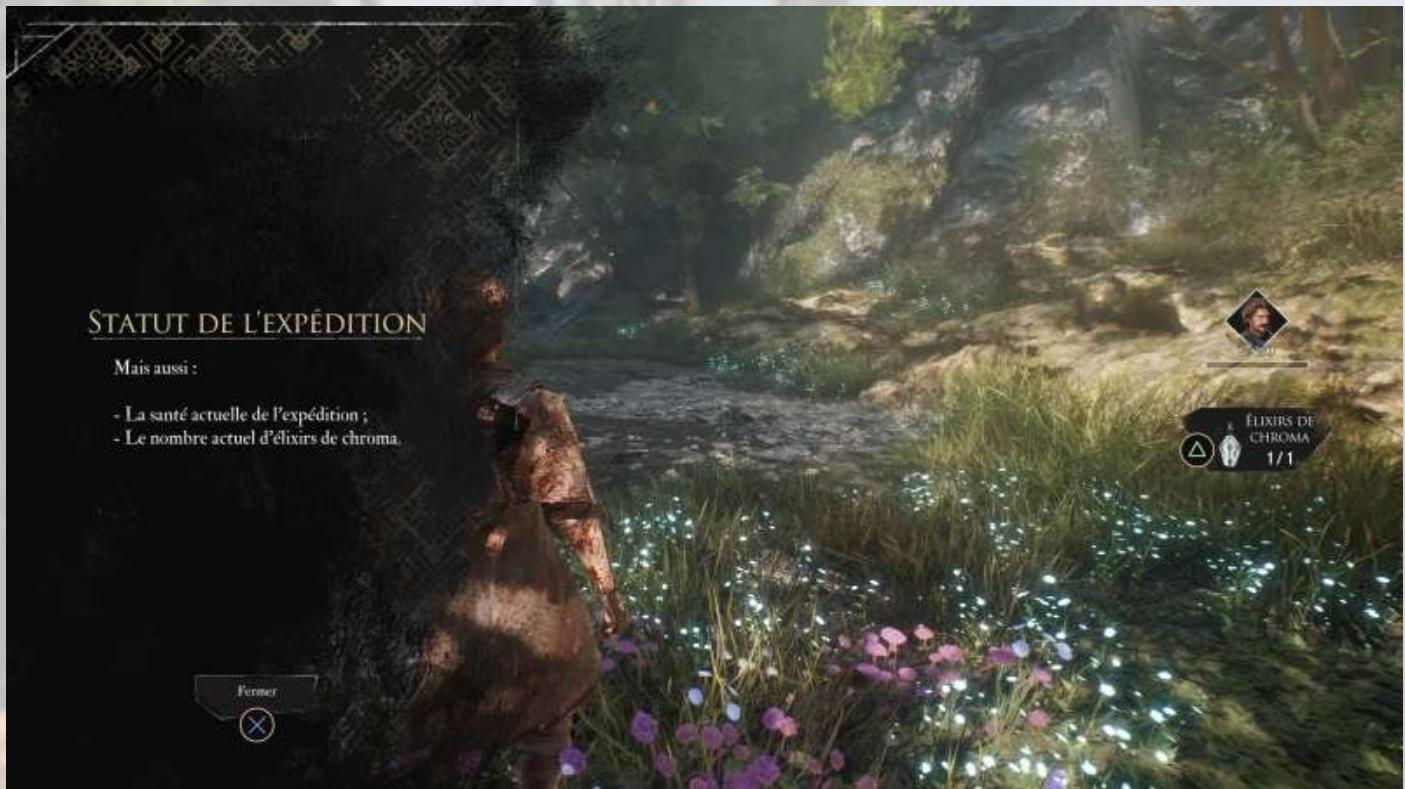
5. L'expédition

La capture d'écran ci-dessous parle d'elle-même :

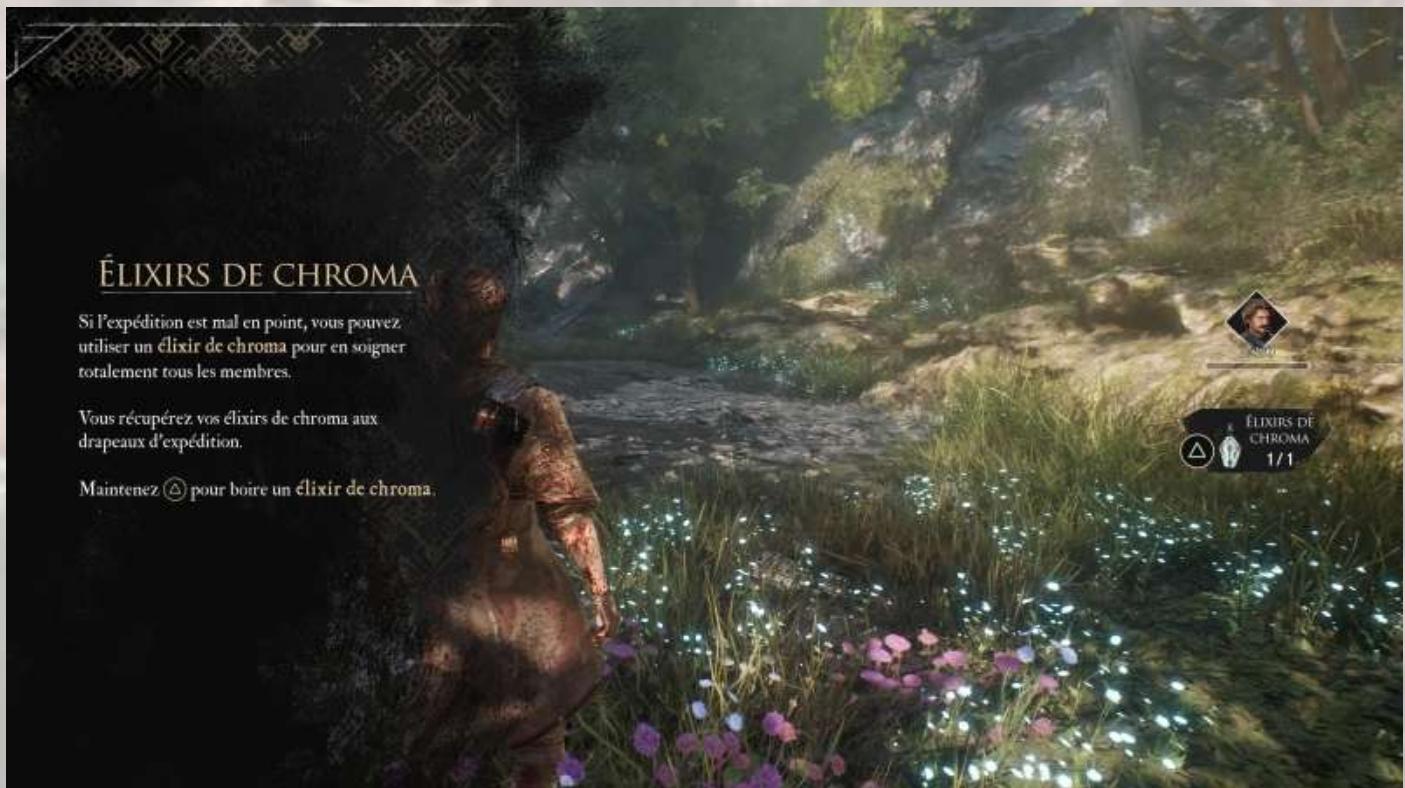


Résultat de l'action sur **Triangle** (remarquer la présence de la *boussole*, qui vous évitera de faire demi-tour et de repartir sur vos pas après un combat sans le savoir...)





