



Monster-Soluce

ÉNIGMES, BOSS, TROPHEES, PLUS RIEN NE PEUT VOUS ARRÊTER !

Clair Obscur: Expédition 33

ACTION-RPG, FANTAISIE

Mode de jeu : Solo

Durée de vie du jeu :

40h

Développeur(s) : Sandfall

Interactive

Éditeur : Kepler Interactive

Ce document est une conversion au format PDF des pages du site Web

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

Certaines données manquantes sur le site ont été ajoutées via ChatGPT.

Notes de versions

1.0	11 décembre 2025	Conversion à l'identique
1.1	12 décembre 2025	Relecture et correction des fautes d'orthographe et typographiques
1.2	13 décembre 2025	Déplacement du chapitre sur l'End Game en fin de doc.
1.3	14 décembre 2025	Ajout des textes manquants via ChatGPT. Amélioration de la table des matières (regroupements)
2.0-2	15 décembre 2025	Reformatage complet du document et ajout des chapitres Acte 2 et Acte 3 qui manquaient...

Dans un monde au bord de l'extinction, la Cité de Lumière résiste, dernier refuge d'une humanité vouée à l'effacement.

Chaque année, une entité mystérieuse surnommée la Peintresse s'éveille et inscrit un chiffre sur le Monolithe.

Ce chiffre désigne les personnes qui disparaîtront sans même pouvoir se battre pour rester en vie.

Demain, elle peindra le nombre 33.

Un nombre désormais brodé sur votre brassard et les autres membres de l'Expédition 33.

À travers des terres ravagées, vous devrez avancer, porteurs d'un espoir fragile, celui de briser cette spirale de mort.

Ce périple n'est pas qu'un combat contre le monde extérieur, c'est aussi un voyage intérieur, où chaque membre devra faire face à ses doutes et ses blessures.

Dans ce clair-obscur de tourment et d'espoir, chaque instant devient précieux.

Car demain viendra.

Et peut-être, avec lui... la fin ou le renouveau.

Mode de jeu : Solo

Durée de vie du jeu : 40h

Développeurs : Sandfall Interactive

Éditeur : Kepler Interactive

Plateformes : PC, PS5, Xbox.

Table des matières

Introduction	18
L'intrigue	18
Gameplay	18
Un monde vivant.....	18
Modes de difficulté	19
Changer de mode en cours de route.....	20
Quel mode de difficulté choisir ?	20
Trucs et astuces à savoir	21
Exploration & Carte du monde.....	21
Tous les objets, succès et scènes que l'on peut manquer	21
Dans le Prologue - Lumière	21
Dans le Prologue - Le Festival de l'Expédition	23
Dans l'acte 1	23
Dans l'acte 2	23
Dans l'acte 3	24
Prologue - Lumière	25
Une fleur et un duel.....	25
Retrouvailles et exploration.....	25
Une promesse à tenir.....	25
Entraînement et mise à l'épreuve.....	25
Curiosité indiscrète.....	26
Le marché aux fleurs et ses secrets.....	26
Le Mime mystérieux	26
Une poubelle pas si vide	27
Le départ.....	27
Le Festival de l'Expédition.....	27
Obtenir le premier Jeton : automatique.....	27
Récupérer l'uniforme pourpre de Gustave.....	27
Obtenir le deuxième Jeton : Le quiz d'Antoine	27
Récupérer le Journal des Apprentis.....	28
Obtenir le troisième Jeton : Le duel contre Maëlle.....	28
Échanger les trois jetons contre des Récompenses.....	28
Fin du Prologue.....	28
Acte 1 - Gustave	29

Les Vallons Fleuris	29
Entrée des Vallons Fleuris	29
Couloir des Clairières	30
Grande Clairière	30
Boss optionnel : Le Mime	31
Retour sur le chemin principal	31
Boss optionnel : Le Lancelier Chromatique	32
Poursuite de l'exploration & Journal	32
Camp d'expédition abandonné	33
Collecter les Couleurs de Lumina et la Résine	33
Compléter la quête de l'Amphorien	34
Combat de Boss : L'Évêque	34
Derniers secrets avant de partir	34
L'Océan Suspendu	35
Carte du Continent	35
Découverte du campement	35
La Sphère de Peinture	36
Le Manoir et ses premiers secrets	37
Retour dans l'Océan Suspendu	38
La Grotte de Corail	39
Rue de Lumière	40
Le Champ de fleurs et le combat contre Goblu	41
Le Sanctuaire Ancien	41
Boss optionnel : le Brûleur Chromatique	42
Combats à l'Arène Secrète des Gestrels	43
Défi du parcours d'obstacles à la plage des Gestrels	46
Journal de l'expédition 53	49
Le Manoir des Dessendre	51
Le Village des Gestrels	52
Accès	52
Exploration initiale	52
Recrutement de Sciel	52
L'arène du village	53
Quêtes annexes	53
Préparatifs avant de quitter le village	54
Sortie du village	54

Le Nid D'Esquié	54
Avant d'entrer	54
Entrée du Nid	54
Pont principal	55
Vers Esquié	55
Grotte de François	55
Après François	56
Campement	56
Sortie du Nid	56
Checklist des collectables	56
Les Falaises de Rochevague	56
Entrée de la zone	57
Retour zone précédente	57
Début de la section suivante	57
Temple de la Peintresse	58
Vieille Ferme	58
Vers l'Hexga blanc	58
Vagues de Basalte	59
Checklist des collectables	59
Acte 2 - Verso	61
Contexte narratif	61
Terres oubliées	61
Gare de Monoco	61
Vieille Lumière	61
Visages et Sirène	62
Monolithe	62
Lumière corrompue	62
Acte 3 - Maëlle	63
Contexte narratif	63
Camp et dialogues	63
Exploration libre du monde	63
Objectifs principaux optionnels avant Lumière	63
Lumière	64
Les Bosses clés de l'Acte 3	64
Échassier Chromatique	64
Boss de <i>Creation</i>	64

Boss Final	64
La Fin.....	64
Conseils avant d'entrer dans le donjon final	65
Les quêtes	66
Quête de Petit Bourgeon le Névron blanc	66
Quête des Gestrels Perdus	68
Comment démarrer la quête	69
Récompenses	69
Emplacement des neuf Gestrels perdus.....	70
Quête des Névrone blancs	75
1. Jar, le Névron Blanc des Vallons Fleuris	75
2. Démineur, le Névron Blanc de l'Océan Suspendu.....	76
3. Petit Bourgeon, le Névron Blanc à l'ouest du Sanctuaire Ancien	76
4. Hexga, le Névron Blanc des Falaises de Rochevague.....	78
5. Bénisseur, le Névron Blanc des Bois Pourpres	78
6. Troubadour, le Névron Blanc de la Carrière.....	78
7. Portier, le Névron Blanc des Ruines Ésotériques	79
8. Maîtresse Danseuse, le Névron Blanc du Glacier Ardent	79
9. Chalier, le Névron Blanc du Cimetière Flottant	80
10. Blanche, le Névron Blanc final de la Fontaine.....	80
Guide pour trouver les 33 morceaux de musique	81
Conseils pour la collecte des disques	81
Liste complète des 33 morceaux de musiques à trouver	81
Les disques récupérables pendant l'exploration (12)	84
Alicia's Birthday Party	84
Aline's Glasshouse	84
Honeymoon in Lumière	85
Le Grand Café de Lumière	85
Lights of the Past	85
Nocturne pour Lumière.....	85
Our Painted Family	85
Révérence.....	85
Rêveries dans Paris	85
Un 33 Décembre à Lumière.....	85
Les disques achetables chez des marchands (5)	86
Children of Lumière	86

Goblu	86
Lost Voice	86
Linen and Cotton.....	87
Robe de Jour	87
Les disques du Manoir des Dessendre (7).....	87
Alicia.....	87
Clea! Don't Pull Your Sister's Hair!.....	87
Forlorn	88
L'Amour d'une Mère	88
Nocturne pour un Masque de Tristesse.....	88
Renoir	88
Verso	88
Les disques liés aux personnages (4).....	88
Lune	88
Monoco.....	88
Sciel	89
Les disques des quêtes et défis (5)	89
Clea	89
Lumière	89
Endless Light.....	89
Our Drafts Collide.....	89
Until Next Life.....	89
Guide pour trouver tous les Journaux d'expédition.....	90
Récompenses associées	90
Liste des Journaux d'expédition	90
Détails sur l'obtention de tous les journaux d'expédition	94
Guide des tenues et coiffures	95
Gustave.....	95
Tenues de Gustave	95
Coiffures de Gustave.....	96
Récupérer les tenues de Gustave	96
Récupérer les coiffures de Gustave.....	98
Lune	100
Tenues de Lune.....	100
Coiffures de Lune	101
Récupérer les tenues de Lune.....	101

Récupérer les coiffures de Lune	102
Maëlle	103
Tenues de Maëlle.....	103
Coiffures de Maëlle	104
Récupérer les tenues de Maëlle.....	105
Récupérer les coiffures de Maëlle	105
Sciel	105
Tenues de Sciel	105
Coiffures de Sciel	106
Récupérer les tenues de Sciel.....	107
Récupérer les coiffures de Sciel	107
Verso	108
Tenues de Verso.....	108
Coiffures de Verso	109
Récupérer les tenues de Verso.....	109
Récupérer les coiffures de Verso	110
Monoco	112
Tenues de Monoco	112
Coiffures de Monoco	112
Récupérer les tenues de Monoco	113
Récupérer les coiffures de Monoco	114
Guide pour maîtriser le système de combat	117
Esquives, parades et sauts.....	117
Tirs et points faibles	118
Boucliers ennemis	118
Système de fracture	118
Pictos & Luminas.....	119
Contrôle et ordre de combat	119
Drapeaux d'expédition	119
Élixirs.....	119
Récupérer des Pieds de Névrons pour Monoco.....	120
Comment prendre l'initiative lors d'un combat	120
Capacités des héros.....	120
Guide des Altérations d'état	121
Liste des altérations d'état.....	121
Guide des Affinités élémentaires.....	123

Liste des éléments	123
Types d'affinités et leurs effets	123
Comment utiliser les affinités à votre avantage	123
Toutes les faiblesses et résistances élémentaires des ennemis	124
Faiblesses et résistances élémentaires par type d'ennemi	124
Guide des Pictos, Luminas et Lumicolors	132
Comprendre le système de Pictos et de Luminas	132
Où trouver de nouveaux Pictos	133
Comment fonctionnent les Luminas	133
A quoi servent les Points de Lumina	133
Attributs et amélioration des stats	135
Les cinq Attributs et leur utilité	135
Armes et Attributs : le duo gagnant	136
Comment améliorer ses Attributs	136
Réinitialiser ses choix avec le Renouveau	136
Les Personnages jouables	137
Gustave	138
Rôle en combat	138
Mécanique principale : la <i>Surcharge</i>	138
Limites et remarques	138
Compétences	139
Armes de Gustave	139
Lune	141
Rôle en combat	141
Mécanique principale : les <i>Pigments</i>	141
Limites et remarques	143
Compétences	143
Trivia / Anecdote	147
Armes de Lune	147
Déminerim	148
Lumérim	148
Troubadim	149
Maëlle	149
Rôle en combat	150
Mécanique principale : les <i>Postures</i>	150
Compétences	151

Armes de Maëlle	151
Médalum.....	152
Brûleurum.....	152
Barrier Breaker	152
Jarum	152
Tissenum	152
Sciel	152
Rôle en combat.....	153
Mécanique principale : <i>Les cartes Présage</i>	153
Conseils de build	155
Comment recruter Sciel.....	155
Limites et remarques	155
Compétences.....	156
Armes de Sciel.....	158
Scieleson	158
Hevason	158
Corderon	158
Gobluson	158
Lusteson.....	158
Martenon	158
Guleson	158
Moisson	158
Blizzon	158
Charnon	158
Verso	159
Rôle en combat.....	159
Mécanique principale : <i>La Perfection</i>	160
Conseils de builds et style de jeu	160
Comment recruter Verso	161
Compétences.....	161
Armes de Verso	162
Abyssoram	164
Blodam.....	165
Cadavreso.....	165
Chevalam	166
Confuso	167

Contorso.....	168
Cruleram.....	169
Danseso	170
Delaram	170
Démonam.....	171
Dualiso	172
Gaulteram.....	173
Glaceso	174
Lanceram.....	175
Liteso	176
Noahram	177
Sakaram.....	178
Seeram	179
Sireso	180
Songeso	181
Tireso.....	182
Verleso	183
Monoco	184
Rôle en combat.....	184
Mécanique principale : la Roue Bestiale.....	185
Arbre des compétences	185
Compétences Gradient	186
Armes de Monoco.....	187
Ballaro	187
Boucharo	187
Brumaro	187
Joiro	187
Monocaro.....	187
Nusaro	187
Sidaro	187
Limites et remarques	188
Armes recommandées.....	188
Builds recommandés.....	189
Débloquer toutes les compétences de Monoco.....	189
Fonctionnement des compétences de Monoco	189
Conseils pour compléter la collection	190

Liste des compétences de Monoco	190
Les Pictos	194
Picto Attaque améliorée.....	203
Picto Attaque fracturante	203
Picto Attaque fragilisante	203
Picto Brûlures critiques.....	203
Picto Danger protecteur	203
Picto Fracture énergisante	203
Picto Marque gratifiante	204
Picto Polyvalence.....	204
Picto Énergie mortelle II.....	204
Picto Insaisissable	204
Picto Teinte purificatrice	204
Picto Tirs brûlants	204
Picto Tirs marquants.....	205
Picto Visée améliorée	205
Les Luminas	206
Guide des Gestrels marchands : Emplacements, stocks et objets uniques	207
Alexcyclo	207
Appla	207
Blabary	207
Blakora.....	208
Blooraga	208
Bruler.....	209
Carnovi	209
Carrabi	209
Citrelo	210
Colaro	210
Cruler.....	210
Delsitra	210
Eesda.....	210
Eranjo	210
Ranasori	211
Grandis	211
Jerijeri.....	211
Jujubree	211

Jumeliba	211
Kasumi	211
Klaudiso	211
Lucaroparfé	212
Mandelgo	212
Noco	212
Papasso	212
Pearo	212
Pecha	213
Persik	213
Pinabby	213
Rederi	213
Rubiju	213
Sodasso	213
Strabami	213
Mandelgo	214
Les Catalyseurs de Chroma Parfaits	216
À quoi servent les Catalyseurs de Chroma Parfaits	216
Tous les emplacements des Catalyseurs de Chroma Parfaits	216
Le Manoir Volant	216
Ébauches de Renoir	216
Tour Infinie	217
Atelier de Peinture	217
Le Continent (Carte du monde)	217
Événement spécial – L'homme-poubelle	217
New Game +	217
Conseils d'utilisation	217
Zones et Récompenses des Piques de Peinture	217
Les Vallon fleuris	217
L'Océan Suspendu	218
Le continent - A côté du Petit Bourgeon	218
Le Sanctuaire Ancien	218
Le Village Gestral	218
Les Falaises de Rochevague	218
Le Continent Sud (avec la nage d'Esquié)	219
Le Continent Nord (avec la nage d'Esquié)	219

Sirène	219
L'Intérieur du Monolithe.....	219
Lumière	219
Les zones de vol d'Esquié (Acte 3)	220
Le Gratte-Ciel	220
Le Manoir Volant	220
La Tour Éternelle	220
Récompenses spéciales	220
Quelques conseils pour compléter la Tour Éternelle	221
Liste des niveaux et Récompenses	221
L'Arène Secrète des Gestrels	226
Principe des combats	227
Premier conseil	227
Ordre conseillé et récompenses	228
Le Cultiste Faucheur Chromatique	230
La Danseuse Chromatique	230
Le Troubadour Chromatique – Océan Suspendu.....	231
Les attaques du Troubadour Chromatique.....	231
Stratégie recommandée	231
Récompenses	232
Le Boss Brûleur Chromatique - Continent sud	233
Attaques du Brûleur Chromatique	233
Faiblesses et stratégie générale	233
Récompenses	234
La Maîtresse Danseuse - Névron blanc.....	235
Les Pétanks : Localisation, combat et récompenses	236
Localisation des Pétanks et Récompenses.....	236
Sanctuaire Ancien	236
Nid d'Esquié	236
Falaises de Rochevague.....	236
Terres Oubliées	236
Sirène - 1er Pétank	236
Sirène - 2e Pétank.....	237
Monolithe.....	237
L'Aspirante	237
Glaciers Ardent	237

Île des Yeux	237
Sanctuaire de la Nuit Éternelle	237
Manoir Flottant	237
Le Pétank Chromatique	237
Les Mimes : Localisation, combat et récompenses	239
Emplacement de tous les Mimes	239
1. Mime du Prologue – Lumière	240
2. Mime des Vallons Fleuris	240
3. Mime de l'Océan Suspendu	240
4. Mime du Sanctuaire Ancien	240
5. Mime dans le Nid d'Esquié	241
6. Mime de la Moisson Dorée	241
7. Mime de la Vieille Lumière	241
8 & 9. Les deux Mimes du Continent	241
10. Mime des Visages	241
11. Mime de Sirène	242
12. Mime du Monolithe	242
13. Mime du Glacier Ardent	242
14. Mime de l'Aspirante	242
15. Mime des Falaises Obscures	242
16. Mime du Manoir Suspendu	243
Le Boss Goblu - Océan Suspendu	244
Début du combat	244
Les fleurs de Goblu	244
Les attaques de Goblu	244
Stratégie conseillée	245
Récompenses obtenues	245
Guide des Jetons de Festival et des Récompenses du Prologue	246
Comment obtenir les trois jetons du Festival à Lumière ?	246
Quelles Récompenses échanger contre les jetons ?	246
A quoi sert l'étrange Picto	248
Comment utiliser l'Étrange Picto	248
Où trouver et comment utiliser la Vieille clé	249
Comment mettre la main sur l'Ancienne Clé pendant le Festival	249
Où et quand utiliser l'Ancienne Clé	249
Quête - Faut-il tuer ou épargner les Névrions blancs	250

Est-ce que tuer un Névron blanc change la progression du jeu.....	250
Quelle est la meilleure option : épargner ou tuer	250
Et si j'en ai tué plusieurs ?.....	250
Quand et où rencontrer Blanche	250
Toutes les fins de Clair Obscur : Expédition 33	251
Le choix final	251
Fin 1 : <i>Une vie à peindre</i> (Maëlle)	251
Fin 2 : <i>Une vie à aimer</i> (Verso).....	252
Quelle est la « meilleure » fin ?	252
Voir les deux fins.....	253
Traduction français-anglais des lieux, objets et personnages	254
Lieux.....	254
Objets	255
Pictos	255
Ennemis & monstres.....	255
Boss	255
Arme.....	255
Personnage	255

Introduction

Clair Obscur : Expédition 33 est un RPG au tour par tour qui intègre des mécaniques de jeu en temps réel développé par le studio français Sandfall Interactive, à l'ambiance poétique et sombre. Il s'inscrit dans un univers original mêlant art et mélancolie, dans un monde fantastique rappelant la France de la Belle Époque de la fin du XIXe siècle. Le jeu, publié par Kepler Interactive, est disponible sur Xbox Series X|S, PlayStation 5 et PC depuis le 24 avril 2025.

L'intrigue

L'histoire de **Clair Obscur : Expédition 33** se déroule dans un monde où une mystérieuse entité divine, appelée la Peintresse, efface chaque année un chiffre sur un gigantesque monolithe et avec lui, les personnes portant cet âge. Ainsi, à chaque anniversaire, des centaines de vies disparaissent. En cette 33e année, vous incarnez Gustave, un membre d'élite de l'Expédition 33 : un groupe d'aventuriers chargés de mettre fin à cette malédiction.

Le jeu mêle des thèmes existentiels à une quête intime et désespérée : comprendre qui est cette Peintresse, pourquoi elle efface le monde, et comment l'arrêter avant qu'il ne soit trop tard.

Gameplay

Clair Obscur : Expédition 33 est un RPG à la troisième personne, combinant phases d'exploration et combats au tour par tour dynamiques. Le système de combat repose sur une mécanique où vos capacités nécessitent précision et timing pour réussir des esquives ou maximiser les effets des attaques par le biais de QTE (Quick Time Event).

Vous progressez dans un monde semi-ouvert, riche en secrets et ruines à explorer. L'aventure vous mènera à travers des paysages éthérés et des cités en ruine. Chaque région est le reflet d'une émotion ou d'un souvenir du monde, ce qui rend chaque découverte profondément personnelle et narrative.

L'évolution du personnage repose sur un système de progression axé sur les Luminas, des effets passifs que vous devrez combiner pour renforcer la puissance de vos attaques, votre capacité à vous défendre, votre vitesse d'action et vos chances de critiques. Vous pourrez personnaliser les techniques de combat de Gustave et des personnages qui vous accompagnent, améliorer leurs statistiques, débloquer de nouveaux sorts, et former des liens avec les autres membres de l'expédition.

Un monde vivant

Le monde de *Clair Obscur* est marqué par le passage du temps, mais aussi par la peur collective de l'effacement. Vous rencontrerez des personnages marquants, chacun porteur d'un espoir brisé ou d'un dernier désir à accomplir. L'ambiance est portée par une bande-son envoûtante et une direction artistique peinte à la main, avec des paysages qui semblent tout droit sortis d'un tableau.

Modes de difficulté

Dans **Clair Obscur : Expédition 33**, l'équipe de Sandfall Interactive a pris soin de proposer **trois niveaux de difficulté** pour que chaque joueur, qu'il soit amateur de JRPG ou simple curieux, puisse vivre l'aventure à son rythme et surtout changer de mode à tout moment hors combat.

Mode	Idéal pour	Particularité
Histoire	Découvrir l'histoire sans stress	<p>Combats plus indulgents, timings élargis Les ennemis infligent moins de dégâts.</p> <p>Depuis le patch 1.3.0 :</p> <ul style="list-style-type: none"> · 40% de marge en plus dans les parades et les esquives · 40% de dégâts infligés en moins par les ennemis
Expédition	Jouer comme prévu par les développeurs	<p>Bonne dose de challenge équilibré. Les ennemis infligent des dégâts normaux.</p>
Expert	Maîtriser chaque combat	<p>Les ennemis sont redoutables. Timing de parade et d'esquive ainsi que la maîtrise des builds est essentiel.</p>



Changer de mode en cours de route

Peu importe votre choix initial, Expédition 33 vous laisse **libre de modifier la difficulté quand vous le souhaitez**, tant que vous n'êtes pas en plein combat. Il suffit de mettre le jeu en pause et d'aller dans le menu des paramètres pour ajuster votre expérience selon votre humeur ou votre progression.

Quel mode de difficulté choisir ?

Mode Histoire : place au scénario avant tout

Idéal pour celles et ceux qui veulent surtout savourer la narration et l'univers sans se soucier de mourir au moindre faux pas.

Qu'est-ce que ça change ?

- Les ennemis infligent beaucoup moins de dégâts.
- Les fenêtres de timing pour esquiver ou parer sont nettement plus larges — et depuis la mise à jour 1.3.0, ces marges de manœuvre ont encore été élargies de **40 %**.
- Les dégâts reçus ont également été réduits de **40 % supplémentaires**, rendant l'expérience encore plus confortable pour se concentrer sur l'histoire et l'exploration.

Mode Expédition : l'aventure équilibrée

C'est le mode **standard**, calibré pour offrir une dose de challenge juste ce qu'il faut, tout en restant accessible. Parfait pour les joueurs qui veulent un JRPG exigeant mais sans excès, avec des mécaniques de tour par tour modernes et dynamiques.

Qu'est-ce que ça change ?

- Les ennemis infligent des dégâts **normaux**.
- Les esquives et parades deviennent une partie intégrante du gameplay. Savoir bien les utiliser fera souvent la différence dans les affrontements plus corsés.
- Une bonne gestion de vos Attributs et une exploration régulière des quêtes annexes vous aideront à garder un bon rythme sans trop de blocages.

Mode Expert : pour les vétérans du genre

Réservé aux joueurs aguerris, qui aiment optimiser chaque combat et repousser leurs réflexes au maximum : amateurs de **builds pointus**, d'esquives millimétrées et de parades parfaitement *timées*, vous êtes chez vous !

Qu'est-ce que ça change ?

- Les ennemis infligent **beaucoup plus de dégâts** que dans les autres modes.
- Vous devrez maîtriser les techniques défensives pour survivre. Un timing précis pour bloquer ou esquiver est indispensable.
- Une planification soignée de vos compétences, équipements et répartitions de points devient capitale, surtout contre les Boss les plus coriaces.

Trucs et astuces à savoir

Exploration & Carte du monde

Quand vous traversez la carte du monde ou les zones d'exploration, prenez toujours le temps d'affronter au moins une fois chaque groupe d'ennemis qui s'y trouve. Ces combats uniques sont l'occasion d'obtenir **de nouvelles armes** ou des **Pictos améliorés** pour vos personnages. Chaque groupe ne lâche ces objets qu'une seule fois, mais vous pouvez tout de même les combattre à nouveau par la suite (après un repos à un drapeau ou à un camp) si vous le souhaitez.

Tous les objets, succès et scènes que l'on peut manquer

Clair Obscur : Expédition 33 regorge de petits détails, de clins d'œil et d'événements uniques qui peuvent facilement passer inaperçus lors d'une première partie. Certains objets, scènes ou succès ne peuvent être récupérés qu'à un moment précis de l'aventure et deviennent définitivement inaccessibles une fois certaines étapes franchies (sauf à relancer une partie ou à utiliser une sauvegarde bien placée).

Ce guide a pour but de vous signaler **tout ce que vous pourriez manquer**, depuis le tout début du jeu jusqu'aux derniers actes. Qu'il s'agisse de dialogues cachés, de PNJ à rencontrer, d'objets clés ou de succès spécifiques, vous trouverez ici une liste claire pour ne rien oublier et profiter pleinement de chaque recoin de l'univers de Clair Obscur.

- [Prologue - Objets et scènes que l'on peut manquer](#)
- [Le Festival de l'Expédition \(après le Gommage\)](#)
- [Acte 1 - Objets et scènes que l'on peut manquer](#)
- [Acte 2 - Objets et scènes que l'on peut manquer](#)
- [Acte 3 - Objets et scènes que l'on peut manquer](#)

Astuce

Prenez le temps d'explorer, de parler à tout le monde, et gardez ce guide à portée de main pour éviter les mauvaises surprises !

Dans le Prologue - Lumière

Avant d'accéder pleinement au Continent principal, le prologue sert surtout à poser l'univers et introduire les personnages. Voici un récapitulatif des éléments que vous pourriez manquer si vous ne faites pas attention.

Mobilier laissé en don

Sur la grande place circulaire où vous rencontrez Sophie pour la première fois, examinez les meubles abandonnés par ceux qui s'apprêtent à subir le Gommage.

Récompense : x1 Lumicolor

Richard et Jules

Sur le chemin vers le port, vous croiserez Richard, le maître couturier de Sophie, vêtu de rouge vif et orné de fleurs. Impossible de le rater. Pensez à lui parler pour obtenir une petite tenue pourpre spéciale pour Gustave. Une fois cette tenue en votre possession vous devrez discuter avec Jules, son fils, posté près des quais lors du festival de l'expédition.

Récompense : Tenue pourpre Expédition 33 pour Gustave

Éloïse et le ballon

Derrière Richard, sur le même chemin, se trouve Éloïse. Échangez quelques mots avec elle puis utilisez Gustave pour faire éclater le ballon d'un seul coup : cela sert de mini-tutoriel pour comprendre la mécanique de Surcharge de Gustave.

Récompense : x1 Lumicolor

Les « Jouisseurs de la Vie »

Non loin d'Éloïse, se trouve un bâtiment dont vous pouvez vous rapprocher pour entendre un couple décidé à profiter de leurs derniers instants avant le gommage. Frappez à la porte **33 fois** (clin d'œil oblige !) pour déclencher une réaction amusante.

Récompense : x1 Lumicolor

Nicholas le Peintre

En poursuivant votre route vers le port, vous croiserez Nicholas, un peintre solitaire. Défiez-le en duel avec Sophie : cela sert de tutoriel pour apprendre à esquiver. À l'issue du combat, vous recevrez un Renouveau (utilisé pour réinitialiser vos stats).

Récompense : x1 Renouveau

L'Homme-Poubelle

Non loin de Nicholas, cherchez une poubelle discrète sur sa droite, par laquelle on peut voir de la lumière en sortir. Interagissez plusieurs fois avec elle jusqu'à ce qu'un homme vous demande de le laisser tranquille. Il vous offrira en échange un Catalyseur de chroma.

Récompense : Catalyseur de chroma

Le Mime

Près de la zone portuaire, dirigez-vous sur la droite pour trouver une petite scène où des artistes se produisent. Observez attentivement sur la droite de la scène pour y trouver un Mime endormi. Le battre débloque un **Succès que l'on peut manquer** (« [Une rencontre insolite](#) ») ainsi qu'un **Disque Lumière**, nécessaire pour le trophée « Collectionneur » (trouver les 33 disques du jeu).

Dans le Prologue - Le Festival de l'Expédition

Avant votre départ vers le Continent, participez au Festival de l'Expédition : trois stands vous permettront d'échanger des jetons contre des Récompenses.

Récompenses : Un Picto étrange, Une nouvelle coupe de cheveux (« Chignon ») pour Gustave et Une vieille clé (*Old Key*); Si vous ne pouvez choisir qu'un seul objet, **privilégiez la vieille clé**, indispensable pour débloquer un accès spécial plus tard afin de récupérer tous les journaux d'expédition.

Dans l'acte 1

Marchand itinérant (Noco)

Après avoir retrouvé Maëlle, vous ferez la rencontre d'un marchand Gestral du nom de **Noco**. Il finira par ne plus être disponible dès l'acte 2, alors profitez-en pour acheter tout ce qui vous intéresse avant qu'il ne soit trop tard (le plus tôt étant le mieux).

Récompense : Coupe « court » de Maëlle, Luminas et catalyseurs de chroma.

Arme unique de Maëlle

Dans le **Village Gestral**, parlez à la cheffe **Golgra** puis remportez le tournoi avec **Maëlle** pour obtenir l'arme rare **Médalum** (qui améliore notamment l'état *Virtuose* et booste les dégâts de Brûlure). Vous pouvez aussi gagner le combat avec un autre membre du groupe, mais vous n'aurez qu'une version moins intéressante de leurs armes car vous les trouverez dans des versions améliorées plus tard.

Si vous ratez cette opportunité, il est encore possible de récupérer l'arme plus tard en affrontant Golgra directement... mais ce combat est bien plus corsé et se situe généralement en fin de jeu.

Récompense : Arme unique pour Maëlle

La quête du Sakapatate Suprême

Dans le même village, à l'ouest, retrouvez **Karatom** (vu pour la première fois dans le Sanctuaire Ancien). Pour l'aider, vous allez devoir récupérer un **Champignon** dans l'Antre d'Esquié (près du Mime). Rapportez-le pour déclencher un duel contre le **Sakapatate Suprême** ! Une fois vaincu, vous obtiendrez 3 Catalyseurs Chroma Polis et la tenue **Pure** pour Gustave.

Attention : cette quête expire après l'Acte 1 !

Récompense : Tenue Pure pour Gustave

Dans l'acte 2

Armes exclusives sur l'île aux visages

Sur l'**Île aux Visages**, certaines armes spécifiques pour Maëlle (*Clierum*), Lune (*Chapelim*) et Monoco (*Boucharo*) se récupèrent dans les zones secondaires : **Vallée de la Joie**, **Vallée de la**

Colère et Vallée de la Tristesse. Explorez-les et battez les Masques avant de vaincre l'**Axon**, sinon ces combats (et donc ces armes) deviennent inaccessibles.

Récompense : Armes exclusives pour Maëlle, Lune et Monoco.

Scène de camp optionnelle

Après avoir battu le premier **Axon**, retournez parler aux membres de l'expédition autour du feu de camp. Vous devrez sélectionner l'option de dialogue "discutez avec les autres membres". Une scène avec Verso, Maëlle et Esquié au piano se déclenche et vous donnera l'enregistrement **Lettre à Maëlle**. Ne la manquez pas !

Récompense : aucune.

Scène cachée près du Monolithe

Quand vous aurez débloqué les pouvoirs nécessaires avec Esquié, tentez de rejoindre le Monolithe. Vous assisterez à une petite scène où les membres de l'Expédition s'essaient à traverser la barrière.

Récompense : Une cinématique unique.

Dans l'acte 3

Niveau de relation de Maëlle

Une fois la quête personnelle de Maëlle terminée et son niveau de relation monté à 6, faites bien attention : **ne lui mentez pas**, sinon vous verrouillez définitivement le succès lié à son histoire. Récompense : possibilité d'atteindre le niveau d'affinité 7 avec Maëlle et donc de débloquer le succès « Maëlle ».

Un Névron prêt à tout quitter

Dans le **Cimetière Flottant**, vous retrouverez un Névron pacifique. Après l'avoir combattu, il vous demandera de l'achever. Si vous acceptez, vous obtenez un Picto unique appliquant *Surpuissance* pendant 3 tours au début de chaque combat. Si vous refusez de l'achever, cet objet n'est plus récupérable.

Récompense : Picto Surpuissance Auto

Le retour du Poubelle-Man

Si vous avez discuté avec l'homme-poubelle au Prologue, repassez lui parler à **Lumière** : il vous remettra un **Catalyseur de Chroma Parfait**, ressource précieuse car en nombre limitée dans une partie. Si vous l'avez ignoré au début, rien ne se passera.

Récompense : Catalyseur de Chroma Parfait

Prologue - Lumière

La journée débute à **Lumière**, baignée par les festivités du Gommage. Le calme apparent masque une tension sous-jacente : une expédition se prépare, et Gustave, le protagoniste, s'apprête à renouer avec son passé. Votre aventure commence ici.

Grâce à cette section de notre soluce **Clair Obscur : Expédition 33**, vous découvrirez l'intégralité des éléments liés au Prologue de l'aventure. Rien n'a été laissé de côté : le cheminement complet, les combats clés, les objets à récupérer, ainsi que toutes les interactions importantes vous y sont détaillés pas à pas.

Une fleur et un duel

Dès les premiers pas, récupérez **une rose** déposée sur un banc. Ce geste s'adresse à Sophie, une amie que Gustave n'a pas revue depuis quatre ans. Ensuite, suivez **Maëlle**, qui vous entraîne sur les toits de la ville. Elle vous initie rapidement à l'usage **des fixations de grappin** — suivez les commandes à l'écran pour franchir les premiers obstacles.

En progressant, Maëlle vous propose un duel amical. C'est l'occasion d'apprendre les bases du système de combat du jeu : la roue d'action, la gestion de l'AP, l'ordre d'attaque, mais aussi l'art d'esquiver et de parer. **Utilisez les assauts Lumière de Gustave pour accumuler de l'énergie et déclencher une surcharge, infligeant ainsi d'importants dégâts.** Peu importe l'issue du combat, vous obtenez votre premier **Lumicolor**, une ressource d'amélioration essentielle.

Retrouvailles et exploration

Une fois le tutoriel terminé, continuez à suivre Maëlle jusqu'à ce qu'elle s'arrête près **d'une corde lumineuse**. Utilisez-la pour descendre dans les rues, au pied d'un grand arbre rouge et blanc. Là vous attend **Sophie**. La rencontre est teintée d'émotion : les deux amis échangent quelques mots, et la tension de leur éloignement se fait sentir.

Prenez le temps d'explorer les environs. Derrière un vieux phonographe, **ramassez quelques Chroma** (la monnaie du jeu). Discutez avec les habitants du quartier, observez la ville en ruines et la présence d'une fontaine abandonnée. Discutez avec Marie, puis prenez sur la gauche pour récupérer **une Lumicolor** au sol.

Une promesse à tenir

En traversant la place, vous croiserez un homme vêtu d'un long manteau rouge : il s'agit de **Richard**, ancien professeur de couture de Sophie. Il vous confie un uniforme destiné à son fils, Jules, qu'il souhaite voir partir en paix malgré une récente dispute. Cette requête marque le début de la quête secondaire « L'uniforme de Jules ».

Entraînement et mise à l'épreuve

Plus loin, vous ferez la rencontre d'**Éloïse**, postée près d'une estrade aux couleurs de l'expédition. Elle vous met au défi de démontrer votre force en détruisant un punching-ball d'un seul coup.

Chargez votre surcharge au maximum¹ et libérez toute votre puissance pour impressionner Éloïse. En récompense, elle vous remet un autre **Lumicolor**.

Curiosité indiscrète

Poursuivez votre exploration en longeant la rue sur la gauche jusqu'au bâtiment aux auvents bleus. Montez les marches et approchez-vous de la porte. En tendant l'oreille, vous surprendrez une conversation assez... intime entre deux habitants profitant pleinement de leurs derniers instants. Si vous insistez en écoutant leur échange pas moins de 33 fois, ils finiront par vous remarquer et, gênés, vous offriront une Lumicolor pour vous convaincre de partir.

Reprenez ensuite votre route en traversant le marché aux fleurs. Un peu plus loin, Sophie attirera votre attention sur **Lune**, installée sur la droite, en train de jouer de la guitare.

Le marché aux fleurs et ses secrets

Poursuivez votre route vers **le marché aux fleurs**. Sur la gauche, vous trouverez un peintre, **Nicolas**, face à une toile vierge. **Il vous demande de l'aider à retrouver l'inspiration**. Pour ce faire, participez à un mini-jeu d'esquive : Sophie vous attaque, et vous devez éviter ses assauts à trois reprises². Une fois l'exercice réussi, Nicolas vous offre un **Renouveau**, un objet d'amélioration³.

Le Mime mystérieux

En quittant le marché, vous retrouverez Maëlle près d'une autre fontaine. Partez sur la droite jusqu'à une scène de rue où des danseuses performent. Dans un recoin sombre à proximité, vous apercevrez un étrange personnage immobile — **un Mime**.

Ce combat est facultatif mais particulièrement instructif. Tout d'abord le Mime commence par se protéger avec un mur défensif, diminuant les dégâts reçus. Pour briser cette barrière, utilisez les assauts de Gustave pour faire grimper la jauge de surcharge. Une fois au niveau max de sa charge, utilisez l'attaque à son plein potentiel pour lui porter le coup final. Mais le Mime ne se laisse pas abattre facilement : il dispose de deux enchaînements redoutables qu'il vaut mieux anticiper.

- **Combo Main à Main** : une série de trois coups rapides, composée de deux gifles suivies d'un coup de tête brutal.
- **Combo Étrange** : un enchaînement de quatre frappes, réalisées avec un marteau invisible. L'attaque est divisée en deux séries de deux coups rapides, attention au rythme irrégulier.

Ces attaques infligent de lourds dégâts si vous ne parez ou n'esquivez pas au bon moment.

¹ En attaquant dix fois, la surcharge sera au maximum et la 11e attaque, avec *Surcharge*, fera exploser le ballon (toutes les notes sont de l'auteur du présent PDF).

² Pour éviter de vous énerver, sachez que la 3e attaque n'est pas la même que les deux premières, il faut parer plus tôt.

³ Un *Renouveau* permet, à un drapeau, de remettre à zéro les points d'*Attributs* pour reconstruire un nouveau build pour vos personnages.

Gardez votre sang-froid et apprenez à lire les mouvements du Mime pour contrer efficacement ses assauts.

En cas de victoire, vous recevez le **Disque : Lumière, ainsi qu'un trophée rare**. Ce succès compte également pour un autre trophée potentiellement que l'on peut manquer, celui qui vous demande de **trouver les 33 morceaux de musique** disséminés dans l'aventure : le succès **Connisseur**.

Une poubelle pas si vide

Avant de partir, une poubelle demande à être examinée si vous revenez sur vos pas, à proximité de Nicholas l'artiste peintre. En interagissant plusieurs fois avec, vous découvrirez un homme s'y cachant depuis des mois pour échapper au Gommage. En échange de votre silence, il vous remet **un Catalyseur de Chroma**.

Le départ

Prenez le temps d'échanger avec quelques PNJ restants si vous le souhaitez, puis dirigez-vous vers le port, au sud. C'est là que se conclut ce prologue. Gustave s'apprête à dire au revoir à Sophie, et à se jeter dans une aventure où chaque instant comptera.

Le Festival de l'Expédition

Pendant le chapitre **Le Festival de l'Expédition**, vous avez l'occasion de récupérer une tenue unique pour Gustave. Vous pourrez également récupérer **trois Jetons du Festival**, nécessaires pour obtenir toutes les Récompenses exclusives de cette section. Vous découvrirez dans cette section du guide comment les obtenir, et à qui les remettre.

Obtenir le premier Jeton : automatique

Le premier jeton est automatiquement obtenu lors de la cinématique d'introduction du Festival de l'Expédition.

Récupérer l'uniforme pourpre de Gustave

Après la cinématique avec Sophie, dirigez-vous vers les escaliers et approchez-vous du jeune garçon en manteau rouge : **Jules**. C'est le fils du tailleur Richard, et il insiste pour que Gustave garde l'uniforme que son père lui a préparé. Cela débloque la **tenue "Uniforme Pourpre"** pour Gustave, votre première tenue alternative.

Obtenir le deuxième Jeton : Le quiz d'Antoine

Juste à côté de Jules, vous trouverez **Antoine**, un homme chauve occupé à discuter près d'une table. Il vous propose un petit quiz. Répondez correctement à ses trois questions pour obtenir un **Jeton du Festival** :

- Quand a eu lieu la Fracture ?
⇒ **Il y a 67 ans**
- Quelle a été la première expédition à partir pour le Continent ?
⇒ **L'Expédition Zéro**
- *Qu'est-ce qu'une Lumina ?*

⇒ Une capacité qu'on internalise après avoir utilisé un Picto plusieurs fois au combat

Notez qu'il s'agit du deuxième jeton, le premier étant automatiquement obtenu lors de la cinématique d'introduction du Festival de l'Expédition.

Récupérer le Journal des Apprentis

Au fond de la zone, allez discuter avec [les apprentis de Gustave](#) pour obtenir le [Journal des Apprentis](#), un petit objet de *lore* utile pour enrichir votre compréhension de l'univers du jeu.

Obtenir le troisième Jeton : Le duel contre Maëlle

Rendez-vous ensuite sur les quais pour retrouver [Maëlle](#), que vous aviez affrontée plus tôt dans le prologue. Elle vous propose une revanche. **Gagnez le duel** pour obtenir **le troisième et dernier Jeton du Festival**. Si vous perdez, pas d'inquiétude : vous pouvez recommencer le combat autant de fois que nécessaire.

Échanger les trois jetons contre des Récompenses

Avec **les trois jetons en poche** (celui reçu d'office, celui gagné via le quiz, et celui du duel), vous pouvez désormais les échanger contre trois objets uniques auprès des marchands situés à proximité :

- [Tom](#) ([tente au toit vert](#)) vous remet un **Étrange Picto**, une compétence instable à tester en combat. Au début, l'étrange Picto est ajouté à votre inventaire dans la section Objet de quête.
- [Amandine](#) ([tente au toit rouge](#)) vous offre la **Coupe "Chignon"**, une coiffure alternative pour Gustave.
- [Colette](#) ([tente au toit bleu](#)) vous donne la [Vieille Clé](#), un objet clé pour accéder à une zone ou un secret plus tard dans le jeu.

💡 Conseil et information à savoir pour le New Game+

Si vous prévoyez de refaire le jeu en *New Game+*, vous pouvez conserver des Jetons pour acheter des armes spéciales à la boulangerie lors d'une future partie. Toutefois, **la Vieille Clé est indispensable** pour débloquer un trophée, il est donc vivement conseillé de l'obtenir dès votre première run.

Fin du Prologue

Une fois les échanges terminés, allez parler à [Emma](#), la sœur de Gustave, qui vous attend au bas des escaliers. Acceptez d'écouter son discours pour assister à la scène de clôture du festival. **L'Expédition 33** démarre enfin, marquant le début réel de votre aventure sur le continent. Succès « Partir pour l'expédition »

Vous débloquez automatiquement ce succès à la fin du Prologue.

Acte 1 - Gustave

Les Vallons Fleuris

Entrée des Vallons Fleuris

Votre périple débute dans le cadre apaisant, mais trompeur, des Vallons Fleuris. Après une scène d'introduction mouvementée, Gustave se réveille seul près d'une cascade. Avant même de vous lancer à la recherche de survivants, tournez-vous et fouillez le pied de la cascade pour dénicher 180 unités de Chroma.

Reprenez ensuite la piste à travers le vallon. Une infobulle apparaîtra pour vous présenter le **Statut de l'Expédition**, votre interface principale pour surveiller l'objectif en cours, le nom de la zone actuelle, gérer votre santé grâce aux Élixirs de Chroma, et consulter la boussole. Pensez à utiliser ces élixirs pour soigner votre groupe si vous n'avez pas l'occasion de vous reposer au camp ou à un drapeau d'expédition.

Continuez d'avancer jusqu'à tomber sur une clairière où une première escarmouche vous attend avec **un Lancelier**. Ce combat vous initie à la **visée libre** : utilisez LT/L2 pour cibler le point faible de l'adversaire (le globe lumineux bleuté au niveau de sa tête), afin d'infliger de lourds dégâts d'un coup précis.

Une fois l'ennemi vaincu, avancez jusqu'à atteindre un gouffre. Utilisez le **grappin** pour traverser. Plus loin, utilisez les prises dans la paroi pour grimper à main nue et progressez dans le canyon où vous découvrirez de nombreux expéditionnaires tombés au combat. Entrez dans la grotte à l'avant pour déclencher une nouvelle cinématique.

Suite à la discussion avec **Lune**, une confrontation démarre contre un imposant Névron : **un Portier**. Lors de ce duel, Lune se joint à votre groupe. Vous apprendrez à exploiter ses **Pigments élémentaires**.

Infos sur le gameplay

Les compétences de Lune génèrent des pigments (Glace, Lumière, Feu) qu'elle peut consommer pour booster ses attaques. Par exemple, utilisez **Lance de Glace** pour créer un pigment de Glace et un pigment Clair, puis enchaînez avec **Immolation** pour transformer la Glace en Feu et infliger davantage de dégâts.

Surveillez également **les affinités élémentaires** pour exploiter les faiblesses ennemis (+50% de dégâts) ou éviter leurs résistances.

Une fois le Portier éliminé, vous recevez votre premier **Picto** : « **Insaisissable** ». Équipez-le immédiatement, de préférence sur Gustave, pour bénéficier de bonus passifs appelés **Luminas**⁴.

⁴ Uniquement après le 4e combat gagné avec le même Picto équipé.

📘 Infos sur le gameplay

Notez qu'après quatre combats, les bonus passifs des Pictos peuvent être conservés définitivement en dépensant des Points de Lumina.

Poursuivez votre route pour sortir de la grotte et rejoindre votre premier **Drapeau d'Expédition** dans le **Couloir des Clairières**. Profitez-en pour :

- vous reposer et ainsi récupérer vos points de vie et vos Élixirs de Chroma
- Dépenser vos **Points d'Attributs et de Compétences** pour améliorer vos personnages
- Sauvegarder et utiliser le voyage rapide plus tard (automatique)

📘 Infos sur le gameplay

Se reposer fait réapparaître les ennemis déjà vaincus.

Couloir des Clairières

Après le drapeau, engagez **le lancier** qui vous bloque le chemin. Il se trouve qu'il s'agit en réalité d'un duo d'ennemi. Tirez parti de votre attaque préventive (RB/R1) pour gagner l'initiative à l'engagement du combat. Une fois battus, Gustave obtient une nouvelle arme : **Lanceram**. Prenez un instant pour vous en équiper.

Sur la droite, repérez un sentier secondaire, au bout duquel vous trouverez **180 chromas** au milieu des caisses.

Revenez sur le chemin principal, et à quelques pas devant vous, repérez les plaques rougeâtres sur la paroi, avec une lueur visible sur la droite. Au fond du cul-de-sac, ramassez le **Picto « Brûlures Critiques »**, parfait pour renforcer les dégâts de Lune.

Continuez d'avancez jusqu'à devoir affronter un nouveau **groupe de lanciers**. Une fois le combat terminé, tournez à gauche avant le lampadaire, pour monter le sentier et y dénicher **180 unités de chroma** supplémentaire.