Un mot sur les Élixirs de Chroma.



Il y a deux différences fondamentales entre boire un élixir de Chroma en cours de déplacement et en se reposant auprès d'un drapeau :

Dans le premier cas, il vous faut un *Point d'élixir de Chroma*, sinon il est inutilisable. Dans le second cas, le repos permet de restaurer la santé et de recharger votre dotation en élixirs, mais fait réapparaître tous les ennemis de la zone. Détail important... 😞

Pour savoir où vous en êtes dans votre expédition, utilisez le pavé de la manette pour afficher ce menu :



- *Reprendre* permet de fermer le menu
- *Paramètres* permet d'accéder au menu de gestion des paramètres
- *Guide de l'expédition* rassemble toutes les explications importantes du jeu : systèmes de combat, mécaniques, états, items, concepts, etc. Une sorte de manuel en ligne dont le présent document se veut être un modeste complément.

The image shows the 'GUIDE DE L'EXPÉDITION' menu. On the left, there is a vertical list of topics: Roue de combat, Roue des compétences, Esquive, Parade, Surcharge de Gustave, Pigments de Lune, Postures de Maelle, Actions contextuelles (QTE), Statut de l'expédition, and Elixirs de chroma. On the right, the 'Roue de combat' section is expanded, showing its description: "Durant votre tour de jeu, votre personnage a la possibilité d'attaquer, viser, ou encore utiliser une compétence ou un objet. Les compétences dépensent des PA ♦ quand on les utilise." It also mentions that you can gain PA ♦ by performing basic attacks or parades. A 'Retour' button is at the bottom right.

- *Sauvegardes précédentes* permet de repartir depuis une sauvegarde
- *Écran titre* quitte la session de jeu en cours

Au fur et à mesure de votre expédition, vous allez rencontrer des drapeaux plantés par les expéditions précédentes :



DRAPEAU D'EXPÉDITION

Au cours de votre périple, vous trouverez des drapeaux d'expédition plantés par les expéditions précédentes.

Ils signalent des endroits qui vous permettent de vous soigner, de recharger vos objets, d'apprendre de nouvelles compétences et d'allouer les points d'attribut de vos personnages.

Chaque personnage gagne 1 point de compétence et 3 points d'attribut par niveau.

Fermer



Au début, ils vous proposent trois choix. Quand vous aurez atteint un autre drapeau, un quatrième choix vous permettra un déplacement rapide d'un drapeau à un autre.



Les trois fioles en bas de l'écran sont des ressources à louter appelées Teintes :

- *Aspect de santé* : Teinte curative, objet qui vous soigne en combat (+100% PV)
- *Aspect d'énergie* : Teinte énergisante, objet qui vous donne des PA en combat (+7 PA)
- *Aspect de vie* : Teinte de vie, objet qui permet de ressusciter en combat (+70% PV)

Nous allons voir les *Teintes*, les *Attributs* et les *Compétences* en détail dans les chapitres suivants.

6. Votre personnage

Pour accéder au profil de vos personnages (oui, parce que sans spoiler, vous verrez que Gustave ne reste pas seul très longtemps), utilisez la touche **Options** qui permet d'afficher le *Menu de l'expédition* :



Contrairement à ce que l'image ci-dessus peut faire croire, vous avez ici accès à *trois* sous-menus :

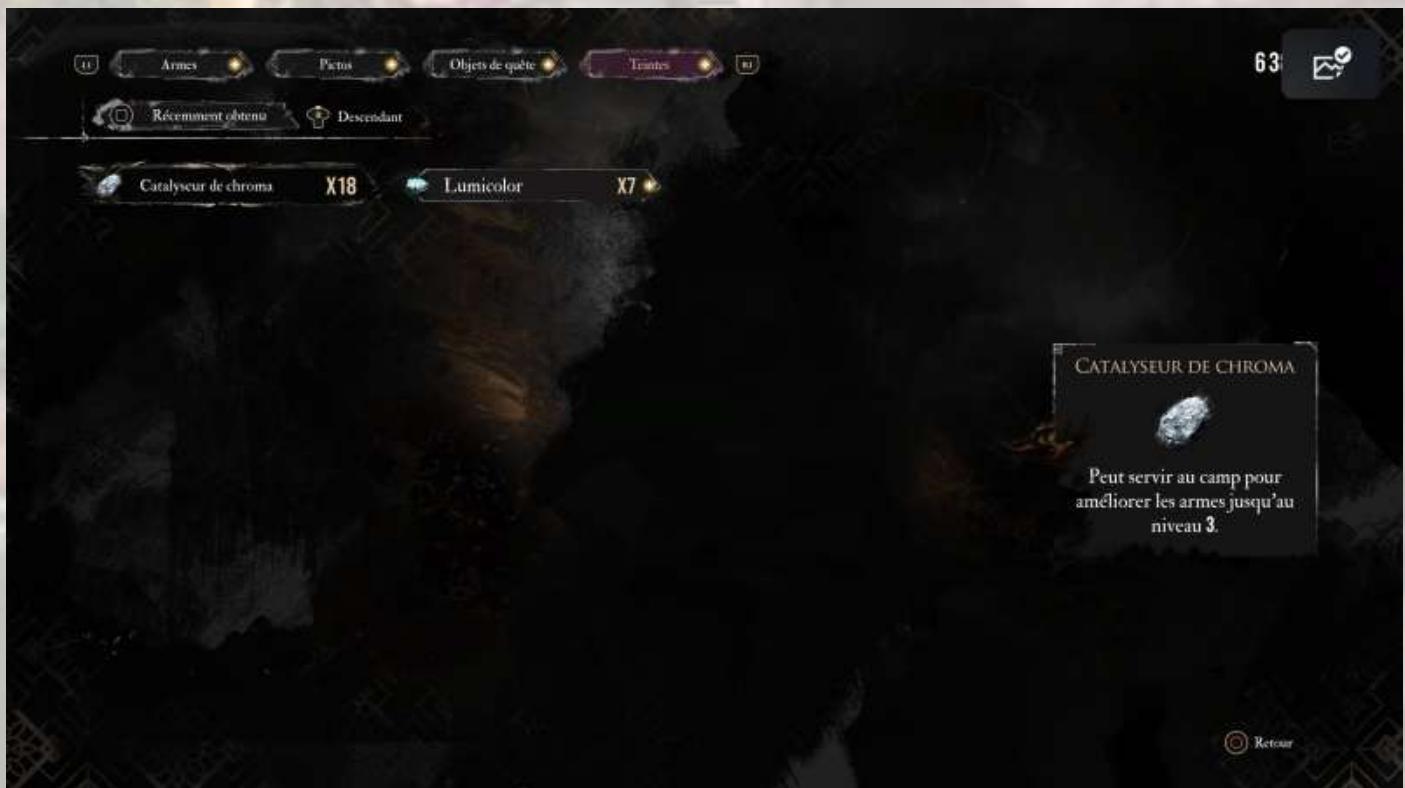
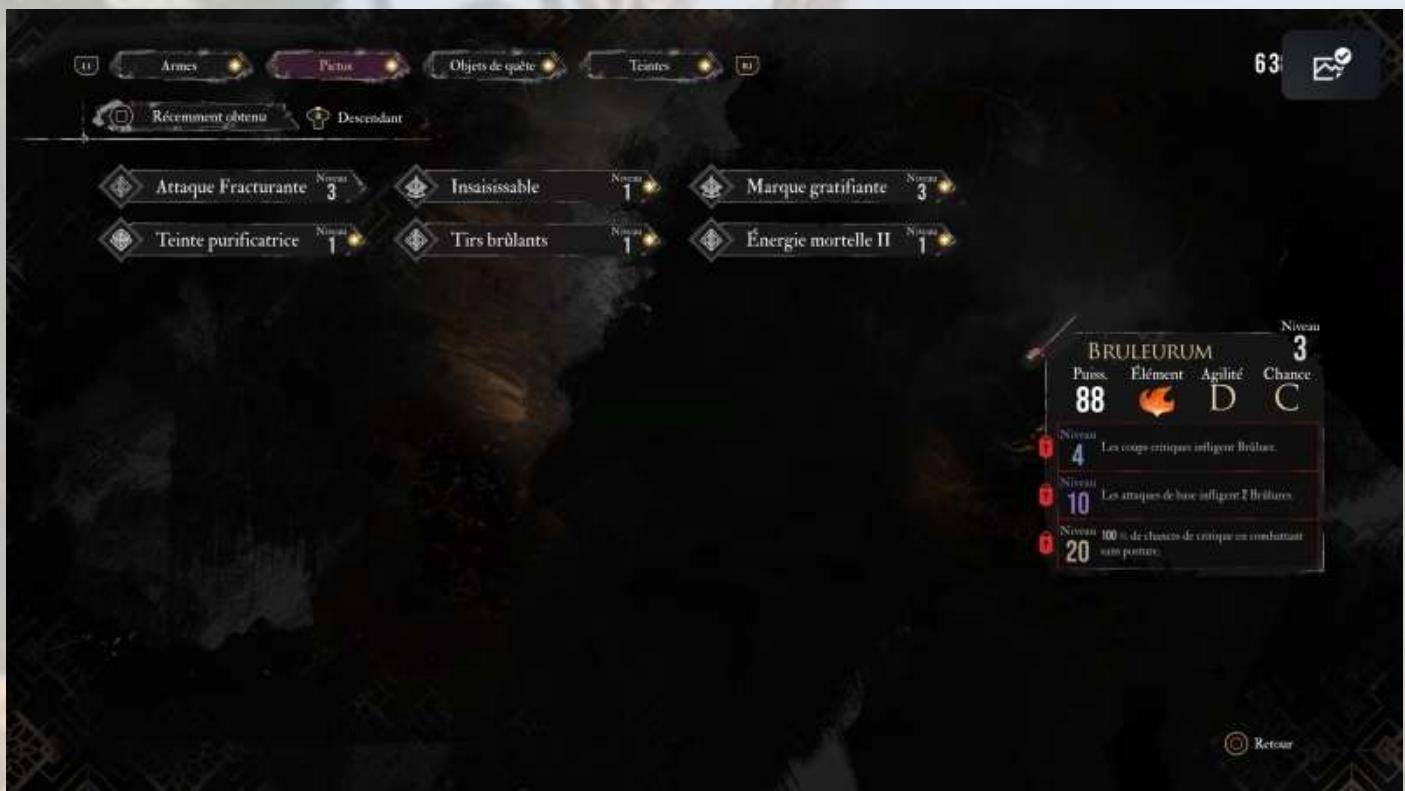
1° *Journal*