Avancez ensuite jusqu'à la **maison abandonnée**. Récupérez un **Catalyseur de chroma** en regardant sur votre droite après être entré dans la bâtisse. Montez à l'étage via la rampe de fortune.

Grimpez à la corde pour atteindre un niveau supérieur. Descendez la rampe de l'autre côté pour découvrir un **Éclat de Teinte Énergisante** caché sous la pente. Sortez par le trou béant dans le mur de la maison pour récolter **360 Chroma** supplémentaires.

Refaites le chemin initial jusqu'à arriver à l'étage, mais cette fois-ci sortez de la maison. Vous pouvez à présent descendre jusqu'au **Drapeau d'Expédition : Grande Clairière** au bas de la pente. Activez le Drapeau d'expédition pour soigner l'équipe, dépenser vos points de compétence et améliorer votre équipement.

Grande Clairière

A partir du drapeau, deux chemins sont envisageables. Celui de droite vous permet de progresser

dans l'histoire principale, c'est donc **le chemin de gauche que nous allons prendre pour y trouver des ressources et un Boss optionnel !**

Sur le chemin menant à gauche, ramassez plusieurs **Chroma** cachés : au bord du précipice en longeant sur votre droite : **Chroma x180** et contre la pente rocheuse près de la maison abandonnée : **Chroma x180**

Avancez dans cette zone en prenant soin de prendre l'initiative sur le **Lancelier** qui y patrouille. Après avoir vaincu le Lancelier, vous trouverez 180 unités de chromas supplémentaire un peu plus loin.

Utilisez le grappin pour franchir plusieurs gouffres jusqu'à une plateforme où vous attend un **Mime** (Boss optionnel).

Boss optionnel : Le Mime

Stratégie

- Ce Mime est plus puissant que celui de Lumière — il inflige de lourds dégâts et a plus de PV. Esquivez ou parez soigneusement, puis brisez sa défense rapidement. **Si vous trouvez ses attaques trop dur à parer, utiliser les esquives offrant une fenêtre plus large afin d'éviter ses attaques.**

💡 Conseils

Si le combat est trop difficile pour votre niveau (4 recommandé), revenez plus tard via le drapeau.

🎁 Récompenses :

- Nouvelle tenue : « Baguette » (Gustave)
- Nouvelle coupe : « Baguette » (Gustave)

Retour sur le chemin principal

Retournez au drapeau et prenez cette fois le **chemin de droite** pour progresser dans l'histoire. Vous tomberez sur un **Portier**. Battez-le puis fouillez sous l'arbre à proximité pour récupérer une Lumicolor. Retournez vous, pour approcher des rochers et trouver de l'autre côté, un **Catalyseur de Chroma** au milieu de quelques barils.

Poursuivez en suivant le sentier, puis passez sous une colonne effondrée pour grimper la colline. Au sommet, une courte scène vous met face à un nouvel adversaire : **le Volesteur**, une créature ailée rapide et insaisissable au corps-à-corps.

💡 Conseils

Comme ces ennemis sont quasiment impossible à toucher au corps-à-corps, il est donc impératif d'utiliser vos armes à feu. Comme ils surgissent soudainement, soyez prêt à esquiver ou à contrer leurs attaques dès le début.

Quand vient votre tour, visez soigneusement leurs points faibles — de petites zones bleutées qui scintillent — et enchaînez les tirs tant que vous disposez de PA, jusqu'à ce qu'aucun ne reste en vol.

Boss optionnel : Le Lancelier Chromatique

Plus loin, juste avant d'utiliser la corde pour escalader la falaise, partez à droite pour trouver un **Lancelier Chromatique**, caché derrière un gros bloc de pierre.

Ennemis Chromatiques

Les ennemis « Chromatiques » sont des versions plus coriaces et plus fortes que leurs confrères standards. Ils mettront à rude épreuve vos connaissances pour pouvoir les vaincre. Les battre est synonyme de belles Récompenses.

Stratégie

- Son point faible (noyau lumineux) peut être touché avec le tir en visée libre pour infliger de gros dégâts d'ouverture.
- **Faiblesse** :  Faible face à l'élément de glace - Utilisez la Lance de glace de Lune pour à la fois lui infliger des dégâts plus importants mais aussi pour le ralentir.
- Une astuce consiste à utiliser une teinte énergisante sur Gustave pour booster ses PA. Une fois fait, maximiser rapidement sa surcharge pour provoquer une fracture. L'ennemi subira encore plus de dégâts.
- Esquez ou parez ses deux attaques principales :
 - **Estoc lent** : arme tirée en arrière, coup lent — esquez au dernier moment.
 - **Double estoc** : même préparation, puis un second coup rapide — attendez le retrait complet de la lance avant de bouger. Pour ce premier monstre chromatique, je vous conseille d'utiliser l'esqueve plutôt que la parade car la lecture de son attaque peut s'avérer compliquée.

Récompenses :

- Picto : **Attaque Améliorée** - Dégâts d'attaque de base augmentés de 50%.
- Amélioration d'arme : **Lanceram (niveau 2)**
- Catalyseur de Chroma x2
- Lumicolor x5
- **Chroma x180** gardé par le Boss derrière lui.

Poursuite de l'exploration & Journal

Après ce Boss, revenez sur vos pas puis montez la corde pour grimper au niveau supérieur. Lune et Gustave commenteront les **arbres bleus étranges** : avancez pour admirer la vue sur le Continent puis descendez sur une corniche cachée pour récupérer **x720 chroma**.

Poursuivez en utilisant le point de grappin pour franchir le fossé. À la bifurcation, prenez le chemin de droite afin de combattre **un trio d'ennemis (Portier, Lancelier, Volesteur)** pour de l'EXP et de la chroma supplémentaires.

Revenez ensuite sur vos pas et prenez le chemin inexploré. Montez la falaise grâce aux prises installées par **l'Expédition 69**. Traversez la grotte pour déclencher une **cinématique** : vous récupérez automatiquement le **Journal de l'Expédition 81**, lors d'une rencontre avec un **mystérieux Névron blanc**.

Succès et trophées

C'est en récupérant tous les journaux des expéditions passées que vous débloquerez le succès « Suivre la piste ». Ce premier journal vous est « offert » mais les suivants seront plus difficiles à trouver ou à récupérer.

Vous pouvez consulter (plus loin) le guide complet sur la récupération des journaux pour savoir où les trouver et leurs conditions d'obtention.

À la fin de la séquence, discutez avec **l'Amphorien** - le Névron blanc - pour démarrer votre première quête optionnelle : « **Retrouver la lumière** ». Avant de poursuivre, faites une halte **au drapeau d'expédition : Camp d'expédition abandonné** situé non loin.

Le Guide de la quête du Névron blanc Amphorien pour retrouver la lumière pourrait vous intéresser⁵.

Camp d'expédition abandonné

En sortant de la grotte, Lune aperçoit au loin des fusées de détresse, signe qu'il reste peut-être des survivants ! Mais avant de vous précipiter (désolé Lune...), explorez soigneusement la zone pour récupérer quelques trouvailles précieuses.

Depuis le drapeau, suivez le sentier vers la gauche pour trouver le **Picto « Tirs Brûlants »** sous un arbre, un peu à l'écart du chemin principal.

Revenez sur vos pas et prenez le chemin à droite du camp. Le sentier s'enfonce parmi des gravats ; vous trouverez le **Picto « Énergie Mortelle II »**.

Si vous descendez dans la zone inférieure, vous tomberez sur des **Mitriens**, des Névrions de type **Mage**. Avant de les affronter, équipez vous des derniers Pictos récupérés. Vous devriez être une machine de guerre. Surtout avec l'énergie mortelle II qui permet de récupérer 3 PA en tuant un ennemi.

Les attaques magiques des Mitriens sont lentes et bien signalées, vous laissant le temps de réagir. Ils peuvent laisser tomber une **nouvelle arme pour Lune : le Lumérim**, légèrement plus puissante que celle qu'elle possède au départ — ça vaut donc le détour !

Collecter les Couleurs de Lumina et la Résine

Immédiatement sur votre droite, explorez une petite grotte lumineuse pour ramasser à l'intérieur une **Lumicolor**. Poursuivez ensuite vers le pont : en-dessous, un autre groupe de Névrions vous

⁵ Vu que le présent guide ne dit pas ici comment faire, sachez qu'il suffit de poursuivre votre chemin et vous trouverez plus loin de la **Résine** qui permet de mettre le feu à des objets inflammables. Il suffit donc de la ramasser et de revenir sur ses pas pour la donner au Névron blanc qui sera tout content !

attend (un Mitrien et deux Volesteurs). Éliminez-les pour sécuriser la zone et récupérer une **seconde Lumicolor**.

Avancez sous le pont, éliminez les indésirables (un Lancelier, un Mitrien et un Volesteurs) et cherchez des caisses à détruire droit devant vous pour trouver la **Résine** dont l'Amphorien a besoin pour sa quête.

Derrière le premier Mitrien après le pont, sur la gauche, allez jusqu'au fond du cul-de-sac, pour ramasser un **Éclat de Teinte de Vie**⁶.

Montez sur le pont pour tuer les derniers ennemis de la zone et prendre au passage de l'XP et un Catalyseur de Chroma. Avancez sur la pente menant **au drapeau d'expédition portant le numéro 70**.

Compléter la quête de l'Amphorien

Grâce au voyage rapide du drapeau d'expédition, vous pouvez retournez voir l'**Amphorien** - **le Névron blanc**, **au camp d'expédition abandonné** pour lui remettre la **Résine** récupérée plus tôt. Après une brève discussion, utilisez le **tir libre** pour viser et tirer sur le sommet de la lampe, puis parlez à nouveau au Névron pour recevoir un **Éclat de Teinte Curative** en remerciement.

⚠ Attention : n'attaquez sous aucun prétexte l'Amphorien !

Vous pouvez continuer à discuter pour du dialogue additionnel ou même attaquer l'Amphorien pour de petites Récompenses immédiates mais **mieux vaut le laisser tranquille pour une meilleure Récompense plus tard**.

Il est donc vivement recommandé de ne surtout pas attaquer le Névron blanc lorsque les options vous le permettront. **Si vous l'attaquez, vous ne pourrez plus prétendre au succès « Aider l'ennemi » !**

Combat de Boss : L'Évêque

Quand vous êtes prêt, reprenez le chemin qui mène au **drapeau d'expédition de l'Arbre Indigo**, un peu plus loin. Vous pouvez l'utiliser pour revenir facilement au camp si besoin. Vous êtes maintenant sur la dernière ligne droite pour rejoindre le **premier Boss du jeu** !

Derniers secrets avant de partir

Après avoir découvert le mystérieux message à propos de **Maëlle**, ne quittez pas les Vallons Fleuris tout de suite !

Faites demi-tour depuis le message et courez vers le rebord à droite : une corde vous permet de descendre derrière l'Arbre Indigo. Vous y trouverez une **Lumicolor** bien cachée.

Remontez grâce à la corde à l'intérieur de l'arbre pour revenir au niveau du message. Passez cette fois à gauche de la corde et suivez le chemin jusqu'au cul-de-sac pour mettre la main sur

⁶ Lequel permet de ressusciter un de ses partenaires tombé au combat via l'option **Objets** de la *Roue de combat*.

un nouveau Picto : Attaque Stimulante.

Une fois ces derniers objets en poche, dirigez-vous vers l'énergie en spirale pour quitter les Vallons Fleuris et rejoindre la **Carte du Monde**. Vous êtes maintenant prêt à partir vers votre prochaine destination !

L'Océan Suspendu

Après avoir quitté les **Vallons Fleuris**, votre route vous mène vers le nord-est, en direction d'un lieu singulier : l'**Océan Suspendu**. Cette étape marque la suite de votre périple, dont l'objectif est crucial : **retrouver Maëlle et chercher un moyen de traverser l'Océan Suspendu**.

Carte du Continent

En quittant les Vallons Fleuris, progressez vers le nord-est. Vous croiserez sur le chemin un groupe d'ennemis : **un Portier, un Abbest et un Volesteur**. Leur élimination vous permet de débloquer l'amélioration **Lumérim (niveau 2)** pour Lune. Fouillez leur campement à proximité, pour obtenir une **Lumicolor** supplémentaire.

Vers le nord, après avoir vaincu un autre groupe d'ennemis, vous pouvez récupérer une autre **Lumicolor**.

Revenez sur vos pas, pour approcher des structures en coraux. Le jeu affiche **le tutoriel pour monter un camp**. Cette halte, bien plus qu'un simple repos, offre du lore souvent par des dialogues mais aussi parfois avec des cinématiques, et des services uniques. Installez le camp avec la flèche bas. Une cinématique démarre.

Découverte du campement

En parlant avec vos compagnons autour du feu, vous débloquez de nouveaux dialogues révélant leurs motivations. Le gramophone permet d'écouter les disques récupérés au fil de l'aventure. Le journal tenu par les apprentis de Gustave peut être enrichi en interagissant avec le feu de camp.

Il est conseillé de profiter de ces pauses régulièrement, surtout après les moments clés de l'histoire, afin de ne pas manquer ces scènes de camp.

Lorsque vous avez terminé sélectionnez l'option *Dormir au feu de camp*. Le jeu vous ramènera alors automatiquement sur la carte du Continent, votre vitalité entièrement restaurée à 100 %. De retour sur la carte du Continent, longez la falaise, vous tomberez sur une pierre flottante près d'un pont détruit : en l'activant, vous créerez un raccourci vers la zone précédemment visitée. Continuez ensuite jusqu'au vase en spirale au sud-ouest pour récupérer une **Lumicolor**.

Cette fois-ci, direction l'**Océan Suspendu**. Avancez vers le nord où vous finirez par atteindre les fameux coraux étranges qui signalent l'entrée de la zone sous-marine.

L'Océan Suspendu se présente comme une vaste zone sous-marine où l'on respire librement, un décor surréaliste rempli de bulles, de poissons volants et de coraux étranges.

En entrant dans la zone, avancez droit devant vers l'épave d'un grand navire. Une cinématique s'enclenche. Dès que vous reprenez le contrôle, inspectez le côté gauche de l'ancre pour trouver un petit passage dissimulé dans les algues. Vous y dénicherez un **Picto : Danger protecteur**, posé près d'un cadavre et de tonneaux brisés. Ramassez-le, puis revenez vers l'ancre pour continuer.

👉 Faites un point régulier sur vos Pictos équipés

Lorsque vous recevez un nouveau Picto, il est intéressant de comparer ses stats et ses effets avec ceux que vous avez équipés. Vous pouvez également les équiper sur un personnage moins fort afin de le booster ou pour simplement acquérir son effet passif afin de l'équiper sur plusieurs personnages ensuite.

La Sphère de Peinture

En suivant le chemin principal, vous tomberez sur une **Sphère de Peinture**. Ces coffres spéciaux contiennent des Récompenses rares, mais ils sont verrouillés par trois sceaux à détruire dans l'environnement⁷. Ici, les serrures se trouvent :

1. sur la paroi rocheuse, à gauche du coffre, légèrement derrière un pilier ;
2. à droite, près d'une colonne de bulles et d'algues ;
3. derrière vous, fixée sur la queue pétrifiée de la grande baleine fossilisée.

Une fois les trois verrous détruits, retournez à la sphère pour l'ouvrir et récupérer un **Éclat d'Élixir de Chroma**, qui augmente la capacité maximale de vos élixirs de soin.

L'ouverture de cette première Sphère de peinture vous octroie **le déblocage du succès « Cage de peinture »**.

Poursuivez au-delà de la sphère et ramassez un peu de **Chroma** près de plusieurs corps. En entrant dans une zone plus sombre, un nouvel ennemi surgit : le **Lustrion**.

Ces créatures rapides attaquent en enchaînant deux ou trois coups consécutifs et frappent si vite qu'elles peuvent agir plusieurs fois avant vos héros. Elles ne possèdent pas de points faibles évidents, mais leur vulnérabilité à l'**élément Foudre** en fait des proies idéales pour les compétences électriques de Gustave. Vous entendrez souvent leur grognement sec avant qu'elles ne bondissent hors de l'ombre, ce qui vous permet de vous préparer.

Après avoir éliminé ce premier adversaire, bifurquez vers la gauche, dans un recoin sombre orné de coraux rouges et dorés, pour récupérer une **Lumicolor**.

Revenez sur le chemin principal et grimpez la pente. À l'embranchement, laissez de côté le passage de droite et explorez plutôt celui de gauche. Là, **deux Lustrions** vous attendent, mais comme ils se présentent le dos tourné, cela vous permet de prendre l'avantage en combat. En guise de récompense, vous trouverez le **Picto : Tirs Marquants** au bout du sentier. Une fois obtenu, revenez sur vos pas et reprenez la route principale.

⁷ Bon à savoir. Quand on ne sait pas, on croit qu'il faut tirer sur les motifs mobiles de la sphère, ce qui ne sert à rien. 😊

Peu après, vous serez confronté à un nouveau type de Névron : **les Démineurs**. Ces créatures flottantes tiennent une mine à la manière d'un ballon gonflé à l'hélium. En combat, il est crucial de cibler cette mine : en explosant, elle inflige de lourds dégâts non seulement au Démineur, mais aussi aux ennemis proches. Attention toutefois, leurs attaques peuvent surprendre, notamment une puissante décharge électrique après une longue préparation.

Un premier duo de Démineurs vous attend, puis le chemin se sépare. À droite, vous pouvez récupérer un **Catalyseur de Chroma**, gardé par un autre Démineur. Si vous n'êtes pas prêt pour le combat, sachez qu'un tir bien placé sur la mine en dehors du combat peut l'étourdir temporairement, vous laissant le choix de fuir ou d'engager.

Plus bas, un autre Démineur patrouille accompagné d'un Lustrion. Là encore, éliminez d'abord le Démineur pour occasionner des dégâts de zone.

En montant la pente éclairée de lanternes, vous repérerez un objet rose/violet isolé sur la droite. Il s'agit d'un **Catalyseur de Chroma**. Méfiance : il s'agit d'un piège ! En vous en approchant, trois Démineurs surgissent dans votre dos. Retournez-vous rapidement pour engager le combat. S'ils déclenchent leurs mines simultanément, l'explosion peut suffire à les éliminer d'un coup, mais restez prêt à parer ou à enchaîner avec des attaques rapides.

Traversez ensuite le tunnel bordé de lampadaires. À la sortie, une large clairière s'ouvre, dominée par une étrange hutte au centre. Avant de vous en approcher, partez à l'arrière de la zone sur la droite pour collecter une bonne dose de **Chroma**. Puis poursuivez un peu plus loin pour activer le **drapeau d'expédition de la Hutte Noco**, qui débloque un nouveau point de voyage rapide. Quand vous êtes prêt, examinez la porte de la cabane. Une cinématique se déclenche.

Le Manoir et ses premiers secrets

Une courte cinématique vous introduit dans un lieu singulier : **le Manoir**, un espace à la fois luxueux et sombrement inquiétant. Dès votre arrivée, commencez par activer le **drapeau d'expédition : Hall d'entrée**. Il servira de point de sauvegarde et de repère avant d'explorer les différentes ailes du Manoir. **La majorité des portes sont verrouillées, mais plusieurs secrets bien cachés méritent votre attention.**

En pénétrant dans la grande salle à manger, examinez attentivement les murs et les piliers : quatre **ornements en forme de coquille** s'y dissimulent :

1. L'un se trouve sur un pilier en entrant dans la salle tout de suite sur la droite,
2. un autre derrière au fond de la salle, sur le dernier pilier du même côté,
3. un troisième entre une poutre et un tableau sur le mur gauche,
4. et le dernier au-dessus d'un meuble près de la cheminée.

Activez les quatre, puis inspectez l'armoire où se trouvait le dernier ornement. Un passage secret s'ouvre alors, menant à une petite réserve où vous pourrez récupérer le disque **♪ Nocturne pour un Masque de Tristesse**.

Revenez dans le hall, montez l'escalier de gauche puis continuez de monter l'escalier suivant. Vous arriverez face à un immense tableau avec un trou béant en haut et des lumières. **Il ne**

s'agit pas d'une décoration mais d'une illusion : traversez-le pour accéder à une pièce dissimulée, tapissée de portraits canins. Ici se trouve **un Aspect de Vie**, un objet important à collecter qui permet d'améliorer la teinte de vie. Pour cela vous devrez aller au camp pour améliorer votre équipement d'expédition.

Ressortez ensuite par la même voie et dirigez-vous de l'autre côté du Manoir. Vous remarquerez une porte entrouverte d'où émane une lueur bleutée : franchissez-la pour retrouver enfin Maëlle dans une cinématique marquante.

Désormais alliée, Maëlle peut être configurée immédiatement. Retournez au drapeau d'expédition pour lui attribuer ses points d'attributs, de compétences, et équiper les Pictos disponibles. N'oubliez pas de répartir aussi vos Points de Lumina si vous en avez en réserve.

Lorsque vous êtes prêt à poursuivre, approchez du **Conservateur**, qui bloque l'accès principal du Manoir. Le combat qui suit a une fonction pédagogique : il initie à la mécanique de postures de Maëlle. Elles sont au nombre de trois :

- **Posture Défensive** : réduit les dégâts subis et génère 1 PA à chaque esquive ou parade réussie.
- **Posture Offensive** : augmente les dégâts infligés mais expose davantage aux attaques ennemis.
- **Posture Virtuose** : une posture rare qui maximise la puissance de ses techniques en infligeant +200% de dégâts.

Chaque compétence de Maëlle peut déclencher un changement de posture et lui octroie alors 1 PA. À l'inverse, si elle n'alterne pas ses positions, elle revient automatiquement à un état neutre. Apprendre à enchaîner correctement les changements de postures est essentiel pour libérer le potentiel de Maëlle et exploiter pleinement sa **posture la plus puissante, la Virtuose !**

Durant l'affrontement, vous apprendrez à gérer une nouvelle catégorie d'attaques signalées par une **icône de saut**⁸. Contrairement aux attaques classiques, celles-ci ne peuvent être ni esquivées ni parées : **vous devrez obligatoirement effectuer un saut au moment opportun pour les contrer.**

Une fois le Conservateur vaincu, une cinématique conclut le combat et confirme que ce personnage rejoindra vos compagnons au campement. Vous pouvez à présent quitter le Manoir et poursuivre votre expédition.

Retour dans l'Océan Suspendu

De retour dans la zone aquatique, vous croisez **Noco**, un Gestral avec qui vous pouvez commercer. Mais il ne vend pas ses marchandises les plus rares aux premiers venus. Vous devrez l'affronter dans un duel 1v1 pour qu'il accepte de vous les vendre. Après l'avoir battu, il met en vente **le Picto : Attaque fragilisante**.

⁸ Symbole rectangulaire doré avec petites flèches. Dès qu'il apparaît, sauter puis enchaîner avec RT/R1 pour contre attaquer.

Prenez le temps de vous reposer au drapeau tout proche, puis poursuivez votre route. Un peu plus loin, jetez un coup d'œil sur le chemin de droite pour récupérer un **Catalyseur de chroma**. À l'entrée de la section suivante, de nouveaux ennemis surgissent: des **Brûleurs**. Ils effectuent un combo de deux attaques très lentes. Leur élimination permet à Maëlle d'obtenir son arme **Brûleurum**.

Continuez vers l'épave du navire en évitant pour le moment d'attaquer le **Brûleur** qui surgit. Avancez plutôt sur la droite où un **Lustrion** patrouille un peu plus loin, à la base d'un pilier. Celui-ci garde un **Renouveau** sur une petit pilier. En escaladant le pilier à côté de lui, puis celui d'après, vous atteignez une corniche à l'aide de votre grappin, où repose **le Picto Visée améliorée**.

Redescendez à la base du pilier. Entrez dans l'amphore couchée. Un peu plus loin, vous faites la rencontre d'un Névron un peu particulier : **le Démineur blanc**.

Succès que l'on peut manquer

Surtout n'attaquez pas le Démineur si vous souhaitez accomplir le 100% du jeu car sa survie permet de débloquer "Aider l'ennemi".

Il ne vous demande rien mais en l'examinant vous notez qu'il n'a pas de mine. Vous devez **retrouver une mine intacte**. Partez vers la droite, sautez de pilier en pilier jusqu'à un tunnel où vous récupérez l'objet. Rapportez la mine au Névron blanc : vous recevez en Récompense **l'arme Déminerim** pour Lune.

Vous pouvez ensuite revenir vers l'épave du navire et affronter le **Brûleur** avant d'entrer dans la grotte. Un autre groupe de Névrone mené par un **Cruleur** vous attend au niveau d'une forge sous-marine improvisée. En l'éliminant, vous obtenez **l'arme Cruleuram** pour Gustave.

La Grotte de Corail

En entrant dans la nouvelle zone, activez le drapeau de l'Expédition 68 de la Grotte de Corail, puis explorez la partie droite pour mettre la main sur **le Picto Attaque Fracturante**.

Reprenez la route et affrontez un imposant Névron qui bloque le chemin. Après l'avoir vaincu, grimpez la pente sur la droite pour y trouver **le Picto Marque gratifiante**. Revenez au niveau de la pente et prenez cette fois-ci à droite pour affronter un **Lustrion** qui protège une **Lumicolor**.

En poursuivant plus loin, vous atteignez un tunnel envahi de brume. Avant de l'emprunter, entrez dans la grotte avec de la lumière rouge sur la droite. À l'intérieur, un groupe de 3 **Cruleurs** vous attendent autour d'une Sphère de Peinture. Éliminez-les, puis tirez sur les verrous disséminés dans la salle afin de libérer la sphère et d'obtenir **un Éclat de Teinte de Vie**.

Au fond de la zone, grimpez sur les plateformes et utilisez les piliers pour progresser jusqu'à une seconde **Lumicolor** en hauteur.

De retour sur le sentier principal, la progression mène à un nouveau document, **le Journal d'Expédition 68**.

Plus loin, au lieu d'aller vers la droite pour grimper, un passage à travers les algues sur la gauche permet de rejoindre un niveau supérieur. Là, un **Mime** vous attend pour vous combattre. Plus résistant que ceux affrontés jusque-là, le mime exige des esquives et parades précises, mais sa défaite Récompense Maëlle d'une nouvelle **coupe de cheveux, Courts**, et laisse derrière lui une autre **Lumicolor**.

Revenez sur vos pas, pour ressortir des algues. Grimpez la paroi qui peut être escaladée pour poursuivre votre traversée de l'**Océan Suspendu**. Avant de rejoindre la ville sur la gauche, un détour à droite permet d'affronter un **Bourgeon**, un adversaire optionnel particulièrement coriace. Le vaincre rapporte à Gustave l'arme **Abysseram**, **le Picto Contre Amélioré I** ainsi qu'une **Peau de Bourgeon**. Une fois cette menace écartée, faites demi-tour et rejoignez **le drapeau 48 de la Rue de Lumière** à l'entrée de la zone urbaine pour reprendre des forces avant la suite de l'expédition.

Note : La peau de Bourgeon est un objet de quête qui vous servira plus tard dans l'aventure.

Rue de Lumière

Depuis le drapeau, descendez la pente et progressez sur les bâtiments effondrés. Grâce au grappin, atteignez un toit voisin, puis un second un peu plus à droite. À proximité d'un arbre écarlate, ramassez **le Picto Polyvalence**.

La suite du parcours décrit une boucle autour d'un pilier central. Descendez au pied du bâtiment pour affronter **des Lustrions**. Explorez la zone pour affronter cette fois-ci **un Cruleur accompagné de deux Démineurs** et récupérez derrière le kiosque **un Éclat de Teinte Énergisante**. Un peu plus loin, une **Lumicolor** est également accessible sur les rochers.

Poursuivez en escaladant la paroi sur le chemin vers la droite. De là, affrontez dans un premier temps **le Cruleur** qui se précipite vers vous. Avancez sur le chemin de gauche. Au bout de la corniche, utilisez un point de grappin pour traverser le gouffre et rejoindre l'immeuble d'en face. En descendant au niveau inférieur, vous atteignez l'arène d'un *demi-Boss* : **le Troubadour Chromatique**.

Ce gigantesque automate, armé d'une trompette colossale, est capable d'infliger des dégâts terribles en quelques attaques seulement. Son assaut principal, une série de coups martelés après un bond vers l'avant, se lit assez facilement et peut être esquivé avec un bon rythme.

Son autre technique, plus sournoise, commence par deux notes jouées qui invoquent des orbes verts. Tandis que l'instrument effectue un balayage horizontal, ces orbes frappent ensuite pour compléter un enchaînement meurtrier. La clé du combat consiste à gérer ces timings avec précision.

Exploiter les postures de Maëlle est essentiel : passer rapidement en **stance Virtuose** avec une **Percée** placée au moment opportun peut faire fondre la barre de vie du Troubadour. Lune, en appliquant l'état **Brûlure**, et Gustave, grâce à ses tirs de marquage, apportent un soutien décisif pour déclencher ce combo destructeur.

La victoire vous rapporte **l'arme Troubadim** pour Lune, ainsi que 5x **Lumicolor** et 2x **Catalyseur**

de chroma. L'arme est de niveau 4 dès son obtention ce qui en fait une arme plus puissante que les autres au début du jeu (115 de puissance).

Dans la zone, tout au fond, vous trouvez également [le Picto Fracture énergisante](#) avant de pouvoir remonter la pente qui ramène à la Rue de Lumière.

Le Champ de fleurs et le combat contre Goblu

Après avoir achevé cette exploration, descendez sur le chemin principal où le drapeau de l'expédition 59 *Champ de Fleurs* vous permet de vous reposer et de préparer le prochain affrontement contre [le Boss de la région : Goblu](#). Une fois prêt, il ne reste plus qu'à suivre le sentier jusqu'au champ de fleurs.

En Récompense vous recevez : [1x Aspect de Santé](#), 1x Catalyseur de Chroma Poli et 3x Catalyseur de Chroma.

Après ce moment intense, reposez-vous au feu de camp dressé automatiquement. Vous avez la possibilité de vous adresser au **Conservateur** afin d'améliorer vos armes ainsi que certaines ressources. En faisant ces deux actions vous débloquez respectivement [les succès « Amélioration d'arme - Améliorer une arme pour la première fois »](#) et [« Lumina - Consommer un point de Lumina »](#).

Une fois cette étape effectuée, rendez visite à Lune pour déclencher une première scène optionnelle, ce qui vous octroie le déblocage du [succès « Curieux - Voir une scène optionnelle au camp »](#).

Puis accordez un temps de repos à votre personnage afin de poursuivre l'histoire.

En avançant au-delà du champ de fleurs, le sentier mène jusqu'à un tourbillon lumineux. En l'empruntant, vous quittez l'**Océan Suspendu** pour revenir sur le Continent. Ceci marque la fin de la traversée de l'**Océan Suspendu**. Il temps à présent de se tourner vers la prochaine étape, le *Sanctuaire ancien* !

Le Sanctuaire Ancien

En sortant de l'**Océan Suspendu**, votre prochaine destination est le **Sanctuaire Ancien**, situé au nord-ouest. L'endroit est facile à repérer : les forêts d'arbres rouges et blancs marquent la bonne direction. Cependant, avant d'emprunter ce chemin, vous avez l'occasion d'explorer plusieurs zones optionnelles qui peuvent enrichir votre équipement de manière non négligeable. Dès la sortie, affrontez le groupe d'ennemis composé d'un Portier, un Brûleur et un Lustrier. Les vaincre permet d'obtenir [l'amélioration d'arme Brûleurum de niveau 4](#).



Une fois le combat terminé, progressez vers l'ouest en longeant les abords forestiers sur la gauche jusqu'à repérer une **pierre flottante** un peu plus loin vers le sud [Image 1](#). Activez-la pour ouvrir un raccourci menant directement à la partie sud de l'**Océan Suspendu** [Image 2](#).



Image 1



Image 2

[cliquer sur une image pour l'agrandir]

Boss optionnel : le Brûleur Chromatique

En avançant vers le nord-est, près des arbres jaunes, vous pouvez contourner la montagne par la droite et filer tout droit pour affronter le **Brûleur Chromatique** [Images 12-13-14](#). Il s'agit d'un ennemi optionnel extrêmement dangereux qui protège **une bonne quantité de Chroma (environ 3000)**, ainsi que **le Picto Renaissance Surpuissante, 2x catalyseur de chroma poli et 5x Lumicolor**. Un petit campement sur la droite abrite 1775 chromas supplémentaires.



Image 12



Image 13



Image 14

Combats à l'Arène Secrète des Gestra

Une fois le butin récupéré, faites demi-tour pour apercevoir un portail tourbillonnant, signe d'une zone à explorer. Il s'agit de l'**Arène Secrète des Gestra** [Image 15](#). Cette zone facultative propose une série de quatre combats où chaque vaincu rapporte un Picto. Lorsque vous êtes dans la zone, traversez les arbres jaunes dont le sentier à peine visible mène à une arène cachée [Images 16-17](#).



Image 15



Image 16

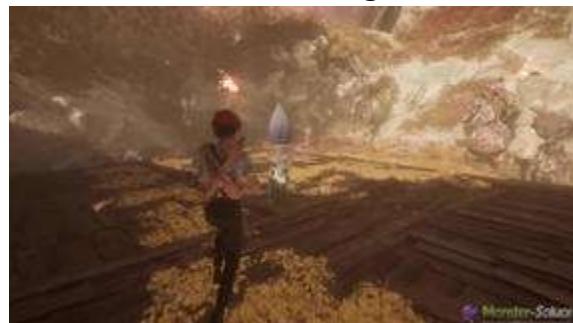


Image 17

Des Pictos pour des combats en duel

Les quatre Pictos à gagner ont la particularité de servir lorsque le détenteur du Picto est seul en combat. Ce qui vous sera utile plus d'une fois dans la suite de l'aventure.

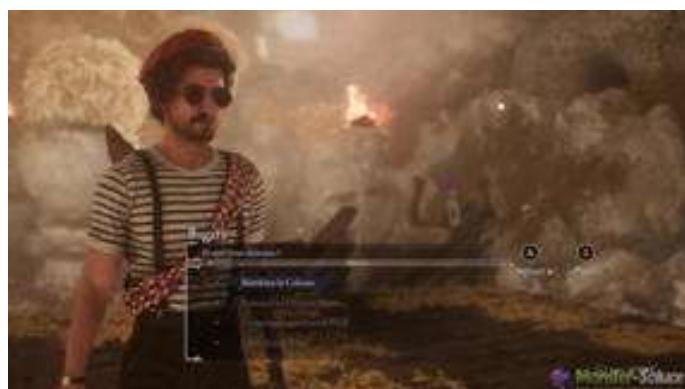
Si les deux premiers affrontements contre **Matthieu le Colosse** et **Bertrand les Grosses Mains** restent accessibles, les deux autres peuvent se révéler beaucoup plus exigeants. Rien ne vous oblige donc à relever l'intégralité du défi immédiatement : vous pouvez déjà récupérer quelques Récompenses, puis revenir plus tard pour compléter l'arène.

Je vous conseille de battre en premier lieu Matthieu le Colosse pour récupérer le Picto **Dernier Rempart critique** qui octroie 100% de chances de critique en combattant seul. Vous pourrez ainsi l'équiper immédiatement pour infliger un maximum de dégâts pour les combats suivants.



Liste des Récompenses :

- Matthieu le Colosse (16"12 → 17"33)
 - [Picto Dernier Rempart critique](#) - 100% de chances de critique en combattant seul.



Premier combat, le plus facile



Matthieu le Colosse



Picto Dernier Rempart critique

- Bertrand les Grosses Mains (18"11 → 20"34)
 - [Picto Dernier Rempart accélérant](#) - Le personnage gagne Rapidité s'il se bat seul.



Bertrand les Grosses Mains



Picto Dernier Rempart accélérant

- Dominique aux Grands Pieds (20"59 → 23"02)
 - [Picto Dernier rempart protecteur](#) - Le personnage gagne Carapace s'il se bat seul.
 - Catalyseur de Chroma resplendissant.

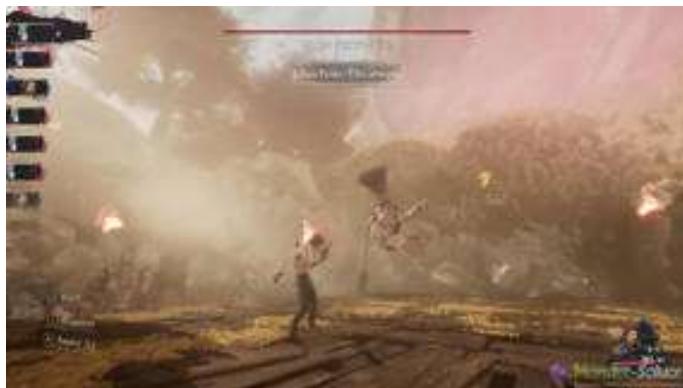


Dominique aux Grands Pieds



Picto Dernier rempart protecteur

- Julien Petite-Tête (→ 27"16) :
 - [Picto Loup Solitaire](#) - Inflige 50% de dégâts en plus en combattant seul.
 - [Picto Dernier rempart Renforçant](#) - Le personnage gagne Surpuissance s'il se bat seul.



Julien Petite-Tête, un combat difficile



Picto Loup Solitaire



Picto Dernier rempart Renforçant

Défi du parcours d'obstacles à la plage des Gestrales

En poursuivant plus loin à l'ouest, le **portail de la plage des Gestrales** vous attend **Images 18-19**. Sur la plage, discutez avec le Gestral **Image 20** qui vous donne des indications sommaires sur ce qu'il faut faire.



Image 18



Image 19

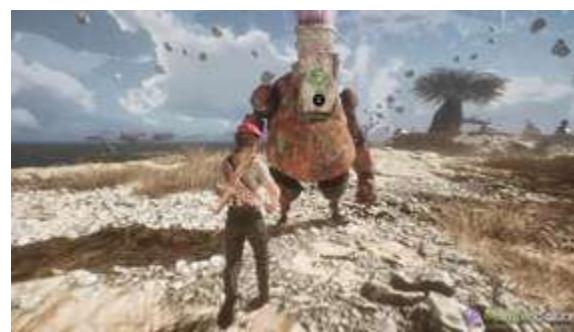


Image 20

En réalité, cette épreuve met en scène un petit parcours d'obstacles **Image plage** et réserve une Récompense particulière à ceux qui arrive à rejoindre un Gestral sur une plateforme tout au loin : **deux tenues de maillots de bain**.

Pour commencer le défi, dirigez-vous vers les rondins de bois pour sauter dessus **Images 21-22** et avancez comme jusqu'à rejoindre un petit Gestral. Ce dernier vous récompensera tout d'abord avec **une tenue de maillot de bain pour Gustave**. **Image 23**.



Image 21



Image 22



Image 23

Il vous proposera ensuite de répondre à une question « Si je suis un enfant de 2 ans, à quelle âge je serai gommé ? » **Image 24**. La réponse à cette énigme est 17 ans. Mais peu importe la réponse que vous lui donnerez, le Gestral ne sait pas compter et vous offrira quoi qu'il arrive la seconde Récompense : **la tenue maillot de bain de Lune Images 25-26**.



Image 24

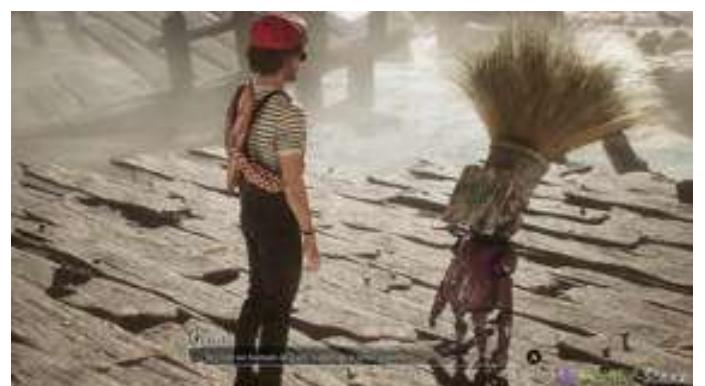
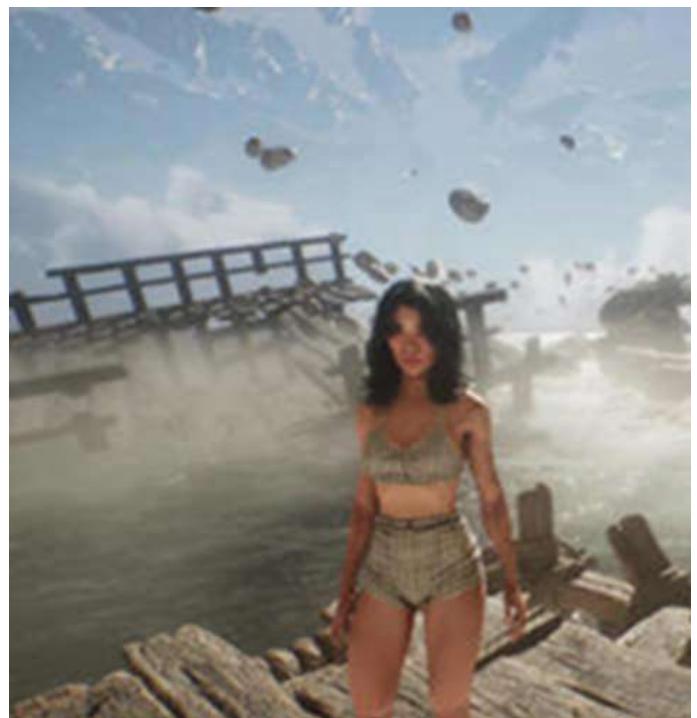


Image 25



Image 26

Aperçu des deux tenues :



En sortant de la plage, vous pouvez récupérer une Lumicolor au niveau des caisses d'un campement isolé sur la gauche.



Journal de l'expédition 53

Avant de partir, il reste un objet de collection à récupérer tout proche. A partir des débris avec des effets dorées, prenez le chemin à gauche **Image 29** pour arriver dans une impasse **Image 30**. Allez tout au fond pour apercevoir un groupe expéditionnaire décimé. Vous pourrez y récupérer le  **journal d'expédition n°53** **Image 31**.



Image 29



Image 30



Image 31

Reprenez l'exploration au nord, jusqu'aux bois jaunes, puis bifurquez en direction de l'est vers les ruines au loin. Suivez les abords de la forêt rouge jusqu'à rencontrer **un Cruleur**, **un Démineur** et **un Lancelier**. Éliminez-les pour obtenir **l'amélioration d'arme : Lanceram (Niv. 6)** et **l'amélioration d'arme : Cruleoram (Niv. 6)**, puis récupérez **la Lumicolor** derrière eux.



Direction la petite plage vers l'est où se trouve **un marchand Gestral : Carrabi Image 33.** Son stock contient des objets intéressants pour les collectionneurs **Image 34 :**

- La tenue de lumière pour Gustave
- La tenue de Lumière pour Maëlle
- La coupe Cheveux courts pour Gustave.



Image 32



Image 33



Image 34

Enfin, en longeant le sud de la forêt rouge, vous atteindrez une petite zone reconnaissable à ses champignons bleus et roses **Image 35.** À l'entrée, un Gestral égaré attend de l'aide : proposez-lui de rejoindre votre camp pour l'accueillir comme allié. Le retrouver vous permet d'initier **la quête des Gestrels perdus Image 36**

Note : Juste à côté se trouve un portail menant vers le Nid d'Esquié, mais inutile de l'emprunter pour l'instant, puisque l'histoire vous y conduira un peu plus tard.



Image 35

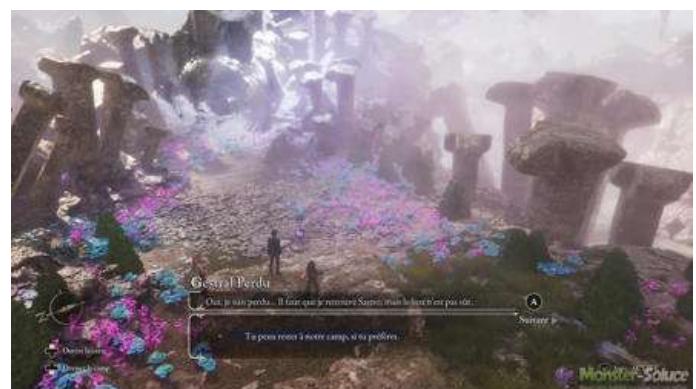


Image 36

Une fois ces détours explorés ou ignorés selon vos priorités, reprenez la route vers le sud-ouest. Vous atteindrez alors [l'entrée du Sanctuaire Ancien](#), la prochaine étape majeure de votre voyage.



Le Manoir des Dessendre

Voici la liste des pièces accessibles du **Manoir Dessendre** selon la progression du jeu. La première porte est accessible depuis le village des Gestrals. Notez qu'il est possible d'enchaîner immédiatement avec l'accès dans le Grand salon et dans le couloir de l'aile gauche dès votre première entrée dans le Manoir.

- Cuisine et cave - Village des Gestrals
- Grand salon - Depuis l'intérieur du Manoir
- Couloir de l'aile gauche - Depuis l'intérieur du Manoir
- Petit salon - Continent, la porte se trouve à l'est du village des Gestrals
- Bibliothèque - Continent, la porte se trouve au sud-ouest des Terres Oubliées
- Chambre d'ami - Falaises de Rochevague dans la Caverne des marées
- Chambre de Renoir et Aline - Vieille Lumière en passant par les jardins du Manoir.
- Chambre d'Alicia - Feuilles Ambrées, dans le bosquet du Voile Résineux
- Salle de bain de l'aile droite - Sirène, lors du Cours de Danse
- Chambre de Verso - Visages à partir du Val de la Colère
- Jardin du toit et la salle de bal - Monolithe, dans le champ de bataille corrompu
- Chambre et Atelier de Clea - Glacier Ardent, accès depuis les chutes de Glace
- Salle d'exposition - L'Aspirante, accès depuis la salle des Échelles
- Atelier de Renoir - Récupérer le Tableau de la famille Dessendre au sud-ouest du Monolithe, puis placez le tableau dans le Manoir en haut des escaliers où se trouve le cadre avec un fond noir.

Le Village des Gestrels

Voici une **solute complète, chronologique et exhaustive** de la séquence « **Le village des Gestrels** » dans **Clair Obscur : Expédition 33**, couvrant **quête principale, arène, quêtes annexes et collectables**, sans spoiler au-delà de cette zone.

Accès

Point de départ

- Tu arrives au village après les zones d'introduction (Plage → Manoir).
- Une courte cinématique introduit les **Gestrels**, peuple combatif mais non hostile.

➡ **Sauvegarde recommandée** dès l'entrée : plusieurs combats optionnels exigeants sont accessibles ici.

Exploration initiale

PNJ importants

- **Cheffe Gestrale**
 - Dialogue obligatoire pour faire avancer la quête principale.
 - Elle évoque **Esquié**, créature clé pour poursuivre l'expédition.
- **Sastro**
 - Déclenche la grande quête annexe des **9 Gestrels perdus**.
- **Marchand Gestral**
 - Vend :
 - armes (ex. *Sekarum*)
 - tenues cosmétiques
 - objets de soin
 - Pense à vérifier son inventaire après chaque combat d'arène (il peut s'enrichir).

Collectables dans le village

- **Pictos** (souvent cachés derrière des structures en bois)
- Objets brillants près des huttes et de l'arène
- Un chemin secondaire derrière une maison mène à un coffre discret

➡ **Conseil** : fais un tour complet du village *avant* l'arène.

Recrutement de Sciel

- En avançant dans les dialogues clés, **Sciel** rejoint définitivement le groupe.
- Elle est spécialisée dans :
 - attaques rapides
 - synergies de statut
- Équipe-la immédiatement : elle est très utile pour l'arène.

L'arène du village

L'arène est **optionnelle mais fortement recommandée**.

Déroulement

Les combats sont successifs mais **tu peux t'arrêter entre chaque**.