2° Inventaire, qui contient les onglets :

- Armes
- Pictos
- Objets de quête
- Teintes





Et 3° les *personnages*

Il y a deux écrans de présentation d'un personnage :

- L'*aperçu*, qui regroupe de façon globale toutes les informations liées à un personnage,
- et

- Le profil, qui affiche des données détaillées.

Aperçu : (au tout début du jeu, chaque personnage dispose de deux compétences)



Détail : (ici, on voit que le personnage en a maintenant six, ce qui est le maximum)





Les attributs

Les attributs d'un personnage sont au nombre de cinq :

- Vitalité
- Force
- Agilité
- Défense
- Chance



On fait évoluer un attribut à un drapeau à partir du nombre de points d'attributs disponibles pour chaque personnage (choix : *Améliorer les attributs*). On obtient trois points à chaque changement de niveau. La modification des attributs permet d'adapter votre personnage à votre style de jeu. Ne pas oublier de mettre à jour tous les personnages à chaque drapeau, vous n'êtes pas seul dans les combats, et n'hésitez pas à panacher leurs attributs pour que vos personnages soient complémentaires.

Les compétences

C'est un peu compliqué, mais on va y aller lentement. Asseyez-vous.

Il y a trois actions qui concernent les compétences :

- Apprendre
- Débloquer
- Assigner

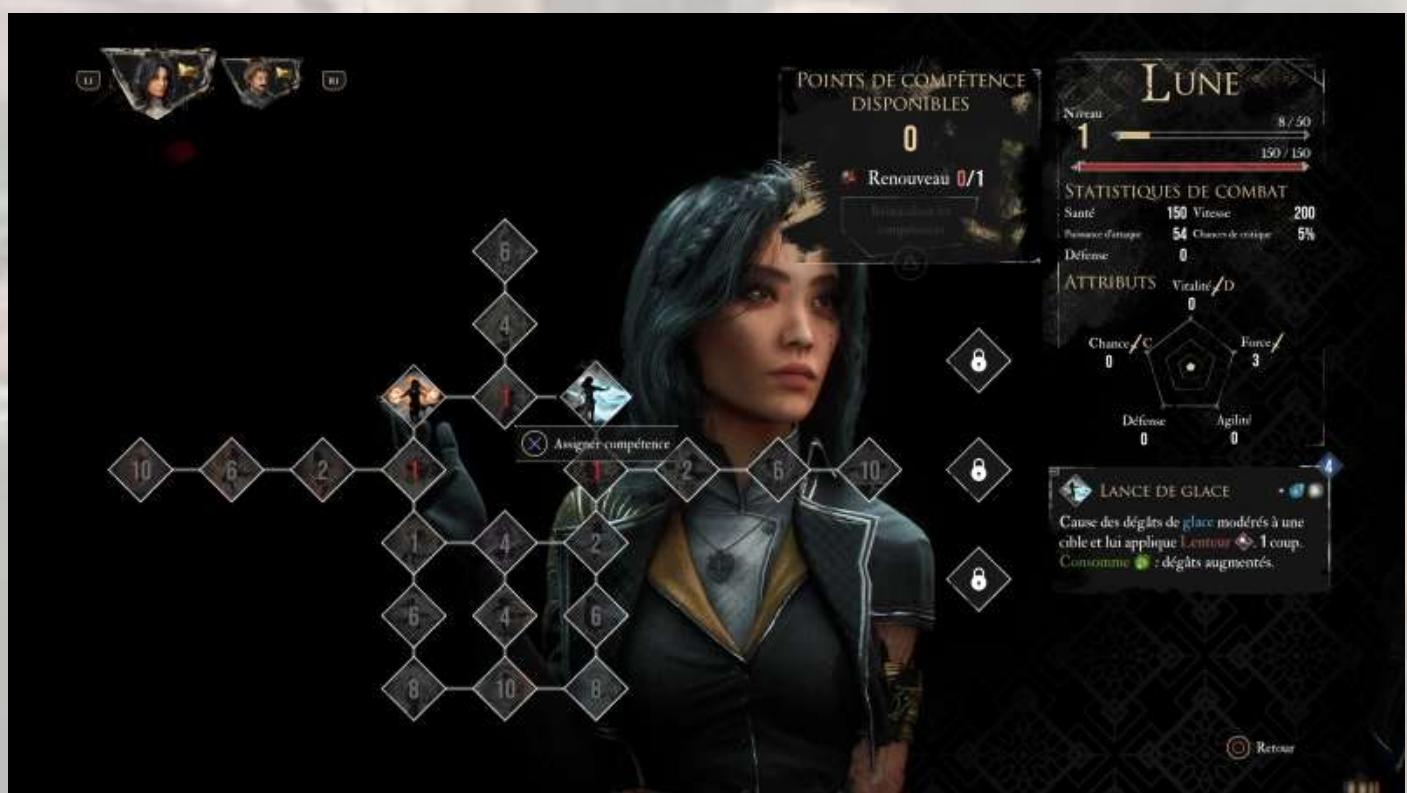
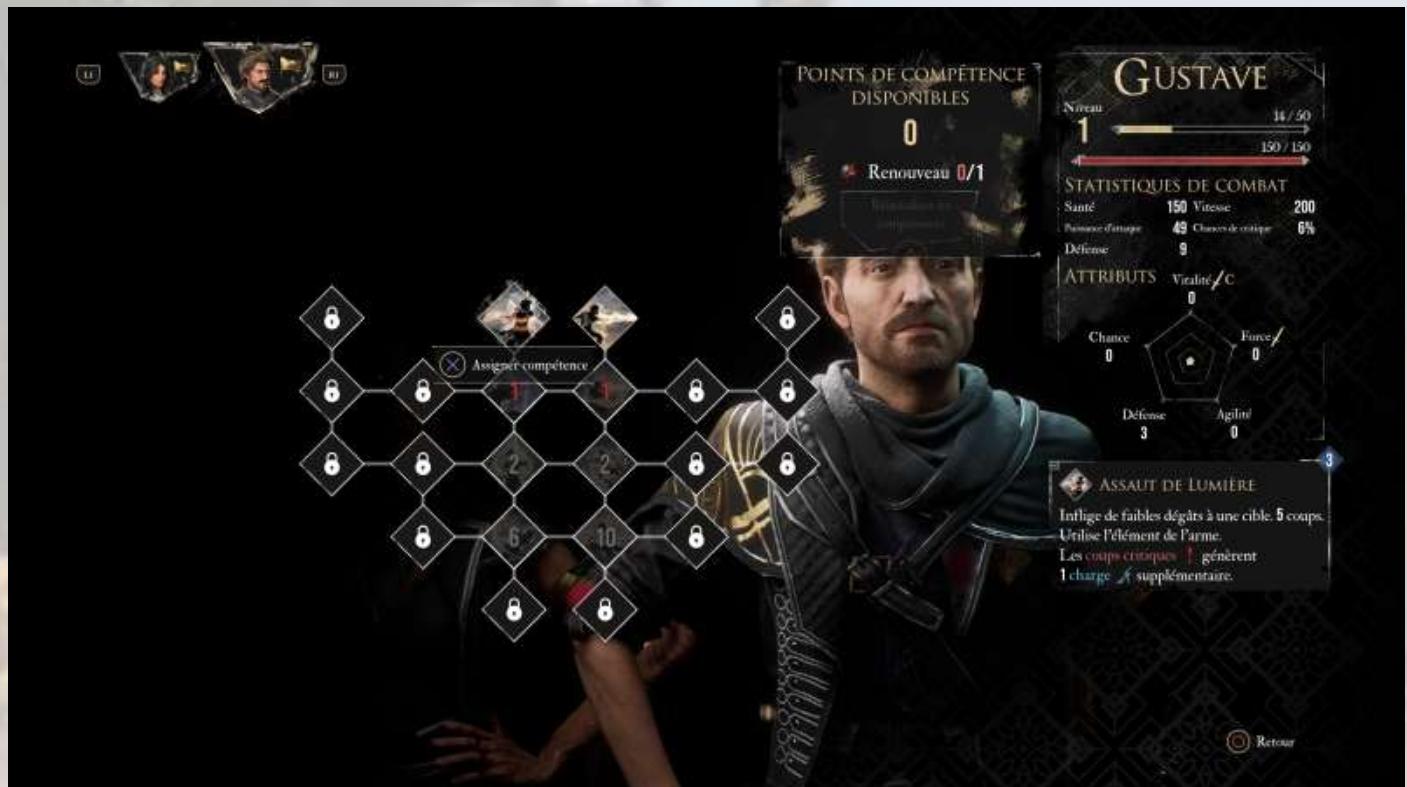
Pour apprendre une compétence nouvelle et donc accéder à leur menu de gestion, vous devez aussi être à un drapeau et utiliser le choix *Apprendre des compétences*. L'arbre des compétences du personnage apparaît.

Vous pouvez aussi accéder à un arbre de compétences à partir de l'écran de profil d'un personnage (accessible via le *Menu de l'expédition*) en cliquant sur *Arbre de compétences* à droite, mais un message vous dira peut-être que : « *Vous devez être à un point de repos pour apprendre une compétence.* »