Combats notables

1. Combattants Gestrels standards

- Apprennent à gérer :
 - contres
 - timing de défense

2. Sciel (duel scénarisé)

- Combat pédagogique
- Utilise esquives et attaques en rafale

3. Boss optionnels

- *Bertrand les Grosses Mains*
- *Dominique aux Grands Pieds*
- *Matthieu le Colosse*

Récompenses majeures

- **Arme Medalum** (si Maelle participe à certains combats)
- Objets rares
- Argent conséquent

➡ Astuce combat

Utilise :

- Maelle en dégâts bruts
- Sciel en rupture / affaiblissement
- Un troisième membre orienté survie

Quêtes annexes

🟡 Quête : Sastro et les 9 Gestrels perdus

- Acceptée auprès de **Sastro**
- Les Gestrels sont disséminés **sur la carte du monde**, pas uniquement ici.
- Chaque retour débloque :
 - dialogues supplémentaires
 - parfois des objets uniques
- La quête n'est **pas terminable immédiatement**, mais le village sert de hub.

🟡 Autres mini-quêtes

- **Alexsoundro**
- **Karatom**

- Souvent :
 - un dialogue spécifique
 - une action simple (aller-retour, combat, interaction)

➡ Ces quêtes servent surtout à enrichir le lore Gestral.

Préparatifs avant de quitter le village

Avant de partir vers la suite de la quête principale :

- ✓ Arène terminée
- ✓ Collectables ramassés
- ✓ Équipements mis à jour
- ✓ Dialogues épuisés (certains changent après l'arène)

Sortie du village

Objectif suivant

- Se rendre vers le **Nid d'Esquié**
- Le chemin est désormais débloqué grâce aux informations obtenues au village

➡ Une courte transition narrative lance la zone suivante.

Le Nid D'Esquié

Voici une **solute 100% étape par étape** du **Nid d'Esquié** (Acte 1), avec **emplacements précis** (repères clairs), **collectables** et **conseils de combat**.

Avant d'entrer

- Depuis le **Village des Gestrels**, pars **plein est** sur la carte du monde jusqu'à l'entrée du Nid.
- Devant le tunnel, parle à **Sunniso** (déclenche cinématique + accès).
- **Collectable overworld (important)** : un **Gestral perdu** peut se trouver **juste devant l'entrée** (sur la zone monde). Parle-lui pour l'ajouter à la quête de Sastro.

Entrée du Nid

1. Entre dans le tunnel, avance jusqu'à déboucher dans la première grande zone.
2. **Immédiatement** après la sortie du tunnel : **tourne à droite** et regarde **en contrebass**.
 - Tu vois un **Mime**. Descends (en te laissant tomber) pour l'atteindre.

Combat : Mime (Récompense cosmétique)

- Récompense : **Tenue + Coupe "Baguette" pour Sciel. Conseils**
- Le Mime punit surtout les erreurs de rythme : privilégie **attaques sûres**, garde de la ressource pour **te soigner**, et joue "propre" (parade/esquive plutôt que greed).

- Si tu galères : reviens après avoir fait le reste de la zone (tu auras plus d'options et de soins).

Collectable : Champignon bleu (quête)

- Dans la même zone en contrebas du Mime : va **au fond près du mur** pour ramasser le **Champignon bleu** (lié à la quête "Le Sakapatate ultime").
- 3. Après le Champignon bleu : grimpe la **paroi juste derrière** pour remonter au niveau supérieur.

Pont principal

4. Reviens sur le chemin principal et traverse jusqu'à l'autre côté du pont.
5. Tu repères un **Pétank** (petit ennemi qui fuit) : **suis-le** jusqu'à ce qu'il s'arrête et devienne attaquant.

Combat : Pétank

- Récompenses : **5 Catalyseurs de Chroma Polis + 1 Renouveau + 5 Lumicolors.**
Conseils
- Le but est surtout de **le coincer** : suis-le sans te perdre, et dès qu'il s'immobilise, focus burst (évite de disperser tes attaques).

Vers Esquié

6. Depuis la **dernière position du Pétank** :

- Pars **à droite**, escalade la paroi pour revenir sur le pont, puis avance vers la salle suivante.
- Monte les marches : tu déclenches la rencontre avec **Esquié**.

7. Après la cinématique :

- Pars **à droite** et utilise le **grappin** pour monter.
- Dès l'atterrissage : prends le **Lumicolor** dans le **cul-de-sac à droite**, puis fais demi-tour.

Grotte de François

8. Entre dans la **Grotte de François** : cinématique → combat de boss.

Boss : François

- Il est décrit comme **plutôt fragile** et avec une attaque assez lisible à **parer/esquiver**.
- Récompense : **Picto "Initiative améliorée"** (et la pierre demandée par Esquié).
Conseils
- Joue "safe" : bloque/esquive son pattern, puis punis.
- Si ton équipe a des options de **rupture / affaiblissement**, pose-les tôt : François tombe vite dès que tu sécurises ta défense.

Après François

9. Après la victoire :

- Va vers la **corde** sur le côté de la grotte pour remonter.
- Pars **à droite**, grimpe sur les rochers.
- Saute sur le **pilier en face** et ramasse un **Lumicolor**.
- Retourne voir Esquié (cinématique).

10. Esquié abat un pilier :

- Va sur le pilier tombé et utilise le **grappin** pour rejoindre la section suivante.

Campement

11. Avance, puis regarde **sur la droite** : tu vois un **campement**.

- Ramasse le **Journal d'Expédition 66** au campement.

Sortie du Nid

12. Reprends la route principale et utilise le **grappin** pour rejoindre la sortie de la grotte.

13. Juste avant de quitter la zone :

- Ramasse le **Picto "Énergie – Départ III"** posé **sur un rebord** près de la sortie.

Checklist des collectables

- **Tenue + Coupe "Baguette" (Sciel)** — en bas à droite à l'entrée, sur le **Mime**
- **Champignon bleu** (quête Sakapatake) — près du mur au fond, même zone que le Mime
- **Pétank** — après le pont / section opposée → **Catalyseurs + Renouveau + 5 Lumicolors**
- **Lumicolor** (cul-de-sac après grappin post-Esquié)
- **Picto "Initiative améliorée"** — drop du boss **François**
- **Lumicolor** (pilier en face après la corde)
- **Journal d'Expédition 66 — campement à droite** après le pilier abattu
- **Picto "Énergie – Départ III" — rebord** juste avant la sortie
- **Gestral perdu** devant l'entrée

Les Falaises de Rochevague

Voici la **solute complète (étape par étape)** des **Falaises de Rochevague**, avec **repères très précis, collectables et conseils de combat**, jusqu'à la sortie de la zone.

Entrée de la zone

1. Sur la carte du monde, monte sur **Esquié** et **détruis les rochers** qui bloquent l'accès aux Falaises (au nord). Descends la pente → cinématique.
2. Avance jusqu'au **premier drapeau**.
3. À partir du drapeau : **longe la paroi de droite** jusqu'à une **corde** qui te permet de monter "d'un cran".
4. En haut de la corde : récupère **Journal d'Expédition 78**, puis pars **à gauche** vers une **Sphère de Peinture**.

Sphère de Peinture → arme Gustave

5. Autour de la sphère : active/tires sur **3 verrous** (un à droite, un en face via l'ouverture opposée, un derrière la sphère) pour ouvrir et récupérer **Delaram (arme de Gustave)**.

Retour zone précédente

6. Reviens au secteur d'avant et **relonge le mur de droite** : tu trouves un **Lumicolor**.
7. Va ensuite affronter l'**Hexga** pour obtenir le **Picto "Assurance"**.

Conseils combat (Hexga)

- Priorité : **survivre au tempo**. Joue plus "parade/esquive" → punition" que "burst" : l'Hexga peut te retourner sur une seule erreur.
 - Si tu as une option de **fracture/rupture**, pose-la tôt pour réduire la durée du combat.
8. Au fond : entre dans le **dirigeable écrasé** → récupère le **Picto "Contre Fracturant"**.
 9. Traverse l'autre dirigeable et rejoins l'autre côté du gouffre : prends le **Lumicolor à droite** en arrivant, puis continue.

Début de la section suivante

10. À l'entrée de la nouvelle zone : pars **immédiatement à gauche**.
11. Affronte le **cultiste** : Récompenses **Chation (arme de Sciel)** + **Picto "Énergie Douloureuse"**.

Conseils combat (cultiste)

- Évite de t'éparpiller : **focus mono-cible** + sécurise tes défenses (il punit les tours "greedy").
12. Après le combat : récupère **Journal d'Expédition 56 devant la statue**, puis traverse le **pont**.
 13. Juste après le pont : pars **à gauche** → récupère un **Lumicolor sous le gazébo**.
 14. Monte les **rochers en face** du gazébo → récupère le **Picto "Initiative"**.
 15. Redescends et utilise le **grappin** vers la zone suivante. Parle au "garçon d'ombre", puis avance jusqu'au **drapeau** un peu plus loin.

Temple de la Peintresse

16. Depuis le drapeau : pars **à gauche**, nettoie les ennemis → récupère **Éclat de Teinte Curative**.
17. Reviens au niveau du drapeau, descends la pente : récupère **Éclat de Teinte Énergisante** devant la statue de la Peintresse.
18. Pars **à droite** : un Névron te saute dessus → élimine-le, puis continue tout droit.
19. Un peu plus loin : récupère **Journal d'Expédition 50**, puis reviens sur tes pas.
20. Reviens au centre et attaque le Névron posté au fond.
21. Monte la pente **à droite** et récupère derrière le pilier rocheux : **Picto "Danger Surpuissant"**.
22. Suis le sentier principal, utilise le **grappin** au-dessus du gouffre, continue vers le haut → nouveau **drapeau**.

Vieille Ferme

23. Après le drapeau : passe **derrière le bâtiment à droite**, traverse la petite grotte → tu trouves **Jerijeri (marchand Gestral)**.
24. Reviens à la ferme et descends la pente **à droite**.
25. Pour le **Pétank** : approche-toi pour le **pousser vers la route**, contourne-le par la gauche, puis pousse-le **en bas de la pente**. Suis-le dans l'impasse et combats-le pour un **Renouveau + Lumicolors**.

Conseils combat (Pétank)

- Le "combat", c'est surtout le **puzzle de poussée** : garde-le sur la trajectoire indiquée, puis une fois coincé, **burst** et finis vite.
26. À l'autre bout de la zone : une **Sphère de Peinture**.
 27. Tire sur les **3 verrous** (dont un **derrière des planches à droite**, un à l'autre bout de la ferme, un en hauteur face à la sphère) → récupère **Duenim (arme de Maelle)**.

Vers l'Hexga blanc

28. Depuis le centre : monte la pente tout au fond, tourne **à gauche** à l'intersection, continue → tu arrives à l'**Hexga blanc** (PNJ).
29. Avance un peu → **drapeau**, puis descends dans la **caverne** en contrebas.

Caverne des Marées : 3 Cristaux de Roche (pour l'Hexga blanc)

30. À l'entrée : avance tout droit, **détruis le cristal sur la gauche** → **Cristal de Roche #1**.
31. Monte la pente au centre de la pièce, continue → **Cristal de Roche #2**.
32. Depuis #2 : continue puis **tourne à gauche**, affronte le **Rocher** → **Cristal de Roche #3**.

Conseils combat (Rocher)

- Il tape fort mais lisible : sécurise la **défense** et punis après ses grosses animations (ne "trade" pas).

33. Descends au niveau inférieur par la **corde**. En bas : récupère un **Renouveau** sur la gauche.
34. Affronte la **Chevalière en Or** → Récompenses : **2e Renouveau + Picto "Parade Périlleuse"** + ça ouvre l'accès vers le **Manoir**.

Conseils combat (Chevalière en Or)

- C'est le vrai pic de difficulté de la zone : joue "0 erreur".
- Si tu es plus à l'aise en esquive : privilégie l'**esquive parfaite** (plutôt que parade risquée) et punis court.

Manoir (porte secrète)

- Depuis le drapeau "**Caverne des Marées**", avance jusqu'à la **corde de descente** ; une fois en bas, prends le chemin **au fond à droite** → descends encore, bats le **garde**, puis entre dans le **manoir** (skin via l'armoire) et ressorts.

35. Retourne voir l'**Hexga blanc** : il te donne le **Picto "Carapace Immédiate"**.
36. Retourne dans la caverne, longe la paroi de gauche → accès au niveau supérieur.
37. À une intersection : pars **à droite**, saute sur les rochers → récupère **Picto "Tirs Fracturants"**.
38. Reviens à l'intersection et sors par le chemin principal → drapeau **Vagues de Basalte**.

Vagues de Basalte

39. Depuis "Vagues de Basalte" : fais demi-tour et utilise le **grappin** par-dessus le gouffre → tu arrives au drapeau **Bâtiments Inondés** dans un immeuble en ruines.
40. Sors, puis tu as un immeuble **à droite** et un **en face** : entre **dans celui en face** et monte à l'étage.
41. En haut : sors par la brèche du mur, utilise les prises à droite pour atteindre un **Éclat de Teinte de vie** caché en contrebas.
42. Remonte : bats le **cultiste** en haut de la côte → récupère un **Renouveau**.
43. Reviens et utilise le **grappin** vers la falaise en face → récupère le **Picto "Marque Affaiblissante"**.
44. Retour au pied de l'immeuble : grappin vers le bâtiment à gauche, avance → bats l'**Hexga** puis récupère derrière lui le **Picto "Teinte Curative Énergisante"**.
45. Va dans le bâtiment à droite, monte à l'étage, sors par la porte du fond, grimpe tout en haut → récupère **Coraillim (arme de Lune)**.

Checklist des collectables

Journaux

- Journal 78 (après la corde, au début)
- Journal 56 (devant la statue après le cultiste)
- Journal 50 (temple)

Armes

- Delaram (Gustave)
- Chation (Sciel)
- Duenim (Maelle)
- Coraillim (Lune)

Pictos (principaux)

- Assurance
- Contre Fracturant
- Énergie Douloureuse
- Initiative
- Danger Surpuissant
- Parade Périlleuse
- Carapace Immédiate (quête Hexga blanc)
- Tirs Fracturants
- Marque Affaiblissante
- Teinte Curative Énergisante

Lumic平 / consommables

- Plusieurs Lumic平 (mur de droite au début, dirigeables, gazébo, etc.)
- Renouveaux (Pétank, caverne, Chevalière, Bâtiments inondés...)

Secret

- Accès **Manoir** depuis "Caverne des Marées" (garde + armoire = skin)

Acte 2 - Verso

ATTENTION : SPOIL

Contexte narratif

Après les événements traumatisants de l'Acte 1, dont la mort de Gustave, l'Acte 2 commence avec un changement de protagoniste : vous incarnez **Verso**, un personnage lié au passé et aux mystères de l'expédition.

L'objectif général est de progresser vers le cœur de la Peintresse en affrontant ses barrières, ses sbires et surtout ses intentions cachées. ([Wikipédia](#))

Terres oubliées

✿ Vous débutez près d'un **champ de bataille ancien** où un combat initiatique contre un ennemi nommé **Chalier** a lieu. Ce combat introduit la mécanique **Gradient Attack/Gradient Counter** (défense spéciale avec parade précise).

- Découvrez les ruines et objets cachés.
- Battez les ennemis pour gagner expérience et progression.
- Prenez garde aux mécaniques de combat avancées (parade & contre).

Gare de Monoco

✿ Après le champ de bataille, vous vous dirigez vers un avant-poste en montagne où vit **Monoco**, un puissant allié et ami de Verso.

- Monoco rejoint votre groupe, apportant de nouvelles compétences uniques.
- Cela marque aussi une phase d'exploration accrue et de combats plus tactiques.

Vieille Lumière

✿ Une fois Monoco recruté, la progression mène vers l'**ancienne cité de Lumière**, ravagée mais encore pleine de secrets.

- Explorez ses zones, trouvez des objets cachés (journaux, Pictos, équipements).
- Combattez plusieurs vagues d'ennemis et surmontez des pièges environnementaux.
- Obtenez les indices nécessaires pour localiser et affronter les champions de la Peintresse.

Visages et Sirène

👉 Des sections narratives et de combat plus avancées vous amènent à explorer des zones thématiques comme **Visages** et **Sirène**, chacune avec ses propres boss, mécaniques et Récompenses.

- Ces zones peuvent contenir des **items rares** tels que *Resplendent Chroma Catalyst*, *Paint Nail*, etc.

Monolithe

🚀 Une étape essentielle de l'acte consiste à **affronter deux Axons**, des gardiens liés à la Peintresse.

- Batailles assez difficiles où une bonne maîtrise des mécaniques combat est cruciale.
- À la suite des victoires, un artéfact ou une arme avancée est forgé, nécessaire pour avancer vers le cœur de l'histoire.

🧙 Vous finissez par atteindre le **Monolithe** qui mène vers la **Peintresse** elle-même.

- Boss majeur de l'acte, enrichi d'une cinématique narrative importante.
- L'affrontement mêle phase de combat et éléments de scénario clés.

Lumière corrompue

❤️ Après le combat, vous devez atteindre le sommet du Monolithe pour localiser *le cœur de la Peintresse*, une étape narrative décisive qui fait basculer les événements vers l'Acte 3.

Acte 3 - Maëlle

Contexte narratif

L'Acte 3 représente la **phase finale de l'histoire principale** une fois que vous avez débloqué la capacité de **vol avec Esquié**.

À partir de ce moment-là, la progression est beaucoup plus ouverte : le monde s'ouvre et vous pouvez explorer de nombreuses zones avant de finalement revenir à **Lumière** pour affronter les derniers défis.

Camp et dialogues

❖ **Au camp**, après le passage narratif introductif :

- Parlez avec **tous les membres de votre groupe**, regardez les scènes de liens ("bond events") et écoutez les dialogues.
→ Cela augmente les relations et **débloque des compétences Gradient puissantes** utiles pour l'End Game.
- Assurez-vous de **débloquer l'aptitude "Plongée" d'Esquié** dès que possible : elle permet d'accéder à des tourbillons disséminés sur la carte qui donnent des **pierres Lumina**, indispensable pour optimiser les personnages.

Exploration libre du monde

Dès que vous pouvez voler avec Esquié :

- ✓ Explorez le **continent** librement pour améliorer vos niveaux et votre équipement.
- ✓ Recherchez **boss optionnels**, donjons et zones cachées avant d'entrer dans la zone finale.
- ✓ Certaines zones deviennent accessibles seulement maintenant et offrent du butin et des capacités supplémentaires.

Vous êtes libre de retarder l'avancée principale pour faire du level-up ou obtenir des Pictos puissants (très utiles avant l'accès à Lumière).

Objectifs principaux optionnels avant Lumière

Avant de retourner à **Lumière** pour le final :

❑ A. Renforcer l'équipe

- Montez vos personnages niveau **70+ idéalement**, équiper les meilleurs Pictos et Luminas.

◆ B. Challenges et donjons

Parlez à vos personnages pour débloquer :

- **Donjon de Sirene's Dress**
- **Donjon du Reacher**

Ces zones contiennent des ennemis puissants, des équipements rares et augmentent votre puissance pour le final.

Lumi re

⌚ Objectif principal : Retourner   Lumière au sud de la carte pour entrer dans le dernier **donjon majeur**, le cœur m me de l'histoire.

👉 L'entr e se fait via le port au sud-est de Lumière.

📍 Carte de progression typique pour la zone :

1. **Harbor (le port)**
2. **Central Plaza (la place centrale)**
3. **Opera House / Gardens (Op ra et Jardins)**
4. **Creation Boss Fight (combat du Boss Cr ation)**
5. **Boss Final & Choix narratif**

Les Bosses cl s de l'Acte 3

 chassier Chromatique

- Un combat obligatoire avant l'approche finale.
- Maîtrise des m caniques de combat et bons Pictos requise.

Boss de *Creation*

- Transition narrative importante avec un combat difficile.

Boss Final

- C'est le dernier affrontement majeur avant le choix de fin.
- Attendez-vous   un combat structur  en plusieurs phases, n cessitant une bonne gestion de vos ressources et Pictos.
- Parfois des patterns de phases, des effets de terrain ou des changements de r gles de combat tr s agressifs se produisent dans cette confrontation

La Fin

  la suite du combat final :

❖ Vous arriverez   **une sc ne narrative majeure** o  un **choix d terminera l'issue de l'histoire** :

- **Fin "Maelle"** : focalis e sur la pr servation de Lumière et de ses habitants.

- **Fin "Verso"** : option plus sombre qui entraîne une résolution différente du monde.
👉 Les conséquences varient fortement en fonction de votre choix.

Conseils avant d'entrer dans le donjon final

- ◆ Discuter avec tous les compagnons pour débloquer leurs meilleures compétences
- ◆ Atteindre un niveau confortable (souvent $\geq 70-80$ selon votre style de jeu)
- ◆ Faire les donjons optionnels et boss pour obtenir Pictos forts et ressources en Luminas
- ◆ Équiper des Pictos qui améliorent l'endurance, la génération d'AP et les attaques ultimes

Ceci vous préparera à affronter le boss final avec plus d'assurance.

Les quêtes

Quête de Petit Bourgeon le Névron blanc

Faites demi-tour pour prendre la direction du nord. Avancez jusqu'à trouver un portail sur la gauche menant à une zone optionnelle : **Petit Bourgeon** **Images 3-4**. Une fois à l'intérieur vous remarquerez que la zone n'est pas très grande. Après le drapeau de l'expédition 53, vous rencontrez **un Névron particulier tout blanc**, le Petit Bourgeon **Image 5**. Celui-ci vous fait comprendre qu'il a besoin de grandir. La quête qu'il vous confie consiste à trouver **une peau de Bourgeon** pour l'aider et s'inscrit dans la quête pour aider les Névrions blancs.



Image 3



Image 4



Image 5

Trouver une Peau de Bourgeon

Si vous avez suivi le guide précédent de l'**Océan Suspendu** vous avez déjà triomphé du **Bourgeon**, un Boss caché pour lequel nous vous avons révélé l'emplacement. Il ne vous reste plus qu'à reparler au petit bourgeon pour lui donner ladite peau. Dans le cas contraire, je vous invite à retourner à l'**Océan Suspendu** pour looter la **peau de Bourgeon** sur le grand Bourgeon qui s'y cache.

Dès que vous offrez la peau au Petit Bourgeon **Images 6-7-8**, celui-ci vous indique qu'il a besoin de temps pour grandir. Vous devez ainsi lui laisser le temps et pouvez à présent quitter la zone. Nous y reviendrons plus tard.



Image 6



Image 7

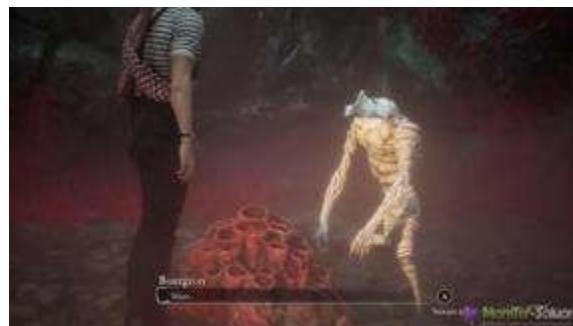


Image 8

Continuez d'explorer la partie nord du Continent. **D'autres ennemis** protègent une Lumina près des caisses mais également de nouvelles **améliorations d'armes comme Lumérim en niveau 4 et Lanceram en niveau 4** si vous les tuez.



En explorant vers le nord-ouest, vous trouverez **un marchand Gestral nommé Blabary** **Image 10**, qui propose des objets variés à la vente comme **un disque de musique** **musique** **Goblu** et **trois coiffures** dont une coiffure accessible uniquement après avoir rencontré un

personnage plus tard dans l'aventure [Image 11](#).

Vous pouvez consulter [la liste des objets en vente par les Gestrels marchands](#) pour savoir de qui il s'agit.



Image 9



Image 10



Image 11

A présent, retournons à [la zone du Petit Bourgeon](#) pour finaliser sa quête. Direction le sud à partir de l'Arène Secrète des Gestrels. Une fois sur place, discutez avec le Bourgeon devenu grand [Image 27](#). Il vous Récompense **d'une Luminicolor** qu'il expulsera derrière vous [Image 28](#).



Image 27



Image 28

Quête des Gestrels Perdus

Au fil de votre aventure dans **Clair Obscur : Expédition 33**, vous rencontrerez de petits Gestrels égarés, dispersés aux quatre coins du monde d'**Hexe**. Ces créatures espiègles aiment se cacher dans des recoins difficiles d'accès, et certains d'entre eux ne pourront être atteints

qu'après avoir débloqué des capacités spécifiques d'**Esquié**, comme la nage, le vol ou la destruction de roches. Mais cette quête des Gestral perdus bien que facultative offre la possibilité de récupérer de belles Récompenses.

Ce guide vous indiquera :

- [Comment démarrer la quête des Gestral perdus](#)
- [Les Récompenses exclusives que vous obtiendrez en les ramenant au Camp](#)
- [L'emplacement de chaque Gestral perdu](#)

 Astuce pour les compléteurs⁹

- Trouver les 9 Gestral vous débloque aussi le **Trophée Succès "Gestral perdus"**.
- Tous les Gestral se trouvent sur la carte du Continent.
- Il n'est pas possible de manquer ce succès au fil de l'aventure car les Gestral perdus seront toujours présents sur la carte du Continent.
- Il est important de retrouver au moins 4 Gestral perdus **pour débloquer une nouvelle capacité permettant de casser les souches d'arbre roses/violets**. Cela vous permet d'accéder ensuite à des zones optionnelles un peu partout dans les niveaux.

Comment démarrer la quête

La quête peut être déclenchée uniquement après avoir terminé la région **Océan Suspendu** (*Flying Waters*). En sortant de cette zone, vous trouverez un **jeune Gestral** debout près de l'entrée du **Nid d'Esquié**. En lui parlant, il retournera directement à votre **Camp**, marquant ainsi le début de cette quête annexe.

De retour au Camp, vous rencontrerez **Sastro**, un PNJ reconnaissable à sa toque de chef. Officiellement responsable de la surveillance des petits Gestral, Sastro s'avère être un gardien plutôt distrait... Il vous demandera donc de retrouver **9 Gestral perdus** qui se sont éparpillés aux quatre coins du Continent. Certaines de ces petites créatures espièges se trouvent dans des zones accessibles à condition d'avoir débloqué au préalable des compétences clés avec **Esquié**, compétences que vous débloquez au fil de l'histoire principale.

Récompenses

Chaque Gestral retrouvé vous donne une Récompense unique, que vous devez réclamer auprès de **Sastro** au Camp.

 Astuce

Pensez à retourner voir **Sastro** après chaque découverte pour ne pas oublier vos cadeaux. Chaque Gestral retrouvé offre une Récompense unique. **Il est important de récupérer au moins la Récompense du 4e Gestral perdu pour débloquer la compétence Rupture de Peinture.**

⁹ Type de joueur cherchant à compléter un jeu vidéo, à achever tout le contenu qu'il propose et, en particulier, à débloquer tous les succès (Wiktionnaire).

Nombre trouvés	Récompense
1	Coiffure Gestral pour Maëlle
2	Coiffure Gestral pour Lune
3	Coiffure Gestral pour Sciel
4	Capacité Rupture de Peinture , un nouveau pouvoir permettant de briser les roches noires avec de la peinture violette.
5	Coiffure Gestral pour Verso
6	3× Couleur de Lumina
7	3× Couleur de Lumina
8	5× Couleur de Lumina
9	Picto Retraite Pro

Emplacement des neuf Gestrals perdus

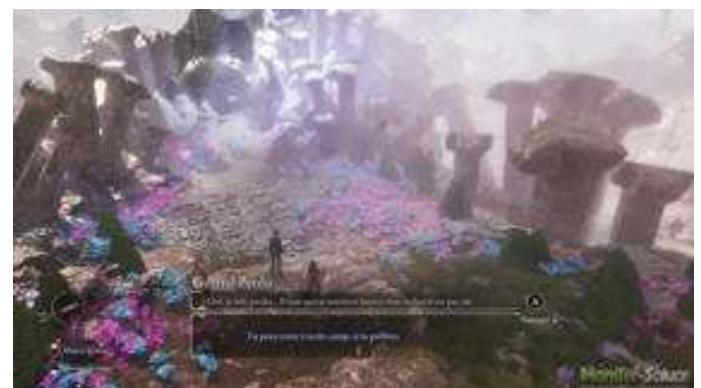
Il n'est pas nécessaire de récupérer les Gestrals perdus dans un ordre précis. C'est pourquoi ce guide vous propose de suivre un itinéraire allant du bas vers le haut de la carte, afin de rendre vos déplacements à travers le continent plus pratiques et mieux organisés.

Certains Gestral nécessitent d'avancer dans l'histoire pour débloquer des compétences (nager, casser les coraux, voler).

#1. Gestral perdu devant le Nid d'Esquié

Prérequis : Acte 1. Terminer la zone **Océan Suspendu**.

Visible immédiatement à la sortie de la région **Océan Suspendu**, juste avant d'entrer dans le **Nid d'Esquié**. Vous ne pouvez pas le manquer puisque l'accès au Nid d'Esquié est un passage obligatoire dans l'Acte 1.



#2. Gestral perdu à l'est des Falaises de Rochevague

Prérequis : Avoir la capacité d'Esquié pour briser les rochers.

Direction les **Falaises de la Vague de Pierre**. Montez sur **Esquié** pour briser les rochers bloquant le passage. Suivez la rampe vers l'est pour aller à la rencontre d'un Bourgeon (un ennemi puissant). Vous devrez l'éliminer pour trouver le Gestral caché derrière un recoin.



#3. Gestral perdu au sud-ouest de l'Arbre Blanc

Prérequis : Compétence nage d'Esquié débloquée. Vous pourrez y aller après avoir fini l'Acte 1. Dirigez-vous vers l'île à l'ouest de la grande île centrale. Vous devez savoir **nager** pour contourner la **Forêt Perdue**. Le Gestral attend au sud-ouest de cette zone forestière.



#4. Gestral perdu près de la Station de Monoco

Prérequis : Accès au Terres Oubliées.

Après avoir progressé jusqu'au **Terres Oubliées**, rendez vous dans la zone enneigée de **Monoco**. Cherchez deux grands arbres verts plantés au milieu de la neige : le Gestral se tient juste devant.



#5. Gestral perdu sur l'île rouge au sud-est des Visages

Prérequis : Capacité pour casser les coraux.

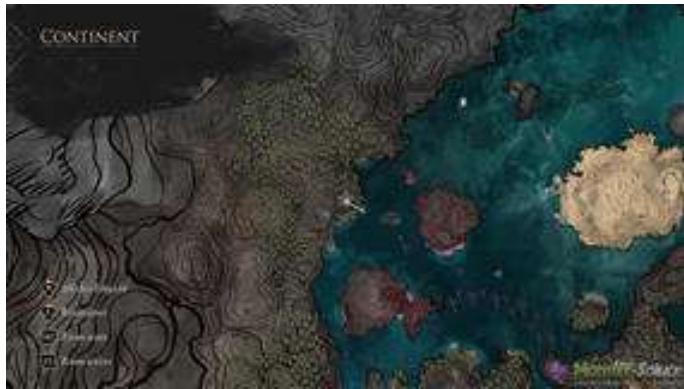
Après avoir débloqué la capacité pour **casser les coraux**, dirigez-vous vers l'île rouge au nord ouest de **la vieille Lumière**. La zone se trouve au nord-est des Ruines Ésotériques et au sud-est de Visages.

Traversez les coraux et combattez deux Mimes pour atteindre le Gestral.

#6. Gestral perdu à l'est du continent entre l'Aspirante et les Regards occultes

Prérequis : Capacité **Vol** à l'Acte 3.

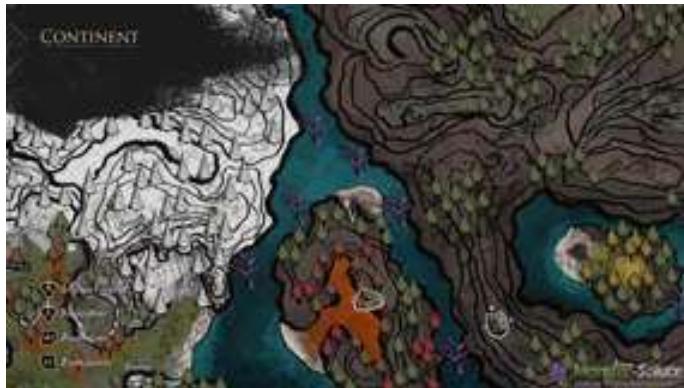
Utilisez le **vol** pour atteindre un petit lopin d'herbe légèrement au nord des zones Les Corbeaux et l'Aspirante.



#7. Gestral perdu sur la plage nord près de la Grotte côtière

Prérequis : Capacité pour casser les coraux.

Rendez-vous sur l'île où se trouve la **Grotte Côtière**, puis longez la côte vers le nord en passant les coraux pour trouver une plage isolée où vous attend le 7e Gestral perdu.



#8. Gestral perdu à l'ouest du Sanctuaire de la Nuit sans fin

Prérequis : Capacité **Vol** à l'Acte 3.

Envolez-vous vers l'extrême-est de la carte, puis atterrissez juste à l'ouest du **Sanctuaire de la Nuit sans fin**. Vous arriverez dans une zone remplie de grandes plantes rouges.

#9. Gestral perdu sur une île flottante à gauche de la Tour sans fin

Prérequis : Capacité **Vol** à l'Acte 3.

C'est le dernier et souvent le plus discret. Depuis la **Tour sans fin**, prenez de la hauteur en volant vers la gauche pour atterrir sur une île flottante isolée.

Quête des Névrons blancs

Au fil de vos explorations dans **Clair Obscur : Expédition 33**, vous tomberez sur des créatures singulières, **les Névrons blancs**. Contrairement aux autres Névrons, souvent hostiles, ces êtres sont pacifiques et ont besoin de votre aide pour accomplir diverses quêtes secondaires. **Répondre à toutes leurs demandes vous permettra de débloquer le succès « Aider l'ennemi »**, un succès rare à avoir puisqu'au moment d'écrire ce guide, seuls 14% des joueurs y sont parvenus. La difficulté réside surtout dans la connaissance de ce qu'il faut faire puisque ce défi exige de les aider tous et de les épargner le moment venu.

⚠ Attention - Succès pouvant échouer !

Si vous en tuez ne serait-ce qu'un avant la rencontre finale avec Blanche, le Névron mystérieux de la Fontaine, vous perdrez la Récompense maximale (une centaine de Lumicolors !) et l'impossibilité de débloquer le succès.

Contenu du guide

1. [Jar, le Névron Blanc des Vallons Fleuris](#)
2. [Démineur, le Névron Blanc de l'Océan Suspendu](#)
3. [Petit Bourgeon, le Névron Blanc du Sanctuaire Ancien](#)
4. [Hexga, le Névron Blanc des Falaises de Rochevague](#)
5. [Bénisseur, le Névron Blanc des Bois Pourpres](#)
6. [Troubadour, le Névron Blanc de la Carrière](#)
7. [Portier, le Névron Blanc des Ruines Ésotériques](#)
8. [Maîtresse Danseuse, le Névron Blanc du Glacier Ardent](#)
9. [Chalier, le Névron Blanc du Cimetière Flottant](#)
10. [Blanche, le Névron Blanc final de la Fontaine](#)

1. Jar, le Névron Blanc des Vallons Fleuris

Votre première rencontre avec les Névrons blancs se fait en progressant naturellement dans les **Vallons Fleuris**, entre le Grand Pré et l'Arbre Indigo. **Jar**, de son nom, vous demande de lui

apporter de la lumière¹⁰.

Comment résoudre la quête de Jar ?

Après l'avoir rencontré près du drapeau du camp d'expédition, avancez dans la zone suivante. Au fond à droite, au niveau inférieur, récupérez la résine cachée sous des caisses un peu plus loin.

Une fois récupérée, utilisez-la avec la visée libre pour enflammer le sceptre de **Jar**. Cette première quête vous montre que les Névrions blancs demandent exploration et observation plutôt qu'affrontement.

Récompense : **Jar** vous récompensera immédiatement par un Éclat de teinte de vie.

2. Démineur, le Névron Blanc de l'Océan Suspendu

Peu après, vous croiserez un second Névron Blanc dans l'**Océan Suspendu**, le Démineur. Il attend votre aide au nord près de l'épave du navire de l'Expédition 68 et vous sollicite pour lui rapporter une **mine intacte**.

Où trouver la mine intacte du Démineur ?

La mine se trouve dans une petite grotte à proximité. Vous trouverez l'emplacement de plateformes en prenant comme point de départ la vallée où une gigantesque créature nage au-dessus de vous, non loin du Manoir. Avancez jusqu'au bout de ce qui ressemble à une impasse mais avec **un grand vase couché au sol**. Entrez dans ce vase pour découvrir une zone avec des piliers. Le but est ici de franchir les quelques plateformes pour trouver la Névron et la mine qui n'est pas très loin sur la droite.

Récompense : En lui remettant la mine, vous obtenez l'arme **Déminerim** pour Lune.

3. Petit Bourgeon, le Névron Blanc à l'ouest du Sanctuaire Ancien

Le Petit Bourgeon se trouve dans une grotte isolée à l'ouest du Sanctuaire Ancien, entre l'**Océan Suspendu** et le Bois Pourpre. Lorsque vous êtes au drapeau d'expédition, juste¹¹ avant de vous aventurer dans les rues de Lumière englouties, vous trouverez un passage caché en allant sur la gauche. Notez que le chemin de droite permet de progresser dans l'aventure mais c'est bien le chemin de gauche qu'il faut emprunter pour trouver le Névron Blanc.

¹⁰ Ne pas le confondre avec l'Amphorien, qui demande la même chose bien plus tôt.

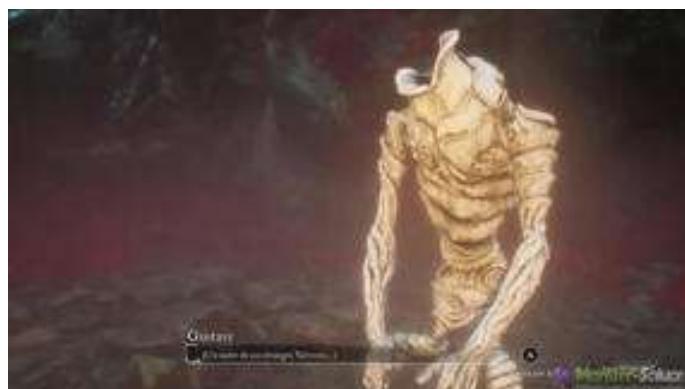
¹¹ C'est son prénom.

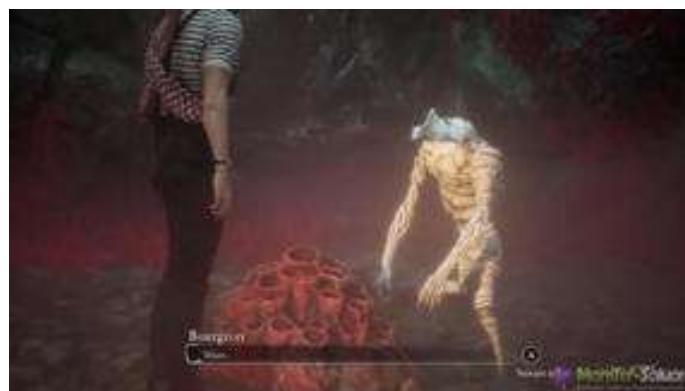


Où trouver une Peau de Bourgeon pour Petit Bourgeon ?

Le Petit Bourgeon vous demande de lui apporter une **Peau de Bourgeon**, récupérable sur n'importe quel Bourgeon géant de la région. Les choses sont bien faites puisqu'un bourgeon de taille adulte est présent dans l'**Océan Suspendu** à quelques pas de là.

Récompense : Après lui avoir remis la peau, le Petit Bourgeon atteint sa taille adulte et vous offre une Lumicolor ainsi qu'un **Renouveau**.





4. Hexga, le Névron Blanc des Falaises de Rochevague

Dans les **Falaises de Rochevague**, vous croiserez **Hexga**, posté près des Cavernes des Marées. Il réclame trois **Cristaux de Roche lumineux**, dispersés dans la caverne.

Où trouver les trois roches lumineuses d'Hexga ?

Impossible de les manquer car leur couleur blanche tranche avec le décor environnant. Vous devez les détruire pour en collecter des morceaux nécessaires à la quête d'Hexga.

Commencez par entrer dans la caverne de droite et descendez par la corde pour explorer les formations rocheuses :

1. Le premier rocher se trouve à droite devant vous lorsque vous atterrissez avec la corde.
2. Le second cristal est à récupérer après avoir monté la pente au centre de la caverne. Il se trouve pile au milieu.
3. Enfin, pour trouver le dernier et troisième cristal, prenez comme point de départ le second cristal, dirigez-vous vers la droite afin de rejoindre un tunnel. Là, affrontez **Le Rocher** pour empocher le butin.

Récompense : Ramenez les 3 cristaux à Hexga pour recevoir le Picto « Carapace Immédiate ».

5. Bénisseur, le Névron Blanc des Bois Pourpres

Direction les **Bois Pourpres** situés au sud-ouest du village des Gestrels pour faire la rencontre du **Bénisseur**. Il se manifeste alors que vous vous approchez d'une fontaine où émane des fumeroles blanches.

Faut-il sacrifier les chroma dans la fontaine ?

Oui, il est indispensable de verser successivement **5 000, 10 000, 25 000 et enfin 50 000 Chromas** pour accomplir cette quête. Chaque versement déclenche une réaction, et une fois le dernier lot de Chromas donné, le Névron s'éveille. Tout comme les premiers Névrons blancs, il est important de ne pas tenter de le tuer au risque de faire échouer la quête générale.

Récompense : Le **Bénisseur** vous offre le Picto « Récupération ».

6. Troubadour, le Névron Blanc de la Carrière

A la **Carrière**, parlez avec le **Troubadour** qui souhaite apprendre à faire de la musique mais

sans faire de mal au gens. Il n'y a aucun objet à ramener au **Troubadour** mais vous devrez l'affronter dans un duel un peu particulier.

Comment remporter le combat du Troubadour sans le tuer ?

Le combat qui s'ensuit est particulier car vous ne devrez pas combattre de manière classique. L'idée est ici de laisser les **notes vertes** vous toucher pour récupérer des points de vie et esquiver ou parer les **notes rouges**. Répétez cette opération sur les trois épreuves pour convertir le **Troubadour** dans une voie pacifique.

Récompense : Vous obtenez du **Troubadour Blanc**, le Picto « Parade Curative »

7. Portier, le Névron Blanc des Ruines Ésotériques

À l'ouest de Vieille Lumière, dans les Ruines Ésotériques, **Portier** vous demande de traverser un labyrinthe pour récupérer des planches de bois. Les orbes doivent être activées dans un ordre précis pour progresser.

Comment avancer dans le labyrinthe ?

Dès l'entrée, engagez-vous sur la gauche. Vous trouverez le premier orbe, mais ne le touchez pas directement : faites volte-face et visez le pylône lumineux visible depuis l'entrée. Une fois activé, avancez vers le deuxième orbe situé plus loin dans le couloir. Après l'avoir déclenché, occupez-vous immédiatement de l'orbe présent à votre position, puis poursuivez jusqu'au troisième.

Arrivé devant le dernier orbe, répétez la même logique : tournez-vous pour tirer sur le pylône placé derrière vous. Le couloir s'ouvre alors sur une bifurcation. Prenez la droite et progressez en ligne droite jusqu'à l'impasse. Là encore, retournez-vous et tirez sur le pylône dissimulé dans votre dos. Le labyrinthe est désormais traversable.

Vous atteignez alors une vaste pièce. Sur votre droite repose une **Couleur de Lumina**, en plein centre se trouvent les planches de bois que réclame le **Portier**, et la sortie se situe sur la gauche, en hauteur, au sommet de l'édifice. Rapportez les planches au Névron pour conclure l'épreuve : en récompense, il vous offre le Picto **Soins Protecteurs**.

Récompense : le Picto « Soins Protecteurs ».

8. Maîtresse Danseuse, le Névron Blanc du Glacier Ardent

Au cœur du Glacier Ardent, près des Chutes de Glace, vous êtes interpellé par la **Maîtresse Danseuse**. Contrairement aux autres Névrions, elle ne cherche ni offrande ni objet, mais un duel basé sur le rythme et la précision.

Le combat se déroule comme une chorégraphie : ses enchaînements s'annoncent par des mouvements fluides que vous devez bloquer un à un. Si vous échouez à parer, la séquence se brise et vous devez recommencer. Le principe est simple mais exigeant : réussir à contrer l'intégralité de ses attaques dans un seul cycle.

À l'issue de la danse, deux choix s'offrent à vous. Si vous acceptez son défi jusqu'au bout et parvenez à parer parfaitement, elle reconnaît votre talent et vous offre la tenue de **Danseuse** pour Lune, un costume exclusif. Mais vous pouvez aussi choisir de mettre fin à son existence après le duel : dans ce cas, elle abandonne le Picto **Contre Amélioré III**, une compétence puissante mais qui compromet la Récompense ultime de **Blanche**.

9. Chalier, le Névron Blanc du Cimetière Flottant

Le **Cimetière Flottant**, accessible une fois **Esquié** capable de voler, abrite **Chalier**, un Névron au tempérament particulier. Dès l'approche, il vous invite à un duel. Avant l'affrontement, vous pouvez choisir l'arme qu'il emploiera, ce qui influence le déroulement du combat.

Le combat se déroule dans un bâtiment isolé. **Chalier** combat avec vigueur, mais ce n'est pas le résultat du duel qui importe : à la fin, il se met à genoux et vous supplie d'abréger ses souffrances. C'est ici que votre décision compte.

Si vous acceptez sa demande et le tuez, il vous remet le Picto **Surpuissance Immédiate**. Mais si vous choisissez au contraire de l'épargner, **Chalier** ne vous offre rien sur le moment, mais votre clémence sera récompensée plus tard par **Blanche**. Pour viser la Récompense ultime, **il est donc conseillé de résister à son souhait et de refuser de l'achever**.

10. Blanche, le Névron Blanc final de la Fontaine

Le dernier Névron blanc, **Blanche**, se trouve dans la région de la **Fontaine**, accessible uniquement lorsque vous avez obtenu la capacité de vol d'**Esquié**. **Blanche** est particulière : elle n'attend pas une aide concrète, mais elle juge votre parcours et vos choix passés.

Si, tout au long de l'aventure, vous avez soutenu chaque Névron blanc et refusé de les tuer, **Blanche** reconnaît votre bienveillance. Dans ce cas, elle vous Récompense généreusement par **100 Lumicolors**, une somme considérable qui marque la fin de votre quête.

En revanche, si vous avez cédé à la tentation de tuer ne serait-ce qu'un seul Névron, **Blanche** se dresse contre vous. Le combat qui s'ensuit n'est pas particulièrement difficile, mais l'issue est moins gratifiante : la victoire ne rapporte que 10 Lumicolors et 2 Catalyseurs Grandioses.

Ainsi, **Blanche** n'est pas seulement la conclusion d'une série de quêtes : elle est le miroir de vos choix, la garante du succès « **Aider l'ennemi** ». C'est avec cette dernière rencontre que s'achève les quêtes de tous les Névrons blancs de **Clair Obscur : Expédition 33**.

Guide pour trouver les 33 morceaux de musique

Dans **Clair Obscur : Expédition 33**, les **33 disques de musique** racontent tous un fragment d'histoire du jeu et peuvent être écoutés au gramophone du campement. Certains se trouvent dans le monde, d'autres s'achètent auprès de marchands Gestrels, ou encore s'obtiennent via les quêtes personnelles des compagnons. Ce guide vous aide à tous les localiser pour débloquer le succès « **Connaisseur** ».

Contenu du guide :

- [Conseils pour la collecte des disques](#)
- [Liste complète des 33 morceaux de musiques à trouver](#)
- [Les disques récupérables en explorant](#)
- [Les disques achetables chez des marchands](#)
- [Les disques du Manoir Dessendre](#)
- [Les disques liés aux personnages](#)
- [Les disques des quêtes et défis](#)

Conseils pour la collecte des disques

- **Visitez chaque zone à fond** : les disques sont souvent placés en marge du chemin principal.
- **Parlez aux compagnons** : certains disques se gagnent uniquement en montant vos relations jusqu'au niveau 6.
- Notez les morceaux de musique que l'on peut manquer :
 1. dans le prologue, avant de partir rejoindre le port avec Sophie, combattez le Mime près de la représentation de danse sur l'estrade à droite des quais. Si vous le ratez à *Lumière* dans le prologue, vous devrez attendre l'*Opéra de Lumière* en Acte 3.
 2. Le second morceau que l'on peut manquer est *Lettre à Maëlle*. Vous n'aurez pas de 2e chance pour celui-ci et devrez interagir avec Maëlle au campement juste après avoir vaincu le premier Axon.
- **Gardez des Chromas** : cinq disques ne s'obtiennent qu'en les achetant auprès de marchands Gestrels dispersés sur la carte.

Liste complète des 33 morceaux de musiques à trouver

Ce tableau sert de checklist pratique pour suivre votre collecte de vinyles dans Expédition 33. Si vous souhaitez des explications détaillées pour chaque emplacement, reportez-vous aux sections suivantes du guide.

Pour vérifier votre progression et savoir quels morceaux de musique vous manquent, interagissez avec le gramophone du campement afin d'accéder à la playlist. Le classement alphabétique rend la comparaison immédiate entre votre collection et la liste complète.

Nom du disque	Zone / Condition
Alicia	Manoir – Porte reliée aux Feuilles Ambrées
Alicia's Birthday Party	Cimetière de Bateaux
Aline	Extrémité de l'île des Sables Blancs
Aline's Glasshouse	Bois Perdus, via la Récolte Dorée
Clea	Récompense finale de la Tour Éternelle
Clea! Don't Pull Your Sister's Hair!	Chambre de Clea au Manoir (Cœurs Gelés)
Children of Lumière	Marchand Gestral Citrelo (Fleuve Sacré)
Endless Light	Esquisses de Renoir , à gauche du drapeau d'entrée (grappin)
Forlorn	Atelier secret du Manoir (plage à l'est, Acte 3)
Goblu	Marchand Gestral Blabary (Village des Gestrals)
Gustave	Falaises de Rochevague , après le combat contre le Lampadaire
Honeymoon in Lumière	Au pied de l' Arbre Blanc
Le Grand Café de Lumière	Sur le sol dans une petite cave à proximité de l'entrée du Carrousel .

Nom du disque	Zone / Condition
Lettre à Maëlle	Parler à Maëlle au campement après le premier Axon (que l'on peut manquer)
Lights of the Past	Ancienne Cité Gestral
Linen and Cotton	Marchand Gestral Rubiju (île nord des Visages)
Lost Voice	Marchand Gestral Strabami (nord de la Gare de Monoco)
Lumière	Prologue : après le Mime (ou Acte 3, Opéra de Lumière si manqué)
L'Amour d'une Mère	Serre du Manoir (après le champ corrompu du Monolithe)
Lune	Quête personnelle de Lune (relation rang 6)
Monoco	Quête personnelle de Monoco (relation rang 6)
Nocturne pour Lumière	Grotte Sinistre
Nocturne pour un Masque de Tristesse	Atelier secret du Manoir (après avoir activé les 4 interrupteurs du salon)
Our Drafts Collide	Obtenu automatiquement à la fin de l'histoire
Our Painted Family	Dans les Clairières
Rêveries dans Paris	Derrière le Casino Flottant

Nom du disque	Zone / Condition
Renoir	Salle de bains de Renoir au Manoir (via le Jardin du Manoir)
Révérence	Cimetière Tranchant
Robe de Jour	Marchand Gestral Rederi (sud de Sirène)
Sciel	Quête personnelle de Sciel (relation rang 6)
Un 33 Décembre à Lumière	Carrière Crépusculaire
Until Next Life	Donné par le jeune garçon des Feuilles Ambrées , après le Charognard
Verso	Chambre de Verso au Manoir (via le Val de la Colère , Visages)

Les disques récupérables pendant l'exploration (12)

Ces disques sont posés dans des zones explorables. Approchez-vous et interagissez avec pour les ramasser.

Alicia's Birthday Party

Sur le sol du Cimetière de Bateaux.

Aline

Tout au bout de l'île des **Sables Blancs**, au-delà des dernières vagues.

Aline's Glasshouse

Caché dans les **Bois Perdus**, accessible depuis la **Récolte Dorée**.

Gustave

Dans les **Falaises de Rochevague**, là où vous affrontez le Lampadaire. Revenez après la bataille pour le ramasser.

Honeymoon in Lumière

Aux racines de l'**Arbre Blanc**.

Le Grand Café de Lumière

Sur le sol, dans une petite cave à proximité de l'entrée du Carrousel.

Lights of the Past

Sur une dalle dans l'**Ancienne Cité Gestral**.

Nocturne pour Lumière

Dans la **Grotte Sinistre**, sur une corniche secondaire.

Our Painted Family

Trouvé dans une clairière paisible, au sein des **Clairières**.

Révérence

Dans le **Cimetière Tranchant**, proche des stèles.

Rêveries dans Paris

Derrière le **Casino Flottant**, près des caisses.

Un 33 Décembre à Lumière

Dans la **Carrière Crénulaire**, au bord d'un puits de lumière.

Les disques achetables chez des marchands (5)

Cinq marchands Gestrels proposent chacun un disque unique. Bien que leur prix ne soient pas excessifs, conservez vos Chromas pour pouvoir les acheter.

Children of Lumière

Chez **Citrelo**, près de l'entrée du **Fleuve Sacré**.

Goblu

En explorant vers le nord-ouest, vous trouverez **un marchand Gestral nommé Blabary**, qui propose le disque de musique recherché  **Goblu**.



Lost Voice

Chez **Strabami**, au nord de la Gare de Monoco.



Linen and Cotton

Chez **Rubiju**, sur une île au nord des **Visages**.

Robe de Jour

Chez **Rederi**, au sud de **Sirène**.

Les disques du Manoir des Dessendre (7)

Le Manoir des Dessendre est une véritable mine de souvenirs musicaux. Prenez le temps de fouiller chaque aile et d'ouvrir les portes liées aux différentes zones. Vous découvrirez forcément ces morceaux de musique si vous vous mettez en quête de résoudre l'énigme de l'exploration du Manoir des Dessendre.

Alicia

Derrière une porte reliée à la zone des **Feuilles Ambrées**.

Clea! Don't Pull Your Sister's Hair!

Dans la chambre de Clea, accessible via les **Cœurs Gelés**.

Forlorn

Dans l'atelier secret du Manoir, atteignable depuis la plage à l'est du continent (Acte 3).

L'Amour d'une Mère

Dans la serre du Manoir, après le champ de bataille corrompu du **Monolithe**.

Nocturne pour un Masque de Tristesse

Accessible dès votre première visite du Manoir à l'Acte 1 lorsque vous découvrez la hutte de Noco. Une fois dans le Manoir, vous devrez trouver comment entrer dans l'atelier secret : Voir les secrets du Manoir.

Renoir

Dans la salle de bains de Renoir, reliée au **Jardin du Manoir** (Vieille Lumière).

Verso

Dans la chambre de Verso, accessible depuis le **Val de la Colère** (Visages).

Les disques liés aux personnages (4)

Trois compagnons offrent un disque en Récompense de leur quête personnelle, une fois la relation au niveau 6. Un disque supplémentaire vient de Maëlle, mais il est que l'on peut manquer.

Lettre à Maëlle  Que l'on peut manquer

Parlez à Maëlle au campement après le premier Axon (option « Prendre des nouvelles »). **Attention : Objet que l'on peut manquer.**

Lune

Complétez sa quête personnelle après avoir atteint le rang 6 de relation.

Monoco

Complétez sa quête personnelle après le rang 6.

Sciel

Complétez sa quête personnelle après le rang 6.

Les disques des quêtes et défis (5)

Quelques disques sont directement liés à des combats ou à des défis spécifiques.

Clea

Récompense finale de la **Tour Éternelle**.

Lumière

Vainquez le Mime dans le Prologue. Si vous l'avez manqué, retournez à l'Opéra de Lumière en Acte 3.

Endless Light

Dans les **Esquisses de Renoir**, à gauche du drapeau d'entrée, en utilisant le grappin.

Our Drafts Collide

Obtenu automatiquement à la fin de l'histoire.

Until Next Life

Remis par le Jeune Garçon des **Feuilles Ambrées**, après avoir vaincu le Charognard.

Guide pour trouver tous les Journaux d'expédition

Parmi les nombreux objets à collectionner dans **Clair Obscur : Expédition 33**, les **Journaux d'expédition** occupent une place particulière. Ces enregistrements, au nombre de **49**, prennent la forme de **logbooks audio** disséminés dans les différentes régions du jeu.

Ils ne se contentent pas d'ajouter un simple bonus de compléction : chacun apporte une couche de lore supplémentaire, en retracant les événements des expéditions précédentes et en livrant des fragments de témoignages de leurs membres. Ils sont souvent **cachés dans des recoins**, placés sur des sentiers secondaires ou derrière des énigmes d'exploration, ce qui encourage le joueur à observer attentivement chaque environnement.

Récompenses associées

En plus de leur valeur narrative, les journaux sont liés à deux Récompenses :

- **Récompense in-game** : Après avoir récupéré **10 journaux**, vous pouvez rendre visite à **Berrami** au Bazar Gestral (village Gestral). Celui-ci vous offrira **20 Couleurs de Lumina** pour chaque lot de journaux rapportés. Il poursuivra ce troc jusqu'à avoir fait des copies de l'ensemble de votre collection.
- **Débloquer le succès « Connaisseur »** – Rassembler les 49 journaux permet de débloquer le succès « Connaisseur », considéré comme l'un des plus rares du jeu. À ce jour, seuls 10 % des joueurs l'ont obtenu, principalement en raison de l'endurance et de la patience nécessaires pour compléter cette longue chasse aux collectables qu'il représente.

Liste des Journaux d'expédition

Voici la liste complète des journaux, classés selon l'ordre listé dans le codex du jeu - par numéro et par nom connu du rédacteur du journal - avec leur région d'apparition :

N° / Nom	Région	Emplacement / Moyen d'obtention
Verso	Continent	Dans le campement près du Veilleur à l'ouest des Terres Oubliées. Accessible uniquement avec le vol d'Esquié.
Aline	Manoir Dessendre	Dans l'Atrium du Manoir. Cette pièce est accessible depuis le Champ de bataille corrompu du Monolithe.
Renoir	Manoir Dessendre	Dans la Chambre de Renoir du Manoir. La pièce est accessible depuis les Jardins du Manoir dans la Vieille Lumière

N° / Nom	Région	Emplacement / Moyen d'obtention
Inconnu #1	Manoir Dessendre	Dans la Chambre de Verso du Manoir. La pièce est accessible depuis le Val de la Colère dans la zone des Visages.
Inconnu #2	Manoir Dessendre	Dans la Salle secrète de l'atelier de Renoir du Manoir. Pour y accéder, vous devrez récupérer le Portrait de la famille Dessendre. Lorsque vous l'avez, placez la toile dans le cadre de tableau vide situé à l'entrée du Manoir.
Inconnu #3	Manoir Dessendre	Dans la Galerie du Manoir. La pièce est accessible depuis la zone de l'Échelle, dans l'Aspirante.
Survivante	Vieille Lumière	Accessible après avoir acheté la Vieille Clé avec un Jeton de Festival. Dans la Vieille Lumière, en partant du drapeau d'expédition de la Rue de Gauche, progressez sur le chemin jusqu'à atteindre une arche effondrée. Derrière, deux Chevalières Céramiques patrouillent. À droite de cette zone, un gros tuyau de béton émerge du sol : grimpez dessus puis laissez-vous glisser à l'intérieur. Le journal est dissimulé derrière une grille fermée. Pour l'ouvrir, il vous faudra la Vieille Clé, disponible contre un Jeton de Festival au cours du prologue.
Expédition 34	Les Corbeaux	
Expédition 35	Feuilles Ambrées	Le journal se trouve au sol, à proximité du pont menant au Ballet Chromatique.
Expédition 36	Arbre Blanc	
Expédition 37	Plage Gestral	
Expédition 38	Moisson Dorée	Dans la zone du Hollow du Moissonneur, empruntez la pente rocheuse sur la droite pour atteindre un secteur encerclé de lanternes.
Expédition 39	Visages	Val de la Tristesse, sur le chemin de droite du masque.
Expédition 40	Continent	Île au sud-ouest du Monolithe, près du marchand Granasori
Expédition 41	Terres Oubliées	Dans la tranchée à côté de la Femme Évanescante

N° / Nom	Région	Emplacement / Moyen d'obtention
Expédition 42	Vieille Lumière	Après avoir vaincu Renoir, dans le Jardin du Manoir, prenez le chemin de gauche.
Expédition 43	Continent	Dans un campement au nord des Sables blancs, près d'un Cultiste Faucheur chromatique
Expédition 44	Moisson Dorée	Au sol dans le Hollow du Moissonneur
Expédition 45	Caverne Écrasante	Derrière le Grand Arbre, accessible avec une corde
Expédition 46	Dunes de Sirène	Sur le sol derrière le Glissando Chromatique.
Expédition 47	Continent	Au niveau de la chaîne de montagnes à l'ouest de la Station de Monoco.
Expédition 48	Carrière	
Expédition 49	Feuilles Ambrées	En empruntant le chemin vers le Charognard, après que le Jeune garçon a ¹² ouvert la porte.
Expédition 50	Falaises de Rochevague	Depuis le drapeau d'expédition du Sanctuaire de la Peintresse, avancez le long du sentier principal. Vous arriverez à un point où un Rocher est écroulé sur la droite. Après ce passage, prenez le chemin de gauche à la bifurcation suivante pour trouver le journal.
Expédition 51	Glacier Ardent	Dans un coin sombre au fond de la Gare glacée.
Expédition 52	Village des Gestrels	Sur le sol, au niveau d'un petit chemin à droite du Médecin Gestral.
Expédition 53	Petit Bourgeon	Derrière le Bourgeon, au sol.
Expédition 54	Grotte de Rochevague	Au sol, à proximité de l'Hexga chromatique.
Expédition 55	Sirène	Au sol, à côté des Ballets pacifiques.
Expédition 56	Falaises de Rochevague	Là où se trouve les premiers Cultistes de la région.

¹² Bin oui, après « après que » on met l'indicatif...

N° / Nom	Région	Emplacement / Moyen d'obtention
Expédition 57	Terres Oubliées	Dans les herbes hautes avant le Pont antique.
Expédition 58	Vieille Lumière	Obtenu automatiquement après le combat contre Renoir.
Expédition 59	Moisson Dorée	Dans la caverne à gauche du Drapeau de l'Épave de la Flèche dorée.
Expédition 60	Lumière	Devant l'Opéra, examinez le chemin sur la droite. Nécessite Esquié pour récupérer un journal tombé dans l'eau.
Expédition 61	L'Aspirante	Au sol, à côté du ballon menant au Drapeau du Sommet
Expédition 62	Continent	Sur la falaise au nord du Brûleur chromatique, à l'ouest de la plage où se trouve le marchant Jumeliba. Nécessite Esquié
Expédition 63	Sanctuaire Ancien	A partir du drapeau de l'Expédition du Labyrinthe du Sanctuaire. Direction les bois. Près d'un Sakapatate robuste, dans un bosquet dont le chemin est jalonné par des lampadaires.
Expédition 64	Continent	Dans un campement dans les bois au sud-ouest des Vallons
Expédition 65	Gare de Monoco	A l'intérieur de la Gare, près de la sortie est de la station de Monoco.
Expédition 66	Nid d'Esquié	Atteignable après qu'Esquié est parti de la caverne. Utilisez votre grappin à partir du pilier qui s'est écroulé lors du départ d'Esquié.
Expédition 67	Sirène	Sur le sol, avant le Drapeau de l'Arène de danse.
Expédition 68	Océan Suspendu	Après le Drapeau de la Grotte de Corail, sur la route principale.
Expédition 69	Visages	Depuis le Drapeau du Val joyeux, à gauche où se trouve un groupe d'ennemis.
Expédition 70	Monolithe	A partir de la Place de la Lumière corrompue, utilisez votre grappin pour franchir le gouffre de droite. Le journal se trouve derrière un groupe d'ennemis.

N° / Nom	Région	Emplacement / Moyen d'obtention
Expédition 78	Falaises de Rochevague	A partir du Drapeau de l'Entrée; suivez le chemin menant à un Hexga. Utilisez la corde sur la droite. Le journal est protégé par un groupe d'ennemis.
Expédition 81	Vallons Fleuris	Obtenu automatiquement en suivant l'histoire principale.
Expédition 84	Fontaine	Dans un cul-de-sac derrière <i>Blanche</i> .
Julie	Continent	Dans un campement près du Veilleur, à l'ouest des Terres Oubliées. Nécessite d'avoir Esquié avec le vol.
Simon	Esquisses de Renoir	Au centre de la zone après son combat.

Détails sur l'obtention de tous les journaux d'expédition

Journal de l'Expédition 53

Dans la zone du Petit Bourgeon; à partir des objets avec des effets dorés non loin du Bourgeon, prenez le chemin à gauche **Image 1** pour arriver dans une impasse **Image 2**. Allez tout au fond pour apercevoir un groupe expéditionnaire décimé. Vous pourrez y récupérer le  journal d'expédition n°53 **Image 3**.



Image 1



Image 2



Image 3

Guide des tenues et coiffures

Gustave

Dans **Clair Obscur : Expédition 33**, Gustave dispose d'un large éventail de tenues et de coiffures qui permettent de personnaliser son apparence au fil de l'aventure. Certaines sont disponibles par défaut, d'autres s'obtiennent via des quêtes, des combats ou encore en terminant le jeu avec des fins spécifiques. Voici la liste complète de leurs emplacements et conditions de déblocage.

Tenues de Gustave

Tenue	Condition de déblocage
Expédition (par défaut)	Disponible dès le début du jeu.
Uniforme pourpre	Prologue. Parler à Richard (place de la fontaine, avant le Gommage), puis à son fils au Festival d'expédition (Lumière)
Costume Baguette	Vaincre le mime dans la Grande Prairie (Vallons Fleuris).
Maillot de bain	Sud du Continent. Récompense du parcours d'obstacles de la plage de Gestral
Costume Lumière	Sud du Continent. À acheter auprès du marchand Carrabi
Civil	Fin Une vie à peindre.
Costume Pur	Avant la fin de l'Acte 1. Récompense de la quête de Karatom au Village Gestral.
Costume Renoir	Fin Une vie à aimer.
Costume de Renoir	Vaincre Renoir dans le Monolithe.
Costume Sakapatate	À acheter auprès du marchand Gestral Delsitra
Costume Fleurs	Inclus dans les éditions Deluxe et Collector
Costume Gommage	Inclus dans les éditions Deluxe et Collector
Costume Obscur	Inclus dans les éditions Deluxe et Collector

Coiffures de Gustave

Coiffure	Condition de déblocage
Gustave (par défaut)	Disponible dès le début du jeu
Coiffure Chignon	À acheter au stand rouge du Festival d'expédition (Lumière, Prologue)
Coiffure Baguette	Vaincre le mime dans la Grande Prairie (Prairies printanières)
Coupe Court	À acheter auprès de Carrabi
Coiffure Sakapatate	À acheter auprès de Delsitra
Coiffure Charmant	À acheter auprès de Jumeliba
Coiffure Frisé	À acheter auprès de Jumeliba
Coiffure Blanc d'expédition	Fin Une vie à peindre (NG+ ¹³)
Coiffure Fleurs	Inclus dans les éditions Deluxe et Collector
Coiffure de Renoir	Vaincre Renoir dans le Monolithe (NG+)

Récupérer les tenues de Gustave

Tenue d'expédition (par défaut)

Équipement de base de Gustave, porté au début de l'aventure.

Uniforme pourpre

Après le Prologue, parlez à Richard derrière la place de la fontaine avant le Gommage, puis retrouvez son fils au Festival d'expédition pendant Lumière.

Costume Baguette

Obtenue en battant [le Mime dans la Grande Prairie des Vallons fleuris](#).

Maillot de bain

Récompense du parcours d'obstacles de la plage de Gestral (zone sud).

¹³ New Game : nouvelle partie, déblocable quand on a fini le jeu au moins une fois.



Costume Lumière

À acheter auprès du marchand Carrabi.





Civil

Débloquée en terminant le jeu avec la fin *Une vie à peindre*. Disponible uniquement en NG+.

Costume Pur

Récompense de la quête de Karatom au Village Gestral, à condition de l'achever avant la fin de l'Acte 1.

Costume Sakapatate

À acheter auprès du marchand Delsitra.

Costume Renoir

Obtenu en battant Renoir dans le Monolithe (NG+).

Costume Fleurs

Exclusif aux éditions Deluxe et Collector.

Costume Gommage

Inclus dans le contenu des éditions Deluxe et Collector.

Costume Obscur

Inclus dans les éditions Deluxe et Collector.

Récupérer les coiffures de Gustave

Coiffure Gustave (par défaut)

Style de base de Gustave.

Coiffure Chignon

Pendant le Prologue, lors du Festival d'expédition. Vendue par Amandine contre un jeton de

Festival.

Coiffure Baguette

Obtenue en battant le mime dans la Grande Prairie des Vallons fleuris.

Coiffure Court

Continent Sud. À acheter auprès du marchand Gestral Carrabi.



Coiffure Sakapatate

Disponible chez le marchand Gestral Delsitra.

Coiffure Charmant

À acheter auprès du marchand Gestral Jumeliba.

Coiffure Frisé

Disponible également chez le marchand Gestral Jumeliba.

Coiffure Blanc d'expédition

Débloqué en terminant le jeu avec la fin *Une vie à peindre* (NG+).

Coiffure de Renoir

Obtenue après avoir battu Renoir dans le Monolithe (NG+).

Coiffure Fleurs

Inclus dans les éditions Deluxe et Collector.

Lune

Dans **Clair Obscur : Expédition 33**, **Lune** peut changer de style grâce à de nombreuses tenues et coiffures à collectionner tout au long du jeu. Certaines sont offertes dès le départ, tandis que d'autres nécessitent de relever des défis, de compléter des quêtes annexes ou d'atteindre certaines fins du scénario. Ce guide détaille l'ensemble des options de personnalisation disponibles pour **Lune** et la manière de les débloquer.

Tenues de Lune

Tenue	Condition de déblocage
Expédition (par défaut)	Disponible dès le début du jeu
Maillot de bain I	Terminer le parcours d'obstacles à la plage de Gestral (Sud)
Costume Sakapatate	Récompense de la quête d'Alexsoundro au Village Gestral
Baguette	Vaincre le mime dans le Labyrinthe du Sanctuaire Ancien
Clea	Après avoir vaincu Cléa au Manoir Volant, parler au jeune garçon et choisir Lune
Danseuse	Récompense de la quête de la Danseuse dans Cœurs Gelés
Costume Pur	Récompense du défi du Grand Styliste à la Station de Monoco
Costume Sirène	Vaincre Sirène dans son domaine
Jupe	À acheter auprès de Geranjo
Maillot de bain II	Terminer le défi « Normal » à la plage de Gestral (Est)
Civil	Fin <i>Une vie à peindre</i>
Costume Fleurs	Inclus dans les éditions Deluxe et Collector
Costume Gommage	Inclus dans les éditions Deluxe et Collector

Coiffures de Lune

Coiffure	Condition de déblocage
Lune (par défaut)	Disponible dès le début du jeu
Coupe Artistique	À acheter auprès de Blabary
Coupe Baguette	Vaincre le mime dans le Labyrinthe du Sanctuaire Ancien
Coupe Chauve	Vaincre le mime aux Falaises Sombres en jouant Lune
Coupe Tresse	À acheter auprès de Jumeliba
Coupe Clea	Récompense de l'Épreuve 3 du Stage 3 dans la Tour Infinie
Coupe Double tresse	À acheter auprès de Granasori
Coupe Carré français	À acheter auprès de Strabami
Coupe Gestrale	Récompense de Sastro après avoir trouvé 2 Gestrels perdus
Coupe Demi-queue	À acheter auprès de Rederi
Coupe Chignon décoiffé	À acheter auprès de Papasso
Coupe Queue de cheval	À acheter auprès de Blakora
Coupe Blanc rebelle	Récompense de l'Épreuve 3 du Stage 5 dans la Tour Infinie
Coupe Court	Vaincre le mime dans la zone Glacier Ardent (Frozen Hearts)
Coupe Sirène	Vaincre le mime juste avant l'Atelier de Couture (Sirène)
Coupe Volumineux	Vaincre les mimes de l'île au sud-ouest de Visages
Coupe Ondulé	À acheter auprès de Pinabby
Coupe Fleurs	Inclus dans les éditions Deluxe et Collector

Récupérer les tenues de Lune

Maillot de bain I

Sur le Continent sud, au nord-ouest du Sanctuaire ancien. Terminer le parcours d'obstacles à la plage de Gestral.

Répondez ensuite à la question du Gestral sans prêter attention à savoir si c'est la bonne ou la mauvaise réponse. Cela n'a pas d'importance car le Gestral ne sait pas compter et vous donnera quoi qu'il arrive la tenue pour Lune.



Monster-Soluce
ESCAPE, RUN, FIGHT, THIS GUIDE IS FOR YOU GUYS!!



Récupérer les coiffures de Lune

Coupe Artistique

Sur le Continent sud. À acheter auprès du marchand Gestrail Blabary.





Maëlle

Dans **Clair Obscur : Expédition 33**, Maëlle dispose elle aussi d'un grand choix de tenues et de coiffures qui permettent de varier son apparence au cours du voyage. Si certaines sont accessibles dès son arrivée dans l'équipe, d'autres demandent de vaincre des ennemis précis, d'accomplir des quêtes secondaires ou de terminer le jeu avec certaines fins. Ce guide répertorie toutes les options de personnalisation de Maëlle et les conditions pour les débloquer.

Tenues de Maëlle

Tenue	Condition de déblocage
Expédition	Tenue par défaut.
Lumière	Acheter auprès de Carrabi.
Sakapatate	Terminer le défi d'Ono-Puncho au Village Gestral.
Alicia	Obtenue automatiquement à l'Acte 3.
Baguette	Vaincre le Mime dans la zone de l'Échelle de l'Aspirant.
Civil	Acheter auprès de Geranjo.
Clea	Parler au jeune garçon après avoir battu Clea dans le Manoir Volant et choisir Maëlle.
Obscur	Acheter auprès de Kasumi.
Peinte	Après avoir obtenu la Toile de la Famille du Manoir, la placer sur le mur droit du grand escalier dans le Manoir.
Pure	Réussir le défi du styliste de Grandis à la gare de Monoco.
Jupe	Dans l'armoire du Manoir, accessible par la porte de Rochevague
Maillot de bain	Terminer le parcours d'obstacles à la plage des Gestral (Nord-Est).
Clair	DLC Édition Deluxe et Collector.

Tenue	Condition de déblocage
Costume Fleurs	DLC Édition Deluxe et Collector.
Gommage	DLC Édition Deluxe et Collector.

Coiffures de Maëlle

Coiffure	Condition de déblocage
Maëlle	Coiffure par défaut.
Courts	Vaincre le Mime après la Grotte de Corail dans l' Océan Suspendu .
Artiste	Sur le Continent sud. Acheter auprès de Blabary.
Baguette	Vaincre le Mime dans la zone de l'Échelle du Reacher.
Chauve	Vaincre le Mime dans les Falaises Obscures en incarnant Maëlle.
Tresse	Vaincre le Mime dans le Creux des Moissonneurs (Moisson dorée).
Clea	Vaincre le Mime sur le Chemin de Goblu dans le Manoir Volant.
Double Tresse	Acheter auprès de Colaro.
Double Tresse Blanche	Terminer l'Étage 4, Épreuve 3 de la Tour Sans Fin.
Carré français	Terminer la quête du styliste de Grandis dans le Carrousel.
Gestral	Récompense de Sastro après avoir trouvé 1 Gestral perdu.
Gestral Blanc	Vaincre Golgra dans l'Arène des Gestrels Obscurs.
Chignon décoiffé	Acheter auprès de Papasso.
Peinte	Vaincre Alicia au sommet de l'Aspirant.
Queue cheval blanche	de Terminer l'Étage 11, Épreuve 3 de la Tour Sans Fin, puis parler à la Femme Fadée.
Rebelle	Dans la cave du Manoir, accessible par la porte des Falaises Ondoyantes.
Courts blancs	Acheter auprès de Sodasso.
Vraie Maëlle	Obtenue automatiquement à l'Acte 3.

Coiffure	Condition de déblocage
Vintage	Acheter auprès de Geranjo.
Volumineux	Vaincre le Mime dans les Falaises Corrompues du Monolithe.
Fleurs	DLC Édition Deluxe et Collector.

Récupérer les tenues de Maëlle

[voir tableau ci-dessus]

Récupérer les coiffures de Maëlle

[voir tableau ci-dessus]

Sciel

Dans **Clair Obscur : Expédition 33**, Sciel dispose lui aussi d'un large choix de tenues et de coiffures permettant d'adapter son style au gré de vos découvertes. Certaines options sont accessibles dès le début de l'aventure, tandis que d'autres exigent de relever des défis, de vaincre des ennemis spécifiques ou encore de progresser jusqu'à des fins particulières. Voici la liste complète des apparences disponibles pour Sciel et les conditions nécessaires pour les obtenir.

Tenues de Sciel

Tenue	Emplacement / Condition de déblocage
Expédition	Tenue par défaut
Baguette	Vaincre le Mime dans le Nid d'Esquié
Civil	Terminer le jeu avec la fin « Une vie à peindre »
Clea	Parler au Jeune Garçon après avoir vaincu Clea dans le Manoir Volant et choisir Sciel
Danseuse	Acheter auprès de Verogo
Pure	Terminer le défi du Grandis Fashionist à la Station de Monoco
Sakapatate	Acheter auprès d'Alexycyclo
Sirène	Acheter auprès de Pearo
Jupe	Acheter auprès de Carnovi
Maillot de bain I	Atteindre le niveau de relation 6 avec Sciel

Tenue	Emplacement / Condition de déblocage
Maillot de bain II	Terminer le défi « Le plus fort » à la Plage Gestral (Est)
Costume Fleurs	DLC Deluxe et Édition Collector
Gommage	DLC Deluxe et Édition Collector

Coiffures de Sciel

Coiffure	Emplacement / Condition de déblocage
Sciel	Coiffure par défaut
Artiste	Acheter auprès de Blabary
Baguette	Vaincre le Mime dans le Nid d'Esquié
Chauve	Vaincre le Mime dans les Falaises Sans Soleil en jouant Sciel
Tresse	Vaincre le Mime à Old Lumière, après avoir battu Renoir
Clea	Terminer l'Étape 7, Épreuve 3 de la Tour Sans Fin
Double Tresse	Acheter auprès de Sodasso
French Bob	Acheter auprès de Pecha
Gestral	Récompense de Sastro après avoir trouvé 3 Gestrels perdus
Chignon désordonné Blanc	Terminer l'Étape 6, Épreuve 3 de la Tour Sans Fin
Plunging Bob	Acheter auprès de Pecha
Queue de cheval	Acheter auprès de Jerijeri
Rebelle	Acheter auprès de Rederi
Court	Acheter auprès de Papasso
Court Bouclé	Acheter auprès d'Appla
Vintage	Acheter auprès de Colaro
Volumineux	Vaincre les Mimes sur l'île au sud-ouest de Visages
Fleurs	DLC Deluxe et Édition Collector

Récupérer les tenues de Sciel

1. Tenue Baguette

Dans le Nid d'Esquié : après avoir donné le mot de passe au Gestral qui garde l'entrée, avancez sur le pont rocheux, puis laissez-vous tomber à droite, explorez la zone et battez le Mime qui s'y trouve.

2. Tenue Danseuse

Peut être achetée auprès du marchand Verogo situé dans la zone du Glacier Ardent – Cœur gelé contre 20 000 chroma.

3. Tenue Civile

Obtenue automatiquement en sélectionnant la fin de l'histoire de Maelle.

4. Maillots de bain

- Maillot de bain I : Obtenu en atteignant le niveau 6 de relation avec Sciel (au camp, via interactions avec Verso/Sciel).
- Maillot de bain II : Récompense possible via épreuves des Gestrels (souvent un mini-jeu de volley/plateforme en difficulté élevée).

5. Tenue Cléa

Obtenue comme Récompense après avoir vaincu Cléa dans le Manoir suspendu, mais attention, elle est disponible une seule fois pour Lune, Sciel ou Maelle (choisissez donc pour qui vous voulez la récupérer)

Récupérer les coiffures de Sciel

- **Baguette** — dans le **Nid d'Esquié**, même zone que la tenue Baguette (_mime à vaincre_).
- **Artiste** — à **acheter chez Blabary** (derrière l'Arène secrète des Gestrels) contre chroma.
- **Queue de cheval** — vendue par **Jerijeri** dans les **Falaises de Rochevague**.
- **Gestral** — Récompense après avoir rapporté **3 Gestrels perdus à Sastro**.
- **Rétro** — vendue par **Colaro** près de la sortie nord des Falaises de Rochevague.
- **Bouclés courts** — vendue par **Appla** devant la Grotte de Rochevague.
- **Carré plongeant** et **Carré français** — vendus par **Pecha** au sud de la Gare de Monoco contre chroma.
- **Natte** — en battant le Mime dans la zone **Vieille Lumière** (après boss).
- **Rebelle** — vendue par **Rederi** sur une île isolée au sud de Sirène.
- **Courts** — vendue par **Papasso** sur la plage au nord de Feuilles Ambrées.
- **Volumineux** — en battant le duo de Mimes sur l'**île aux arbres rouges**.
- **Double natte** — vendue par **Sodasso** dans une zone accessible en vol.
- **Chauve** — Récompense Mime dans **Falaises Obscures**.
- **Chignon flou – Blancs** — Récompense de la **Tour Éternelle** (niveau 6 épreuve 3).
- **Cléa** — Récompense de la **Tour Éternelle** (niveau 7 épreuve 3).

Verso

Dans **Clair Obscur : Expédition 33**, Verso dispose de nombreuses tenues et coiffures permettant de modifier son apparence et de varier son style au fil de l'aventure. Certaines sont disponibles dès le départ, tandis que d'autres se débloquent en accomplissant des quêtes, en remportant des combats ou en atteignant des objectifs précis dans le jeu. Cette section détaille l'ensemble des tenues et coiffures de Verso ainsi que leurs conditions de déblocage.

Tenues de Verso

Tenue	Condition / Emplacement
Expédition	Par défaut.
Baguette	Battez le Mime dans la Joy Vale à Visages.
Civilian	Trouvée dans la bibliothèque du Manoir, accessible par la porte de l'île au sud-ouest du Champ de Bataille Oublié.
Clair	Terminez l'Étape 11, Épreuve 3 de la Tour Sans Fin.
Pèlerin	Achetez-la auprès de Verogo.
Pure	Achetez-la auprès de Granasori.
Renoir	Terminez le jeu avec la fin « Une vie à aimer ».
Costume de Renoir	Battez Renoir à l'intérieur du Monolithe.
Sakapatate	Achetez-la auprès de Delsitra.
Simple	Achetez-la auprès de Rubiju.
Maillot de bain I	Terminez le défi de course en moins de 00:38 à la plage de Gestral (Nord).
Maillot de bain II	Atteignez le niveau de relation 6 avec Sciel.
Costume Fleurs	DLC Deluxe et Édition Collector.
Gommage	DLC Deluxe et Édition Collector.
Obscur	DLC Deluxe et Édition Collector.

Coiffures de Verso

Coiffure	Condition / Emplacement
Verso	Par défaut.
Baguette	Battez le Mime dans la Joy Vale à Visages.
Bald	Battez le Mime dans les Falaises Sombres en jouant Verso.
Bun	Achetez-la auprès de Blakora.
Bouclé	Achetez-la auprès de Sodasso.
Expédition Blanc	Terminez l'Étape 9, Épreuve 3 de la Tour Sans Fin.
Gestral	Récompense de Sastro après avoir trouvé 6 Gestrels Perdus.
Coupe de Gustave	Achetez-la auprès de Papasso.
Renoir	Terminez le jeu avec la fin « Une vie à aimer ».
Samurai	Atteignez le niveau de relation 4 avec Monoco.
Fleurs	DLC Deluxe et Édition Collector.

Récupérer les tenues de Verso

1. Tenue Baguette

- Nid d'Esquié
- Après avoir donné le mot de passe au Gestral, traverse le pont rocheux.
- Laisse-toi tomber sur un rebord sur le côté, explore la zone cachée.
- Bats le Mime présent → la tenue est débloquée pour Verso.

2. Tenue Danseur

- Glacier Ardent – Cœur gelé
- Vendue par le marchand Verogo
- Coût : 20 000 chroma

3. Tenue Civile

- Obtenu automatiquement en complétant l'arc narratif de Verso
- → Impossible à rater si tu termines son histoire personnelle

4. Maillot de bain I

- 🔥 Condition : relation niveau 6 avec Verso
- 🏕 À monter via les discussions au camp et les choix de dialogue

5. Maillot de bain II

- 🎮 Récompense d'épreuves des Gestrels
- ⚠️ Souvent lié à des mini-jeux ou défis optionnels plus exigeants

6. Tenue Cléa

- 💎 Manoir suspendu
- ✨ Récompense après avoir vaincu Cléa
- ! Choix unique :
- La tenue Cléa ne peut être attribuée qu'à un seul personnage
→ Verso OU Sciel OU Maelle

Récupérer les coiffures de Verso

Voici comment récupérer toutes les coiffures de Verso dans *Clair Obscur : Expédition 33*, avec leurs emplacements précis et les conditions 🎤 ✨

👩 Coiffures de Verso

🧙 Baguette

- 💎 Nid d'Esquié
- 🔎 Même zone que la tenue Baguette
- ✨ Vaincre le Mime caché après le pont rocheux

🎨 Artiste

- 🛒 Vendue par Blabary
- 💎 Derrière l'Arène secrète des Gestrels
- 💰 Achat contre chroma

🐴 Queue de cheval

- 🛒 Marchand Jerijeri
- 💎 Falaises de Rochevague

🧙 Gestral

- 🎁 Récompense donnée par Sastro
- 🔎 Après avoir retrouvé 3 Gestrels perdus

⌚ Rétro

- 🛒 Marchand Colaro
- 🏠 Sortie nord des Falaises de Rochevague

🏃 Courts

- 🛒 Papasso
- 🏠 Plage au nord de Feuilles Ambrées

⌚ Bouclés courts

- 🛒 Appla
- 🏠 Devant la Grotte de Rochevague

📝 Carré français

- 🛒 Pecha
- 🏠 Sud de la Gare de Monoco

📝 Carré plongeant

- 🛒 Pecha
- 🏠 Même zone que le carré français

🌀 Natte

- ✂ Récompense de Mime
- 🏠 Zone Vieille Lumière (après le boss)

📌 Rebelle

- 🛒 Rederi
- 🏠 Île isolée au sud de Sirène
- 🚀 Accessible une fois le vol débloqué

🌲 Volumineux

- ✂ Récompense après avoir vaincu deux Mimes
- 🏠 Île aux arbres rouges

☰ Double natte

- 🛒 Sodasso
- 🏠 Zone accessible en vol uniquement

颥 Chauve

- 🗡 Récompense de Mime
- 📍 Falaises Obscures

🏛 Cléa

- 🏆 Récompense de la Tour Éternelle
- 📍 Niveau 7 – Épreuve 3

🏛 Chignon flou – blancs

- 🏆 Tour Éternelle
- 📍 Niveau 6 – Épreuve 3

Monoco

Dans **Clair Obscur : Expédition 33**, Monoco bénéficie de nombreuses tenues et coiffures qui permettent de varier son apparence tout au long de l'aventure. Certaines sont accessibles dès le départ, tandis que d'autres se débloquent en accomplissant des quêtes, en remportant des combats ou en atteignant certaines conditions spécifiques du jeu. Ce guide recense l'ensemble des tenues et coiffures disponibles, avec leurs emplacements et conditions de déblocage.

Tenues de Monoco

Tenue	Emplacement / Condition
Expedition	Par défaut
Civilian	Achat auprès d'Anthonypo
Lumière	Parlez avec le Gestral en incarnant Monoco au Flying Casino
Pure	Achat auprès de Lucaroparfé
Maillot de bain	Terminez le défi d'escalade à la plage de Gestral (Central)
Costume Fleurs	DLC Deluxe et Édition Collector
Gommage	DLC Deluxe et Édition Collector

Coiffures de Monoco

Coiffure	Emplacement / Condition
Monoco	Par défaut
Chauve	Vaincre le Mime dans les Falaises obscures en jouant Monoco

Coiffure	Emplacement / Condition
Pure	Achat auprès de Lucaroparfé
Viking	Atteindre le niveau de relation 4 avec Monoco
Fleurs	DLC Deluxe et Édition Collector

Récupérer les tenues de Monoco

Voici comment récupérer toutes les tenues de Monoco dans *Clair Obscur : Expédition 33*, avec les conditions exactes et ce qui est immanquable / optionnel 👇

1. Tenue Baguette

- 🌸 Nid d'Esquié
- 🔎 Après avoir donné le mot de passe au Gestral, traverse le pont rocheux.
- 🕵️ Laisse-toi tomber sur un rebord latéral pour accéder à une zone cachée.
- 🤔 Vaincre le Mime → tenue Baguette débloquée pour Monoco.
- 📖 C'est la même zone que pour Verso et Sciel : un seul Mime, mais la tenue est débloquée pour tous.

2. Tenue Danseur

- 🌸 Glacier Ardent – Cœur gelé
- 💳 Vendue par le marchand Verogo
- 💰 20 000 chroma

3. Tenue Civile

- 📖 Obtenue automatiquement
- ✅ Débloquée en avançant dans l'histoire personnelle de Monoco
- ❌ Impossible à rater si tu complètes son arc narratif

4. Maillot de bain I

- 🎉 Condition : relation niveau 6 avec Monoco
- 💬 À monter via :
- discussions au camp
- choix de dialogues favorables
- 🎁 La tenue est donnée dès le niveau atteint

5. Maillot de bain II

- 🎮 Récompense liée aux épreuves des Gestrels
- 💡 Défis optionnels (mini-jeux / challenges)
- 💰 Généralement accessible en milieu / fin de jeu

6. Tenue Cléa

- Manoir suspendu
- Récompense après avoir vaincu Cléa
- Choix unique et définitif

La tenue Cléa ne peut être attribuée qu'à UN SEUL personnage

- Monoco OU Verso OU Sciel OU Maelle
- Pas de récupération ultérieure sans NG+
- Points importants à ne pas rater
- Tenue Cléa = choix stratégique. Prends-la pour Monoco uniquement si tu veux le jouer longtemps
- Relations : pense à parler à Monoco après chaque grande zone
- Prévois du chroma si tu veux toutes les tenues marchandes
- Les Mimes sont la clé de nombreuses tenues → exploration obligatoire

Récupérer les coiffures de Monoco

Voici comment récupérer toutes les coiffures de Monoco dans *Clair Obscur : Expédition 33*, avec les emplacements précis, les marchands et les défis à ne pas rater

Baguette

- Nid d'Esquié
- Même zone secrète que les tenues Baguette
- Vaincre le Mime après le pont rocheux

Artiste

- Marchand Blabary
- Derrière l'Arène secrète des Gestrels
- Achat contre chroma

Queue de cheval

- Jerijeri
- Falaises de Rochevague

Gestral

- Donnée par Sastro
- Après avoir retrouvé 3 Gestrels perdus

Rétro

-  Colaro
-  Sortie nord des Falaises de Rochevague

Courts

-  Papasso
-  Plage au nord de Feuilles Ambrées

Bouclés courts

-  Appla
-  Devant la Grotte de Rochevague

Carré français

-  Pecha
-  Sud de la Gare de Monoco

Carré plongeant

-  Pecha
-  Même zone que le carré français

Natte

-  Récompense de Mime
-  Zone Vieille Lumière (après le boss)

Rebelle

-  Rederi
-  Île isolée au sud de Sirène
-  Nécessite le vol

Volumineux

-  Récompense après avoir vaincu deux Mimes
-  Île aux arbres rouges

Double natte

-  Sodasso
-  Zone accessible uniquement en vol

 Chauve

-  Récompense de Mime

 Falaises Obscures

-  Chignon flou – blancs

 Tour Éternelle

-  Niveau 6 – Épreuve 3

 Cléa

-  Tour Éternelle
-  Niveau 7 – Épreuve 3

Guide pour maîtriser le système de combat

Clair Obscur : Expédition 33 propose un système de combat novateur, le *Reactive Turn-Based*¹⁴, qui modernise le RPG au tour par tour en y intégrant des phases d'action où la précision et les réflexes en temps réel sont essentiels. Chaque combat exige à la fois une planification des actions sur plusieurs tours et une exécution minutieuse des esquives et parades avec le bon timing. Tout l'intérêt du système repose sur cet équilibre constant entre anticipation et réactivité. Ce guide regroupe les principes clés pour maîtriser ces mécaniques et faire face aux adversaires les plus coriaces.

Esquives, parades et sauts

Maîtriser la défense est aussi vital que de savoir attaquer. Le système **de « réaction » lors des attaque ennemis** exige d'anticiper et d'exécuter parfaitement esquives, parades et sauts pour minimiser les dégâts et contre-attaquer efficacement. L'apprentissage demande de la pratique et de la concentration pour savoir quand appuyer au bon moment, à savoir juste avant que la frappe ennemie touche un de vos personnages. Entraînez-vous au **Quick Time Event (QTE)** avec les compétences.

Les esquives - Simples, sûres et rentables

L'esquive est votre meilleure alliée pour débuter :

- **Facile à réussir** : la fenêtre de timing est large. Vous devez déclencher l'esquive juste avant que l'attaque vous touche.
- **Esquive Parfaite** : esquiver à la dernière fraction de seconde déclenche une version « parfaite » qui annule totalement les dégâts et vous rend **1 AP** supplémentaire. La version « parfaite » indique également que vous auriez réussi une parade avec ce timing.
- **Astuce** : équipez vos personnages de **Pictos liés à l'Esquive** pour générer encore plus d'AP à chaque esquive parfaite. Idéal pour rester mobile et économiser vos points d'action pour les compétences.

Les parades - Risquées mais dévastatrices

La parade est plus exigeante :

- **Timing précis** : la parade ne tolère ni anticipation sur l'appui de la touche ni aucun retard, il faut que ce soit exécuté pile à l'impact, un réflexe qui s'acquiert en observant chaque ennemi.
- **Effet** : une parade réussie bloque totalement l'attaque, rend 1 AP et peut déclencher une **contre-attaque automatique** si vous parez toute une série de coups sur un même personnage.

¹⁴ Combat en tour à tour interactif.

- **Conseil** : commencez par maîtriser les esquives parfaites pour apprendre le rythme des ennemis. Passez à la parade une fois ce timing assimilé, surtout face aux Boss.

Sauts - Défenses collectives

Le saut est une mécanique spéciale :

- **Vous devrez sauter uniquement quand une icône jaune de saut** s'affiche avant certaines attaques de zone ou combos imparables. Sans cet avertissement, tenter un saut ne servira à rien !
- **Effet** : toute l'équipe esquive l'attaque ciblant le groupe. Pendant le saut, appuyez sur la gâchette pour déclencher une **contre-attaque de groupe**, infligeant des dégâts à l'ennemi.
- **À retenir** : le saut est enseigné automatiquement pendant l'histoire principale, lors de votre escapade dans la région de l'**Océan Suspendu**. Après ça, fiez-vous toujours au signal indiqué par l'icône pour ne pas sauter inutilement.

Tirs et points faibles

Chaque personnage jouable dans **Clair Obscur : Expédition 33** possède son propre style de combat, mais tous partagent une compétence essentielle : la capacité à tirer à distance. Dès l'exploration des Vallons Fleuris, le jeu introduit la notion **de visée libre et de tir sur les points faibles**. Ces zones sensibles permettent de briser plus rapidement les boucliers ennemis et d'abattre les créatures volantes qui échappent aux attaques de mêlée.

Chaque tir consomme 1 Point d'Action (AP), il est donc crucial de gérer cette ressource avec prudence. Conserver quelques AP en réserve permet de déclencher d'autres compétences ou d'exécuter une action coûteuse au moment décisif, sans se retrouver à court de solutions.