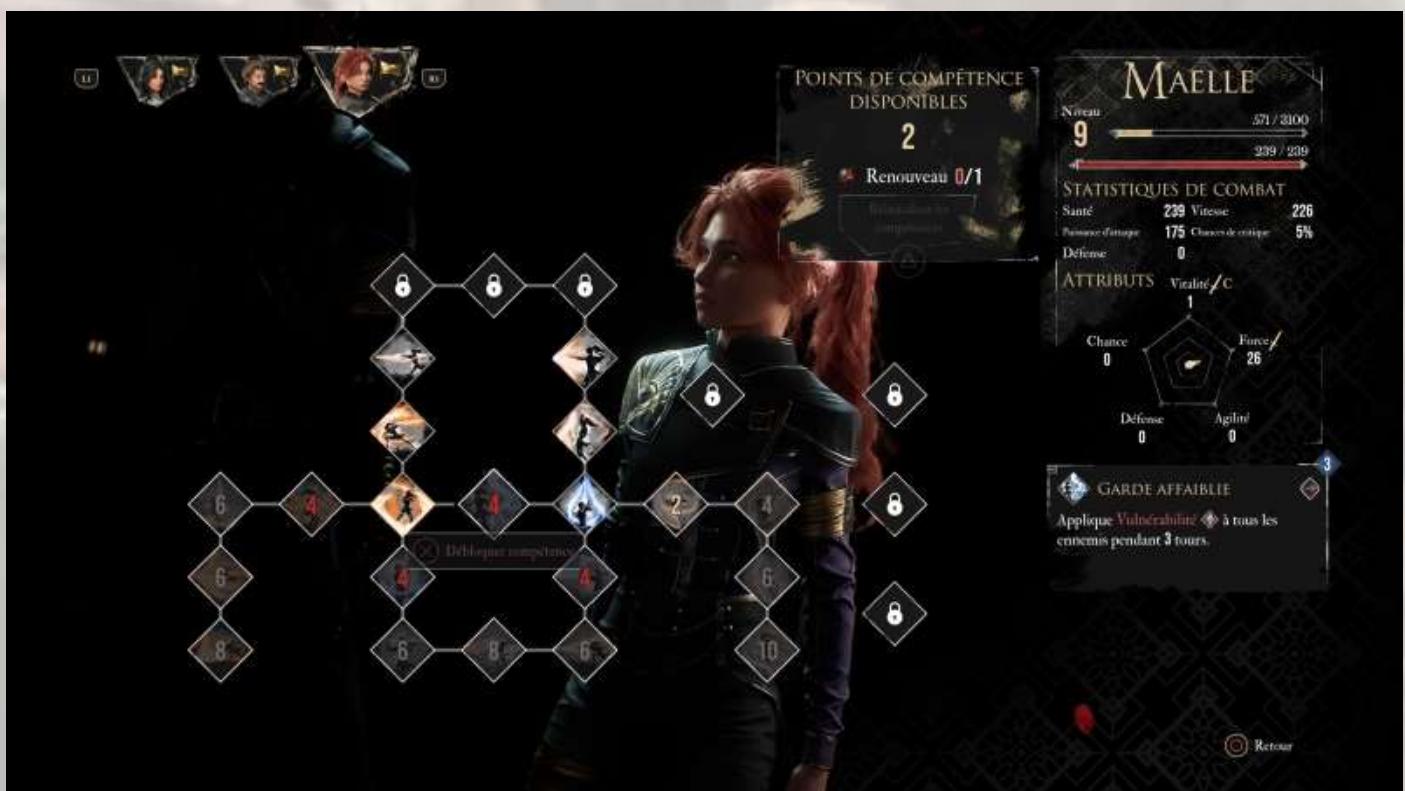
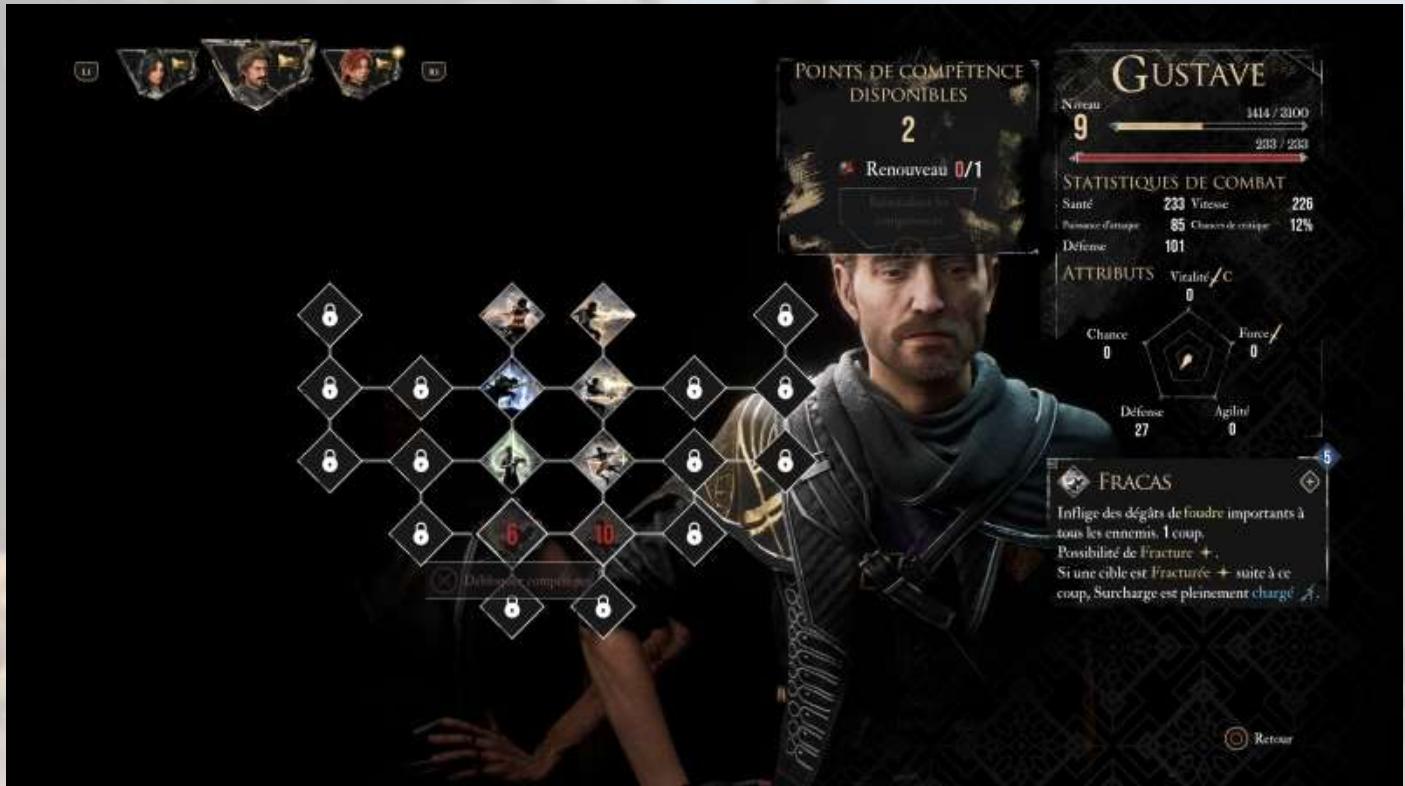
Si vous êtes à un drapeau, vous allez pouvoir débloquer une ou plusieurs compétences selon les points dont vous disposez (un changement de niveau = 1 point).

C'est cette option de *déblocage* que le jeu appelle *Apprendre*.

Le jeu commence avec deux compétences offertes à chaque personnage :



Au fur et à mesure de votre progression, des compétences se débloquent. Les chiffres en rouge indiquent que cette compétence est disponible mais que vous n'avez pas assez de points pour l'apprendre :



Une compétence une fois apprise, vous pouvez l'assigner à votre personnage. La liste des compétences apprises apparaît en haut à gauche, les compétences assignées sont en bas.



La procédure pour assigner une compétence est la suivante (commandes PS5) :

- bouton **Options**
- cliquer sur un personnage
- les compétences disponibles sont listées en haut
- cliquer sur une compétence, le bouton *Assigner compétence* apparaît
- si vous voulez retirer une compétence assignée, cliquez dessus en bas, le bouton *Assigner compétence* devient *Retirer compétence*.





7. Pictos, Luminas et Pigments

Tout au long de votre cheminement, vous allez trouver un certain nombre de ressources à louter, et notamment des **Pictos**. Trophée « *Vous avez trouvé votre premier picto* » :



Description d'un picto :



La liste des pictos que vous avez trouvés est affichée dans votre *inventaire*, accessible via le bouton **Options** à utiliser pour afficher le *Menu de l'expédition* :



Liste de vos pictos :



Pour assigner un picto à un personnage, aller dans son profil et cliquer sur un emplacement de pictos. Un bouton *Modifier les pictos* apparaît.

On peut en avoir trois maximum en même temps et deux personnages ne peuvent pas avoir le même picto :



Les pictos, contrairement aux compétences, sont des modificateurs passifs qui n'ont pas besoin d'être activés. Leur effet est permanent tant qu'ils sont appliqués à un personnage.

Chaque picto comporte deux boosts de statistiques et un bonus passif.

Les boosts de statistiques sont :

- Points de vie
- Défense
- Vitesse
- Chances de coup critique

Exemples de bonus passifs :

- Réduit les dégâts reçus de 50 %, mais empêche les soins.
- +2 boucliers quand la santé descend sous 50 %
- +25 % de dégâts quand la santé est pleine.
- +15 % de dégâts pour chaque Effet de statut actif sur soi.
- Convertit tout dégât physique en dégâts "annulé"

Etc.

Le joueur Radionome en a recensé 193. Vous trouverez la liste qu'il a construite ici : <https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Mi4PEHSAcDRVBNu2aJJIDOFiwIK0aRuI>

Lorsque vous aurez gagné quatre combats avec le ou les mêmes pictos, ceux-ci sont

transformés en *Luminas* qui, elles, peuvent être attribuées à tous les personnages :



Contrairement aux pictos, les *Luminas* générées ont un effet permanent même si les pictos correspondants ne sont pas équipés. En deux mots, cela veut dire que, si vous avez 50 pictos dont 40 *Luminas*, vous pouvez équiper trois pictos non encore convertis, vous aurez toujours 40 *Luminas* actives dont les effets s'ajouteront aux pictos équipés.

Pour équiper des *Luminas*, il vous faut des *Points de Lumina*, qui s'obtiennent avec une ressource à louter, les *Lumicolors*. Les *Lumicolors* s'utilisent auprès d'un personnage particulier, le même qui vous permet de faire progresser le niveau de vos armes (voir chapitre suivant).

Vous trouverez enfin un autre type de ressource à louter, les *Aspects de Teinte*. Ils permettent d'augmenter la quantité d'un objet dont vous disposez et son efficacité parmi trois aspects :

- Aspect de santé : Teinte curative, objet qui vous soigne en combat (+100% PV)
- Aspect d'énergie : Teinte énergisante, objet qui vous donne des PA en combat (+7 PA)
- Aspect de vie : Teinte de vie, objet qui permet de ressusciter en combat (+70% PV)

Les Pigments de Lune

Contrairement aux **Pictos** et **Luminas** que nous venons de voir, les **Pigments** du personnage *Lune* sont un peu plus compliqués à comprendre, à notre avis, car ils combinent deux concepts opposés :

a) à chaque fois que *Lune* lance une compétence pendant un combat, elle génère des *pigments élémentaires* => production.

b) certaines compétences de *Lune* peuvent utiliser des pigments générés pour augmenter leurs effets => consommation.



L'affichage de la roue de compétences de *Lune* permet de voir quels sont les pigments générés pour chaque compétence disponible. Il existe cinq types de pigments de *Lune* :

- Glace
- Feu
- Foudre
- Terre
- Pigments clairs

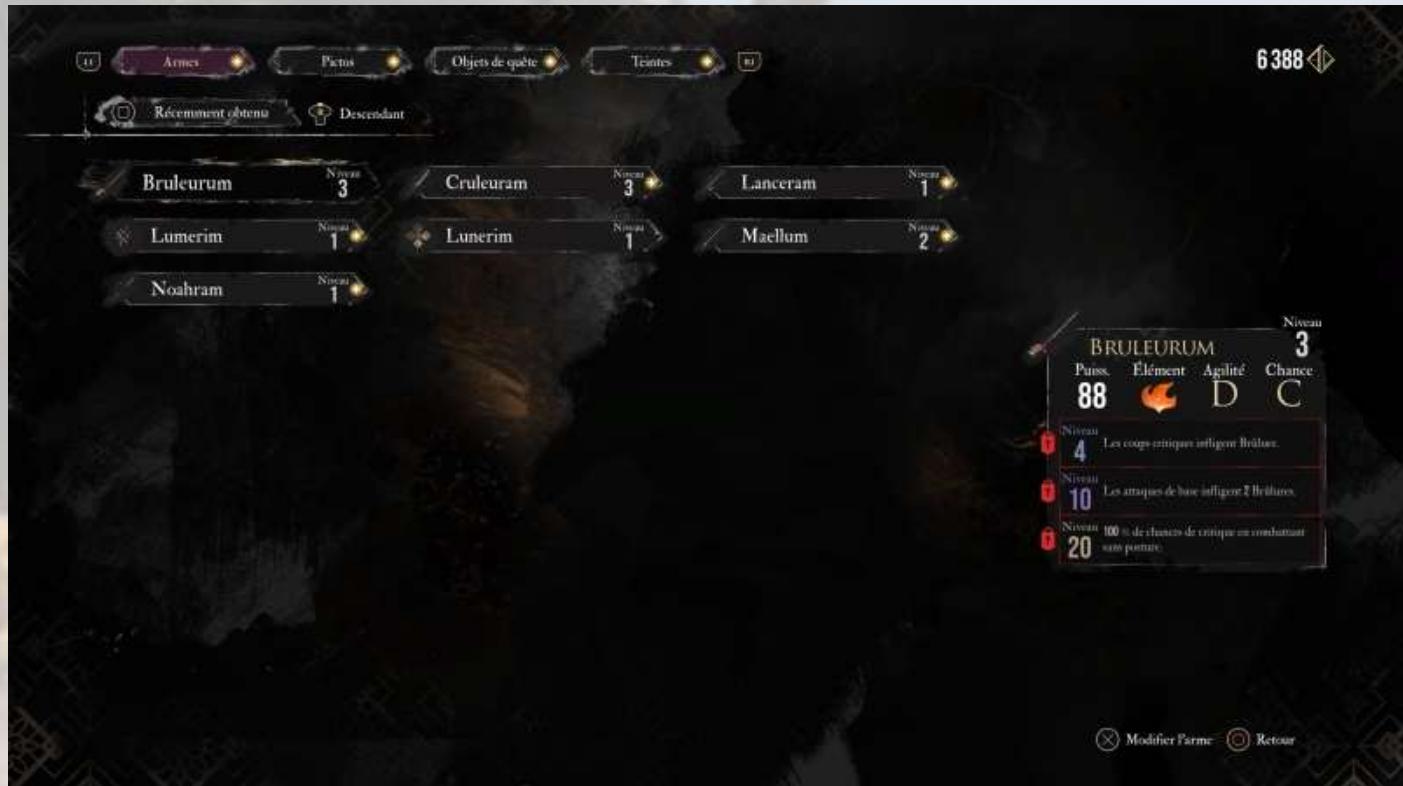


Ces pigments de Lune ont des *Affinités avec les éléments*, ce qui signifie que chaque ennemi réagit plus ou moins bien à leur utilisation lors d'une attaque :



8. Les armes

Pour voir vos armes, utilisez le *Menu de l'expédition* (bouton **Options**) puis *Inventaire* :



Pour sélectionner une arme, choisissez un personnage et cliquez sur le nom de l'arme actuellement équipée, ici Gustave utilise son épée Noahram niveau 1 :



Au cours de votre expédition, vous allez rencontrer à un moment un personnage qui vous permettra de faire progresser le niveau de vos armes (mais pas tout de suite...). Dans les copies d'écran ci-après, son nom a été masqué pour éviter le spoil :



ARMES

Les armes sont la principale source de puissance d'attaque.

Leurs effets passifs ne peuvent pas être appris comme des luminas, et ils ne fonctionnent que quand on est équipé de l'arme correspondante.

Les dégâts des armes varient également en fonction de certains attributs des personnages.

Par exemple, si une arme dépend de l'Agilité, cela signifie que, plus l'Agilité de son propriétaire est élevée, plus l'arme inflige de dégâts.

L'importance de cette variation de dégâts est définie par une lettre, allant de D à S.