Boucliers ennemis

Certains ennemis affichent une ou plusieurs icônes de bouclier au-dessus de leur barre de vie. **Tant que ces boucliers sont actifs, ils bloquent totalement les dégâts**. Heureusement, **chaque coup porté retire un bouclier**, ce qui rend les attaques multi-coups et certains effets de statut, comme la brûlure, particulièrement efficaces pour les briser rapidement.

À noter : si un ennemi protégé par un bouclier est victime d'un effet de brûlure, les dégâts initiaux de l'état sont annulés, mais un bouclier est tout de même détruit.

Astuce

Lune et Gustave sont particulièrement efficaces grâce à leurs sorts ou combos à impacts multiples. Maëlle possède une capacité pour détruire d'un coup unique, tous les boucliers de votre adversaire.

Système de fracture

Sous la barre de vie de chaque ennemi se trouve une jauge jaune : la barre de Fracture. **Plus**

un adversaire encaisse de coups, plus cette jauge se remplit, certaines compétences étant même conçues pour l'augmenter plus rapidement (*Dégâts de Fracture augmentés*).

Une fois la jauge entièrement remplie, il suffit d'utiliser une compétence indiquant *Possibilité de Fracture* et marquée d'une icône jaune en forme d'étoile pour la faire exploser. **L'ennemi est alors étourdi pour un tour complet et encaisse des dégâts considérablement augmentés.**

Maîtriser la Fracture est essentiel, notamment contre certains ennemis comme les Mimes, quasiment impossibles à vaincre sans recourir à cette mécanique. Bien exploitée, elle offre une ouverture décisive pour infliger un maximum de dégâts et renverser l'issue d'un combat difficile.

Pictos & Luminas

Les **Pictos** sont des équipements spéciaux qui boostent vos stats et donnent des effets bonus (dégâts élémentaires, PA, etc.).

Les Luminas sont des capacités passives issues des Pictos. Quand vous portez un Picto et gagnez quatre combats avec, la Lumina associée est débloquée pour toute l'équipe. Vous pourrez alors **activer son effet sans porter le Picto correspondant, en dépensant des points de Lumina.** Combinez plusieurs Luminas pour personnaliser chaque personnage et optimiser votre stratégie au combat !

⚠ Important à savoir

Activer une **Lumina** via le menu **n'accorde que la capacité spéciale mais pas le bonus de stats** du Picto d'origine. Il faut donc choisir : soit équiper le Picto pour profiter **du pouvoir ET des stats**, soit économiser un emplacement de Picto et n'avoir que la Lumina grâce aux Points de Lumina.

Contrôle et ordre de combat

Pendant le combat, la **Timeline** à gauche indique l'ordre d'action des personnages et des ennemis. Optimisez vos attaques et défenses en conséquence. Plus un personnage est rapide, plus il pourra jouer souvent, pouvant même jouer deux fois avant un ennemi !

Drapeaux d'expédition

Les drapeaux d'expédition servent de checkpoints : soin total¹⁵, recharge d'objets, répartition des points de compétences.

Élixirs

Les **élixirs de chroma** restaurent toute votre équipe et se rechargent automatiquement aux drapeaux. Ne les économisez pas trop !

¹⁵ On rappelle que chaque repos à un drapeau fait ressurgir tous les ennemis de la zone.

Récupérer des Pieds de Névrone pour Monoco

Pendant vos expéditions, visez particulièrement les ennemis mécaniques : ils lâchent des **Pieds de Névrone**.

Ces pièces sont cruciales pour **Monoco**, qui en a besoin pour maintenir ses Chroma et réparer ses modules. Accumulez-en un petit stock pour ne pas vous retrouver bloqué à un moment critique !

Comment prendre l'initiative lors d'un combat

Appuyez sur R1/RT pour attaquer en premier lorsque vous vous approchez d'un ennemi. Cela vous donne l'initiative lors de l'engagement du combat avec un ennemi. Un avantage à ne pas négliger.

Capacités des héros

Chaque héros dispose d'un style de combat unique, avec ses propres armes, attaques et jusqu'à six compétences à maîtriser. Comme ces techniques varient d'un personnage à l'autre, une fiche détaillée est disponible pour chacun d'eux. Elle présente leurs capacités, leurs points forts et donne un aperçu complet de leurs mécaniques, qu'il s'agisse des bases ou des subtilités avancées du gameplay.

Gustave	Lune	Maëlle
Sciel	Verso	Monoco

[voir plus loin le détail des personnages page 137].

Guide des Altérations d'état

Vous débutez **Clair Obscur : Expédition 33** et souhaitez maîtriser toutes les subtilités des altérations d'état et des affinités élémentaires ? Ce guide récapitule chaque effet de statut du jeu ainsi que leur impact en combat. Utilisez-les à bon escient pour prendre l'avantage sur vos ennemis, ou préparez-vous à les contrer pour protéger votre équipe. Découvrez également comment exploiter les faiblesses élémentaires pour maximiser vos dégâts !

Liste des altérations d'état

Voici la liste complète des 14 altérations que vous pouvez infliger ou subir :

Nom	Effet
Brûlure <i>Burn</i>	Inflige des dégâts au début du tour de la cible. Peut s'accumuler pour augmenter les dégâts subis.
Gel <i>Freeze</i>	Empêche le personnage affecté de joueur pendant plusieurs tours. Se dissipe dès que le personnage subit des dégâts.
Étourdissement <i>Stun</i>	Empêche le personnage affecté de jouer pendant un tour. Souvent déclenché en <i>fracturant</i> un ennemi.
Inversion <i>Inverted</i>	Empêche le personnage affecté d'être soigné. Toute tentative de soin inflige des dégâts à la place.
Marque <i>Mark</i>	Augmente de 50 % les dégâts subis par le personnage affecté lors de la prochaine attaque. Ne fonctionne que pour une seule instance de dégâts.
Charme <i>Charm</i>	Empêche le personnage affecté de jouer normalement : il attaquera ses alliés pendant la durée de l'effet.
Flétrissure <i>Blight</i>	Réduit les PV max du personnage affecté de 10 % par charge. Peut s'accumuler pour un effet cumulatif.
Berserker <i>Berserk</i>	Augmente les dégâts infligés par le personnage affecté de 5 % par charge (jusqu'à 12 charges pour un total de 60 %).
Malédiction <i>Cursed</i>	Tue le personnage affecté instantanément à la fin de la durée de l'effet.
Entrave <i>Bound</i>	Empêche le personnage affecté d'esquiver les attaques. Seules les parades sont possibles.
Épuisement <i>Exhausted</i>	Bloque l'acquisition de Points d'Action (PA), rendant impossible l'utilisation des Compétences nécessitant des PA.
Vertige	Rend le ciblage plus difficile en mode <i>visée libre</i> , réduisant les chances

Nom	Effet
<i>Dizzy</i>	de toucher les points faibles.
<i>Silence</i> <i>Silence</i>	Interdit l'utilisation des Compétences. Seules les attaques de base et l'utilisation d'objets restent disponibles.
<i>Rage</i> <i>Rage</i>	Force le personnage affecté à jouer deux tours consécutifs immédiatement.

Guide des Affinités élémentaires

Dans **Clair Obscur : Expédition 33**, chaque affrontement peut devenir plus simple ou plus périlleux selon votre capacité à exploiter les **faiblesses élémentaires** de vos ennemis. Les affinités élémentaires jouent un rôle central dans la stratégie de combat : bien les comprendre vous permettra non seulement d'infliger un maximum de dégâts, mais aussi d'éviter de renforcer vos adversaires par erreur.

Ce guide vous présente en détail **les différents éléments, leurs effets possibles** sur vos cibles, ainsi que **les bonnes pratiques** pour les utiliser efficacement. Que vous soyez débutant ou stratège chevronné, ces connaissances vous aideront à dominer chaque combat et à tirer le meilleur parti de votre équipe.

Liste des éléments

Le jeu compte **7 éléments principaux** que vous pouvez manipuler :

- Glace (Ice)
- Clair (Light)
- Obscur (Dark)
- Terre (Earth)
- Feu (Fire)
- Foudre (Lightning)
- Physique (Physical)

Chaque ennemi peut avoir une **affinité** envers l'un ou plusieurs de ces éléments, ce qui doit influencer votre stratégie.

Types d'affinités et leurs effets

Un ennemi peut réagir de quatre façons à un élément :

Type d'Affinité	Effet
Faiblesse (Weakness)	L'ennemi subit +50 % de dégâts avec cet élément. Idéal pour infliger des coups critiques !
Résistance (Resistance)	L'ennemi subit -50 % de dégâts avec cet élément. À éviter pour ne pas gaspiller vos compétences.
Annulation (Nullify)	L'ennemi ne subit aucun dégât de cet élément.
Absorption (Absorb)	L'ennemi est soigné au lieu de subir des dégâts . Une attaque mal choisie peut donc restaurer ses PV !

Comment utiliser les affinités à votre avantage

- **Identifier les faiblesses** - Observez attentivement les ennemis : certains indices visuels

ou la description du bestiaire peuvent révéler leur vulnérabilité élémentaire.

- **Adapter vos compétences et builds** - Assurez-vous que chaque membre de l'équipe dispose d'attaques variées pour pouvoir cibler chaque élément au besoin.
- **Anticiper les résistances** - Si un ennemi résiste à un élément, privilégiez des attaques neutres ou un autre élément pour rester efficace.
- **Éviter l'absorption** - Renseignez-vous avant d'utiliser un sort puissant ! Soigner par erreur un Boss peut vite devenir catastrophique.

Astuce de Pro

Combinez l'exploitation des affinités élémentaires avec les **altérations d'état** pour maximiser vos dégâts : par exemple, marquer un ennemi puis l'attaquer avec son élément faible vous assure une explosion de dégâts !

Toutes les faiblesses et résistances élémentaires des ennemis

Dans **Clair Obscur : Expédition 33**, connaître et exploiter les affinités élémentaires des ennemis est une clé pour triompher des combats les plus coriaces. Chaque adversaire possède une ou plusieurs faiblesses qu'il vaut mieux cibler, ainsi qu'éventuellement des résistances, voire des capacités d'annulation ou d'absorption, qui peuvent sérieusement compliquer votre stratégie si vous n'en tenez pas compte.

Rappel important

- **Faiblesse (Weakness)** — L'ennemi subit **50% de dégâts supplémentaires**. Idéal pour infliger un maximum de dégâts et déclencher des coups critiques.
- **Résistance (Resistance)** — L'ennemi subit **50% de dégâts en moins**. À éviter pour ne pas gaspiller vos ressources.
- **Annulation (Nullify)** — L'ennemi annule totalement les dégâts de cet élément.
- **Absorption (Absorb)** — L'ennemi est soigné au lieu de subir des dégâts : une erreur qui peut coûter cher, notamment face aux Boss.

Faiblesses et résistances élémentaires par type d'ennemi

Pour vous aider à planifier vos attaques et optimiser chaque affrontement, ce tableau récapitule **toutes les faiblesses et résistances élémentaires connues de chaque ennemi** du jeu. Consultez-le régulièrement pour adapter votre équipe, choisir les bons sorts et ne jamais donner l'avantage à vos adversaires !

Nom français	Nom anglais	Weakness	Resistance	Nullify	Absorb
	Aberration		Obscur		
	Chromatic Aberration		Obscur		
	Ballet	Glace, Obscur	Terre, Clair		

Nom français	Nom anglais	Weakness	Resistance	Nullify	Absorb
	Chromatic Ballet	Glace, Obscur	Terre, Clair		
Bénisseur	Benisseur	Glace, Obscur	Terre, Clair		
	Chromatic Benisseur	Glace, Obscur	Terre, Clair		
	Boucheclier	Feu, Obscur	Glace		
	Chromatic Boucheclier	Feu, Obscur	Glace		
Bourgeon	Bourgeon	Foudre			
Braseleur	Braseleur	Glace			Feu
Braseleur chromatique	Chromatic Braseleur	Glace			Feu
Brûleur	Bruler	Foudre			
Brûleur chromatique	Chromatic Bruler	Feu, Glace, Terre, Foudre, Clair, Obscur			
	Catapult Sakapatate	Feu	Foudre		
	Chromatic Catapult Sakapatate	Feu	Foudre		
	Ceramic Chevaliere	Feu, Glace, Foudre, Terre, Obscur, Clair			
	Chromatic Ceramic Chevaliere	Feu, Glace, Foudre, Terre, Obscur, Clair			
	Chalier	Clair	Obscur		
	Chromatic Chalier	Clair	Obscur		
	Chapelier	Feu, Obscur	Glace		
	Chromatic			Obscur,	

Nom français	Nom anglais	Weakness	Resistance	Nullify	Absorb
	Chapelier			Clair	
	Chorale	Glace, Obscur	Terre, Clair		
	Clair	Obscur		Clair	
	Contortionniste	Feu, Obscur	Glace		
	Creation		Clair		
	Cruler	Foudre			
	Chromatic Cruler	Foudre			
	Danseuse	Glace			Feu
	Chromatic Danseuse	Glace			Feu
	Demineur	Foudre			
	Chromatic Demineur	Glace			Feu
	Dualliste	Clair	Feu, Obscur		
	Chromatic Dualliste	Clair	Feu, Obscur		
	Dualsword Cultist	Obscur	Clair		
	Echassier	Feu			
	Chromatic Echassier	Feu			
	Eveque	Glace	Terre		
	Chromatic Eveque	Glace	Physical, Feu, Foudre, Obscur, Clair		

Nom français	Nom anglais	Weakness	Resistance	Nullify	Absorb
	Flame Eveque	Glace	Physical, Foudre, Terre, Obscur, Clair		Feu
	Frost Eveque	Foudre	Physical, Feu, Terre, Obscur, Clair		Glace
	Gargant	Feu			Glace
	Chromatic Gargant	Feu			Glace
	Gault	Feu	Glace, Foudre		Terre
	Chromatic Gault	Feu	Glace, Foudre, Clair, Obscur		Terre
	Glaise	Feu, Glace	Foudre		Terre
	Chromatic Glaise	Feu, Glace	Foudre		Terre
	Glissando	Glace, Obscur	Terre, Clair		
	Chromatic Glissando	Glace, Obscur	Terre, Clair		
	Goblu	Foudre	Glace		
	Chromatic Goblu	Foudre	Glace		
	Gold Chevaliere	Clair, Obscur	Feu, Glace		
	Chromatic Gold Chevaliere	Clair, Obscur	Feu, Glace		
	Greatsword	Obscur	Clair		

Nom français	Nom anglais	Weakness	Resistance	Nullify	Absorb
	Cultist				
	Chromatic Greatsword Cultist	Obscur	Clair		
	Grosse Tete	Glace, Obscur	Feu, Clair		
	Grown Bourgeon	Foudre			
	Hexga	Glace	Feu		
	Chromatic Hexga	Glace	Feu		
	Jar	Feu, Glace, Foudre	Terre, Physical		
	Chromatic Jar	Feu, Glace, Foudre	Terre, Physical		
	Lampmaster		Clair		
	Lancelier	Glace			
	Chromatic Lancelier	Glace			
	Luster	Foudre			
	Chromatic Luster	Foudre			Feu
	Mage Cultist	Obscur	Clair		
	Chromatic Mage Cultist	Obscur	Clair		
	Mask Keeper	Feu, Obscur	Glace		
	Masks (Anger, Joy, Sadness)	Feu, Obscur	Glace		
Mitrien	Abbest	Glace	Physical		
Mitrien Chromatique	Chromatic Abbest	Clair, Obscur	Physical		

Nom français	Nom anglais	Weakness	Resistance	Nullify	Absorb
	Moissonneuse	Feu, Obscur	Glace		
	Chromatic Moissonneuse	Feu, Obscur	Glace		
	Noire	Clair			Obscur
	Obscur	Clair		Obscur	
	Orphelin	Terre			
	Chromatic Orphelin	Terre			
	Pelerin	Feu			Glace
	Chromatic Pelerin	Feu			Glace
	Portier	Glace			
	Ramasseur	Clair	Obscur		
	Chromatic Ramasseur	Clair	Obscur		
	Ranger Sakapatate	Feu	Foudre		
	Reaper Cultist	Obscur	Clair		
	Chromatic Reaper Cultist	Obscur	Clair		
	Robust Sakapatate	Feu	Foudre		
	Chromatic Robust Sakapatate	Feu	Foudre		
	Rocher	Glace	Feu		
	Sapling	Clair	Feu, Glace, Terre, Foudre		Obscur

Nom français	Nom anglais	Weakness	Resistance	Nullify	Absorb
	Chromatic Sapling	Clair	Feu, Glace, Terre, Foudre		Obscur
	Scavenger	Clair	Feu, Glace, Terre, Foudre		Obscur
	Serpenphare	Foudre	Feu, Glace		
	Sirene	Glace, Obscur	Terre, Clair		
	Stalact	Glace			Feu
	Chromatic Stalact	Glace			Feu
	Steel Chevaliere	Physical			
	Chromatic Steel Chevaliere	Physical			
	Thunder Eveque	Terre	Physical, Feu, Glace, Obscur, Clair		Foudre
	Tisseur	Clair, Feu	Glace, Terre, Obscur		
	Troubadour	Clair	Obscur		
	Chromatic Troubadour	Clair	Obscur		
	Ultimate Sakapatate	Feu	Foudre		
	Chromatic Ultimate	Feu	Foudre		

Nom français	Nom anglais	Weakness	Resistance	Nullify	Absorb
	Sakapatate				
	Veilleur	Foudre, Clair	Obscur		
	Chromatic Veilleur	Foudre, Clair	Obscur		
	Visages	Feu, Obscur	Glace		
	Volester	Glace			
	Chromatic Volester	Glace			

Guide des Pictos, Luminas et Lumicolors

Dans **Clair Obscur : Expédition 33**, l'équipement se résume à deux catégories : les armes et les **Pictos**. Si les armes déterminent vos dégâts directs ainsi que des effets spéciaux, les Pictos, eux, sont essentiels pour optimiser vos personnages. Non seulement ils augmentent les statistiques des personnages comme la Santé, la Vitesse, la Défense ou le Taux de Critique, mais ils confèrent surtout des effets passifs appelés **Luminas**, qui peuvent être appris et utilisés de manière flexible.

Cette section vous aide à maîtriser ce système essentiel, ainsi que l'utilisation des **Lumicolors** pour renforcer et personnaliser votre équipe.

Dans ce guide, vous découvrirez :

- Comprendre le système de Pictos et Luminas
- Qu'est-ce qu'un Picto ?
- Où trouver de nouveaux Pictos ?
- Comment fonctionnent les Luminas qu'ils contiennent ?
- Comment gérer les Points de Lumina et Lumicolor

Comprendre le système de Pictos et de Luminas

La puissance de vos personnages repose sur une mécanique simple mais stratégique qui combine quatre éléments clés : **Pictos**, **Luminas**, **Points de Lumina** et **Lumicolor**. Le tableau ci-dessous vous aide à bien distinguer leur rôle, leur utilité et la manière de les obtenir. Une fois maîtrisé, ce système vous permettra d'optimiser vos héros et d'adapter leurs compétences à chaque combat !

Élément	Qu'est-ce que c'est ?	À quoi ça sert ?	Comment l'obtenir / l'utiliser ?
Pictos	Équipement spécial. Max. 3 Pictos par personnage en même temps	Donne des bonus de stats (Santé, Vitesse, Défense, Critique) et un effet passif (Lumina)	Trouvés dans les donjons, sur la carte, en butin d'ennemis ou achetés chez les marchands Gestrels
Lumina	L' effet passif contenu dans un Picto	Peut être apprise et utilisée même sans avoir le Picto équipé	Équipez le Picto et combattez 4 fois pour apprendre la Lumina pour toute l'équipe
Points de Lumina	Capacité d'un personnage à activer des Luminas	Plus vous avez de Points, plus vous pouvez équiper de Luminas simultanément	1 point gagné à chaque montée de niveau + 1 point par Lumicolor utilisée
Lumicolor	Objet consommable	Augmente de façon	Trouvée dans le monde,

Élément	Qu'est-ce que c'est ?	À quoi ça sert ?	Comment l'obtenir / l'utiliser ?
	spécial	permanente les Points de Lumina d'un personnage	sur les ennemis rares, quêtes, marchands. À utiliser au camp auprès du Curateur

Où trouver de nouveaux Pictos

Vous pouvez obtenir de nouveaux Pictos de plusieurs façons au cours de votre aventure :

- Explorez soigneusement les donjons et les zones ouvertes : certains Pictos se trouvent simplement au sol, souvent cachés dans des recoins ou derrière des ennemis puissants.
- Les Pictos peuvent également être lâchés par des monstres rares ou des Boss,
- ou encore achetés auprès des marchands Gestrels rencontrés un peu partout sur le continent. N'hésitez pas à vérifier régulièrement leur stock, car certains Pictos uniques ou de haut niveau ne sont disponibles qu'à des moments précis de l'histoire.

Comment fonctionnent les Luminas

Lorsqu'un personnage équipe un Picto, après avoir **combattu quatre fois** avec cet équipement, il apprend la **Lumina** associé de façon permanente. Une fois appris, cette Lumina peut être équipée par n'importe quel membre de votre groupe, même sans posséder le Picto correspondant, mais sans les bonus de stats liés à l'objet. Cette mécanique vous permet de mélanger les équipements pour optimiser à la fois les effets passifs et les statistiques.

⚠ Attention!

Notez que seul le Picto équipé confère les bonus de stats ; une fois la Lumina apprise, vous bénéficiez uniquement de son effet passif.

A quoi servent les Points de Lumina

Chaque Lumina demande un certain nombre de **Points de Lumina** pour être activée. Ces points représentent la capacité d'un personnage à tirer parti de ces effets passifs. Par défaut, chaque personnage dispose d'un nombre de Points de Lumina égal à son niveau. Par exemple, un personnage au niveau 10 aura 10 Points de Lumina pour équiper ses Luminas.

💡 Conseils d'utilisation

- Répartissez vos Lumicolor équitablement entre vos personnages, même ceux que vous utilisez peu, car certaines quêtes ou combats demanderont l'utilisation de héros précis.
- N'oubliez pas que l'apprentissage des Luminas nécessite que le personnage soit dans votre équipe active lors des combats — il ne suffit pas de laisser le Picto sur un personnage inactif.
- Chaque Lumina peut être équipée simultanément sur plusieurs personnages, contrairement aux Pictos qui ne peuvent être équipés que par un seul à la fois.

- Gardez toujours quelques Lumicols en réserve pour de nouveaux personnages ou pour réagir à des combats difficiles qui nécessitent un ajustement rapide de votre composition d'équipe.

Comment augmenter ses Points de Lumina ?

Outre la montée en niveau, la manière principale d'obtenir plus de Points de Lumina est d'utiliser des **Lumicolor**. Ces objets sont disséminés un peu partout dans le jeu : sur la carte, dans les donjons, en Récompense de quêtes secondaires, obtenus en battant des ennemis puissants ou achetés chez les marchands Gestral.

Vous ne pourrez utiliser les Lumicols qu'après avoir terminé la région de l'**Océan Suspendu** et avoir établi un campement. Au camp, le **Conservateur**, caché dans une grotte, vous permet d'assigner ces Lumicols aux membres de votre équipe, augmentant ainsi leur pool de *Points de Lumina* de façon permanente.

⚠ Attention!

Une fois qu'un point de Lumina est attribué à un personnage, il n'est plus possible de le retirer. Il n'existe aucun moyen de réinitialiser ou de redistribuer les points de Lumina dépensés pour les membres de votre groupe.

Où trouver des Lumicols ?

Les Lumicols sont assez nombreuses mais en quantité limitée, ne pouvant être obtenues qu'une seule fois par source (ennemis chromatiques, Boss, butin ou achetable auprès de certains marchands).

Attributs et amélioration des stats

Dans **Clair Obscur : Expédition 33**, chaque membre de votre équipe possède cinq **Attributs** principaux qui déterminent ses performances en combat. Bien comprendre leur rôle et savoir comment les améliorer est essentiel pour survivre aux affrontements les plus exigeants. Chaque montée de niveau accorde **3 points d'Attribut** et **1 point de compétence**. Voici un guide pratique pour tout maîtriser et savoir dans quels attributs investir !

Les cinq Attributs et leur utilité

Vitalité

Augmente directement les points de vie (PV). Plus votre personnage a de Vitalité, plus il peut encaisser de dégâts avant de tomber au combat. C'est l'attribut indispensable pour que vos soigneurs comme Lune restent debout le plus longtemps possible.

Puissance

Renforce la puissance d'attaque globale : chaque coup, qu'il s'agisse d'un tir, d'un sort ou d'une attaque de mêlée, inflige davantage de dégâts. Très utile pour vos personnages offensifs comme Maëlle, Sciel ou Verso.

Agilité

Influence la vitesse d'action et, par extension, **la fréquence à laquelle un personnage peut jouer**. Plus l'Agilité est élevée, plus votre héros aura de chances d'agir avant l'adversaire, voire d'enchaîner deux tours consécutifs avant qu'un ennemi ne réagisse. Elle accorde aussi un bonus mineur en Défense.

Défense

Réduit tous les dégâts subis et contribue aussi légèrement au taux de coups critiques. Un personnage avec une bonne Défense tient plus longtemps sur le terrain. Lune et Monoco bénéficient grandement d'une Défense élevée pour remplir leur rôle de soutien sans interruption.

Chance

Augmente les chances de réaliser des coups critiques, qui infligent environ 50 % de dégâts supplémentaires. La Chance a aussi un léger effet sur la Vitesse, ce qui en fait un excellent choix pour Sciel, Maëlle, Verso et Gustave, qui peuvent tirer parti d'enchaînements critiques pour renforcer leurs compétences spéciales.

Au fil du jeu, certaines combinaisons permettent même d'atteindre **un taux de coup critique proche de 100 %** ! À ce stade, vous pourrez alors réallouer vos points de Chance vers d'autres Attributs plus stratégiques pour affiner votre build.

👉 Quelques conseils pour bien débuter

- ✓ En début de partie, ne sous-estimez pas la **Vitalité** et la **Défense** : mieux encaisser vous permet d'apprendre tranquillement les patterns ennemis pour bloquer ou esquiver. Moins de stress, plus de contrôle, et surtout moins de retours forcés aux points de sauvegarde.
- ✓ Ne misez pas tout sur la **Puissance** au début : la différence de dégâts reste modeste comparée à l'impact d'une bonne survie. Vous pourrez investir dans cet attribut si vous maîtrisez parfaitement les esquives et les parades.
- ✓ L'**Agilité** est un investissement rentable à tout moment : Cet Attribut booste votre vitesse d'action : avec assez de points, votre personnage peut jouer deux fois avant même que l'ennemi n'ait le temps de répliquer. Plus de tours = plus de dégâts globaux et une meilleure gestion du combat.
- ✓ La **Chance** devient cruciale plus tard pour optimiser les builds orientés **Critiques**. De nombreux talents ont des effets supplémentaires déclenchés par des coups critiques. Augmenter la **Chance** est donc une option tout à fait viable : elle rend vos attaques plus meurtrières tout en donnant un petit bonus à votre vitesse.

Armes et Attributs : le duo gagnant

Chaque arme est conçue pour profiter davantage de certains Attributs grâce à un système de rangs (D, C, B, A, S). Plus le rang est élevé (S étant le meilleur), plus l'Attribut associé augmente l'efficacité de l'arme.

Par exemple, une arme avec un rang S en Agilité et A en Vitalité bénéficiera énormément d'un investissement dans ces deux Attributs.

Astuce

Priorisez toujours les Attributs qui correspondent aux rangs les plus hauts de l'arme équipée pour maximiser votre puissance de frappe.

Comment améliorer ses Attributs

Pour distribuer vos points d'Attributs :

1. Trouvez un **Drapeau d'Expédition** dans le monde.
2. Interagissez avec pour ouvrir le menu et choisissez **Améliorer les Attributs**.

Réinitialiser ses choix avec le Renouveau

Vous avez mal réparti vos points ? Aucun souci : utilisez un objet appelé **Renouveau** pour remettre vos Attributs à zéro et repartir sur une base plus optimisée. Parfait pour s'adapter à une nouvelle arme ou un style de jeu différent !

Les Personnages jouables

Clair Obscur : Expédition 33 met en scène un groupe de six personnages jouables, tous dotés d'une identité propre, aussi bien sur le plan narratif que stratégique. Chacun possède ses traits distinctifs, ses capacités uniques et une histoire personnelle qui enrichit le récit global du jeu. Bien que vous commenciez le jeu avec **Gustave** uniquement, vous débloquerez les autres personnages à mesure de votre progression dans l'histoire.

C'est ainsi qu'au fil de l'aventure, vous constituerez une équipe active de trois membres parmi les six disponibles, dont l'évolution vous permettra d'améliorer leur efficacité lors des combats au tour par tour. Chaque personnage dispose de son propre équipement composé d'une arme et d'effets passifs matérialisés sous forme de Pictos. La composition de l'équipement de chaque personnage est entièrement personnalisable, ce qui permet d'adapter leur style de jeu aux différentes situations et d'optimiser les synergies au sein du groupe. Pour renforcer vos personnages, vous devrez néanmoins collecter des Luminas, une ressource à investir individuellement afin de leur attribuer davantage de Pictos. Ces derniers servant à améliorer leurs capacités et à élargir leurs options en combat.

En combat, seuls les membres actifs participent directement aux affrontements, tandis que les autres prennent la place de réservistes, ce qui leur permet de prendre le relais si les premiers tombent au combat. Ces derniers ne peuvent pas être réanimé et si les réservistes eux aussi sont vaincus, la partie¹⁶ est perdue.

Pour chaque cette section, vous trouverez :

- Une présentation des personnages principaux et de leurs doubleurs
- Une analyse de leurs compétences et styles de jeu
- Des conseils pratiques pour tirer le meilleur parti de chaque membre du groupe

Gustave	Lune	Maëlle
Sciel	Verso	Monoco

¹⁶ Le combat.

Gustave

Gustave est le tout premier personnage jouable de **Clair Obscur : Expédition 33**. Leader désigné de cette dernière expédition, il incarne la résilience face à l'effondrement imminent du monde de **Lumière**. Ancien ingénieur et défenseur acharné de la ville, il a consacré sa vie à la mise au point de technologies basées sur les Luminas. Lorsqu'on le découvre au début du jeu, Gustave se prépare à faire ses adieux à Sophie avant qu'elle ne soit effacée par le Gommage. Mais très vite, il est projeté dans la dure réalité de l'expédition et confronté aux dangers qui l'attendent sur le Continent.

 Arme	Épée et pistolet Arme de départ : <i>Noahram</i>
 Statistiques de départ	Santé : 150 Attaque : 49 Vitesse : 212 Défense : 0 Taux de critique : 8 %
 Doublage	Version française : Alexandre Gillet Version anglaise : Charlie Cox

Rôle en combat

Gustave est un combattant à la fois accessible et puissant, idéal pour prendre en main les mécaniques de base. Il manie à la fois une épée pour les attaques de mêlée et un pistolet qui permet de viser les points faibles des ennemis.

Mécanique principale : la *Surcharge*

L'atout majeur de Gustave réside dans son **bras bionique**, capable d'accumuler de l'énergie au fil des actions. À chaque attaque ou compétence utilisée, il génère des **Charges**, représentées visuellement par un changement progressif de la couleur de son bras, jusqu'à atteindre une lueur rouge à 10 charges.

Une fois chargé, Gustave peut déclencher **Surcharge**, une compétence infligeant de puissants dégâts de foudre. Plus le nombre de charges est élevé, plus l'effet de la compétence est dévastateur. À 10 charges, **Surcharge** inflige des dégâts considérables et peut briser certaines protections ennemis. Toutefois, peu importe le nombre de charges accumulées, l'utilisation de cette compétence les consomme toutes.

Astuce

Il est souvent plus rentable d'attendre d'atteindre le seuil maximal avant d'activer **Surcharge**, surtout contre des ennemis dotés de boucliers ou en phase de vulnérabilité.

Limites et remarques

Malgré sa solidité en début de partie, Gustave présente une certaine linéarité dans son

développement. Il ne bénéficie d'aucun **bonus passif lié à ses armes**, ce qui restreint ses options à ce que lui offrent les **Pictos**, les éléments de personnalisation que vous pourrez équiper pour améliorer ses performances.

Compétences

Compétences de départ

Gustave commence le jeu avec deux compétences toutes les deux centrées autour de l'utilisation de son bras :

- **Assaut de Lumière**

Une attaque à 5 coups infligeant de faibles dégâts physiques. Chaque coup critique génère une charge supplémentaire, facilitant l'accélération de la Surcharge.

- **Surcharge**

Dégâts électriques puissants, proportionnels au nombre de charges détenues. Réinitialise les charges à zéro après utilisation.

Arbres des compétences déblocables

Nom	PA	Effets
Assaut de Lumière	3	Inflige de faibles dégâts à une cible. 5 coups. Utilise l'élément de l'arme. Les coups critiques génèrent 1 charge supplémentaire.
Surcharge	4	Inflige des dégâts de foudre importants à une cible, en fonction du nombre de charges. 1 coup. Possibilité de Fracture. Réinitialise le nombre de charges.
Surpuissance	3	Confère Surpuissance à 1-3 alliés, augmentant les dégâts qu'ils infligent pendant 3 tours. Confère 0-2 charges.

Armes de Gustave

Cette section recense toutes les armes que Gustave peut utiliser dans **Clair Obscur : Expédition 33**. Certaines sont propres à lui, d'autres sont partagées avec Verso. Les armes peuvent être améliorées en vous rendant au camp et en échangeant des catalyseurs Chroma auprès du Conservateur. Ces matériaux se trouvent en explorant les zones du jeu ou en terminant certaines activités.

Vous trouverez ci-dessous la liste complète des armes de Gustave, ainsi que les conditions à remplir pour les obtenir et les faire progresser.

Nom de l'arme	Obtention	Elément	Vit	Pui	Agi	Def	Cha
Abysseram	Combat de Boss (optionnel)	✖ Physique	1			2	
Brûleurum	Dans l' Océan Suspendu , juste après avoir rencontré Noco pour la première fois.		1		2		
Cruleuram	Dans l' Océan Suspendu , vaincre le Cruleur en train de forger une ancre sous l'épave d'un bateau.	❄ Glace				1	2
Delaram							
Démonam	Vendu par un marchand						
Gaulteram							
Lanceram		✖ Physique	1		2		
Noahram	Arme de départ de Gustave	✖ Physique	1				
Sakaram							

🗡 Armes de Gustave — Liste & Obtention

🔫 Noahram (arme de départ)

- 👉 Départ du jeu
- 👉 **Arme de base** de Gustave qu'il possède dès le prologue / début d'aventure.
- 💡 Puissante pour débuter, ne nécessite aucune action spéciale. ([GameRant](#))

🗡 Lanceram (arme niveau 20)

- 👉 Spring Meadows – Meadows Corridor
- 👉 **Obtention** : récupérée après le tutoriel « First Strike » dans la zone *Meadows Corridor*.
- 🔥 Très bonne arme physique avec **forte montée de Perfection** pour Gustave.
- 👉 Peut être utilisée plus tard par Verso également. ([GameRant](#))

❄ Cruleram (arme élément Glace)

- 👉 Ancient Sanctuary – Entrée
- 👉 **Obtention** : tombée en butin après avoir vaincu un **Robust Sakapatate** rencontré en explorant cette zone.
- ⚡ Bonne option intermédiaire si l'arme correspond à ta build (élément Glace). ([GameRant](#))

🔥 Demonam (arme feu)

- 👉 Divers emplacements
- 👉 Apparaît également comme butin lors de combats dans les zones de mi-jeu.
- 💡 Offre un profil différent (élément feu) pour varier selon les faiblesses ennemis.

⚔️ Autres armes de Gustave

Ces armes ne sont pas détaillées dans tous les guides texte, mais elles existent dans le jeu et possèdent leurs propres **points d'apparition boss / donjons** :

- **Abysseram**
- **Sakaram**
- **Gaulteram**
- **Delaram**

→ Ces armes sont montrées dans des guides vidéo complets qui explorent toutes les armes de Gustave et leur obtention (souvent butin après boss ou cachettes spéciales).

Lune

Lune est l'un des premiers compagnons à rejoindre Gustave dans **Clair Obscur : Expédition 33**. Mage brillante et passionnée, elle assume la lourde responsabilité de guider la 33^e Expédition à travers un monde voué à l'effacement. Fille de deux chercheurs éminents, elle poursuit avec détermination le legs scientifique de ses parents. Lorsqu'elle se joint à Gustave dès l'Acte 1, elle met sa soif de savoir et sa puissance élémentaire au service du groupe.

⚔️ Arme	Magie Élémentaire (Liste des armes pour Lune) Arme de départ : <i>Lunerim</i>
📊 Statistiques de départ	Santé : 150 Attaque : 51 Vitesse : 200 Défense : 0 Taux de critique : 5 %
🎙️ Doublage	Version française : Céline Melloul Version anglaise : Kirsty Rider

Rôle en combat

Lune est le mage élémentaire du groupe, spécialiste des attaques magiques infligeant de lourds dégâts et des altérations d'état comme **Brûlure** ou **Gel**. Elle peut également soigner et ranimer ses alliés au début de l'aventure, bien que son plein potentiel s'exprime lorsqu'elle se concentre sur l'offensive pure.

Mécanique principale : les *Pigments*

Le système des *Pigments* est au cœur du style de jeu de Lune. Chaque compétence qu'elle utilise **génère** un ou plusieurs *Pigments* d'un élément spécifique - **Feu**, **Glace**, **Foudre**, **Terre** ou **Clair** - et certaines compétences **consomment** ces *Pigments* pour découpler leurs effets.

Par exemple :

- **Lance de Glace** ajoute un *Pigment Glace* et un *Pigment Clair*.

- **Immolation** génère un Pigment Feu et consomme un Pigment Glace pour augmenter ses dégâts.

Le Pigment Clair est particulier : il peut remplacer n'importe quel autre élément pour activer des compétences, ce qui apporte une grande flexibilité. Pour maximiser son potentiel, Lune doit enchaîner intelligemment ses compétences pour créer un flux continu entre génération et consommation de Pigments, ce qui peut aussi améliorer ses capacités de soin.

Certaines armes comme **Scaverim** ou **Lithelim** ajoutent encore de la profondeur à cette mécanique en générant des *Pigments Obscurs* aux propriétés uniques, capables de renforcer des attaques ultimes comme **Enfer** ou **Génération élémentaire**.

Astuce

Pour exploiter tout le potentiel de Lune, il est conseillé de maintenir un **taux de coup critique élevé** à l'aide de Pictos adaptés. Associer Lune à Maëlle peut en faire un redoutable duo de dégâts élémentaires et de propagation de brûlures.

Affinités élémentaires

Les sorts de Lune s'appuient sur l'exploitation des affinités élémentaires pour maximiser l'impact de ses compétences. Chaque ennemi possède une ou plusieurs résistances ou faiblesses aux différents éléments qu'elle manie : Feu, Glace, Foudre, Terre et Clair.

Connaître et cibler la bonne affinité peut transformer un sort ordinaire en une attaque dévastatrice. Les affinités se divisent en quatre catégories :

- **Faiblesse** : l'ennemi subit 50 % de dégâts supplémentaires de l'élément concerné.
- **Résistance** : les dégâts élémentaires sont réduits de 50 %.
- **Annulation** : l'élément est totalement bloqué, infligeant 0 dégât.
- **Absorption** : l'élément soigne la cible au lieu de lui infliger des dégâts.

Il est donc crucial d'observer les réactions des adversaires pour adapter les sorts de Lune en conséquence : privilégier Feu contre un ennemi vulnérable aux brûlures ou Glace pour ralentir et briser les défenses d'un monstre sensible au gel.

Les Pigments Obscurs

Au-delà des cinq Pigments élémentaires classiques (Feu, Glace, Foudre, Terre et Clair), Lune peut manipuler une forme de pigment plus rare et redoutable : les **Pigments Obscurs**.

Contrairement aux Pigments élémentaires standards, les Pigments Obscurs **ne peuvent pas être consommés directement par ses compétences habituelles**. Ils obéissent à des règles spéciales, dictées par les effets passifs de certaines armes ou équipements.

Comment les générer ?

- Lune peut produire des Pigments Obscurs grâce à des armes spécifiques comme **Scaverim** ou **Lithelim**, qui offrent **50 % de chance de générer un Pigment**

Obscur chaque fois qu'elle consomme un Pigment classique.

- Certaines compétences et passifs avancés peuvent également en générer dans des conditions spécifiques, notamment lorsqu'elle enchaîne parfaitement génération et consommation de Pigments.

Comment les exploiter ?

- Les Pigments Obscurs servent de catalyseur pour ses compétences ultimes, comme **Enfer** ou **Genèse élémentaire**, dont la puissance augmente en fonction du nombre de Pigments Obscurs accumulés.
- Contrairement aux Pigments Clairs, ils **ne peuvent pas remplacer d'autres éléments** pour lancer une compétence normale : ils sont réservés aux effets spéciaux ou aux configurations basées sur leur accumulation contrôlée.

Exemple de combo avancé :

Accumuler 4 Pigments Obscurs avec Scaverim, puis lancer **Elemental Genesis** pour infliger des dégâts dévastateurs à un Boss. Cette stratégie exige une gestion précise de l'ordre des compétences et une planification soignée de la consommation des Pigments élémentaires pour maximiser les chances de générer de l'Obscur.

Limites :

- Les Pigments Obscurs ne peuvent pas être consommés comme des Pigments normaux et ne peuvent pas être remplacés par un Pigment Clair.
- Mal gérés, ils peuvent bloquer la rotation de Lune si elle n'a plus de Pigments classiques disponibles pour ses sorts de base.

Limites et remarques

Ses compétences de soin sont précieuses au début du jeu, mais deviennent moins intéressantes à mesure que les objets de résurrection se multiplient. Mieux vaut investir ses Points d'Action et ses Pigments dans des enchaînements offensifs pour terrasser les Boss les plus coriaces.

Compétences

Compétences de départ

- **Immolation** : inflige des dégâts de Feu et génère un Pigment Feu ; consomme un Pigment Glace pour infliger des dégâts supplémentaires.
- **Lance de Glace** : inflige des dégâts de Glace, génère un Pigment Glace et un Pigment Lumière.

Compétences et atouts avancés

Lune débloque par la suite des sorts puissants comme **Enfer**, **Elemental Trick** ou encore **Elemental Genesis**, idéaux pour infliger des dégâts massifs, surtout lorsqu'elle exploite les Pigments Obscurs pour des combos dévastateurs.

Nom	Description	PA	Pigment(s) produits	Pigment(s) consommés
Lance de glace	Cause des dégâts de Glace modérés à une cible et lui applique Lenteur. 1 coup.	4	+1 Glace +1 Clair	Terre : Dégâts augmentés
Transfert thermique	Inflige de faibles dégâts de Glace à une cible. 2 coups. +4 PA si la cible Brûle.	2	+1 Glace	Terre x 2 : permet de jouer une second tour.
Vague accablante	Inflige des dégâts de Glace modérés à tous les ennemis. 1 coup. Applique Lenteur pendant 3 tours.	5	+1 Glace +1 Clair	Terre, Foudre, Feu : Dégâts considérablement augmentés.
Typhon	Au début du tour, inflige des dégâts de Glace importants à tous les ennemis et soigne les alliés.	8	+1 Glace +1 Clair	Terre x2 : La durée passe de 3 à 5 tours.
Secousse sismique	Inflige de faibles dégâts de Terre à tous les ennemis. 1 coup.	3	+1 Terre	Foudre : pour causer plus de dégâts.
Choc terrestre	Inflige des dégâts de Terre modérés à une cible. 2 coups Possibilité de Fracture.	5	+1 Terre +1 Clair	Foudre, Glace, Feu : Dégâts considérablement augmentés.
Impact cristalin	Inflige des dégâts de Terre et de Fracture importants à une cible. 5 coups.	7	+1 Terre +1 Clair	Foudre x2 : Dégâts augmentés.
Fureur sismique	Inflige à chaque tour de faibles dégâts de Terre et de Fracture à tous les ennemis. Augmente également tous les dégâts de Fracture qu'ils subissent de 50%. Durée : 3 tours.	5	+1 Terre +1 Clair	Foudre x2 : La durée passe à 5 tours.
Lueur de soins	Soigne l'allié ciblé de 30-50% de sa santé et dissipe ses	3 (0)	+1 Clair	Terre x2 : Coûte 0 PA.

Nom	Description	PA	Pigment(s) produits	Pigment(s) consommés
	altérations.			
Renaissance	Ranime un allié à 30-70% de santé et +2 PA.	5 (0)	+1 Clair	Foudre x3 : coûte 0 PA
Revitalisation	Soigne 1 à 3 alliés en leur rendant 40 à 60 % de leur santé.	5	+1 Clair	Feu x3 : Pour conférer également Régénération, qui soigne au début du tour pendant 3 tours
Danse foudroyante	Inflige des dégâts de Foudre très importants à une cible. 6 coups. Les coups critiques déclenchent un coup supplémentaire.	7	+1 Foudre +1 Clair	Terre, Glace, Feu : Dégâts considérablement augmentés
Appel de la tempête	Tous les ennemis subissent des dégâts de Foudre modérés à la fin de leur tour, ainsi que de faibles dégâts de foudre chaque fois qu'ils subissent des dégâts. Durée : 3 tours	6	+1 Foudre +1 Clair	Feu x2 : Double le nombre d'éclairs à la fin du tour.
Électrisation	Inflige de faibles dégâts de Foudre à une cible. 3 coups. Les coups critiques déclenchent un coup supplémentaire.	1	+2 Foudre	Feu : Génère 1 pigment clair
Pluie d'éclairs	Inflige des dégâts de Foudre modérés à des ennemis aléatoires. 2 à 6 coups. Les coups critiques déclenchent un coup supplémentaires.	5	+1 Foudre +1 Clair	Feu : Dégâts augmentés
Immolation	Inflige de faibles dégâts de Feu et 3 Brûlures à une cible.	2	+1 Feu	Glace : Dégâts augmentés

Nom	Description	PA	Pigment(s) produits	Pigment(s) consommés
	1 coup. Applique 2 Brûlures supplémentaires si la cible est marquée.			
Feu sauvage	Inflige des dégâts de Feu modérés à tous les ennemis. 1 coup Applique 3 Brûlures.	4	+1 Feu +1 Clair	Glace x2 : Dégâts augmentés
Rage brûlante	Inflige des dégâts de Feu de plus en plus importants à chaque tour à tous les ennemis, jusqu'à ce que Lune subisse des dégâts. Se retrouve étourdie en cas d'interruption	5	+1 Feu +1 Clair	Glace x2 : Dégâts considérablement augmentés
Enfer	Inflige des dégâts de Feu très importants et 5 Brûlures par coup à tous les ennemis. 2 coups. Le lanceur subit des dégâts en cas d'échec.	9	+1 Feu +1 Clair	Glace, Terre, Foudre : Dégâts considérablement augmentés
Chaos	Consomme tous les pigments Obscur pour infliger des dégâts élémentaires importants à la cible. Possibilité de Fracture si 4 pigments sont consommés.	3	Aucun	4 pigments Obscurs (si possible)
Cycle élémentaire	Inflige des dégâts de Glace , de Feu , de Foudre et de Terre à une cible. 4 coups.	3	+x Aléatoire	Aucun
Genèse élémentaire	Inflige des dégâts extrême à tous les ennemis. 8 coups. Chaque coup inflige des dégâts d'un type d'élément aléatoire. Ne peut être lancé qu'en ayant les pigments Foudre, Terre,	4	Aucun	Foudre, Terre, Feu, Glace

Nom	Description	PA	Pigment(s) produits	Pigment(s) consommés
	Feu, Glace			

Compétences **Gradient**

Nom	Description	PG	Pigment(s) produits	Pigment(s) consommés
Réveil de la terre	Inflige des dégâts de Terre importants à tous les ennemis. 1 coup. Détruit tous les boucliers des ennemis.	1	+1 Clair	Aucun
Arbre de vie	Soigne tous les alliés et dissipe leurs altérations	2	+2 Clair	Aucun
Fracture Céleste	Inflige des dégâts extrêmes à tous les ennemis. 1 coup. L'élément dépend du type de pigments que Lune possède en plus grande quantité. Possibilité de Fracture.	3	+3 Clair	Aucun

Trivia / Anecdote

Lune ne court pas, elle lévite gracieusement lorsqu'elle se déplace à vive allure.

Armes de Lune

Cette section regroupe toutes les armes propres à Lune dans **Clair Obscur : Expédition 33**. Chacune d'entre elles est exclusive à ce personnage et contribue à définir son style de combat unique.

Pour les améliorer, il faut se rendre au camp et échanger des catalyseurs Chroma auprès du Conservateur. Ces ressources précieuses se trouvent principalement au cours de vos explorations, mais peuvent également être obtenues en accomplissant certaines activités et objectifs.

Vous trouverez ci-dessous la liste complète des armes disponibles pour Lune, avec toutes les informations nécessaires pour les débloquer et les améliorer.

Nom de l'arme	Puissance Niv. 33	Elément	Vit	Agi	Def	Cha	Obtention
Déminerim	⚡ Électricité		D	C	Océan	Suspendu.	Aider le Démineur blanc à retrouver une mine

					intacte.
Lumérim					Exploration, battre le groupe d'ennemi entre les Vallons Fleuris et l' Océan Suspendu
Troubadim	✖ Physique	C	B		Océan Suspendu. Tuer le Troubadour Chromatique dans la zone cachée.

Déminerim

Puissance au niveau 33	Élément	Attribut de scaling Principal (S)	Attribut de scaling Secondaire (A)
	⚡ Électricité	Chance	Agilité
Passifs de Déminerim par niveau			
Niveau 4			
Niveau 10			
Niveau 20			

Où trouver et comment obtenir Déminerim ?

Exploration de l'**Océan Suspendu**. Aider le Démineur blanc à retrouver une mine intacte.

Lumérim

Puissance au niveau 33	Élément	Attribut de scaling Principal (S)	Attribut de scaling Secondaire (A)
Passifs de Lumérim par niveau			
Niveau 4			
Niveau 10			
Niveau 20			

Où trouver et comment obtenir Lumérim ?

Exploration du Continent - Vaincre le groupe d'ennemis situé à un campement entre les Vallons Fleuris et l'**Océan Suspendu**.

Troubadim

Puissance au niveau 33	Élément	Attribut de scaling Principal (S)	Attribut de scaling Secondaire (A)
	✖ Physique	Défense	Vitalité
Passifs de Déminerim par niveau			
Niveau 4			
Niveau 10			
Niveau 20			

Où trouver et comment obtenir **Déminerim** ?

Exploration de l'**Océan Suspendu**. Tuer le Troubadour Chromatique dans la zone cachée. Vous la trouverez à partir du drapeau d'expédition 48 Rue de Lumière. En descendant, prenez à gauche pour grimpez une paroi à l'aide des prises dans la roche. Éliminez le Cruleur qui vous barre le chemin et poursuivez sur la gauche. Il sera ensuite question de progresser de toit en toit jusqu'à la zone où se trouve le Troubadour Chromatique. L'arme est de niveau 4 dès son obtention ce qui en fait une arme plus puissante que les autres au début du jeu.

[Liste incomplète sur le site de **Monster Soluce**. La liste des armes de Lune est la suivante :]

- Lumerim Océan Suspendu – arme de base accessible tôt dans le jeu.
- Déminerim Récompense de la quête du Démineur dans l'Océan Suspendu.
- Troubadim Obtenu via le Troubadour Chromatique.
- Trébuchim Trouvée dans le Sanctuaire Ancien.
- Potierim Dans Moisson Dorée.
- Coraillim Dans les Falaises de Rochevague.
- Kralim Peut être obtenu auprès des Orphelins Chromatiques ou dans des zones spécifiques (ex. Moisson Dorée / autre emplacement de la carte).
- Benisim Vendu par Kasumi dans les Terres Oubliées.
- Arbusculim Trouvé via des Nevrons au nord de la Grotte côtière.
- Betelim Village des Gestrels (nécessite la bonne compétence / progression).

Maëlle

Maëlle est en quelque sorte la sœur adoptive de Gustave dans **Clair Obscur : Expédition 33**. Orpheline dès l'âge de 3 ans, elle a toujours ressenti un profond décalage avec le reste des habitants de **Lumière**. Discrète et solitaire, elle nourrit pourtant une grande curiosité pour le monde extérieur, ce qui la pousse à rejoindre la 33^e Expédition à seulement 16 ans. Elle accorde une confiance sans faille à Gustave, qu'elle considère comme son unique ancre dans un monde où elle ne se sent jamais vraiment chez elle.

 Arme	Rapière (Liste des armes pour Maëlle) Arme de départ : <i>Maelum</i>
 Statistiques de départ	Santé : 195 Attaque : 105 Vitesse : 212 Défense : 0 Taux de critique : 5%
 Doublage	Version française : Adeline Chetail Version anglaise : Jennifer English

Rôle en combat

Maëlle est avant tout une **duelliste agile et offensive**, capable de briser les lignes ennemis avec des attaques rapides et précises. Elle se distingue par sa capacité à **affaiblir les défenses adverses** (*Sans Défense*) et à **infliger des brûlures persistantes**, ce qui la rend redoutable contre les ennemis protégés par des boucliers.

Sa grande vitesse lui permet souvent de jouer avant ses coéquipiers, ce qui ouvre la voie à des combos dévastateurs : elle pose les effets de statut que Lune ou Gustave peuvent ensuite exploiter pour infliger encore plus de dégâts. Maëlle est particulièrement efficace en tant que **finisseuse**, capable d'enchaîner plusieurs attaques puissantes en peu de temps quand ses Postures sont maîtrisées.

En résumé, Maëlle est un **atout majeur pour percer les défenses et maintenir une pression constante** sur les Boss et les élites. Sa capacité à s'adapter entre défense, assauts rapides et coups critiques fait d'elle l'une des sources de dégâts les plus flexibles de l'expédition.

Mécanique principale : les *Postures*

Maëlle est une escrimeuse redoutable, maîtresse de l'art du **Changement de posture**. Ses compétences reposent sur un enchaînement fluide de **Postures** :

- **Sans posture** : état neutre sans effet spécial, par défaut.
- **Posture Défensive** : réduit les dégâts subis et accorde 1 PA supplémentaire à chaque Parade ou Esquive réussie.
- **Posture Offensive** : augmente considérablement les dégâts infligés, mais rend Maëlle plus vulnérable.
- **Posture Virtuose** : forme ultime, inflige des dégâts massifs (+200 %) pour un court instant.

Changer de posture au bon moment est essentiel : Maëlle gagne 1 PA à chaque transition réussie sans interruption. Ses attaques basiques permettent aussi de basculer entre Offensive et Défensive, pour maintenir le rythme de combat.

Les compétences de Maëlle activent ses Postures. Une utilisation mal maîtrisée entraîne le retour à l'état *Sans posture*, ce qui limite son potentiel. Maîtriser ce cycle est donc crucial pour exploiter pleinement la puissance de Maëlle.

💡 Astuce

Pour tirer le meilleur parti de Maëlle, enchaîne Posture Défensive → Offensive → Virtuose en gardant toujours un œil sur l'état de *Brûlure* de l'adversaire. Privilégie des équipements augmentant le taux de coup critique pour maximiser ses combos dans la Posture Virtuose.

Affinités élémentaires avec le feu 🔥

Maëlle est une spécialiste du **Feu**, la plupart de ses compétences appliquant l'état *Brûlure* à ses cibles. Elle excelle contre les ennemis sensibles aux attaques incendiaires et est particulièrement efficace pour faire « fondre » les **Boucliers** grâce à une compétence qui peut tous les briser instantanément, gagner des PA bonus et enchaîner gratuitement une action supplémentaire si la cible est *Sans Défense*.

💡 Astuce

- Exploite la faiblesse **Feu** pour infliger des dégâts continus.
- **Brûlure** peut être renforcée par des armes ou des Pictos adaptés.
- Combine bien avec Lune, dont les sorts Feu amplifient ses dégâts et propage les Brûlures.

Compétences

Compétences de départ

- **Changement offensif** : Active la Posture Offensive (+50 % dégâts, +25 % dégâts reçus), inflige Sans Défense (ennemi subit +25 %)
- **Percée** : Inflige des dégâts moyens et met Maëlle en Posture Défensive (réduction dégâts de 50% + AP par parade)
- **Flammèche** : Applique Brûlure, place Maëlle en Posture Défensive ou déclenche un bonus si en Offensive/Virtuose

Arbres des compétences déblocables

Maëlle débloque des attaques encore plus puissantes au fil de l'aventure, idéales pour briser des boucliers, appliquer Brûlure à grande échelle et capitaliser sur la Posture Virtuose pour infliger des coups fatals aux Boss.

Armes de Maëlle

Cette section regroupe toutes les armes propres à Maëlle dans **Clair Obscur : Expédition 33**. Vous trouverez ci-dessous la liste complète des armes disponibles pour Maëlle, avec toutes les informations nécessaires pour les débloquer et les améliorer.

Nom de l'arme	Puissance Niv. 33	Elément	Vit	Agil	Def	Cha	Obtention
Brûleurum	Feu 🔥		D		C		Exploration, battre le groupe d'ennemi entre les Vallons Fleuris et

l'Océan Suspendu

[Liste incomplète sur le site de **Monster Soluce**. La liste des armes de Maëlle est la suivante :]

Armes principales de Maëlle

Médalum

- Considérée comme l'arme la plus forte et emblématique de Maëlle.
- Effets importants :
 - Permet à Maëlle de commencer les combats en *Virtuose Stance* (augmentant énormément les dégâts).
 - En *Virtuose*, chaque *Burn* appliqué est doublé et les dégâts *Burn* eux-mêmes sont encore plus puissants à haut niveau.
- Souvent obtenue en choisissant Maëlle dans le **tournoi du Village de Gestral** ou en battant **Golgra** plus tard si vous avez manqué l'occasion.

Brûleurum

- Très bon choix en début de partie (Acte 1).
- Axé sur les dégâts de feu et *Burn*, avec une forte augmentation de chances de coup critique et application de *Burn* sur critiques.
- Obtenable en tuant certains ennemis (ou achetable dans certaines zones).

Barrier Breaker

- Arme utile pour **casser les boucliers ennemis** : elle vole le bouclier d'un ennemi lorsqu'il est détruit et peut automatiquement faire entrer Maëlle en *Virtuose Stance*.
- Très efficace contre les combats où les adversaires utilisent des protections.

Jarum

- Axée sur les **contre-attaques** : chaque contre réussi fait passer Maëlle en *Virtuose Stance*.
- Utile dans des builds plus défensifs ou tactiques.

Tissenum

- Certaines armes rares comme le *Tissenum* offrent un **haut potentiel de dégâts** en fin de partie avec des effets uniques lorsque tu brises des ennemis ou gagne des AP.

Où trouver et comment obtenir Brûleurum ?

Dans **l'Océan Suspendu** - Vaincre les deux Brûleurs qui se trouve sur le chemin pour avancer dans la quête principale.

Sciel

Sciel est la quatrième membre de votre équipe dans **Clair Obscur : Expédition 33**. Derrière

son tempérament enjoué et serein se cache une guerrière déterminée, prête à tout pour mener l'expédition vers la réussite. Ancienne fermière devenue enseignante, elle affronte son destin avec une légèreté désarmante, acceptant sans peur la fin que la Peintresse lui réserve.

 Arme	Faux double-lame (Liste des armes pour Sciel) Arme de départ : <i>Scieleson</i>
 Statistiques de départ	Santé : 318 Attaque : 273 Vitesse : 251 Défense : 0 Taux de critique : 5%
 Doublage	Version française : Alexandre Gillet Version anglaise : Charlie Cox

Rôle en combat

Sciel est le catalyseur tactique de l'équipe, à la fois **génératrice de dégâts, contrôleuse de tour** et **soutien polyvalent**. Sa force ne réside pas uniquement dans sa capacité à infliger des frappes puissantes mais surtout dans son aptitude à remodeler le rythme du combat en faveur de ses alliés : elle peut accélérer le tour d'un compagnon, retarder celui d'un ennemi, propager des bonus sur tout le groupe ou supprimer des altérations d'état, le tout pour un coût minime en PA.

Bien qu'elle puisse être configurée pour infliger des dégâts massifs, elle révèle tout son potentiel en tant que **maîtresse du champ de bataille**, optimisant chaque action pour que ses alliés frappent plus fort et plus tôt.

Mécanique principale : *Les cartes Présage*

Préparez-vous à découvrir l'un des gameplays les plus stratégiques du jeu : bien maîtrisée, Sciel devient indispensable pour dominer les combats difficiles et contrôler les Boss. Sciel est une spécialiste du contrôle de champ de bataille où elle alterne entre poser des « **Présages** » sur ses ennemis (sorte d'indicateurs cumulé sur un ennemi), et les consommer pour déclencher des compétences plus puissantes.

 À savoir avant de fuir Sciel

La mécanique de Sciel peut dérouter au premier abord, non seulement parce qu'elle repose sur plusieurs jauge et symboles superposés (Présage, Charges solaires, Charges lunaires, Crépuscule), mais aussi parce que les tutoriels du jeu, à ce stade de l'aventure, manquent parfois de clarté.

Cette section du guide, vous permet de bien comprendre le cycle « **poser (phase solaire) → consommer (phase lunaire) → amplifier (phase de crépuscule)** » pour éviter toute frustration et exploiter tout le potentiel tactique de Sciel. Une fois maîtrisée, elle devient l'un des atouts les plus redoutables de l'expédition !

1) Appliquer Présage et générer des Charges solaires

Certaines compétences, comme **Présage**, projettent des cartes sur l'ennemi, infligeant Présage (maximum 10 par ennemi en état normal). Chaque application de Présage confère à Sciel une **Charge solaire**.

Ces compétences coûtent peu de PA et permettent d'amorcer son potentiel tout en augmentant ses capacités offensives et de soutien.

2) Consommer les cumuls de Présages et générer des Charges lunaires

D'autres compétences, telles que **Crépuscule Slash**, consomment les Présages accumulés pour infliger des dégâts accrus ou produire des effets spéciaux, comme **Delaying Slash** qui retarde le tour de la cible.

À chaque consommation, Sciel gagne une **Charge lunaire**.

3) Maximiser les charges et entrer en Phase de Crépuscule

Lorsqu'elle possède au moins **une Charge solaire et une Charge lunaire**, Sciel fusionne ces deux types de charges pour entrer dans l'état de **Crépuscule** pour 2 tours. Pendant cette phase :

- Le nombre de Présage qu'elle peut appliquer par attaque est doublé.
- Augmente le maximum de Présage par ennemi, passant de 10 à 20 charges maximum.
- **Renforce ses dégâts de 50% à 100%**, en fonction du nombre total de charges consommées pour entrer en phase crépuscule (2 charges = +50%, 3 = +75%, 4 = +100%).
-

Durant Crépuscule, elle peut déclencher des combos spectaculaires : appliquer Présage en masse, le propager à plusieurs ennemis (**Card Weaver**) puis tout consumer pour effectuer des frappes dévastatrices (**Final Path**).

4) Contrôle de tour et soutien

Au-delà de sa mécanique principale, Sciel possède des compétences de soutien précieuses :

- **Dark Cleansing** : dissipe les altérations d'état et propage les bonus d'un allié à tout le groupe pour 0 PA.
- **Intervention** : offre 4 PA à un allié et lui permet d'agir immédiatement.
- **Fortune's Fury** : double les dégâts d'un allié pour un tour.
- **Delaying Slash** : ralentit efficacement un adversaire, essentiel contre les Boss rapides.

Une fois le Crépuscule terminé, toutes les charges retombent à zéro. Le cycle recommence : poser, consommer, entrer en phase de crépuscule. Pratiquez l'enchaînement Présage → Charge Solaire → Charge Lunaire → Crépuscule pour maximiser ses pics de dégâts et ses effets de soutien.

- **Commence toujours par Focused Presage** pour accumuler des Charges Solaires rapidement.
- **Enchaîne ensuite avec Crépuscule Slash** pour consommer les Présage et générer des Charges Lunaires.
- Alterne Sun et Moon pour maintenir un flux d'AP et préparer Crépuscule.
- **Utilise Intervention et Fortune's Fury** pour amplifier les actions de tes alliés aux moments clés.
- **N'oublie pas Dark Cleansing** pour gérer facilement les altérations et partager les buffs.

Conseils de build

Stats prioritaires : Chance et Agilité pour maximiser les coups critiques et multiplier les actions.

Armes recommandées :

- *Litheson* : pour un meilleur contrôle du tempo (effets Rush pour l'équipe, Ralentissement pour les ennemis).
- *Moisson* : pour booster ses dégâts tout en apportant des buffs utiles.

Accessoires : ceux augmentant PA max ou vitesse

Synergie équipe : Tank pour encaisser à sa place, Healer pour sécuriser les phases longues

Comment recruter Sciel

Vous rejoignez Sciel au **Village de Gestral**, durant l'Acte 1.

Limites et remarques

Bien que Sciel brille par sa polyvalence et son potentiel de contrôle, elle présente quelques limites à connaître pour l'utiliser de façon optimale :

<input checked="" type="checkbox"/> Forces	⚠ Faiblesses
Contrôle de tour puissant, idéal pour gérer le rythme du combat	Courbe d'apprentissage élevée : la mécanique Présage/Solaire/Lunaire/Crépuscule demande du temps pour être maîtrisée.
Soutien polyvalent (gestion des PA, buffs, purifications)	Dépendance au timing précis : un mauvais enchaînement ou une interruption peut ruiner ses charges et son efficacité.
Dégâts élevés sur la durée, particulièrement efficace en combats prolongés	Vulnérable en combat direct : manque de défense naturelle, dépend des soigneurs et buffs pour survivre.
Excellent en Boss fight où la patience est récompensée	Faible impact en début de combat ou contre des groupes rapides : elle a besoin de temps pour accumuler Présage.

Compétences

Compétences de départ

Compétence	Type	Coût en PA	Effet principal	Usage conseillé	Conditions spéciales
Focused Présage	Solaire (Application)	Faible (généralement ~2)	Applique jusqu'à 5 Présage sur 1 ennemi et génère 1 Sun Charge.	Début de rotation pour poser Présage.	Applique 5 Présage au lieu de 2 si la cible n'en a pas.
Bad Omen	Solaire (Application)	Moyen (~3)	Applique Présage et inflige des dégâts modérés. Génère 1 Sun Charge.	Remplacer Focused Présage si plus de PA dispo.	—
Final Path	Solaire (Application)	Élevé (~10)	Applique jusqu'à 20 Présage en Crénuscle. Génère 1 Sun Charge.	Combos lourds en Crénuscle.	À utiliser uniquement en Crénuscle.
Crénuscle Slash	Lunaire (Consommation)	Moyen (~4-6)	Consomme tous les Présage sur la cible pour infliger de lourds dégâts et génère 1 Moon Charge.	Déclenche Crénuscle et maximise burst.	Plus il y a de Présage, plus le coup est puissant.
Delaying Slash	Lunaire (Consommation)	Moyen (~4-6)	Inflige des dégâts et retarde le tour de la cible. Consomme Présage et génère 1 Moon Charge.	Contrôle des Boss ou cibles rapides.	Plus de Présage = retard plus long.
End Slice	Lunaire (Gradient)	Variable (Gradient)	Inflige des dégâts massifs	Clôture idéale pour	Efficace en fin de

Compétence	Type	Coût en PA	Effet principal	Usage conseillé	Conditions spéciales
			proportionnels au total de Présage consommés depuis le début du combat.	un combat long.	combat, dépend du Présage cumulé.
Dark Cleansing	Support	0	Retire les altérations d'état d'un allié et propage ses buffs à tout le groupe.	Purge gratuite et partage de buffs.	Aucun coût, toujours utile.
Intervention	Support	5	Donne 4 PA à un allié et lui permet de jouer immédiatement.	Pour changer le tour d'un DPS ou tank.	Peut retourner le déroulement d'un tour critique.
Fortune's Fury	Support	Variable (modéré)	Double les dégâts d'un allié pour 1 tour.	Préparer un burst décisif.	Idéal avant l'attaque d'un gros DPS.

Compétences Gradient

Voici un tableau récapitulatif des trois compétences Gradient de Sciel, avec leurs coûts en Charge Gradient (CG), effets principaux et usages recommandés :

Compétence	Coût en CG	Effet principal	Usage recommandé
Spectral Sweep	1 CG	Inflige des dégâts physiques modérés à tous les ennemis. Applique 1 Présage par ennemi touché.	Idéale pour générer rapidement des Présages en début de combat.
Sealed Fate	2 CG	Inflige des dégâts physiques élevés à un ennemi. Applique 1 Présage.	Utilisée pour infliger des dégâts concentrés sur une cible unique.
End Slice	3 CG	Inflige des dégâts physiques massifs à un ennemi. Les dégâts augmentent en fonction	Parfaite pour conclure un combat long ou

Compétence	Coût en CG	Effet principal	Usage recommandé
		du nombre total de Présages consommés depuis le début du combat.	infliger un coup décisif.

Ces compétences offrent à **Sciel** une flexibilité tactique, lui permettant d'adapter ses attaques en fonction de la situation du combat. Une gestion stratégique de ses Charges Gradient est essentielle pour maximiser leur efficacité.

Armes de Sciel

Scieleson

Arme de départ de Sciel avec bonne agilité et chance (Physical).

Hevason

Permet de faire de Sciel un tireur/sniper efficace avec bonus sur tirs spéciaux.

Corderon

Offre un style risque/Récompense avec bonus quand Sciel est *Cursed*.

Gobluson

Très bon pour contrôler de grands groupes d'ennemis (Fire).

Lusteson

Transfère *Foretell* aux ennemis et inflige bonus de dégâts.

Martenon

Fort bonus lors de l'état *Twilight*, appliquant plusieurs *Foretell*.

Guleson

Synergie marquée avec *Mark* et *Foretell* pendant *Twilight* (Lightning).

Moisson

Bonus de dégâts *Dark* pendant *Twilight*, utile pour builds axés skills.

Blizzon

Arme très puissante orientée sur dégâts *Moon/Sun* et critiques.

Charnon

Considérée comme l'un des meilleurs choix *end-game* pour Sciel, avec garantie de critiques en

Twilight

Verso

Personnage taciturne, **Verso** arpente le Continent, veillant dans l'ombre sur les survivants de l'Expédition 33 et traquant sans relâche la Peintresse pour l'empêcher de nuire à nouveau. Combattant d'élite maniant l'épée et la dague, il mise tout sur la vitesse et la précision.

Expert du combat éclair, il accumule la **Perfection** à chaque frappe, multipliant sa puissance jusqu'à infliger des coups dévastateurs. Mais un seul coup encaissé suffit à briser son élan. Entre maîtrise absolue et fragilité, Verso incarne l'assassin fulgurant, capable de tout anéantir à condition de ne jamais être touché. Derrière son calme apparent se cache une lame vive, capable de terrasser un ennemi avant même qu'il n'ait le temps de riposter. Ce guide vous présente toutes les facettes de ce personnage qui entretient un mystère

 Arme	Épée & Dague (Liste des armes pour Verso) Arme de départ : <i>Verleso</i>
 Statistiques de départ	Santé : 763 Attaque : 666 Vitesse : 374 Défense : 71 Taux de critique : 14%
 Doublage	Version française : Slimane Yefsah Version anglaise : Ben Starr

Rôle en combat

En combat, Verso est avant tout un **DPS physique ultra-offensif**, conçu pour infliger des dégâts massifs en un minimum de coups. Sa mécanique de **Perfection** le pousse à enchaîner attaques et esquives pour faire grimper sa puissance jusqu'à un Rang maximal, où ses compétences libèrent leur plein potentiel.

Bien qu'il dispose de quelques outils de soutien, ils sont rarement prioritaires : son efficacité repose surtout sur sa capacité à **briser la garde des ennemis**, infliger des coups critiques à répétition et maintenir la pression sans encaisser de dommages.

Grâce à certaines configurations, Verso peut également contrôler le champ de bataille par des **enchaînements étourdissants**, rendant ses adversaires vulnérables pour le reste de l'équipe. Maintenir un ennemi étourdi grâce à son combo Stun Lock tiré de sa capacité **End Bringer**. Sa compétence ultime, 6 frappes extrêmement puissantes qui prolongent l'étourdissement de l'adversaire au Rang A. Redoutable dans une configuration « Stun Lock ».

Cependant, son rôle reste celui d'un **assaillant redoutable**, qu'il vaut mieux laisser concentrer ses frappes plutôt que détourner vers des tâches secondaires.

Mécanique principale : *La Perfection*

Le cœur du gameplay de Verso repose sur la **Perfection**. Chaque attaque, tir, parade ou esquive réussie augmente son de Perfection : D → C → B → A → S

À chaque palier, ses attaques infligent plus de dégâts et certains de ses talents débloquent des effets supplémentaires, **mais** subir le moindre coup fait perdre un rang de Perfection. Avec un maximum de un rang par tour adverse. Pour exploiter tout son potentiel, il faut donc attaquer vite et esquiver sans faute.

🎓 La perfection en résumé

- Chaque attaque, esquive, parade ou QTE réussi augmente la Perfection.
- Prendre des dégâts réduit la Perfection d'un rang maximum par tour ennemi.
- Il est donc crucial d'équiper Verso de Pictos et des armes lui permettant de frapper plusieurs fois par attaques et de jouer un second tour. C'est le cas de l'arme Dualiso qui dès son 4e niveau permet de jouer un tour supplémentaire après avoir utilisé l'attaque de base.

Avec **Dualiso**, un enchaînement typique pour atteindre rapidement le Rang A ou S sans trop d'efforts est le suivant :

1. Tir Libre
2. Attaque de base
3. Tir Libre
4. Attaque ou compétence finale

Rang de Perfection	Points requis	Multiplicateur de dégâts
D	0	x1,0
C	3	x1,25
B	8	x1,5
A	15	x2,0
S	30	x3,0

Conseils de builds et style de jeu

Au départ, Verso se joue comme un DPS « classique » mais sa montée en puissance est fulgurante grâce aux compétences et armes qu'il débloque.

Stats prioritaires : Chance et Agilité pour maximiser les coups critiques et multiplier les actions.
Armes recommandées :

- **Dualiso** — Permet à Verso d'agir deux fois après une attaque de base, parfait pour monter en rang très vite.

- **Corpeso** — Intéressant pour infliger des effets de brûlure, notamment en synergie avec Maëlle.
- **Seeram** (arme de choix en équipe) : le blocage au Rang A pour abuser du combo Stun Lock et *End Bringer*.

Pictos à privilégier :

- *Tricheur* (2 tours par manche), *Attaque Combo*, *Énergie de départ* pour avoir 9 PA d'entrée de jeu.

Comment recruter Verso

Verso rejoint l'équipe au tout début de l'Acte 2. Il ne s'agit pas d'un recrutement classique via une quête spécifique, mais d'un événement narratif où il intègre automatiquement l'expédition. Limites et remarques

Si Verso peut devenir l'un des plus redoutables *damage dealers* de l'équipe, il reste **dépendant de sa capacité à éviter les coups** : chaque dégât reçu réduit son rang de Perfection, diminuant fortement son potentiel de dégâts. Sa maîtrise demande donc plus de vigilance et de précision que celle d'autres combattants plus stables. De plus, ses compétences de soutien sont secondaires et rarement utiles, sauf dans quelques configurations spécifiques. Enfin, il faut progresser dans l'histoire pour débloquer ses meilleures armes et Pictos, ce qui limite son impact au début. Pour exploiter pleinement Verso, il est crucial de **le protéger, d'optimiser ses enchaînements et de prévoir une équipe qui peut absorber les coups à sa place**.

💪 Forces	⚠️ Faiblesses
Dégâts physiques bruts parmi les plus élevés du groupe	Fragile face aux dégâts directs
Très bonne vitesse, permet de jouer souvent	Perfection perdue au moindre coup reçu
Compétences dévastatrices à rang élevé	Soutien limité, rôle quasi-exclusivement offensif
Peut exploiter des builds variés (Burst, Stun Lock, Double tour)	Potentiel maximal dépendant de l'équipement avancé
Capable de neutraliser rapidement des cibles prioritaires	Moins efficace contre des groupes nombreux sans préparation

Compétences

Arbre de compétences

Compétence	Effet principal
Steeled Strike	13 coups ultrapiissants. Préparation un tour à l'avance. Risqué mais dégâts maximaux à S Rank.

Compétence	Effet principal
End Bringer	6 coups extrêmes, plus puissants sur cible étourdie. À Rang A, prolonge l'étourdissement pour un combo Stun Lock.
Phantom Stars	5 coups Lumière sur tous les ennemis. Dégâts élevés et Rupture de groupe. Coût réduit à S Rank.
Assault Zero	Multi-coups rapides, idéal pour monter la Perfection dès le début.
Light Holder	Inflige de lourds dégâts et garantit un gain direct de Rang si le QTE est réussi.
Overload	Réduit ses PV à 1, le place instantanément Rang A et donne 9 PA. Pour burst ou se sauver d'un mauvais départ.

Compétences **Gradient**

Compétence	Type	Effet principal	Coût (CG)
Sabotage	Zone	Inflige des dégâts physiques moyens à tous les ennemis et applique un Marqueur.	1
Briser	Mono-cible	Inflige des dégâts physiques élevés à un ennemi, avec possibilité de Briser sa défense.	2
Yeux d'Ange	Mono-cible	Inflige des dégâts physiques extrêmes en 8 coups, augmente la Perfection à chaque coup, applique l'Auréole (réanimation).	3

Armes de Verso

Cette section regroupe toutes les armes que **Verso** peut manier dans **Clair Obscur : Expédition 33**. Certaines d'entre elles sont spécifiques à ce personnage, tandis que d'autres sont partagées avec Gustave, mais toutes sont accessibles à Verso.

Pour renforcer ces armes, il faut se rendre au camp et échanger des catalyseurs Chroma auprès du **Conservateur**. Ces ressources s'obtiennent principalement en explorant les différentes zones du jeu.

Vous trouverez ci-dessous la liste complète des armes disponibles pour Verso, accompagnée des informations nécessaires pour les obtenir et les améliorer.

Nom de l'arme	Puissance Niv. 33	Elément	Vit	Agil	Def	Cha	Obtention
Abysseram	3228	Physique	S	A			Combat de Boss (optionnel)

<u>Blodam</u>	3487	Clair		S	A		
<u>Cadavreso</u>		Feu	S	A		?	
<u>Chevalam</u>	3067	Physique		S		A	
<u>Confuso</u>	3067	Clair		A		S	
<u>Contorso</u>	2841	Électrique		A	S		
Corpeso	3648	Feu			S	A	
<u>Cruleuram</u>	3454	Glace			S	A	
Cultam	3132	Obscur		A	S		
<u>Danseso</u>	2970	Feu		A		S	
<u>Delaram</u>	3390	Clair	A			S	
<u>Démonam</u>	2809	Clair		A	S		Marchand
Dreameso	3067	Physique					
<u>Dualiso</u>	1776	Électrique	S		A		
<u>Gaulteram</u>	3261	Nature		S		A	
Gesam	3228	Physique	A			S	
<u>Glaceso</u>	2873	Glace			S	A	
<u>Lanceram</u>	3713	Physique	S	A			
<u>Liteso</u>	3551	Physique		A	S		
<u>Noahram</u>	2260	Physique	S				Arme de départ de Gustave
Nosaram	3551	Physique		S		A	
<u>Sakaram</u>	2938	Physique		S		A	
<u>Seeram</u>	3713	Clair	C	B			
Simoso	3228	Clair					
<u>Sireso</u>	2583	Physique	S	A			
<u>Songeso</u>				S		A	

Tireso	3713	Terre	S	A	
Verleso	3454	Physique	S		Arme de départ de Verso

Abyssoram



Puissance au niveau 33	Élément	Attribut de scaling Principal (S)	Attribut de scaling Secondaire (A)
3228	Physique	Vitalité	Agilité

Passifs de Abyssoram par niveau

Niveau 4	Dégâts augmentés de 50% au rang D. Aucune augmentation de dégâts aux autres rangs.
Niveau 10	Dégâts d'attaque de base augmentés de 50%.
Niveau 20	Au rang D, les attaques de base rendent 20% de santé.

Où trouver et comment obtenir Abyssoram ?

1. Arme au niveau 1 - Vaincre le bourgeon

Vaincre le Bourgeon sur le Continent, au sud des Falaises de la Rochevague.

2. Arme au niveau 3 - Vaincre le bourgeon

Obtenu en Récompense après vaincu un Bourgeon. Si vous possédez déjà cette arme à un niveau

inférieur, cela améliorera celle de votre inventaire.

Blodam

Puissance au niveau 33	Élément	Attribut de scaling Principal (S)	Attribut de scaling Secondaire (A)
3487	Clair	Agilité	Défense

Passifs de Blodam par niveau

Niveau 4	Les attaques de base infligent 2 Brûlures par rang.
Niveau 10	+1 PA à chaque gain de rang.
Niveau 20	Augmente les dégâts de Brûlure de 50 % par rang, jusqu'à un maximum de 300% au rang S.

Localisation et obtention de Blodam

Vaincre le Cultiste Faucheur Chromatique.

Cadavreso



Puissance au niveau 33	Élément	Attribut de scaling Principal (S)	Attribut de scaling Secondaire (A)
XXX	Feu	Vitalité	Agilité
Passifs de Cadavreso par niveau			
Niveau 4		Les attaques de base infligent 2 Brûlures par rang.	
Niveau 10		+1 PA à chaque gain de rang.	
Niveau 20		Augmente les dégâts de Brûlure de 50 % par rang, jusqu'à un maximum de 300% au rang S.	

Localisation et obtention de Cadavreso

Vallons Fleuris - Vaincre les Névrions au Sud-est.

Notes sur Cadavreso

Au niveau 33 avec 99 Vitalité et 99 Agilité Cadavreso peut atteindre la puissance maximale de **XXXX**.

Chevalam



Puissance au niveau 33	Élément	Attribut de scaling Principal (S)	Attribut de scaling Secondaire (A)
3067	Physique	Agilité	Chance

Passifs de Chevalam par niveau

Niveau 4	Commence le combat au rang S, mais ne peut pas recevoir de soins ni gagner des boucliers.
Niveau 10	+20% aux dégâts par tour consécutif sans encaisser de dégâts. Se cumule jusqu'à 5 fois.
Niveau 20	Applique Rapidité au rang S.

Localisation et obtention de Chevalam

Sylves Cramoisiées.

Confuso

Puissance au niveau 33	Élément	Attribut de scaling Principall (S)	Attribut de scaling Secondaire (A)

Passifs de Confuso par niveau

Niveau 4			
Niveau 10			
Niveau 20			

Localisation et obtention de Confuso

Visages

Contorso



Puissance au niveau 33	Élément	Attribut de scaling Principale (S)	Attribut de scaling Secondaire (A)
	Électrique	Défense	Agilité

Passifs de Contorso par niveau

Niveau 4	Passe au rang S en cas de Fracture. Les attaques de base peuvent provoquer une Fracture.
Niveau 10	100% de chances de critique au rang S.
Niveau 20	Génère un éclair en cas de coup critique.

Localisation et obtention de Contorso

Visages

Cruleuram



Puissance au niveau 33	Élément	Attribut de scaling Principall (S)	Attribut de scaling Secondaire (A)
	Glace	Défense	Chance

Passifs de Cruleuram par niveau

Niveau 4	Plus aucune perte de rang en subissant de dégâts des ennemis affectés par Affaiblissement.
Niveau 10	+1 en Perfection en touchant un ennemi affecté par Affaiblissement.
Niveau 20	Inflige Affaiblissement en cas de contre réussi.

Localisation et obtention de Cruleuram

- *Cruleuram* se trouve dans **l'Océan suspendu**, une vaste zone du jeu.
- Plus précisément, il apparaît après avoir affronté un ennemi particulier appelé **Cruler** (souvent près d'une épave de bateau ou à des points clés de cette zone).

Comment l'obtenir

- **Drop de Cruler** : *Cruleuram* est **droppé par l'ennemi Cruler lorsqu'on le bat**. Vous devrez donc localiser et vaincre ce Cruler pour que l'arme apparaisse comme butin.

- **Variantes selon le niveau** : si vous affrontez des Crulers dans des zones plus avancées ou plus élevées, vous pouvez obtenir des versions de *Cruleuram* de niveau supérieur.
- **Parfois disponible à l'achat/chez PNJ** : dans certaines situations ou après l'avoir obtenu une première fois, il peut être **vendu par certains forgerons ou marchands ennemis (comme un Bruler noir)**.

Danseso

Puissance au niveau	Élément	Attribut de scaling Principall (S)	Attribut de scaling Secondaire (A)
33			

Passifs de Danseso par niveau

Niveau
4

Niveau
10

Niveau
20

Localisation et obtention de Danseso

Vaincre la Danseuse Chromatique.

Delaram

Puissance au niveau	Élément	Attribut de scaling Principall (S)	Attribut de scaling Secondaire (A)
33			

Passifs de Delaram par niveau

Niveau
4

Niveau
10

Niveau
20

Localisation et obtention de Delaram

Falaises de Rochevague.

Démonam



Puissance au niveau 33	Élément	Attribut de scaling Principale (S)	Attribut de scaling Secondaire (A)
	Obscur	Défense	Agilité

Passifs de Démonam par niveau

Niveau 4	Joue une seconde fois après une attaque de base.
Niveau 10	Dégâts d'attaque de base augmentés de 50 %.
Niveau 20	Les attaques de base confèrent 4 en Perfection.

Localisation et obtention de Démonam

- Démonam est vendu au **Village des Gestrels** par un marchand spécifique, **Jujubree**, situé près du bazar du village.

Comment l'obtenir

- Aller au Village des Gestrels** – C'est une zone visitée dans le cours normal de l'histoire.
- Trouver Jujubree** – Il se tient près du bazar du village et propose divers objets et armes.

3. **Défier Jujubree en combat (facultatif)** – Dans certains cas, il faut gagner contre lui pour débloquer *Démonam* dans sa boutique.
4. **Acheter l'arme** – Une fois débloquée, *Démonam* peut être achetée pour environ **4 002 Chromas** (la monnaie du jeu).

Détails sur l'arme

- **Personnages pouvant l'équiper** : *Gustave* ou *Verso*.
- **Élément** : Lumière (*Light*).
- **Attributs principaux** : Défense et Agilité.
- *Démonam* possède des passifs qui renforcent les attaques physiques et permettent de récupérer de la vie lorsqu'on inflige des dégâts de lumière en combat.

Dualiso



Puissance au niveau 33	Élément	Attribut de Principall (S)	Attribut de scaling	Attribut de scaling Secondaire (A)
	Électrique	Vitalité		Défense

Passifs de Dualiso par niveau

Niveau 4	Lancer une compétence claire augmente les dégâts de la prochaine compétence physique de 50% et vice versa.
Niveau 10	Les dégâts physiques des compétences sont augmentés de 20%.
Niveau	Infliger des dégâts clairs à l'aide d'une compétence rend 3% de

20

santé.

Localisation et obtention de Dualiso

Terres oubliées.

Gaulteram



Puissance au niveau 33	Élément	Attribut de scaling Principall (S)	Attribut de scaling Secondaire (A)
	Nature	Agilité	Chance

Passifs de Gaulteram par niveau

Niveau 4	Quand le personnage est touché, il perd 1 en Perfection au lieu de 1 rang.
Niveau 10	Applique Rapidité au rang S.
Niveau 20	+2 en Perfection au début du tour.

Localisation et obtention de Gaulteram

Gaulteram est une arme rare destinée à **Verso** (et utilisable aussi par **Gustave**) avec des effets très intéressants sur le système de *Perfection* en combat.

Sources principales :

1. Boss Bourgeon

- Dans le **Continent**, au **sud des Falaises de Rochevague**, tu peux affronter un boss optionnel appelé *Bourgeon*.
- *Gaulteram* peut être un **drop de ce boss** à sa première défaite.

2. Premier ennemi **Gault** dans **Yellow Harvest**

- Dans cette zone du monde, le **premier ennemi Gault** que tu rencontres peut aussi laisser tomber *Gaulteram* lorsqu'il est vaincu.

3. Boutique à **Lumiere** (Acte III)

- Quand tu progresses suffisamment dans l'histoire (vers l'**Acte III**), **Cribappa** dans **Lumiere** vend *Gaulteram* pour **30 704 Chroma**

Glaceso



Puissance au niveau 33	Élément	Attribut de scaling Principale (S)	Attribut de scaling Secondaire (A)
	Glace	Défense	Chance

Passifs de l'arme par niveau

Niveau 4	+1 en Perfection en cas de coup critique.
----------	---

Niveau 10	Récupère 2% de santé à chaque coup critique réussi
Niveau 20	Chaque contre-attaque est un coup critique.

Localisation et obtention

A l'Est des Terres Oubliées - Vaincre les Névrone.

Lanceram



Puissance au niveau 33	Élément	Attribut de scaling Principale (S)	Attribut de scaling Secondaire (A)
	Physique	Vitalité	Agilité

Passifs de l'arme par niveau

Niveau 4	Le rang ne peut pas être inférieur à C.
Niveau 10	Les attaques de base confèrent 4 en Perfection.
Niveau 20	Chaque parade réussie confère 2 en Perfection au lieu de 1.

Localisation et obtention

Lanceram apparaît dans la zone Grand Meadow (Meadow Corridor / Grand Meadow) du jeu.

Pour l'obtenir, tu dois vaincre un groupe d'ennemis appelés **Chromatic Lancelier** qui patrouillent dans cette zone.

Liteso



Puissance au niveau 33	Élément	Attribut de scaling Principale (S)	Attribut de scaling Secondaire (A)
	Physique	Défense	Agilité

Passifs de l'arme par niveau

Niveau 4	Les attaques de base consomment tous les boucliers pour infliger des dégâts augmentés de 100% par bouclier.
Niveau 10	+1 bouclier à chaque contre.
Niveau 20	Les attaques de base confèrent 4 en Perfection.

Localisation et obtention

Liteso est une arme de type Physique pour Verso (et Gustave) que tu peux obtenir à **Lumière** dans l'Acte 3 du jeu. Plus précisément, elle se trouve dans la **Central Plaza** de Lumière.

Pour l'obtenir, tu dois vaincre des ennemis appelés **Lumiere Citizens** (des citoyens de Lumière devenus hostiles) qui se trouvent dans cette zone. Ils dropent l'arme **Liteso** après les avoir battus.¹⁷

Noahram



Puissance au niveau 33	Élément	Attribut de scaling Principale (S)	Attribut de scaling Secondaire (A)
	Physique	Vitalité	N/A

Passifs de l'arme par niveau

Niveau 4	
Niveau 10	Aucun effet
Niveau 20	

¹⁷ Tous les textes en bleu ont été ajoutés par l'auteur du présent PDF.

Localisation et obtention

[c'est l'arme par défaut de Gustave au début du jeu]¹⁸

Sakaram



Puissance au niveau 33	Élément	Attribut de scaling Principale (S)	Attribut de scaling Secondaire (A)
	Physique	Agilité	Chance

Passifs de l'arme par niveau

Niveau 4	Aucune perte de Perfection possible. Aucune augmentation des dégâts liée au rang.
Niveau 10	Dégâts d'attaque de base augmentés de 50%.
Niveau 20	Les attaques de base confèrent 4 en Perfection.

Localisation et obtention

- 📍 Où trouver Sakaram

¹⁸ Tous les textes entre crochets sont des ajouts de l'auteur du présent PDF.

- *Sakaram* se trouve **dans l'Ancient Sanctuary** (le Sanctuaire Ancien).
- Elle tombent en tant que butin lorsque tu bats le « Robust Sakapatate » qui se trouve dans cette zone.

💡 Comment l'obtenir

- Explore l'**Ancient Sanctuary** jusqu'à rencontrer le **Robust Sakapatate** (un ennemi plus robuste que les Sakapatates classiques).
- Vaincs-le pour qu'il la lâche en tant que récompense.

🧠 Détails sur l'arme

- 🎭⚔️ *Sakaram* est une arme usable par Gustave ou Verso.
- 🛡️ Elle fait des dégâts physiques et scale (augmente ses bonus) avec l'Agilité et la Chance du personnage qui l'équipe.
- 💡 Tu peux l'obtenir dès que ton personnage atteint environ **niveau 4**.

Seeram

Puissance au niveau 33	Élément	Attribut de scaling Principall (S)	Attribut de scaling Secondaire (A)

Passifs de l'arme par niveau

Niveau
4

Niveau
10

Niveau
20

Localisation et obtention

Grotte Côtière - Vendu par le **Cruleur**.

Sireso



Puissance au niveau 33	Élément	Attribut de scaling Principall (S)	Attribut de scaling Secondaire (A)
	Physique	Vitalité	Agilité

Passifs de l'arme par niveau

Niveau 4	Le bonus de dégâts conféré par la Perfection s'applique à tous les alliés, mais réduit de moitié. Ce bonus de dégâts ne s'applique plus à Verso.
Niveau 10	La Perfection gagnée augmente de 1 sous l'effet de Surpuissance.
Niveau 20	Les compétences de soutien coûtent 1 PA de moins.

Localisation et obtention

📍 Localisation

- Sireso se trouve dans la région **Sirene** du continent.

🗡️ Obtention

- Elle est obtenue comme butin en vainquant le boss optionnel *Chromatic Greatsword Cultist* situé à Sirene.
- Ce combat **n'est pas obligatoire pour finir la zone principale**, mais il est fortement

conseillé si tu veux récupérer cette arme.

Informations utiles

- *Sireso* peut être équipée par **Gustave ou Verso**.
- Elle inflige **des dégâts physiques et évolue avec la **Vitalité** et l'**Agilité** des personnages qui la portent.
- À haut niveau, l'arme a des **effets spéciaux** : par exemple, elle peut appliquer certains bonus de Perfection à toute l'équipe ou réduire le coût en PA des compétences de soutien de Verso

Songeso



Puissance au niveau 33	Élément	Attribut de scaling Principall (S)	Attribut de scaling Secondaire (A)
	Physique	Agilité	Chance

Passifs de l'arme par niveau

Niveau 4	+1 rang en cas de contre réussi.
Niveau 10	Dégâts de contre augmentés de 50%.
Niveau 20	+2 PA à chaque contre.

Localisation et obtention

Lumière Corrompue - Vaincre Clair Obscur.

Tireso

Puissance au niveau 33	Élément	Attribut de scaling Principall (S)	Attribut de scaling Secondaire (A)
	Terre	Vitalité	Défence

Passifs de l'arme par niveau

Niveau 4	
Niveau 10	
Niveau 20	

Localisation et obtention

Pour Tireso, l'obtention est un peu particulière : il faut d'abord battre un marchand **Gestral** en duel, puis l'acheter.

📍 Localisation

- Zone : **The Reaches** (*Les Confins / Les Reaches*) [Game8+1](#)
- PNJ : **le marchand Gestral "Eragol"** [Game8](#)

✓ Comment l'obtenir

1. Va voir Eragol à The Reaches.
2. **Provoque-le en duel** (combat spécifique "marchand").
3. Après l'avoir **vaincu**, l'arme **Tireso** apparaît dans sa boutique.
4. **Achète Tireso pour 51 635 Chroma.** [Game8+1](#)

Verleso



Puissance au niveau 33	Élément	Attribut de scaling Principale (S)	Attribut de scaling Secondaire (A)
	Physique	Vitalité	

Passifs de l'arme par niveau

Niveau 4	
Niveau 10	Aucun effet
Niveau 20	

Localisation et obtention

📍 Où trouver Verleso

Verleso est l'arme de base de VERSO dès qu'il rejoint ton équipe.