Niveau	Puiss.	Élément	Défense	Chance
3	103	C	D	100
4	143	B	C	100

GUSTAVE

Niveau: 10 / 6000
Statut: 281 / 281

STATISTIQUES DE COMBAT

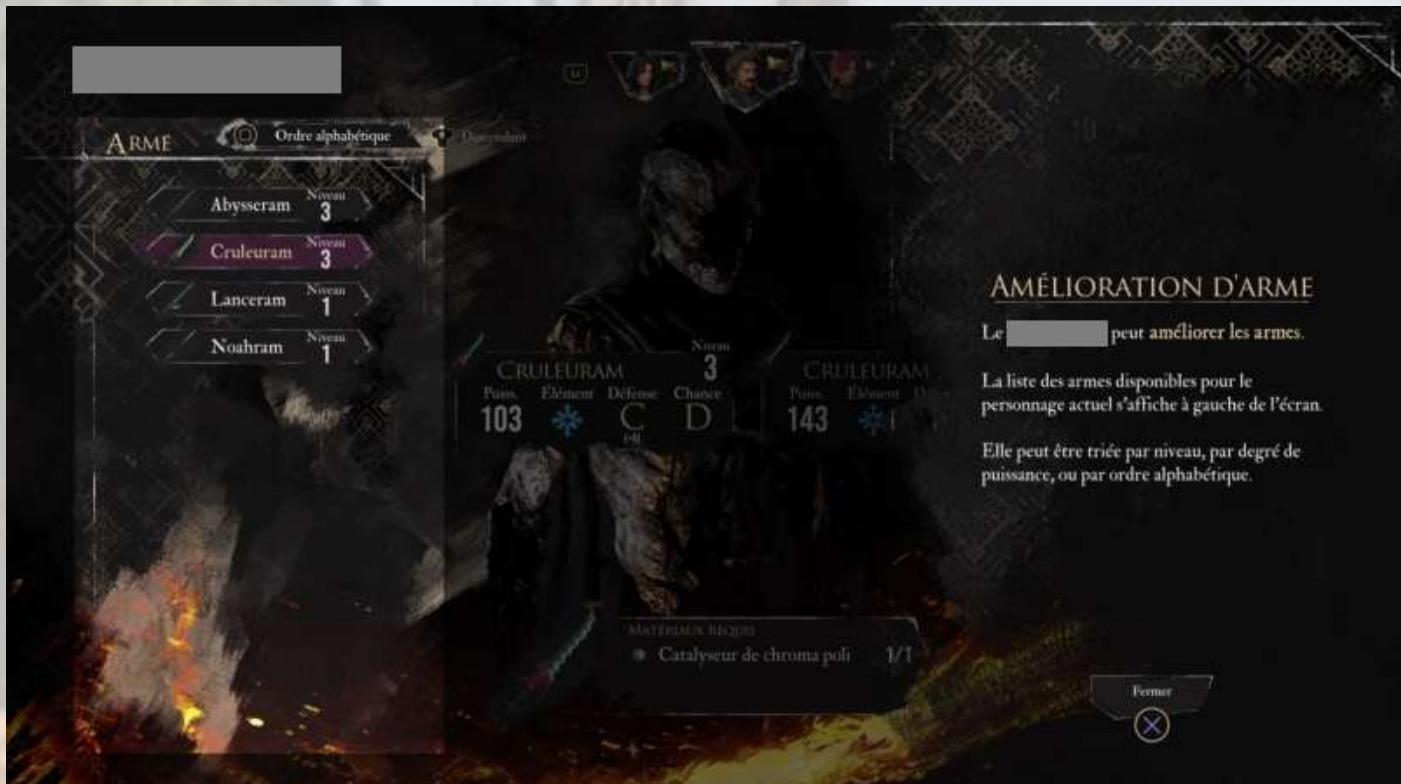
- Santé: 281 Vitesse: 257
- Dommages d'Attaque: 163 Classe d'Attaque: 17%
- Défense: 107

ATTRIBUTS

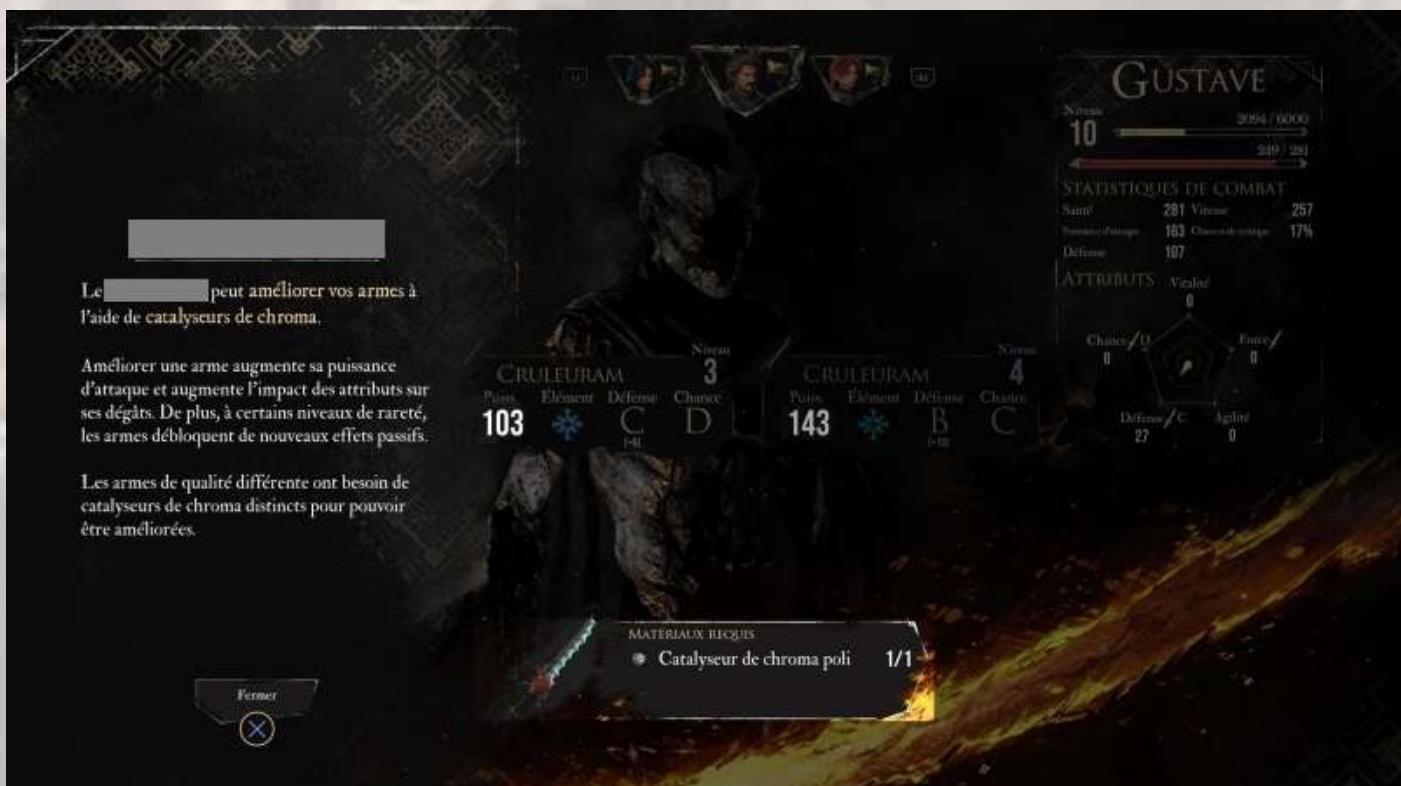
Attribut	Statut
Vitalité	II
Chaos	I
Forêt	II
Defense	C
Agilité	II

MATERIAUX REQUIS: Catalyste de chroma poli / 1

Fermer

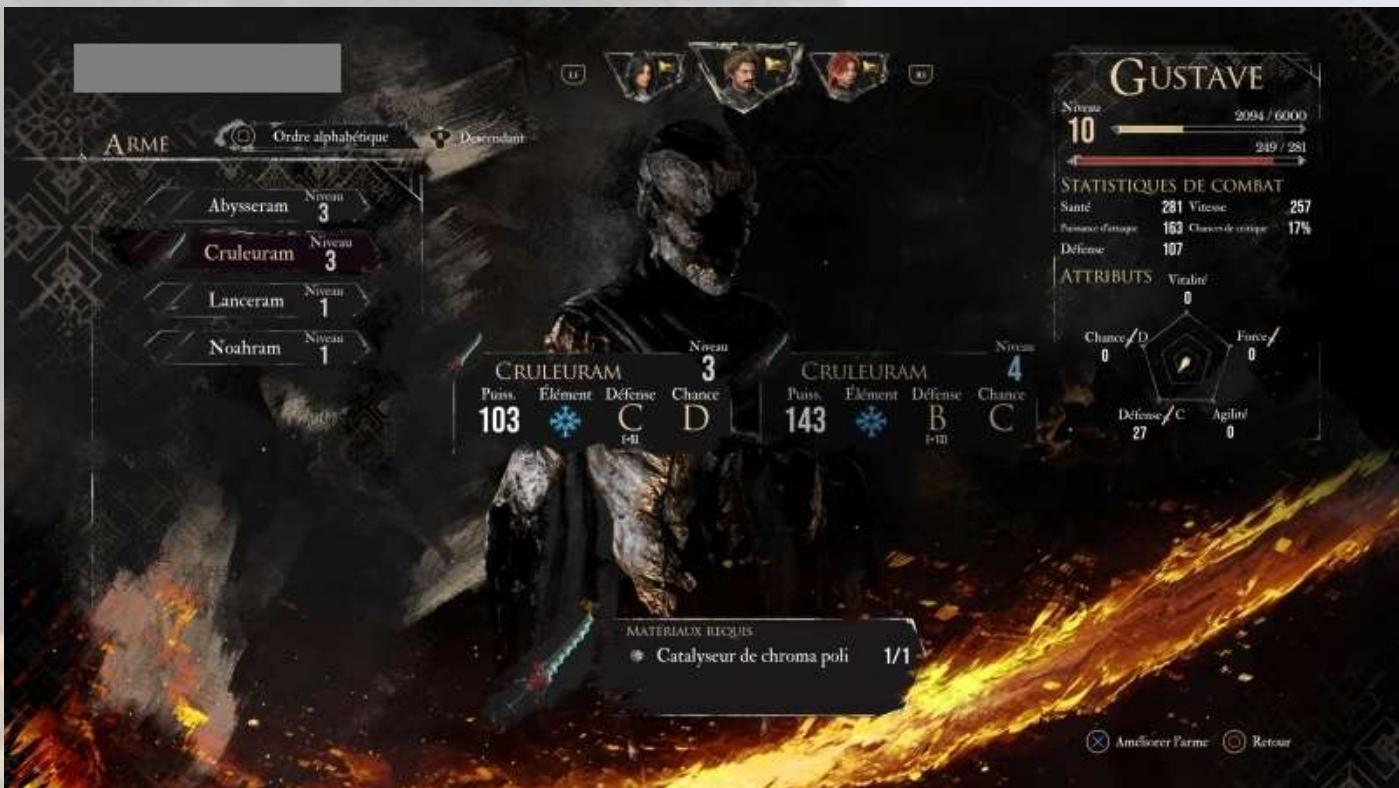


Les armes sont améliorables avec des points de *Catalyseur de Chroma* :



Bien remarquer que des armes de qualité différente ont besoin de *catalyseurs de Chroma* distincts pour être améliorées. Ici, votre épée *Crueuram* peut être améliorée de son niveau 103 au niveau 143 grâce au point de *Catalyseur de Chroma Poli* dont vous disposez et qui lui correspond pour l'upgrade.

Sélectionnez l'arme à upgrader, cliquez sur le bouton *Améliorer l'arme* et voilà :



Vous avez gagné un nouveau trophée :



Prochain niveau : 196.

On peut trouver des *Catalyseurs de Chroma* de trois façons :

- Lors de vos déplacements, il y en a de posés au sol ici ou là
- En tuant des ennemis, qui peuvent quelques fois en lâcher
- En les achetant chez les marchands



9. Les ennemis

Il y a trois types d'ennemis pouvant/devant être combattus :

- Les ennemis didactiques, destinés à l'entraînement. Ce sont Mäelle, Nicholas le Peintre, le Conservateur et le Mime du Prologue
- Les ennemis élémentaires
- Les Boss

On rappelle que tous les ennemis n'engagent pas obligatoirement un combat. Certains peuvent être évités en passant à côté.

Chaque ennemi a une méthode de combat unique appelée *Pattern* et dispose de *Faiblesses* à cibler pour le vaincre. Un *Pattern* est son comportement pour attaquer. Il est impératif de comprendre les *Patterns* des ennemis pour les vaincre car leur connaissance conditionne la réussite de vos attaques, esquives, parades et sauts.

Vos personnages attaquent les ennemis avec des *Éléments d'attaque*, qui sont au nombre de sept :

- Glace
- Clair
- Obscur
- Terre
- Feu
- Foudre
- Physique (c'est l'attaque de base avec votre arme équipée)

Un ennemi peut réagir de quatre façons à une attaque :

- Faiblesse : L'ennemi subit +50 % de dégâts
- Résistance : L'ennemi subit -50 % de dégâts
- Annulation : L'ennemi ne subit aucun dégât
- Absorption : L'ennemi se soigne au lieu de subir des dégâts

Un ennemi a des *points faibles* et peut s'équiper de *boucliers* pendant un combat.

Les points faibles sont soit indiqués par une marque en surbrillance, soit à découvrir au cours du combat.

Des boucliers apparaissent souvent au dessus de la barre de santé d'un ennemi et doivent être détruits (un bouclier retiré par coup donné) car ils bloquent les dégâts reçus par l'ennemi.

Autre chose à savoir, chaque ennemi peut lâcher une arme ou un *Picto amélioré* la première fois que vous gagnez un combat contre lui. Mais si vous vous reposez à un drapeau, tous les ennemis vont réapparaître mais ne lâcheront plus rien.

Pour la suite, l'auteur vous conseille la lecture du Guide du site **Monster Soluce⁷**, un *must*, converti par votre serviteur en un fichier PDF de 260 pages :

https://www.didiermorandi.com/lpdm/doc/COEx33_Guide_Monster_Soluce.pdf

Sources consultées pour compléter le présent document :

monster-soluce.com/jeux/clair-obscur-expedition-33

supersoluce.com/soluce/clair-obscur-expedition-33

jeuxvideo.com/wikis/soluce-astuces/1990390/guides-complets-de-clair-obscur-expedition-33.htm

actugaming.net/soluce-clair-obscur-expedition-33-guide-complet-723420/

millenium.org/games/game-1364/guides/guide-2081

store.steampowered.com/app/1903340/Clair_Obscur_Expedition_33

expedition33.wiki.fextralife.com/Expedition+33+Wiki

ign.com/wikis/clair-obscur-expedition-33/Walkthrough

⁷ <https://www.monster-soluce.com/jeux/clair-obscur-expedition-33/>