- Elle n'a **pas besoin d'être "trouvée" sur la carte** comme une arme rare ou un butin spécial. C'est simplement **son arme de départ**.
- Elle est **débloquée automatiquement quand VERSO rejoint la party**, ce qui se produit **après la fin de l'Acte I**. [Expédition 33](#)

⚔️ Comment l'obtenir

➡ Tu n'as rien de spécial à faire :

- Dès que Verso entre dans ton groupe **et que tu atteins environ le niveau 10**, Verleso est disponible dans ton inventaire et tu peux l'équiper.
- Elle sert donc de **point de départ pour Verso ou Gustav** avant que tu ne trouves des armes plus puissantes. [Expédition 33](#)

Monoco

Seul non-humain du groupe, **Monoco** est un Gestral, une créature aussi ancienne qu'étrange, passionnée par le combat qu'elle considère comme une forme de méditation. Bien qu'il adopte des airs de sage, Monoco cache une soif d'affrontements. Il fait partie des rares Gestrels capables de parler le langage humain, ce qui le rend encore plus singulier. La cause de l'Expédition pour vaincre la Peintresse ne l'affecte. Il rejoint l'Expédition uniquement pour le plaisir de se battre.

Inspiré du concept du **Blue Mage**, Monoco ne dispose pas d'un arbre de compétences classique : il apprend de nouvelles techniques en affrontant des ennemis spécifiques, qu'il doit vaincre personnellement. Il est ainsi le personnage avec le plus grand nombre de compétences du jeu... à condition de les débloquer.

 Arme	Bâton (Liste des armes pour Monoco) Arme de départ : Monocaro
 Statistiques de départ	Santé : 509 Attaque : 491 Vitesse : 304 Défense : 0 Taux de critique : 5%
 Doublage	Version française : Bruno Magne Version anglaise : Rich Keeble

Rôle en combat

Monoco est un **personnage 100% polyvalent** : selon les compétences apprises et son positionnement dans l'équipe, il peut faire office de DPS, tank, soigneur ou support. Sa mécanique unique de **Roue Bestiale** permet d'optimiser ses attaques à condition de bien anticiper leurs effets.

Son potentiel repose sur trois axes :

- **L'apprentissage de compétences ennemis** : chaque ennemi possédant une icône en forme de patte 🐾 peut enseigner une compétence à Monoco s'il est présent dans l'équipe au moment de sa défaite.
- **La Roue Bestiale** : système de masques (postures) qui amplifient ses attaques si bien utilisés.
- **Une énorme base de compétences** : Monoco peut apprendre jusqu'à **46 compétences** uniques, en plus de ses attaques Gradient.

Polyvalent, il est redoutable en Acte 2 grâce à la richesse de ses options. Toutefois, passé l'Acte 3, sa progression stagne et d'autres personnages spécialisés prennent le dessus.

Mécanique principale : la Roue Bestiale

À chaque compétence utilisée, la roue tourne d'un certain nombre de cases (valeur propre à la compétence). Elle comporte cinq types de **masques** :

Masque	Bonus
● Masque Agile	Optimise les attaques rapides
● Masque Occulte	Améliore les compétences magiques
● Masque Brutal	Augmente la puissance des coups lourds
● Masque équilibré	Polyvalent, bonus modérés
● Masque Omnipotent	Active TOUS les bonus à la fois

Objectif : aligner la bonne compétence avec le bon masque pour maximiser son effet (ex. : "Stalact Punches" fait beaucoup plus de dégâts sur le masque Heavy).

Arbre des compétences

Nom	PA	Rotation de la roue	Description	Masque lié et effets
Absorption d'Arbuscule			Inflige des dégâts obscurs importants. 3 coups. Soigne en rendant 5% de santé par coup au but.	Masque occulte : Dégâts augmentés
Affaiblissement de Clair			Inflige des dégâts clairs modérés à tous les ennemis. 1 coup. Applique Affaiblissement pendant 3 tours.	Masque occulte : Dégâts augmentés
Ancre de Brûleur	4	4	Inflige des dégâts physiques modérés à une cible. 3 coups. Possibilité de Fracture.	Masque occulte : Dégâts augmentés
Barrière de Cruel	4	4	Applique 1-3 boucliers à la cible.	Masque brutal confères 2 PA à la

Nom	PA	Rotation de la roue	Description	Masque lié et effets
				cilbe.

Compétences Gradient

Compétence	Type	Effet principal	Coût
Tbs [voir ci-dessous]			1
			2
			3

Compétence Gradient	Type	Effet principal
Shadow Bringer	Offensif	Dmg Ombre multi-cibles
Doom	Offensif	Dmg + Debuffs ciblé
Striker	Offensif	Dmg élevé ciblé
Virtuose Strike	Offensif	Dmg physique multi
End Slice	Offensif	Dmg extrême ciblé
Break Point	Offensif	Dmg + Break
Sky Break	Offensif	Dmg zone selon Stains
Gommage	Offensif	Kill ou dmg extrême
Sanctuary	Soutien	Boucliers + Regen
Phoenix Flame	Soutien/Offensif	Burn + Revive alliés

Armes de Monoco

Ballaro

Élément Clair / Défense / Agilité

Inverse l'ordre de la roue bestiale

Utiliser une compétence améliorée confère 1 PA à tous les autres alliés.

Masque omnipotent confère 2 PA à tous les alliés.

Boucharo

Élément Feu / Agilité / Chance

Commence le combat avec le masque agile.

Le masque agile applique Rapidité pendant 3 tours.

+50 % de chances de critique avec le masque agile.

Brumaro

Élément Feu / Vitalité / Agilité

Avec le masque omnipotent, rejoue instantanément.

+3 PA avec le masque omnipotent.

Revient instantanément à son maximum de santé en cas de décès avec le masque omnipotent.

Joiro

Élément Électrique / Agilité / Défense

Commence le combat avec le masque omnipotent.

+20% aux dégâts par tour consécutif sans encaisser de dégâts. Se cumule jusqu'à 5 fois.

Les dégâts de Fracture sont doublés avec le masque omnipotent.

Monocaro

Élément Physique / Agilité / Chance

Commence le combat avec le masque équilibré.

Le masque équilibré applique Surpuissance pendant 3 tours.

Les coups critiques infligent 30 % de dégâts en plus avec le masque équilibré.

Nusaro

Élément Obscur / Agilité / Vitalité

Chaque parade réussie augmente la roue bestiale de 1. Subir des dégâts réinitialise la roue.

Les compétences améliorées infligent 30% de dégâts en plus.

+1 PA à chaque changement de masque.

Sidaro

Élément Obscur / Chance / Force

Dégâts augmentés de 30% par compétence améliorée utilisée. Se réinitialise à la moindre utilisation d'une compétence non améliorée.

Les attaques de base amènent la roue bestiale sur une valeur aléatoire.

Utiliser une compétence améliorée confère 1 PA à tous les autres alliés.

Limites et remarques

Monoco brille par sa polyvalence et son originalité, mais cela vient avec des contraintes :

- Il n'apprend de compétences que s'il est présent en combat face à l'ennemi ciblé.
- Sa puissance dépend fortement de la **gestion de la Roue Bestiale**, parfois complexe.
- En **fin de jeu**, ses dégâts et son soutien sont dépassés par des personnages spécialisés.
- Demande du **backtracking** (retour en arrière dans certaines régions) pour débloquer tout son potentiel.

 Forces	 Faiblesses
Peut jouer tous les rôles (DPS, tank, support, soin)	Demande beaucoup de gestion
Apprend des compétences uniques d'ennemis	N'apprend que s'il est présent en combat
Synergies nombreuses grâce aux masques	Moins puissant que les spécialistes à long terme
Excellent couverture élémentaire	Peu de synergies simples ou directes
Très utile en Acte 2	S'essouffle en Acte 3

Armes recommandées

Bien que Monoco utilise un **bâton**, ses armes ne servent pas uniquement à infliger des dégâts. Chacune modifie subtilement sa **Roue Bestiale** ou renforce certains **types de Masques**, influençant ainsi son style de jeu.

Armes principales à privilégier :

- **Joyer** (arme de choix en solo ou build offensif)
 - Fait débuter la roue directement sur le **Masque Suprême (Almighty)**. Idéal pour lancer des compétences puissantes dès le début du combat, sans avoir à manipuler la roue.
- **Parolia**
 - Facilite l'alignement des Masques **Agile** et **Équilibré**, ce qui permet d'enchaîner plus facilement les compétences de type vitesse ou soutien. Utile dans un rôle plus hybride ou défensif.
- **Tradogone**
 - Ralentit le déplacement de la roue. Excellent pour contrôler finement la position des Masques, surtout si l'on veut enchaîner plusieurs fois le même type de compétence.
- **Chalicarno**
 - Améliore les effets des compétences apprises sur les **ennemis brisés**. Recommandée dans une équipe orientée « Burst » ou « Break Chain ».

Builds recommandés

La grande force de Monoco, c'est sa **polyvalence**. Grâce à ses compétences ennemis et à la Roue Bestiale, il peut remplir plusieurs rôles selon les besoins du combat. Voici trois builds types :

Build Offensif – « Chasseur de Masques »

- **Objectif** : enchaîner les compétences de type **Puissant** ou **Suprême** pour infliger de lourds dégâts.
- Arme : Joyaro ou Chalicarno
- Talents passifs : priorité à l'attaque brute, aux bonus élémentaires et à la vitesse de roue
- **Masques favoris** :  Heavy et  Almighty
- **Idéal contre** : Boss à briser rapidement, ou combats courts

Build Défensif – « Roue Contrôlée »

- **Objectif** : ralentir et stabiliser la roue pour optimiser les soins ou les buffs
- Arme : Tradogone ou Parolia
- Talents passifs : améliorer les soins, résistances et vitesse d'action
- **Masques favoris** :  Balanced et  Caster
- **Idéal contre** : combats longs, ennemis à effets de statut ou en soutien d'un tank

Build Polyvalent – « Masque Caméléon »

- **Objectif** : adapter en permanence les compétences utilisées selon la position de la roue
- Arme : Parolia ou Joyaro
- Talents passifs : favoriser polyvalence, vitesse et gain de Gradient
- **Masques favoris** : tous selon la situation
- **Idéal contre** : groupes d'ennemis variés, donjons

Débloquer toutes les compétences de Monoco

Contrairement aux autres membres de l'expédition qui gagnent des points de compétence en montant de niveau, **Monoco dispose d'un système unique**. Pour enrichir son arsenal, il doit récupérer les **Pieds de Névrone** laissés par ses adversaires vaincus. Une fois collectés, ces pieds lui permettent d'assimiler les techniques de l'ennemi correspondant.

Il commence son aventure avec seulement deux coups de base – *Combo de Chalier et Uppercuts de Stalact* – mais son potentiel explose à mesure que vous accumulez les 46 compétences disponibles. Ce guide détaille tout ce qu'il y a à savoir sur les compétences de Monoco : comment les débloquer, où trouver les 46 pieds de Névrone et quelles sont les compétences que l'on peut manquer.

Fonctionnement des compétences de Monoco

Pour que Monoco puisse apprendre une nouvelle technique, il doit impérativement **prendre part au combat** contre le Névron concerné. Tant qu'il est présent dans l'équipe au moment de l'affrontement, le **Pied de Névron** est automatiquement ajouté à sa collection une fois l'ennemi vaincu.

Chaque compétence obtenue est une véritable empreinte du style de l'adversaire : certaines reposent sur la **magie** ou des attaques élémentaires, d'autres privilégient les **frappes physiques**, tandis que certaines offrent des capacités de **soutien** ou de **défense**.

Grâce à cette mécanique unique, Monoco se distingue par une **polyvalence exceptionnelle**. Il peut modeler son arsenal en fonction de la composition de l'équipe et des défis rencontrés, en intégrant les forces mêmes de ses ennemis pour mieux les retourner contre eux.

Conseils pour compléter la collection

- **Avancez naturellement** : en progressant dans l'histoire et en visitant les Monolithes, vous obtiendrez la majorité des compétences sans effort particulier.
- **Utilisez la Tour Éternelle** : cet endroit regroupe presque tous les Névrions, idéal pour combler vos manques en fin de partie.
- **Surveillez la Grosse Tête** : c'est la seule compétence que vous pouvez rater définitivement, soyez attentif lors de vos rencontres.

Liste des compétences de Monoco

Voici le récapitulatif complet des **46 compétences** que Monoco peut apprendre. Elles sont classées dans l'ordre du menu *in-game* en lisant de gauche à droite et de haut en bas, avec l'ennemi associé et les lieux où les rencontrer le plus souvent.

La plupart peuvent être obtenues sans contrainte particulière, que ce soit dans les zones du jeu ou via la **Tour Éternelle**, qui regroupe presque tous les Névrions.

⚠ Compétence que l'on peut manquer

Seule l'attaque **Écrasement de Grosse Tête** est réellement une compétence que l'on peut manquer : si vous ratez l'un des deux exemplaires de cet ennemi (sur la carte du monde et au Manoir Suspendu), vous ne pourrez plus compléter la collection.

No	Compétence	Ennemi / Condition	Localisation principale
01	Combo de Chalier	Par défaut	–
02	Uppercuts de Stalact	Par défaut	–
03	Guérison de Pèlerin	Pèlerin	Monolithe (Cœurs corrompus), Glacier Ardent
04	Marteau Braseleur	Braseleur	Monolithe (Cœurs corrompus), Glacier Ardent
05	Ramasseur Bonk	Ramasseur	Terres oubliées, Monolithe (Champ de bataille corrompu)
06	Trompette de Troubadour		Terres oubliées, Monolithe (Champ de

No	Compétence	Ennemi / Condition	Localisation principale
	Troubadour		bataille corrompu)
07	Tempête de Duelliste	Duelliste	Manoir suspendu (chemin du Dualiste), Tour Éternelle (1-3)
08	Néant de Création	Création	Lumière (Acte 3), Esquisses de Renoir, Tour Éternelle (11-2)
09	Souffle de Mitrien	Mitrien	Vallons fleuris, Monolithe (Prairies corrompues)
10	Empalement de Lancier	Lancier	Vallons fleuris, Monolithe (Prairies corrompues)
11	Fracassemement de Portier	Portier	Vallons fleuris, Monolithe (Prairies corrompues)
12	Lance d'Évêque	Évêque	Manoir suspendu (chemin de l'Évêque), Monolithe (Prairies corrompues), Tour Éternelle (7-1)
13	Glace de Chevalière	Chevalière dorée	Monolithe (Lumière corrompue), Forêt cramoisie
14	Fentes de Chevalière	Chevalière céramique*	Vieille Lumière, Monolithe (Lumière corrompue)
15	Perforation de Chevalière	Chevalière d'acier*	Vieille Lumière, Monolithe (Lumière corrompue)
16	Lumière d'Aberration	Aberration	Lumière (final), Esquisses de Renoir
17	Tonnerre Démineur	Démineur	Océan Suspendu , Monolithe (Eaux corrompues)
18	Ancre de Brûleur	Brûleur	Océan Suspendu , Monolithe (Eaux corrompues)
19	Barrière de Cruleur	Cruleur	Océan Suspendu , Monolithe (Eaux corrompues)
20	Découpes Lustriion	Lustriion	Océan Suspendu , Monolithe (Eaux corrompues)
21	Souffle Contorsionniste	Contorsionniste	Visages, Esquisses de Renoir

No	Compétence	Ennemi / Condition	Localisation principale
22	Fortification de Boucheclier	Boucheclier	Visages, Esquisses de Renoir
23	Entaille de Chapelier	Chapelier	Visages, Esquisses de Renoir
24	Écrasement Grosse Tête	Grosse Tête (⚠ que l'on peut manquer)	Carte du monde, Manoir suspendu (chemin du Duelliste)
25	Explosion Sakapatate	Sakapatate catapulte	Sanctuaire ancien, Monolithe (Sanctuaire corrompu)
26	Estoc de Sakapatate	Sakapatate forestier	Sanctuaire ancien, Monolithe (Sanctuaire corrompu)
27	Percussion Sakapatate	Sakapatate robuste	Sanctuaire ancien, Monolithe (Sanctuaire corrompu)
28	Feu de Sakapatate	Sakapatate ultime	Sanctuaire ancien (Nuit éternelle), Tour Éternelle (7-3, 8-3)
29	Mortier de Bénisseur	Bénisseur	Sirènes, Esquisses de Renoir
30	Charme de Ballerine	Sirène	Sirènes, Esquisses de Renoir
31	Encouragements d'Orphelin	Orphelin	Moisson Dorée*, L'Aspirante, Esquisses de Renoir
32	Tranchant d'Échassier	Échassier	L'Aspirante (montagnes), Esquisses de Renoir
33	Sang de Cultiste	Cultiste épéiste	Falaises de Rochevague, Monolithe (Falaises corrompues)
34	Entailles de Cultiste	Cultiste faucheur	Falaises de Rochevague, Monolithe (Falaises corrompues)
35	Broyage d'Hexga	Hexga	Falaises de Rochevague, Monolithe (Falaises corrompues)
36	Martèlement de Rocher	Rocher	Falaises de Rochevague, Monolithe (Falaises corrompues)
37	Lumière de Maître des Lampes	Maître des lampes	Manoir suspendu (chemin du Lampiste), Atelier, Tour Éternelle (2-3)
38	Vendange Moissonneuse	Moissonneuse	Visages, Esquisses de Renoir

No	Compétence	Ennemi / Condition	Localisation principale
39	Affaiblissement de Clair	Clair	Monolithe, Forêt cramoisie, Tour Éternelle (3-2, 10-1)
40	Épée d'Obscur	Obscur	Monolithe, Forêt cramoisie, Tour Éternelle (8-3, 10-3)
41	Énergie de Potier	Potier	Moisson dorée, Tour Éternelle (1-2, 2-3)
42	Absorption d'Arbuscule	Arbuscule	Feuilles ambrées, Manoir suspendu (chemin de Goblu)
43	Lampe d'Amphorien	Amphorien	Moisson dorée, Manoir suspendu (chemin de Goblu)
44	Fureur de Gault	Gault	Moisson dorée, Feuilles ambrées
45	Séisme de Glaise	Glaise	Feuilles ambrées, Manoir suspendu (chemin de Goblu)
46	Valse de Danseuse	Danseuse	Monolithe (Cœurs corrompus), Glacier Ardent

Les Pictos

Liste de tous les Pictos avec leurs effets, le nombre de Luminas pour les activer en passif et leurs statistiques.

Pictos (FR/EN)	Niv.	Luminas	Effets	Santé	Vit.	Déf.	Chance de crit. %
Affaiblissement amélioré <i>Greater Powerless</i>	30	15	+15% à la réduction de dégâts infligée par Affaiblissement		597	1727	
Affinité brûlante <i>Burn affinity</i>		10	+25% de dégâts contre les cibles affectées par Brûlure	270			11
Affinité Inversée <i>Inverted affinity</i>	8	5	Applique Inversion sur soi-même pendant 3 tours au début du combat. +50% de dégâts en état d'Inversion.				
Altéré <i>Tainted</i>		3	+15% de dégâts par Altération sur le personnage.				
Anti-Brûlure <i>Anti-Burn</i>	29	15		2757		1572	
Anti-Charme <i>Anti-Charm</i>	13	10		599		240	
Anti-Corruption <i>Anti-Blight</i>	24	10		1897		949	
Anti-Étourdissement <i>Anti-Stun</i>	29	5		2757		1572	
Assurance	29	20			557		32
Attaque accrue	11	10			132		7
Attaque affaiblissante	15	10		389		478	
Attaque améliorée	2	7			10	8	

Attaque combo I	9	10			93		6
Attaque combo II	29	20			836		16
Attaque combo III	25	30			619		14
Attaque fracturante	3	1	Dégâts de fracture augmentés de 50% lors des attaques de base.		21		4
Attaque fragilisante	3	10	Les attaques de base infligent Vulnérabilité pendant 1 tour.		20		4
Attaque renforçante	20	10			399		11
Au cœur de l'action	23	10				1310	13
Au seuil de la mort <i>At Death's Door</i>	30	5				1817	34
Bombe Funèbre	7	5			43		10
Bouclier Affinés	20	15			266		22
Bouclier surpuissant	25	5			651		14
Brûlure critiques	25	5	Chances de coups critiques augmentées de 25% contre les ennemis affectés par Brûlure.		413		27
Brûlure Fracturante	15	5			243		9
Brûlure prolongée	28	15			2570	1426	
Canon de verre	20	10			532		
Carapace améliorée	13	10			599	240	

Carapace immédiate	7	10		411			
Carapace prolongée	29	10		2757		1572	
Carapace surpuissante	23	10				874	25
Charge sur étourdissement	16	5		922	182		
Charges sur altération	28	10				1501	54
Charges sur attaque	20	7		266			22
Charges sur critiques	31	10				1891	35
Contre amélioré I	3	3	Dégâts de contre augmentés de 25%	90			4
Contre amélioré I	28	3	Dégâts de contre augmentés de 25%	3855			16
Contre amélioré II	12	5				208	15
Contre amélioré III	17	7				432	19
Contre curatif	10	10		751			
Contre Fracturant	7	3			43		10
Critiques sur faiblesse	26	5		670			14
Critiques sur vulnérabilité	9	5				116	62
Danger protecteur	3	5	Gagne Carapace en tombant en dessous de 50% de santé.		14	13	
Danger surpuissant	7	5			43		10

Dernier rempart accélérant <i>Accelerating Last Stand</i>	6	3		168	34		
Dernier rempart critique	6	3		168		50	
Dernier rempart protecteur	6	3		168		50	
Dernier rempart renforçant	6	3		168			10
Double brûlure	20	30			399		11
Double marque	13	20			236		
Échauffement	15	5		1166			9
Énergie Attaque I	-	30	5		895		17
Énergie Attaque II	-	13	10		177	120	
Énergie Carapace	-	15	3		154	319	
Énergie Départ I	-	6	5	320			
Énergie Départ II	-	4	15		175		
Énergie Départ III	-	6	10	320			
Énergie Départ IV	-	8	10		513		
Énergie Faiblesse	-	15	5		162		17
Énergie	-	31	1	6303			

Parade							
Énergie - Rapidité	-	22	5		321	801	
Énergie - Tour		20	1		532		
Énergie de saut		4	10		44	29	
Énergie douloureuse		28	5		3855		713
Énergie maitrisée		30	3		4970		
Énergie mortelle I		15	10		162		17
Énergie mortelle II		1	5		4		9
Esquive renforçante		15	10		162		17
Étourdissement critique		20	5			681	23
Étourdissement curatif		16			876	173	
Étourdissement énergisant		28	10		519		31
Étourdissement Opportun		20	10		479		5
Feu curatif		13	10		118	240	
Fracture accélérante		31	3		672		36
Fracture améliorée		5	10		26		9
Fracture embrasante		27	5		507		31
Fracture énergisante		3	3	+3 PA en infligeant Fracture à un ennemi.	14		7

Fracture Gradient	25	5			434		28
Fracture marquante	25	5			434		28
Fracture sur Attaque	15	10			154		17
Gradient combattant	16	5			182		18
Hardiesse	11	15		222			20
Immaculé	12	10			103		15
Initiative	7	10			41		10
Initiative améliorée	6	5			51		5
Insaisissable	1	1			12		3
Instant critique	5	5			26		9
Loup solitaire	6	1		168		50	
Marque affaiblissante	7	10			21	102	
Marque après marque	15	10			201		12
Marque brûlante	4	15		44		32	
Marque curative	5	20				65	
Marque gratifiante Niv 3	3	5	+2 PA en attaquant une cible marquée. Une fois par tour.		7	20	
Marque gratifiante Niv 20	20	5	+2 PA en attaquant une cible marquée. Une fois par tour.		140	1022	
Marque surpuissante	28	5			779		16

Mort brûlante	28	5			546		32
Mort curative	10	5			78		13
Mort énergisante	8	5			54	96	
Mort préservante	22	10			161	801	
Mort protectrice	13	5		599	118		
Parade curative	10	5		395		152	
Parade périlleuse	29	5			586		33
Partage curative	11	5		467			14
Peintre	28	10			519		31
Pleine puissance	16	15		876		373	
Plus qu'un	31	1					10 8
Plus vif que fort	16			876		373	
Polyvalence	3	5	Après un tour en visée libre, les dégâts d'attaque de base augmentent de 50% pendant 1 tour.		21		4
Pouvoir Épuisant	8	2		270		96	
Première offensive	10	5			75		13
Puissance Surpeinte	16	5		1844			
Raccourci	31	5			672		36
Rapidité immédiate	10	10			112		7

Rapidité protectrice	25	5			413	1048	
Récupération	20	10		2000		324	
Régénération immédiate	13	10				479	
Renaissance énergisante	8	5		270		96	
Renaissance paradoxale	11	5			92		14
Renaissance protégée	31	3			672	1990	
Renaissance surpuissante	28	5			546		32
Roulette	28	10				1501	32
Seconde chance	31	40		3981			15
Soins efficaces	13	30		284		341	
Soins énergisants	7	10		206	41		
Soins partagés	7	10		206		68	
Soins surpuissants	25	5		2162	434		
Solidification	20	10			266	647	
Soutien efficace	14	5		721	142		
Surpuissance améliorée	13	10			59		23
Surpuissance immédiate	19	10			241		20
Surpuissance prolongée	10	10		376			13
Surpuissance	29	10		557			32

rapide						
Teinte chargeante	9	2		329		122
Teinte curative énergisante	7	1		216		71
Teinte de vie énergisante	20	10		1333		647
Teinte protectrice	20	5		1403		681
Teinte purificatrice	15	5		778		319
Teinte renforçante	28	5		2705	546	
Teinte temporelle	24	10		1897		949
Tireur d'élite	20	15			420	12
Tirs Accelerant Accelerating Shots						
Tirs brûlants	20	3		504		5
Tirs énergisants	28	10		779		16
Tirs fracturants	7	1		43		10
Tirs marquants	3	3	20 % de chances d'appliquer Marque sur les tirs en visée libre.	26		2
Tirs surpuissants	12	3		983		44
Tricheur	24	40		1198	400	
Visée améliorée	3	3	Dégâts de visée libre augmentés de 50%	21		4
Vitalité de Cléa	30	30		5591		

Vol de vie	4	15		88			8
Vulnérabilité améliorée	21	15			293		23

Picto Attaque améliorée

- Niveau 2

Picto Attaque fracturante

Dans l'**Océan Suspendu**, après le drapeau de l'expédition 68 de la Grotte de Corail, dirigez-vous immédiatement sur la droite. Le Picto **Attaque fracturante** se trouve au fond de l'impasse.

- Dégâts de fracture augmentés de 50% lors des attaques de base.
- Niveau 3
- Vitesse 21
- Chances de critiques 4%

Picto Attaque fragilisante

Est récupéré en battant **Noco** le marchand dans l'Acte 1 lorsque vous le rencontrez dans l'**Océan Suspendu**.

- Les attaques de base infligent Vulnérabilité pendant 1 tour.
- Vitesse 20
- Chance de critique 4%
- Niveau 3
- Coût 3600

Picto Brûlures critiques

- Chances de critique augmentées de 25% contre les ennemis affectés par Brûlure.
- Vitesse 20
- Chance de critique 4%
- Niveau 3
- Coût 3600

Picto Danger protecteur

Dans l'**Océan Suspendu**, en explorant l'impasse à gauche de l'ancre tout au début du niveau.

- Gagne Carapace en tombant en dessous de 50% de santé.
- Défense 30
- Vitesse 14
- Niveau 3

Picto Fracture énergisante

Dans l'**Océan Suspendu**. Vaincre le Troubadour Chromatique. Le Picto se trouve sur le chemin

au fond de la zone d'affrontement.

- Niveau : 3
- Lumina : 3
- Effet : +3 PA en infligeant Fracture à un ennemi.
- Vitesse : 14
- Chances de critique : 7%

Picto Marque gratifiante

Dans l'**Océan Suspendu**, en explorant la zone de la Grotte de Corail. Vous devrez affronter obligatoirement un Cruleur qui vous barre le chemin. Après le combat, montez la pente et tournez à gauche. Le Picto se trouve au bout de l'impasse.

- +2 PA en attaquant une cible marquée. Une fois par tour.
- Défense 20
- Vitesse 7
- Niveau 3
- Lumina 5

Picto Polyvalence

Dans l'**Océan Suspendu**, rejoignez le drapeau de l'expédition 48 juste avant une vaste zone ouverte. Devant vous se dressent des bâtiments effondrés. Utilisez votre grappin pour rejoindre un premier toit puis un second sur la droite. Le Picto Polyvalence se trouve aux pieds d'un arbre aux feuilles rouges.

- Niveau 3
- Lumina 5
- Effets Après un tir en visée libre, les dégâts d'attaque de base augmentent de 50% pendant 1 tour.
- Vitesse 2
- Chances de critique 14

Picto Énergie mortelle II

- Niveau 1

Picto Insaisissable

- Niveau 1

Picto Teinte purificatrice

- Niveau 1

Picto Tirs brûlants

- 20% de chances d'appliquer Brûlure sur les tirs en visée libre.
- Vitesse 15

- Chances de critique 2%
- Niveau 1

Picto Tirs marquants

Dans l'**Océan Suspendu**, au début du niveau, suivez le chemin principal et grimpez la pente jusqu'à un embranchement. Laissez de côté le passage de droite et explorez plutôt celui de gauche. Là, deux Lustrions vous attendent le dos tourné. Une fois vaincus, vous trouverez le Picto : Tirs Marquants au bout du sentier.

- 20% de chances d'appliquer Marque sur les tirs en visée libre.
- Vitesse 26
- Chances de critiques 2%
- Niveau 3

Picto Visée améliorée

Dans l'**Océan Suspendu**, à l'arrivée dans une zone ouverte lorsque l'expédition fait remarquer la présence de l'épave de l'expédition 68. Vous pouvez affronter un Lustrion en bas à droite. Juste derrière lui se trouve un objet Renouveau sur un pilier. Sutez sur le pilier d'à côté, puis grimpez sur le pilier suivant et utilisez votre grappin à deux reprises pour arriver sur une corniche. Le Picto se trouve au bout de la corniche.

- Dégâts de visée libre augmentés de 50%.
- Vitesse 21
- Chances de critiques 4%
- Niveau 3

Les Luminas

Cette page ressource la liste de toutes [sic] les Luminas du jeu **Clair Obscur : Expédition 33.**

Nom	Points de Lumina	Obtention / Description
Attaque améliorée	7	
Brûlures critiques	5	
Insaisissable	1	
Tirs Brûlants	3	20 % de chances d'appliquer Brûlure sur les tirs en visée libre.
Énergie mortelle 2	2	
Tirs Marquants		20 % de chances d'appliquer Marque sur les tirs en visée libre.

[Heu... il y en a 193, le site de **Monster** n'est pas très à jour...]

Liste complète ici :

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1Mi4PEHSAcDRVBNu2aJJIDOFiwIK0aRuI>

Guide des Gestrels marchands :

Emplacements, stocks et objets uniques

Liste des marchands et des articles à la vente (armes, Picto, éclat de vie,...).

<ul style="list-style-type: none"> Alexcyclo Appla Blabary Blakora Blooraga Bruler Carnovi Carrabi Citrelo Colaro Cruler 	<ul style="list-style-type: none"> Delsitra Eesda Eranjo Ranasori Grandis Jerijeri Jujubree Jumelibia Kasumi Klaudiso Lucaroparfé 	<ul style="list-style-type: none"> Mandelgo Noco Papasso Pearo Pecha Persik Pinabby Rederi Rubiju Sodasso Strabami
---	--	---

Alexcyclo

Localisation : Dans le village des Gestral. Alexcyclo se trouve près du théâtre à droite de la maison du chef.

Objet	Stock	Prix	Notes
Costume pour Sciel : Sakapatate	1	1000	Vous devez avoir rencontré Sciel.

Appla

Localisation : Sur la carte du Continent. Peut être rejoint après avoir traversé l'**Océan Suspendu**, dans la région au sud l'arène cachée des Gestrels

Objet	Stock	Prix	Notes
Coiffure pour Lune	1	1000	
Coiffure pour Sciel	1	1000	Vous devez avoir rencontré Sciel.

Blabary

Localisation : Sur la carte du Continent, accessible dès l'Acte 1, après avoir traversée l'**Océan Suspendu**.



Objet	Stock	Prix	Notes
Coiffure pour Sciel : Artiste	1	1000	Vous devez avoir rencontré Sciel.
Coiffure pour Maëlle : Artiste	1	1000	
Coiffure pour Lune : Artiste	1	1000	
♪ Morceau de musique : Goblu	1	1000	

Blakora

Localisation : [voir liste en fin de chapitre]

Objet	Stock	Prix	Notes
Coiffure pour Verso : Bun	1	3000	
Coiffure pour Maëlle : Queue de cheval	1	3000	

Blooraga

Localisation :

Objet	Stock	Prix	Notes
-------	-------	------	-------

Bruler

Localisation :

Objet	Stock	Prix	Notes
-------	-------	------	-------

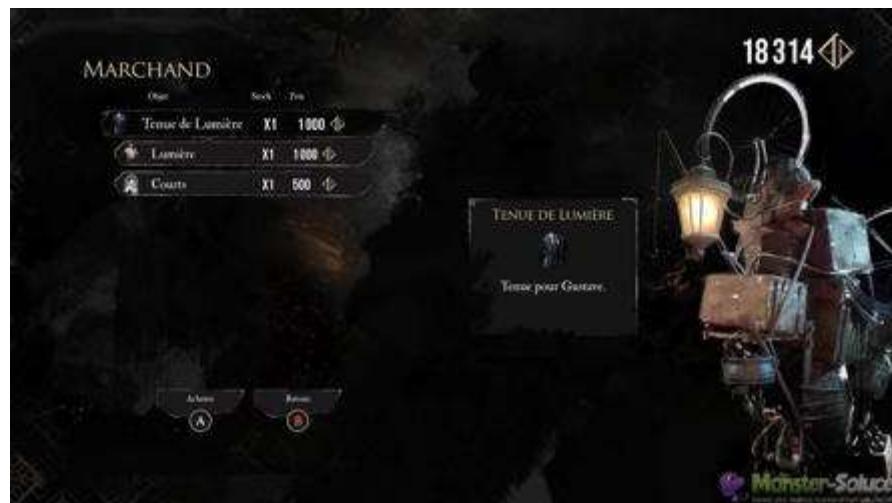
Carnovi

Localisation :

Objet	Stock	Prix	Notes
-------	-------	------	-------

Carrabi

Localisation : Continent Sud, sur la plage au sud du Nid d'Esquié.



Objet	Stock	Prix	Notes
Tenue pour Gustave	1	1000	

Objet	Stock	Prix	Notes
Lumière			
Tenue pour Maëlle : Lumière	1	1000	
Coupe pour Gustave : Courts	1	1000	

Citrelo

Localisation :

Objet	Stock	Prix	Notes

Colaro

Localisation :

Objet	Stock	Prix	Notes

Cruler

Localisation :

Objet	Stock	Prix	Notes

Delsitra

Localisation :

Objet	Stock	Prix	Notes

Eesda

Localisation :

Objet	Stock	Prix	Notes

Eranjo

Localisation :

Objet	Stock	Prix	Notes

Ranasori

Localisation :

Objet	Stock	Prix	Notes

Grandis

Localisation :

Objet	Stock	Prix	Notes

Jerijeri

Localisation :

Objet	Stock	Prix	Notes

Jujubree

Localisation :

Objet	Stock	Prix	Notes

Jumeliba

Localisation :

Objet	Stock	Prix	Notes

Kasumi

Localisation :

Objet	Stock	Prix	Notes

Klaudiso

Localisation :

Objet	Stock	Prix	Notes
-------	-------	------	-------

Lucaroparfé

Localisation :

Objet	Stock	Prix	Notes
-------	-------	------	-------

Mandelgo

Localisation :

Objet	Stock	Prix	Notes
-------	-------	------	-------

Noco

Localisation : **Océan Suspendu**, à côté de la Hutte de Noco. Vous ne pouvez pas le manquer car vous le croiserez obligatoirement sur le chemin de la quête principale.

Objet	Stock	Prix	Notes
◆ Picto : Attaque fragilisante (Niv. 3)	1	3600	Affronter le marchand pour débloquer l'objet. Coiffure pour Maëlle.
Catalyseur de chroma	5	500	
Lumicolor	3	1000	

Papasso

Localisation :

Objet	Stock	Prix	Notes
-------	-------	------	-------

Pearo

Localisation :

Objet	Stock	Prix	Notes
-------	-------	------	-------

Pecha

Localisation :

Objet	Stock	Prix	Notes

Persik

Localisation :

Objet	Stock	Prix	Notes

Pinabby

Localisation :

Objet	Stock	Prix	Notes

Rederi

Localisation :

Objet	Stock	Prix	Notes

Rubiju

Localisation :

Objet	Stock	Prix	Notes

Sodasso

Localisation :

Objet	Stock	Prix	Notes

Strabami

Localisation : Au nord des Terres oubliées, juste avant l'entrée de la Gare de Monoco.

Objet	Stock	Prix	Notes
Coiffure pour Lune : Carré français	1	3000	
♪ Morceau de musique : Lost Voice	1	1000	

Mandelgo

Localisation : Vieille lumière, quasiment à l'entrée

Objet	Stock	Prix	Notes
Arme : Algueron	1	13600	
Catalyseur de chroma	10	500	
Catalyseur de chroma poli	5	1000	
◆ Picto : Surpuissance	1	20400	
Lumicolor		1000	
Renouveau	1	10000	
◆ Picto : Contre curatif	1	20400	
Éclat de teinte de vie	1	1000	

🌱 ACTE I / Début du jeu

1. **Appla** — Devant la Grotte de Rochevague
2. **Colaro** — Falaises de Rochevague (sortie nord)
3. **Jerijeri** — Falaises de Rochevague
4. **Papasso** — Plage nord de Feuilles Ambrées
5. **Pecha** — Sud de la Gare de Monoco
6. **Blabary** — Derrière l'Arène secrète des Gestrels
7. **Sastro** — **Village Gestral** (quête des Gestrels perdus)
8. **Eesda** — **Village Gestral** — **Bazar** (inventaire complet après duel)
9. **Delsitra** — **Village Gestral** (ouest de la maison du chef)

🏡 ACTE II / Zones intermédiaires

10. **Cruler** — Grotte Côtière
11. **Carrabi** — Plage au sud du **Nid d'Esquie**
12. **Verogo** — Glacier Ardent — Cœur gelé
13. **Blooraga** — **Visages**, près du drapeau d'expédition

14. **Citrelo** — Entrée de la Rivière Sacrée
15. **Anthonypo** — Sanctuaire de la Nuit Sans Fin
16. **Fusoka** — **Manoir Suspendu** (zone du Bourgeon)
17. **Rederi** — Île au sud de **Sirène** (vol requis)
18. **Sodasso** — Zone aérienne (vol requis)
19. **Geranjo** — Île au nord-ouest de la **Tour Éternelle**

 ACTE III / Exploration avancée

20. **Blackora** — Nord-ouest du Manoir Suspendu
21. **Cribappa** — Lumière (Acte III)
22. **Eragol** — **The Reaches** (duel requis pour armes avancées)
23. **Rovasso** — Falaises Obscures
24. **Moltero** — Vieille Lumière (après boss)
25. **Gastrin** — Île aux arbres rouges
26. **Paladro** — Archipel Brisé
27. **Nerasso** — Chemin suspendu (vol requis)
28. **Ulbaro** — Plateformes célestes
29. **Kessaro** — Ruines inversées
30. **Bersano** — Cratère Chromatique

 Contenu End Game / Tour Éternelle

31. **Albedo** — Tour Éternelle – Niveau 4
32. **Virello** — Tour Éternelle – Niveau 6
33. **Zaffro** — Tour Éternelle – Niveau 7

Les Catalyseurs de Chroma Parfaits

Dans **Clair Obscur : Expédition 33**, l'amélioration d'armes suit plusieurs paliers, mais le plus convoité est sans conteste le **niveau 33**. Pour l'atteindre, vous aurez besoin d'un matériau rarissime : le **Catalyseur de Chroma Parfait** (*Perfect Chroma Catalyst*).

Chaque catalyseur obtenu représente un choix stratégique, car leur nombre est limité en partie normale. Ce guide récapitule **tous les emplacements connus**, afin que vous puissiez planifier vos optimisations d'équipement sans risque d'erreur.

À quoi servent les Catalyseurs de Chroma Parfaits

Les **Catalyseurs de Chroma Parfaits** sont les matériaux les plus précieux du jeu, puisqu'ils permettent d'effectuer l'ultime amélioration d'une arme, en la faisant passer du **niveau 32 au niveau 33**. Ce dernier palier n'est pas anodin : il augmente presque du double la puissance de base de l'arme, transformant ainsi un bon équipement en une véritable arme de destruction.

Comme chaque catalyseur est **consommé de façon définitive**, leur utilisation doit être mûrement réfléchie. Investir ce matériau rare dans une arme secondaire ou remplaçable serait une perte importante. Il est donc conseillé de réserver vos catalyseurs aux armes les plus puissantes ou uniques, en particulier celles obtenues au terme des quêtes personnelles des compagnons, telles que **Lithum** ou **Joyaro**, qui tirent pleinement parti de ce dernier palier d'amélioration.

Tous les emplacements des Catalyseurs de Chroma Parfaits

Le Manoir Volant

C'est le donjon qui en contient le plus. Accessible en utilisant la compétence de vol d'Esquié au nord-ouest **des Terres Oubliées**.

- Battre Maître des lampes.
- Battre les trois **Évêques élémentaires** (Flamme, Givre, Foudre).
- Vaincre le **Duelliste**.
- Triompher de **Cléa**, la Boss finale du Manoir.

Total possible : 5 Catalyseurs Parfaits.

Ébauches de Renoir

Accessible une fois la plongée d'Esquié débloquée (quête de relation).

- Détruire un mur de roche bleue et vaincre la **Création Chromatique**.
- Dans l'**Abyss**, battre le Boss final **Simon**.

Total possible : 2 Catalyseurs Parfaits.

Tour Infinie

Récompense garantie après avoir terminé l'**étage 11, Épreuve 3.**

Atelier de Peinture

Battre le **Maître**, puis parler au **Garçon sans visage**.

Le Continent (Carte du monde)

Vaincre **Serpenphare**, le Boss céleste que vous atteignez uniquement grâce à la capacité de vol d'Esquié.

Événement spécial – L'homme-poubelle

Si vous avez interagi avec **l'homme-poubelle** dans le prologue, retournez à son emplacement durant l'**Acte 3** pour obtenir une Récompense spéciale.

New Game +

Idéal pour compléter votre collection et maximiser plusieurs armes ,les ennemis chromatiques commencent à en lâcher régulièrement .Les Boss qui en donnaient déjà voient leur quantité augmentée.

Conseils d'utilisation

- **Priorisez les armes uniques** ou celles qui exploitent pleinement les attributs de vos personnages.
- Récoltez d'abord les catalyseurs faciles (Tour Infinie, Atelier de Peinture) avant d'affronter Cléa ou Simon, deux des combats les plus exigeants du jeu.
- En fin de partie, assurez-vous d'avoir accès aux meilleures armes de chaque héros avant de dépenser vos catalyseurs.
- Le **New Game +** est l'option parfaite si vous voulez équiper tout votre groupe d'armes au niveau 33.

Où trouver les Piques de Peinture & les barrières rocheuses à briser

Au fil de votre aventure dans **Clair Obscur : Expédition 33**, vous croiserez d'étranges formations rocheuses striées de veines bleutées : ce sont les **Piques de Peinture**. Ces barrières bloquent l'accès à des zones optionnelles, renfermant souvent des trésors ou de nouveaux Pictos. Vous ne pourrez les détruire qu'après avoir appris la **capacité de Brise-Peinture** (*Paint Break*).

Pour l'obtenir, il vous faudra retrouver **quatre des neuf Gestrales perdus** puis aller parler à **Sastro** au campement lors de [la quête des Gestrales Perdus](#). C'est lui qui vous confiera ce pouvoir. La première formation rocheuse à briser se trouve d'ailleurs juste à côté de lui, et vous donnera une **Couleur de Lumina** en guise de récompense.

Zones et Récompenses des Piques de Peinture

Les Vallon fleuris

Depuis le drapeau d'expédition de l'Arbre Indigo, descendez la pente et empruntez le passage

étroit sur la droite. Vous trouverez un premier Pique de Peinture qui cache trois **Couleurs de Lumina**. Un peu plus haut, un second Pique ouvre un raccourci vers la zone principale.

En progressant vers l'ancien camp d'expédition, cherchez du côté où se tient Jar. Un Pique bloque ici un passage menant à une **Couleur de Lumina**, puis un grappin permet d'atteindre un nouveau Picto : **Renaissance de l'Égide**.

L'Océan Suspendu

Dans la région de l'**Océan Suspendu**. À partir du drapeau de la Rue de Lumière, descendez la pente vers la gauche pour escalader les prises sur le pan de falaise à gauche en direction du Troubadour Chromatique. Un Cruleur vous attend sur le chemin. Derrière lui, un Pique protège un coffre contenant une **Couleur de Lumina**.

Le continent - A côté du Petit Bourgeon

A partir de l'**Océan Suspendu**, prenez la direction de la zone Petit Bourgeon. Le pique de peinture se trouve sur la droite.

Le Sanctuaire Ancien

En partant du drapeau du labyrinthe du sanctuaire, suivez le chemin de gauche jusqu'à croiser un **Sakapatate Ranger**. Après l'avoir vaincu, poursuivez le long du mur et détruisez le Pique qui bloque le passage. Vous atteindrez ainsi une toute nouvelle zone dominée par un **Totem Gestral**, avec un drapeau juste en face.

En explorant autour, vous trouverez :

- sur une corniche à gauche, un **Catalyseur Chroma Resplendissant** ;
- au pied du grand totem, une **Couleur de Lumina** ;
- dans une alcôve en longeant l'eau, le Picto **Tir Perçant**.

En fouillant plus loin encore, un **Sakapatate robuste** vous barrera la route. Derrière lui se cachent plusieurs milliers de Chroma en récompense.

Le Village Gestral

Derrière la maison du Chef, prenez l'allée de droite. Vous y verrez un Gestral assis dans les flammes. Juste derrière sa demeure, un Pique dissimule la nouvelle arme de Lune : **Betelim**.

Plus loin, près de l'infirmerie où travaille le docteur Gestral, un autre Pique bloque l'accès à une maison qui renferme un nouveau Picto : **Tirs puissants**.

Les Falaises de Rochevague

Depuis le drapeau de l'Ancienne Ferme, descendez la pente. Avant de suivre le chemin principal sur la droite, bifurquez à gauche, derrière l'abri. Un bloc de roche se trouve ici, menant à une zone secrète où vit le **Gault Chromatique**. Vous y découvrirez aussi un Picto inédit : **Régénération Revivifiante**.

Le Continent Sud (avec la nage d'Esquié)

Une fois la nage d'Esquié débloquée, de nouvelles Roches apparaissent au sud des Terres Oubliées :

- juste au nord du village Gestral, une **Couleur de Lumina** ;
- au sud des Récoltes Jaunes, une autre **Couleur de Lumina** ;
- à l'ouest de la sortie nord de l'**Océan Suspendu**, une troisième **Couleur de Lumina** ;
- enfin, sur la plage près de la grotte des Falaises de Rochevague, une dernière **Couleur de Lumina**.

Dans la zone des Terres Oubliées, un Pique se trouve aussi derrière les ruines du fort, accessible en grimpant les prises. Après avoir vaincu le Troubadour, vous pourrez récupérer un **Catalyseur Chroma Poli**.

Le Continent Nord (avec la nage d'Esquié)

Toujours grâce à la nage, vous pourrez explorer les plages au nord :

- au nord des Terres Oubliées, un Pique protège **2 265 Chroma** ;
- au nord-ouest de Visages, un autre Pique vous donne le Picto **Brisure Critique** ;
- enfin, à l'est de la plage Gestral (Nord), un dernier Pique de Peinture cache **2 285 Chroma**.

Sirène

Depuis le drapeau des Cours de danse, suivez le chemin jusqu'à voir un groupe de Ballets pacifiques près d'une arche. À l'intérieur du bâtiment, tournez aussitôt à droite : un **Pique** protège un **Catalyseur Chroma Resplendissant**.

De retour à l'extérieur, continuez vers la plateforme élévatrice. Dans la zone supérieure, un **Gestral** étendu au sol se trouve près d'un **Pique**. En la détruisant, vous obtiendrez une **Couleur de Lumina**, placée juste à côté du piédestal d'un **Pétank**.

L'Intérieur du Monolithe

Depuis le drapeau du Sanctuaire souillé, avancez jusqu'à une grande clairière dominée par un **Totem Gestral** et un **Sakapatate ultime**. En continuant, vous trouverez une ouverture dans la paroi sur la gauche : à l'intérieur, un Pique garde l'accès à une **Cage de Peinture**.

Pour l'ouvrir, il faut détruire trois verrous : sur la statue de l'Évêque, derrière les escaliers, et enfin derrière le Pique elle-même. La Récompense est le Picto **Défense aléatoire**.

Lumière

Dans le port, montez l'escalier depuis le drapeau jusqu'au premier palier, puis tournez à droite : un Pique protège l'accès à **4 900 Chroma**.

Depuis l'Opéra, sortez à l'arrière et utilisez les grappins pour rejoindre un jeune garçon. Au lieu de continuer son chemin, contournez le bâtiment par la droite. Vous tomberez sur un autre Pique

de Peinture, qui vous donne à nouveau **4 900 Chroma**.

Les zones de vol d'Esquié (Acte 3)

Avec la capacité de vol, vous aurez accès à des Piques situées dans des lieux isolés :

- dans les montagnes à l'ouest de la grotte d'Abbest, vous débloquerez le Picto **Ralentissement Brisé** ;
- au pied d'une statue étrange à l'est des Falaises de Vaguepierre, deux Pique de Peinture renferment à la fois **2 285 Chroma** et le Picto **Coquille énergisante**.

Le Gratte-Ciel

Depuis le drapeau d'entrée, franchissez le premier vide à l'aide du grappin, puis montez la corde. Un Pique bloque le chemin vers une **Couleur de Lumina** au bout d'un cul-de-sac.

Le Manoir Volant

Dans la place centrale, grimpez sur le cadre d'un tableau au nord-est pour atteindre une série de plateformes. Vous finirez par rejoindre la grande cathédrale, où se dressent trois Évêques élémentaires. Plutôt que de les affronter directement, explorez le côté droit : une Pique garde le dernier verrou d'une Cage de Peinture.

Une fois les trois verrous détruits, vous pourrez l'ouvrir et récupérer le Picto **Étourdissante Énergie**.

La Tour Éternelle

La Tour Éternelle est l'un des défis les plus redoutables du jeu **Clair Obscur : Expédition 33**. Accessible à partir de l'**Acte 3**, elle se situe **au nord-ouest du Village des Gestrels**, légèrement à l'ouest de la Forêt Pourpre. Pour atteindre son entrée, vous devrez d'abord débloquer la capacité de vol d'Esquié.

À l'intérieur, une version gommée de **Clea** vous invite à gravir 11 niveaux successifs, chacun composé de 3 combats, soit **33 épreuves** au total. Chaque victoire vous permet de récolter de précieuses Récompenses : **Lumicolors**, **Catalyseurs grandioses**, **Pictos spéciaux** et même des **tenues exclusives** pour vos personnages.

Ce guide contient :

- [La description des Récompenses spéciales](#)
- [Des conseils pour compléter la Tour Éternelle à 100%](#)
- [Un descriptif détaillé de chaque étage et des ennemis qui s'y trouvent](#)

Récompenses spéciales

En terminant les 33 combats, Clea vous remettra la coupe Queue de Cheval - Blancs pour Maëlle. Vous obtiendrez aussi le trophée « [Éternelle](#) », synonyme de maîtrise absolue de la Tour.

Quelques conseils pour compléter la Tour Éternelle

💡 Conseils de préparation

- Bien qu'il soit possible de réussir avec n'importe quelle composition, je vous conseille de garder la Tour Éternelle juste **avant la fin de l'aventure**, quand votre équipe est au sommet de sa puissance.
- **La Tour Éternelle est conçue comme un défi d'endurance** : vous pouvez y revenir plus tard si vous êtes arrivé à un palier de difficulté avec des ennemis qui vous semblent beaucoup trop forts.
- **La clé est de rester adaptable** : la Tour Éternelle ne pardonne pas les équipes trop spécialisées ou trop fragiles. Avec un groupe équilibré, une bonne réserve d'objets et des compétences polyvalentes, vous atteindrez le sommet sans vous essouffler !

Constituez une équipe polyvalente

Idéalement, alignez trois personnages aux rôles complémentaires :

- **Attaquant principal** : un personnage avec de puissantes compétences à cible unique et en zone pour éliminer rapidement les ennemis faibles et entamer les plus résistants.
- **Soutien/Débuffeur** : pour appliquer des altérations d'état aux ennemis (affaiblissement, vulnérabilité) et renforcer vos dégâts.
- **Soigneur/Défenseur** : indispensable pour gérer les blessures accumulées au fil des combats et réanimer autant que possible les alliés tombés au combat.

Exemple de composition : Maëlle (dégâts bruts), Verso (augmentation de la charge Gradient/dégâts), Lune (soins/défense).

Priorisez les Pictos et Luminas adaptés au défi à relever

- Vous devrez constamment vous adapter selon les étages
- Prenez l'initiative sur vos adversaires si vous avez besoin de placer des buffs ou des débuffs.
- **Les Luminas augmentant la défense, les PV ou de la vitesse d'attaque** vous donneront un meilleur taux de survie, surtout contre les ennemis chromatiques des étages supérieurs. Si vous arrivez à jouer plus souvent qu'eux, c'est quasiment gagné d'avance.

Liste des niveaux et Récompenses

Voici le détail complet de chaque étage : principaux ennemis rencontrés et butins à la clé.

Niveau - Épreuve	Ennemis Notables	Récompenses
Niveau 1 - Épreuve 1	-	<ul style="list-style-type: none"> • Lumicolor x1 • Catalyseur Grandiose x1
Niveau 1 - Épreuve 2	-	<ul style="list-style-type: none"> • Lumicolor x1

Niveau - Épreuve	Ennemis Notables	Récompenses
		<ul style="list-style-type: none"> • Catalyseur Grandiose x1
Niveau 1 - Épreuve 3	Dualiste	<ul style="list-style-type: none"> • Picto Vulnérabilité Améliorée (niveau 21) • Lumicolor x1 • Catalyseur Grandiose x1
Niveau 2 - Épreuve 1	-	<ul style="list-style-type: none"> • Lumicolor x1 • Catalyseur Grandiose x1
Niveau 2 - Épreuve 2	-	<ul style="list-style-type: none"> • Lumicolor x1 • Catalyseur Grandiose x1
Niveau 2 - Épreuve 3	Maître des Lampes	<ul style="list-style-type: none"> • Picto Énergie - Rapidité (niveau 22) • Lumicolor x1 • Catalyseur Grandiose x1
Niveau 3 - Épreuve 1	-	<ul style="list-style-type: none"> • Lumicolor x1 • Catalyseur Grandiose x1
Niveau 3 - Épreuve 2	Bénisseur Chromatique	<ul style="list-style-type: none"> • Lumicolor x1 • Catalyseur Grandiose x1
Niveau 3 - Épreuve 3	Goblu, Mitrien Chromatique	<ul style="list-style-type: none"> • Coupe <i>Clea</i> (Lune) • Lumicolor x1 • Catalyseur Grandiose x1
Niveau 4 - Épreuve 1	Orphelin Chromatique	<ul style="list-style-type: none"> • Lumicolor x1 • Catalyseur Grandiose x1
Niveau 4 - Épreuve 2	Bourgeon	<ul style="list-style-type: none"> • Lumicolor x1 • Catalyseur Grandiose x1
Niveau 4 - Épreuve 3	Échassier Chromatique	<ul style="list-style-type: none"> • Picto Teinte Temporelle (niveau 24) • Coupe <i>Double</i>

Niveau - Épreuve	Ennemis Notables	Récompenses
		<ul style="list-style-type: none"> Tresse (Maëlle) • Lumicolor x1 • Catalyseur Grandiose x1
Niveau 5 - Épreuve 1	Veilleur Chromatique	<ul style="list-style-type: none"> • Lumicolor x1 • Catalyseur Grandiose x1
Niveau 5 - Épreuve 2	Cultiste Chromatique à Grande Épée	<ul style="list-style-type: none"> • Lumicolor x1 • Catalyseur Grandiose x1
Niveau 5 - Épreuve 3	Aberration Chromatique, Troubadour Chromatique	<ul style="list-style-type: none"> • Picto Coup Critique Chargé (niveau 33) • Coupe Rebelle - Blanc (Lune) • Lumicolor x1 • Catalyseur Grandiose x1
Niveau 6 - Épreuve 1	-	<ul style="list-style-type: none"> • Lumicolor x1 • Catalyseur Grandiose x1
Niveau 6 - Épreuve 2	Braseleur Chromatique	<ul style="list-style-type: none"> • Lumicolor x1 • Catalyseur Grandiose x1
Niveau 6 - Épreuve 3	Gargant	<ul style="list-style-type: none"> • Picto Faiblesse Critique (niveau 26) • Coupe Chignon Décoiffé - Blanc (Sciel) • Lumicolor x1 • Catalyseur Grandiose x1
Niveau 7 - Épreuve 1	Évêque Flamboyant	<ul style="list-style-type: none"> • Lumicolor x1 • Catalyseur Grandiose x1
Niveau 7 - Épreuve 2	Brûleur et Chevalière Chromatiques	<ul style="list-style-type: none"> • Lumicolor x1 • Catalyseur Grandiose x1
Niveau 7 - Épreuve 3	Sakapatate Ultime	<ul style="list-style-type: none"> • Picto Pause Énergisante (niveau

Niveau - Épreuve	Ennemis Notables	Récompenses
		<p>27)</p> <ul style="list-style-type: none"> • Coupe <i>Clea</i> (Sciel) • Lumicolor x1 • Catalyseur Grandiose x1
Niveau 8 - Épreuve 1	François	<ul style="list-style-type: none"> • Lumicolor x1 • Catalyseur Grandiose x1
Niveau 8 - Épreuve 2	Lancelier et Boucheclier Chromatiques	<ul style="list-style-type: none"> • Lumicolor x1 • Catalyseur Grandiose x1
Niveau 8 - Épreuve 3	Sakapatate Ultime, Glaise Chromatique	<ul style="list-style-type: none"> • Picto Teinte Énergisante (niveau 28) • Lumicolor x1 • Catalyseur Grandiose x1
Niveau 9 - Épreuve 1	Évêque Chromatique, Ballet Chromatique	<ul style="list-style-type: none"> • Lumicolor x1 • Catalyseur Grandiose x1
Niveau 9 - Épreuve 2	Évêque Foudroyant, Démineur Chromatique	<ul style="list-style-type: none"> • Lumicolor x1 • Catalyseur Grandiose x1
Niveau 9 - Épreuve 3	Danseuse Chromatique, Évêques Flamboyant et Givré	<ul style="list-style-type: none"> • Picto Assaut Puissant (niveau 29) • Coupe Expédition - Blanc (Verso) • Lumicolor x1 • Catalyseur Grandiose x1
Niveau 10 - Épreuve 1	Portier et Démineur Chromatiques	<ul style="list-style-type: none"> • Lumicolor x1 • Catalyseur Grandiose x1
Niveau 10 - Épreuve 2	Chevalière d'Or, d'Acier et de Céramique Chromatiques	<ul style="list-style-type: none"> • Lumicolor x1 • Catalyseur Grandiose x1
Niveau 10 - Épreuve 3	Chalier Chromatique, Jarre Chromatique	<ul style="list-style-type: none"> • Picto Affaiblissement amélioré (niveau 28)

Niveau - Épreuve	Ennemis Notables	Récompenses
		<ul style="list-style-type: none"> • Lumicolor x1 • Catalyseur Grandiose x1
Niveau 11 - Épreuve 1	Moissonneuse Chromatique, Gardien Masqué, Dualiste	<ul style="list-style-type: none"> • Lumicolor x1 • Catalyseur Grandiose x1
Niveau 11 - Épreuve 2	Clair Obscur Chromatique, Création, Maître des Lampes	<ul style="list-style-type: none"> • Lumicolor x1 • Catalyseur Grandiose x1
Niveau 11 - Épreuve 3 (<i>Dernier étage</i>)	Amour dépeint (Boss de fin)	<ul style="list-style-type: none"> • Tenue <i>Clair</i> (Verso) • Disque « Cléa » • Lumicolors x5 • Catalyseur Parfait x1

L'Arène Secrète des Gestrels

Parmi les zones optionnelles de **Clair Obscur : Expédition 33, l'Arène Secrète des Gestrels** fait figure de véritable défi caché. Accessible dès l'Acte 1 après avoir traversé l'**Océan Suspendu**, vous trouverez un portail tourbillonnant au nord ouest du Sanctuaire ancien menant à cette zone. Cette arène propose une succession de quatre combats uniques, chacun offrant des Récompenses précieuses sous forme de **Pictos**.



Localisation de l'arène secrète des Gestrels



Portail de l'arène

Une fois dans la zone de l'Arène, activez le Drapeau d'expédition pour vous reposer si tous les membres de l'expédition ont besoin de récupérer.

Engagez-vous sur le petit sentier dissimulé derrière les arbres jaunes.

Celui-ci mène à une clairière isolée où vous attendent les Gestrels, gardiens de l'arène.

Chacun d'eux vous défiera en duel, dans un ordre que vous pouvez choisir librement.



Traversez les arbres au fond



Parlez à l'organisateur des combats

Principe des combats

Cette arène comprend **quatre affrontements successifs**.

À chaque victoire, vous remportez au minimum un **Picto spécial** conçu pour renforcer un personnage lorsqu'il se bat seul.

Ces bonus s'avèrent particulièrement utiles dans certaines situations de l'aventure, notamment lorsque l'un de vos héros se retrouve isolé en combat.

- Vous n'êtes pas obligé de tout terminer d'une traite : il est possible de vaincre les premiers adversaires, obtenir leurs Récompenses, puis revenir plus tard pour les suivants.
- Les deux premiers combats restent accessibles, mais les deux derniers représentent un véritable défi qui exigera une préparation solide.

Premier conseil

Choisissez **Matthieu le Colosse** comme premier adversaire afin de récupérer le Picto "Dernier Rempart critique" qui octroie 100% de chances de critique en combattant seul.

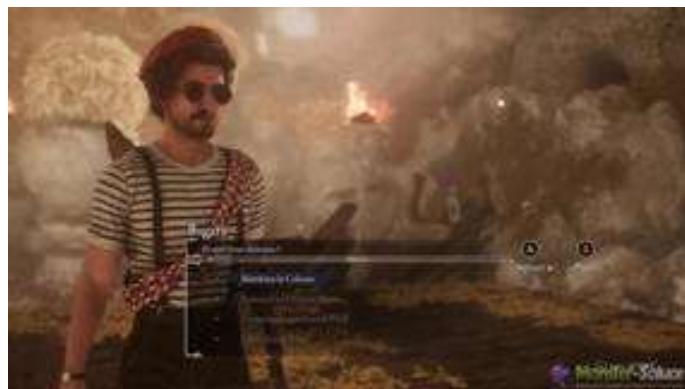
Vous pourrez ainsi l'équiper immédiatement pour infliger un maximum de dégâts pour les trois combats suivants.



Ordre conseillé et récompenses

1. Matthieu le Colosse

Récompense : Picto *Dernier Rempart Critique* → 100 % de chances de coup critique lorsqu'on combat seul. Ce Picto est à obtenir en priorité : il transforme immédiatement vos duels en carnages et facilite les combats suivants.



Premier combat, le plus facile



Matthieu le Colosse



Picto *Dernier Rempart critique*

2. Bertrand les Grosses Mains

Récompense : Picto *Dernier Rempart Accélérant* → octroie l'effet *Rapidité* si le personnage combat seul.



Bertrand les Grosses Mains



Picto Dernier Rempart accélérant

3. Dominique aux Grands Pieds

Récompenses :

- Picto *Dernier Rempart Protecteur* → octroie Carapace en combat solo.
- Catalyseur de Chroma resplendissant.



Dominique aux Grands Pieds



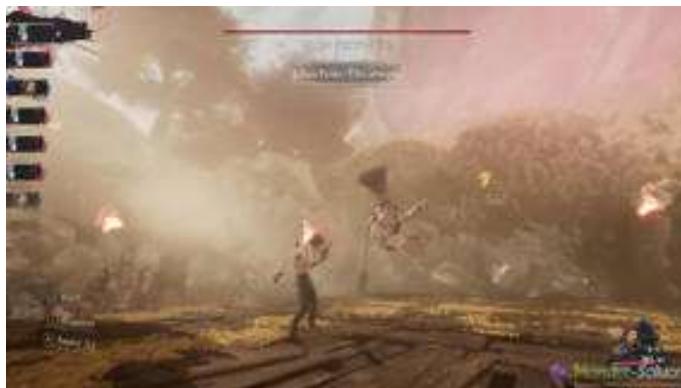
Picto Dernier rempart protecteur

4. Julien Petite-Tête

Julien Petite-Tête est de loin l'adversaire le plus coriace de l'arène. Attendez d'avoir un bon niveau et un équipement solide avant de l'affronter.

Récompenses :

- Picto *Loup Solitaire* → +50 % de dégâts en solo.
- Picto *Dernier Rempart Renforçant* → octroie Surpuissance en solo.



Julien Petite-Tête, un combat difficile



Picto Loup Solitaire



Picto Dernier rempart Renforçant

Le Cultiste Faucheur Chromatique

Le Cultiste Faucheur Chromatique est l'un des ennemis que vous croiserez dans **Clair Obscur : Expédition 33**. Cette page vous indique où le trouver et propose une vidéo complète de l'affrontement pour vous donner un aperçu du combat qui vous attend.

- Récompense : Blodam (Arme pour Verso), x2 Catalyseur de Chroma Resplendissant et x5 Lumicolor.
- Localisation : Continent - A partir de la Gare de Monoco, prenez la direction à l'est pour trouver le Névron Chromatique sur une petite île.

La Danseuse Chromatique

La Danseuse Chromatique est l'un des Boss optionnels que vous croiserez dans **Clair Obscur : Expédition 33**. Cette page vous indique où le trouver et propose une vidéo complète de l'affrontement pour vous donner un aperçu du combat qui vous attend.

- Récompense : Danseso (Arme pour Verso), x6 Catalyseur de Chroma Poli et x15 Lumicolor.
- Localisation : Vieille Lumière.

Le Troubadour Chromatique – Océan Suspendu

Le **Troubadour Chromatique** est un automate plus grand que ces homologues communs, doté d'un instrument hors norme : une trompette capable de déclencher des attaques puissante. Ce Boss est particulièrement dangereux car il peut éliminer votre équipe en quelques tours seulement si vous manquez vos esquives ou vos parades. La clé du combat réside donc dans la lecture précise de ses animations et dans une gestion optimale de vos personnages.

Les attaques du Troubadour Chromatique

Le Boss dispose principalement de deux attaques, chacune avec un rythme distinct à apprendre : Concert à la trompette

Le Troubadour amène sa trompette à sa "bouche" avant de déclencher une série de trois coups avec l'extrémité de son instrument.

Le signal le plus clair : il fait un petit bond en avant, lève la jambe à droite de l'écran et se penche en arrière avant de lancer le premier coup. Les deux frappes suivantes suivent une cadence régulière, un peu plus facile à anticiper. Les dégâts sont infligés uniquement lorsque la trompette atteint le sol.

Solution : Concentrez vous sur les mouvements de la trompette. Vous pouvez également observer les pieds du troubadour qui se lèvent puis s'abaissent dès que le coup va être porté.

Tir sournois

L'attaque la plus dangereuse du combat. Elle commence lorsque le Boss joue **deux notes rapides**. Juste après, il fonce sur vous avec un **coup balayage horizontal**.

En réalité cette attaque est la plus facile des deux car **la subtilité provient des deux premières notes qui invoquent deux orbes verts lumineux** que vous pouvez voir flotter dans les airs. Elles viennent vous frapper juste après son balayage. Le vrai piège, c'est que le Troubadour sert de distraction après le balayage : ce sont **les orbes** qui risquent de vous achever.

Solution : esquivez ou parez le coup horizontal, puis concentrez votre attention sur les deux projectiles pour ne pas vous faire surprendre.

Stratégie recommandée

La meilleure façon d'écourter ce combat est d'exploiter **Maëlle en posture Virtuose** et son attaque **Percée** :

1. **Appliquez l'altération Brûlure** pour faciliter le changement de posture : Utilisez **Immolation** de Lune ou **Étincelle** de Maëlle.

2. Une fois l'ennemi enflammé, lancez **Foulée Rapide** avec Maëlle pour basculer en **Virtuose**.
3. Au tour suivant de Gustave, utilisez **Tir de Marquage** pour cibler le Troubadour.
4. Attendez que Maëlle exécute **Percée**.

Récompenses

Une fois le **Troubadour Chromatique** vaincu, vous obtiendrez :

- Nouvelle arme pour Lune : Troubadim
- Catalyseurs Chroma x2
- Couleurs de Lumina x5

Le Boss Brûleur Chromatique - Continent sud

Le **Brûleur Chromatique** se trouve au nord-ouest du **Village Gestral**, dans une zone accessible relativement tôt. Vous pouvez l'apercevoir dès l'Acte 1, mais attention : à ce stade, il est largement au-dessus de vos moyens. Ses attaques peuvent anéantir votre équipe en un instant, et seule une maîtrise parfaite de l'esquive et de la parade vous permettrait de survivre assez longtemps. Le mieux reste d'y revenir plus tard, à partir de l'Acte 2, lorsque votre groupe est mieux préparé. Néanmoins il est tout à fait possible de le vaincre en début de partie. Ce guide détaille ses attaques et la stratégie pour le vaincre.

Attaques du Brûleur Chromatique

Le Boss n'a pas une grande variété de coups, mais chacun est redoutable et souvent enchaîné en combo

- **Combo à la hache** : une série de **quatre attaques tourbillonnantes** horizontales suivies d'un **coup vertical écrasant**. Le rythme est rapide et les dégâts très élevés, mais chaque coup est lisible avec un peu d'entraînement. Réussir plusieurs parades d'affilée vous garantit une contre-attaque dévastatrice.
- **Fracas au sol** : le Brûleur lève son arme et frappe le sol **trois fois de suite**, chaque impact générant une onde de choc. La solution est de sauter au moment exact et d'appuyer sur RT/R2 à la demande du jeu pour infliger des dégâts en retour au Névron.

Faiblesses et stratégie générale

Le Brûleur Chromatique possède un **orbe rouge lumineux** situé au niveau de sa tête. Tirer sur cette zone en **visée libre** permet d'infliger des dégâts non négligeables. A exploiter dès que l'occasion se présente !

Ce Boss est particulièrement **vulnérable à la glace**, ce qui rend **Lune incontournable** pour l'affrontement. Ses sorts de glace permettent d'infliger de lourds dégâts. Utilisez également son sort de glace pour **ralentir le Brûleur**.

Même si le feu n'est pas sa faiblesse, il ne dispose d'aucune résistance notable contre cet élément. Appliquer **Brûlure** reste donc une stratégie payante, car les dégâts sur la durée s'additionnent à chaque tour et grignotent peu à peu sa barre de vie.

Un atout majeur dans ce combat consiste à **débloquer la capacité de réanimation de Lune**. Ce pouvoir change radicalement la donne : tant qu'elle reste en vie, l'équipe garde une chance de se relever après un coup fatal. Conservez donc vos objets de résurrection exclusivement pour elle, puisqu'aucun autre personnage n'est capable de la ranimer par magie. Sa survie doit être votre priorité absolue.

Enfin, gardez à l'esprit que le duel contre le Brûleur est **un combat d'endurance**. Apprenez patiemment le **rythme de ses combos** et entraînez-vous à les parer ou les esquiver sans faute.

La victoire ne viendra pas d'une offensive précipitée, mais d'une défense maîtrisée qui vous ouvrira la voie à des contre-attaques.

Récompenses

La victoire contre le Brûleur Chromatique rapporte :

- Picto : Renaissance surpuissante
- 2x Catalyseur de chroma poli
- 5x Luminicolor

La Maîtresse Danseuse - Névron blanc

Si vous décidez de la tuer, vous obtiendrez le Picto « Contre Amélioré III » ainsi que 3x Catalyseurs de Chroma Grandiose et un Renouveau.

Les Pétanks : Localisation, combat et récompenses

Au cours de l'expédition, vous croiserez parfois de curieuses créatures baptisées **Pétanks**. Contrairement aux ennemis ordinaires, ces adversaires n'attendent pas que vous les éliminiez : après quelques tours, ils disparaissent tout simplement du combat ! Réussir à les vaincre avant leur fuite est vivement recommandé, car ils laissent derrière eux des **Catalyseurs de Chroma** rares, ainsi que d'autres matériaux précieux indispensables pour améliorer votre équipement.

Localisation des Pétanks et Récompenses

Sanctuaire Ancien

Dès l'entrée de la zone, un Pétank vous attend.

Récompense : 5 Catalyseurs de Chroma polis, 1 Recoat, 5 Couleurs de Lumina.

Nid d'Esquié

Après le passage de la caverne, laissez-vous tomber sur la gauche : le Pétank se trouve en contrebas.

Récompense : 5 Catalyseurs de Chroma polis, 1 Recoat, 5 Couleurs de Lumina.

Falaises de Rochevague

Depuis le drapeau de la Vieille Ferme, descendez la pente : le Pétank est posté à côté du deuxième bâtiment.

Récompense : 5 Catalyseurs de Chroma polis, 1 Recoat, 5 Couleurs de Lumina.

Terres Oubliées

En partant du drapeau de zone, remontez la pente puis explorez le flanc droit du champ pour découvrir le Pétank.

Récompense : 5 Catalyseurs de Chroma polis, 1 Recoat, 5 Couleurs de Lumina.

Sirène - 1er Pétank

Depuis le drapeau des Cours de Danse, suivez le chemin menant à un ascenseur, puis traversez l'intérieur pour atteindre l'arrière d'une grande statue : le premier Pétank vous y attend.

Récompenses : pour chaque Pétank, 5 Catalyseurs de Chroma resplendissants, 1 Recoat, 5 Couleurs de Lumina.

Sirène - 2e Pétank

Un second se trouve en partant du Sentier Écroulé, près d'une colonne renversée équipée de prises d'escalade.

Récompenses : pour chaque Pétank, 5 Catalyseurs de Chroma resplendissants, 1 Recoat, 5 Couleurs de Lumina.

Monolithe

Dans la section des Falaises Corrompues, le Pétank se cache près du moulin à vent.

Récompense : 5 Catalyseurs de Chroma resplendissants, 1 Recoat, 5 Couleurs de Lumina.

L'Aspirante

Rejoignez le bas de la zone de la Salle des Échelles pour trouver le Pétank.

Récompense : 5 Catalyseurs de Chroma resplendissants, 1 Recoat, 5 Couleurs de Lumina.

Glaciers Ardent

Depuis le drapeau du Cœur Gelé, remontez légèrement en arrière dans le tunnel glacé et prenez le chemin de droite : le Pétank attend près d'un piano.

Récompense : 5 Catalyseurs de Chroma grandioses, 1 Recoat, 5 Couleurs de Lumina.

Île des Yeux

Descendez par le chemin inférieur, à droite des escaliers, pour croiser le Pétank.

Récompense : 5 Catalyseurs de Chroma grandioses, 1 Recoat, 5 Couleurs de Lumina.

Sanctuaire de la Nuit Éternelle

Une fois le **Sakapatate ultime** vaincu, inspectez l'ouverture à gauche du portail. En rampant à travers, vous atteindrez le Pétank.

Récompense : 5 Catalyseurs de Chroma grandioses, 1 Recoat, 5 Couleurs de Lumina.

Manoir Flottant

Dans la cathédrale où se tient le trio des Évêques, explorez l'angle arrière : le Pétank se trouve là.

Récompense : 5 Catalyseurs de Chroma grandioses, 1 Recoat, 5 Couleurs de Lumina.

Le Pétank Chromatique

Parmi tous les Pétanks rencontrés au cours de l'expédition, un seul se distingue véritablement : le Pétank Chromatique, véritable Boss caché que l'on peut dénicher dans une vallée isolée au nord-est des Falaises de Vaguepierre. Contrairement à ses congénères, il cumule plusieurs

mécaniques et demande une parfaite maîtrise du système de combat. Comme les autres Pétanks, il cherche à fuir après quelques tours, mais ses attaques puissantes peuvent être contenues grâce aux parades : une contre bien placée retarde son échappée et ouvre une brève fenêtre pour infliger des dégâts.

La difficulté principale vient toutefois de ses invocations. À intervalles réguliers, le Pétank Chromatique fait apparaître de petites versions de lui-même. Si ces derniers parviennent à s'échapper, ils restaurent une partie massive de sa vitalité, rendant le combat interminable si ils ne sont pas éliminées rapidement. La clé du succès est donc de gérer en parallèle le Boss et ses renforts, en trouvant l'équilibre entre défense (parades pour gagner du temps) et élimination rapide des invocations.

Vaincre ce Boss caché est un véritable exploit, récompensé par le trophée « Carreau Parfait ».

Les Mimes : Localisation, combat et récompenses

Dans **Clair Obscur : Expédition 33**, les **Mimes** sont des adversaires uniques, cachés dans des recoins que l'on ne traverse pas forcément lors de l'aventure principale. Leur apparence surprend, puisqu'ils prennent les traits du mime Marceau, facilement reconnaissable à sa marinière. Mais il ne faut pas s'y méprendre, ce ne sont pas des adversaires à prendre à la légère car chaque combat contre eux est un réel défi. Bien qu'ils partagent un ensemble d'attaques de base, certains Mimes présentent de légères variations de gameplay.

Trouver et vaincre ces ennemis facultatifs rapporte toujours une Récompense **exclusive**, généralement une tenue ou une coupe de cheveux pour vos personnages. Les débusquer tous demande un œil attentif et une bonne dose d'exploration hors des sentiers battus. Heureusement ce guide vous indique l'emplacement de chacun des 16 Mimes et ce qu'il rapporte une fois terrassé.

Emplacement de tous les Mimes

Mime	Lieu	Récompense
1	Prologue – Lumière	🎵 Disque « Lumière »
2	Vallons Fleuris (Spring Meadows)	Tenue + coupe « Baguette » 🍞 (Gustave)
3	Océan Suspendu (Flying Waters)	Coupe « Courts » (Maëlle)
4	Sanctuaire Ancien (Ancient Sanctuary)	Tenue + coupe « Baguette » 🍞 (Lune)
5	Nid d'Esquié (Esquié's Nest)	Tenue + coupe « Baguette » 🍞 (Sciel)
6	Moisson Dorée (Yellow Harvest)	Coupe « Natte » (Maëlle)
7	Vieille Lumière (Old Lumière)	Coupe « Natte » (Sciel)
8 & 9	Le Continent	Coupe « Volumineux » (Lune) + Coupe « Volumineux » (Sciel)
10	Visages	Tenue + coupe « Baguette » 🍞 (Verso)
11	Sirène	Coupe « Sirène » (Lune)
12	Le Monolithe	Coupe « Volumineux » (Maëlle)
13	L'Aspirante (The Reacher)	Tenue + coupe « Baguette » 🍞 (Maëlle)
14	Falaises Obscures (Sunless Cliffs)	Coupe « Chauve » (toute l'équipe) + Picto

Mime	Lieu	Récompense
		« Plus qu'un »
15	Glacier Ardent (Frozen Hearts)	Coupe « Courts » (Lune)
16	Manoir Suspendu (Flying Manor)	Coupe « Clea » (Maëlle)

1. Mime du Prologue – Lumière

- Conditions d'accès : Disponible dès l'Acte 1.
- Récompense : Disque vinyle « Lumière ».

Le tout premier Mime se trouve à Lumière, dès le prologue. Après l'entrée du port, partez sur la droite en direction de l'estrade des danseuses : dans l'alcôve voisine vous attend le Mime. Attention, dès que vous partez avec Sophie sur les quais et mettre fin à la journée, vous ne pourrez plus revenir affronter ce Mime.

2. Mime des Vallons Fleuris

- Conditions d'accès : Disponible dès l'Acte 1.
- Récompense : Tenue et coupe « Baguette »  pour Gustave.

Lorsque vous êtes au niveau du balcon de la maison en ruine que vous venez de traverser, vous pouvez profiter d'une vue incroyable sur les Vallons Fleuris. Descendez jusqu'au Drapeau d'expédition de la Grande Clairière pour vous reposer. A partir de ce drapeau, le chemin de droite mène à un Portier. Mais pour trouver le Mime de la zone, vous devrez prendre le chemin opposé, celui de gauche avec un terrain plat.

Avancez jusqu'à affronter un Lancier isolé. Une fois vaincu, poursuivez au fond de la zone pour arriver à ce qui ressemble à une impasse. Mais en vous approchant du précipice vous remarquerez des points d'accroche. Grâce à votre grappin, vous atteindrez un promontoire isolé où le Mime patiente.

3. Mime de l'Océan Suspendu

- Conditions d'accès : Disponible dès l'Acte 1.
- Récompense : Coupe « Courts » pour Maëlle.

Après être sorti de la Grotte de Corail, vous apercevrez un gigantesque Bourgeon au loin. Suivez le chemin mais ne grimpez pas au mur. Inspectez plutôt les algues sur la gauche : elles dissimulent un passage menant directement au Mime.

4. Mime du Sanctuaire Ancien

- Conditions d'accès : Disponible dès l'Acte 1.
- Récompense : Tenue et coupe « Baguette »  pour Lune.

Dans la région du Sanctuaire Ancien, partez à partir du Drapeau du Labyrinthe (Expédition 63)

pour arriver à une intersection, où vous devez prendre à droite et vous baisser pour entrer dans une caverne. Traversez-la grotte en suivant le chemin vers la gauche. À la sortie, une clairière abrite une cabane en ruines : le Mime se cache derrière.

5. Mime dans le Nid d'Esquié

- **Conditions d'accès :** Disponible dès l'Acte 1.
- **Récompense :** Tenue et coupe « Baguette »  pour Sciel.

Dès l'entrée du Nid d'Esquié, dirigez-vous vers le nord pour franchir le premier tunnel. Le Mime vous attend dans le lac en contrebas, sur la droite. Vous pouvez sauter pour le rejoindre, cela ne craint rien.

6. Mime de la Moisson Dorée

- **Conditions d'accès :** Disponible dès l'Acte 1, après avoir traversé le Nid d'Esquié. Esquié fait partie de l'équipe.

La première étape consiste à trouver la zone de la Moisson Dorée. Celle-ci se trouve au nord-ouest du village Gestral, cachée par des nuages clairs. Vous devez monter sur le dos d'Esquié pour briser les roches qui bloquent l'accès au portail de la Moisson Dorée.

Dans la zone, prenez comme point de départ le drapeau d'expédition du Creux des Moissonneurs. Partez vers le fond de la vallée en suivant le chemin de droite pour atteindre le niveau inférieur. Un passage étroit dans la roche blanche mène à une grotte où se trouve le Mime.

Récompense : Coupe « Natte » pour Maëlle.

7. Mime de la Vieille Lumière

- **Conditions d'accès :** Disponible dès l'Acte 2. Capacité d'Esquié pour briser les coraux.
- **Récompense :** Coupe « Natte » pour Sciel.

Il faut revenir à la Vieille Lumière après votre première visite. Depuis la rue de droite, poursuivez jusqu'au mur d'escalade couvert de prises. Une fois en haut, le Mime se dévoile.

8 & 9. Les deux Mimes du Continent

- **Conditions d'accès :** Disponible dès l'Acte 2. Capacité d'Esquié pour briser les coraux.
- **Récompenses :** Coupe « Volumineux » pour Lune et pour Sciel.

Sur une île rouge au nord-ouest de la Vieille Lumière se trouvent non pas un mais deux Mimes, qu'il faut vaincre ensemble.

10. Mime des Visages

- **Conditions d'accès :** Disponible dès l'Acte 2. Capacité d'Esquié pour briser les coraux.
- **Récompenses :** Tenue et coupe « Baguette »  pour Verso.

À partir du drapeau du Val de la Joie dans la région de Visages, vous vous trouverez à proximité

du campement abandonné de l'Expédition 69. Allez vers la gauche, puis sur la droite pour monter une légère pente. Avancez en longeant la falaise, où se dresse le Mime un peu plus loin.

11. Mime de Sirène

- **Conditions d'accès :** Disponible dès l'Acte 2. Capacité d'Esquié pour briser les coraux.
- **Récompense :** Coupe « Sirène » pour Lune.

En vous approchant de l'Atelier de Couture où attend Tisseur, vous arrivez au Drapeau d'expédition de l'Atelier de Couture. Entrez dans l'impasse, à droite de la statue : le Mime s'y dissimule.

12. Mime du Monolithe

- **Conditions d'accès :** Disponible dès l'Acte 2. Capacité d'Esquié pour briser les coraux.
- **Récompense :** Coupe « Volumineux » pour Maëlle.

Ce Mime se trouve dans le Monolithe ! Depuis le drapeau d'expédition des Falaises Corrompues (Expédition 60), avancez jusqu'au souvenir de la Peintresse, puis de l'autel un peu plus. Un peu plus loin, bifurquez sur la gauche.

Une longue corde vous fait descendre dans une grotte où le Mime vous attend, accompagné d'un ennemi Clair et d'un ennemi Obscure.

13. Mime du Glacier Ardent

- **Conditions d'accès :** Disponible dès l'Acte 2. Capacité d'Esquié pour briser les coraux.
- **Récompense :** Coupe « Courts » pour Lune.

La région du Glacier Ardent se situe au nord-est de la Gare de Monoco et n'est accessible qu'après avoir avancé suffisant dans la quête principale, notamment après les évènements lié à la Gare. Lorsque la Gare est libérée, revenez dans la région et prenez la direction du sud. Une fois au bout de la station, prenez à gauche et marcher sur les rails pour sortir dans le portail en face.

À l'approche du drapeau du Cœur Gelé, montez sur les wagons puis progressez jusqu'à un marchand Gestral. En continuant vers la droite, vous finirez par tomber sur le Mime caché derrière les piliers.

14. Mime de l'Aspirante

- **Conditions d'accès :** Disponible dès l'Acte 3. Capacité d'Esquié de voler.
- **Récompenses :** Tenue et coupe « Baguette » 🍞 pour Maëlle.

Au drapeau de la Salle des Échelles, prenez la descente en face. Tournez sur la gauche, en contrebas, pour y trouver le Mime.

15. Mime des Falaises Obscures

Cette zone n'est accessible qu'au troisième acte. À son extrémité se tient un portail de Chroma

que seul un personnage peut franchir. Celui qui passe doit affronter le Mime en duel. Vous pouvez réitérer le combat pour chaque personnage de l'équipe, ce qui vous octroie une Récompense pour chacun d'eux.

Récompenses : Coupe « Chauve » pour chaque héros et Picto « Plus qu'un » (réduit les PV à 1).

16. Mime du Manoir Suspendu

- Conditions d'accès : Disponible dès l'Acte 3. Capacité d'Esquié de voler.
- Récompense : Coupe « Clea » pour Maëlle.

Depuis la Place Centrale, prenez l'ascenseur puis traversez le pont. Sur la gauche, un chemin descend vers une zone inférieure. Traversez la grotte à droite et grimpez ensuite à l'étage supérieur pour atteindre le Mime.

Le Boss Goblu - Océan Suspendu

À la fin de la traversée de l'**Océan Suspendu**, vous affrontez **Goblu**, une énorme créature appartenant à la lignée des Névrions. Son point faible est l'**Électricité**, une faiblesse qu'il faudra exploiter sans retenue pour espérer écouter l'affrontement. Voici un guide complet pour affronter ce Boss dont les mécaniques particulières peuvent rapidement renverser le cours du combat si vous les négligez.

Début du combat

Goblu commence l'affrontement avec **deux boucliers**. Ceux-ci annulent les deux premières attaques directes, mais laissent passer les altérations d'état. Il est donc conseillé d'ouvrir le combat avec **Immolation** de Lune ou **Étincelle** de Maëlle, afin de griller ses protections tout en économisant vos Points d'Action.

Vous pouvez également compter sur les tirs en visée libre pour détruire les boucliers. L'attaque de Gustave infligeant plusieurs coups d'affilés peut être également une solution pour optimiser vos PA.

Les fleurs de Goblu

Très tôt, Goblu fait apparaître des **fleurs lumineuses** qui se régénèrent tout au long du combat. Elles ne vous attaquent pas directement, mais représentent la mécanique centrale du Boss.

- **Fleurs bleues** : confèrent à Goblu des boucliers défensifs.
- **Fleurs rouges** : augmentent la force de ses attaques.
- **Absorption** : si vous ne les détruissez pas, Goblu peut les consommer pour restaurer sa vitalité et renforcer ses combos.

Votre objectif principal est de maintenir une pression constante, car le combat s'intensifie à mesure que Goblu inonde l'arène de ses fleurs. Si vous le laissez s'en nourrir, il gagnera en puissance et ira jusqu'à générer cinq boucliers supplémentaires, rendant la fin de combat beaucoup plus difficile.

Pour gérer cette mécanique, visez les points faibles brillants des fleurs à l'aides de tirs en visée libre. Il vaut mieux sacrifier quelques Points d'Action pour les détruire que de laisser Goblu se renforcer. Gardez toujours un personnage prêt à tirer sur les fleurs si elles apparaissent dans un moment critique.

⚠ Important !

Plus le combat dure, plus les fleurs se multiplient. Lorsque Goblu vient à doubler leur nombre, vous ne pourrez plus toutes les contenir : à ce stade, l'objectif devient de terminer le Boss rapidement avant qu'il ne s'immunise derrière une nouvelle vague de boucliers.

Les attaques de Goblu

Goblu possède plusieurs techniques bien identifiables, mais qui demandent une bonne lecture

du timing :

- **Saut écrasant** : le Boss bondit en l'air avant de s'écraser au sol trois fois de suite. La première retombée est signalée par un bruit sourd ; la dernière frappe a un léger délai qui peut tromper vos réflexes.
- **Combo de coups** : une série de deux balayages avec ses bras, qu'il étend parfois jusqu'à quatre attaques s'il a absorbé ses fleurs. Chaque mouvement est précédé par un levé de bras bien visible, à utiliser comme repère pour vos parades.
- **Combo écrasant** : attaque spéciale déclenchée uniquement après absorption de fleurs, marquée par un son distinctif de souffle. Si elle touche, elle peut pulvériser toute votre équipe.

Stratégie conseillée

L'approche la plus efficace consiste à exploiter sa faiblesse à l'**Électricité** :

- **Lune** peut enchaîner avec **Électrisation** et **Chaos**, qui infligent de lourds dégâts et peuvent même l'étourdir.
- **Maëlle** doit viser son rôle de finisseuse : en posture Virtuose, son attaque **Percée** peut retirer un gros morceau de la barre de vie de Goblu.
- **Gustave**, de son côté, apporte un soutien offensif avec **Tir de Marquage**, permettant de maximiser les dégâts concentrés. De plus, sa Surcharge au niveau maximum peut le terrasser d'un coup puissant.

N'hésitez pas à utiliser vos **Tonifiants d'Énergie** pour garder assez de PA afin d'abattre les fleurs. C'est souvent plus rentable que de conserver ces ressources pour un sort de dégâts.

Lorsque Goblu commence à saturer l'arène de fleurs, changez de rythme : cessez de les gérer une par une et concentrez tout votre potentiel offensif pour l'achever avant qu'il ne regagne trop de résistance.

Récompenses obtenues

La victoire sur Goblu vous apporte plusieurs Récompenses précieuses :

- Aspect de Santé
- Catalyseur Chroma poli
- Catalyseurs Chroma x3
- Renouveau

Guide des Jetons de Festival et des Récompenses du Prologue

Avant de vous lancer dans l'aventure principale de **Clair Obscur : Expédition 33**, le prologue vous invite à participer au **festival de l'expédition**, une cérémonie organisée dans la ville de Lumière. Cet événement est l'occasion idéale de récupérer **trois objets spéciaux**, accessibles uniquement à ce moment précis. Voici comment obtenir **tous les Jetons de Festival** nécessaires et ne rien manquer des Récompenses uniques du prologue.

Attention : moment unique !

Une fois le festival terminé, il vous sera impossible de revenir en arrière. Assurez-vous donc de collecter les **3 jetons et leurs Récompenses** avant d'embarquer pour le continent.

Comment obtenir les trois jetons du Festival à Lumière ?

Jeton 1 – Automatique

Le tout premier jeton vous est offert naturellement au début de la séquence, après les dialogues d'introduction du festival.

Jeton 2 – Répondez au quiz d'Antoine

Pour le second jeton, cherchez **Antoine**, facilement reconnaissable à sa tête chauve et sa tenue blanche. Il se trouve près du stand de Colette, à droite, à une table. Il vous défiera avec un **quiz à trois questions**. Voici les bonnes réponses à lui donner pour empocher son jeton :

- La durée depuis la Fracture ayant isolé Lumière ? **67 ans**
- Première mission envoyée sur le continent ? **Expédition Zéro**
- Définition correcte d'un Lumina ? Capacité qu'on internalise après avoir utilisé un Picto en combat

Jeton 3 – Affrontez Maëlle en duel

Le dernier jeton s'obtient en défiant **Maëlle**, que vous trouverez près de l'eau²⁰, en contrebas de la place principale. Acceptez son duel amical et battez-la pour obtenir votre récompense.

Quelles Récompenses échanger contre les jetons ?

Une fois les trois jetons réunis, échangez-les aux différents stands pour débloquer les Récompenses suivantes :

- **Stand de Tom - Étrange Picto** : un objet énigmatique dont l'utilité se dévoilera bien plus tard, au **Village des Gestrels**.

²⁰ Au bout du ponton.

- **Stand d'Amandine - Coiffure "Chignon" pour Gustave** : une nouvelle option de personnalisation pour votre personnage.
- **Stand de Colette - Vieille Clé** : un objet particulier qui servira à accéder à un **collectable caché** dans la suite de l'aventure.

A quoi sert l'étrange Picto

Après l'épreuve du **Gommage**, vous retrouvez Gustave et le reste de l'Expédition 33 pour participer à un festival. Cet événement est l'occasion de gagner des **Jetons du festival**, indispensables pour mettre la main sur **un étrange Picto**. Cette section du guide vous explique à quoi sert ce picot qui se retrouve dans votre inventaire sans pouvoir être utilisé immédiatement.

Comment utiliser l'Étrange Picto

Quand vous poursuivrez votre aventure, vous arriverez assez rapidement dans l'Acte 1 au **Village Gestral**. Suivez la route principale vers le nord jusqu'à apercevoir la **Maison du Chef** du village « The House Chief », mais ne la franchissez pas tout de suite. Dirigez-vous plutôt vers la gauche (ouest) jusqu'à tomber sur l'enseigne indiquant le **Bazar Gestral**.

- Entrez dans le bazar et allez parler au marchand local, **Jujubree**, qui se tient sur votre gauche dès l'entrée.
- Jetez un œil à ses articles si vous le souhaitez, puis sortez de l'échoppe.
- En sortant, Jujubree vous abordera pour vous dire qu'il a récemment mis la main sur un Picto similaire au vôtre. Il combinera alors l'Étrange Picto avec celui qu'il possède pour créer un **Visée Augmentée** (*Augmented Aim*). Si vous avez déjà ce Picto, il sera directement amélioré jusqu'au niveau 5.

Grâce à cette démarche, vous vous assurez d'avoir un Picto intéressant à utiliser en combat très tôt dans le jeu, ce qui facilitera certains affrontements à venir.

Où trouver et comment utiliser la Vieille clé

Dès les premières heures du jeu, après la séquence d'introduction et le passage du « Gommage », vous serez invité à participer à un festival organisé pour marquer le départ de votre expédition. Dans cette zone animée, trois échoppes sont alignées sur le côté gauche en descendant les marches — chacune vous propose un objet unique en échange d'un jeton de festival.

⚠️ Attention ! Objet unique que l'on peut manquer 🔑

Cet objet ne peut être récupéré qu'à ce moment précis : si vous partez sans l'avoir échangé, il sera perdu pour toute la durée de votre partie, sauf si vous lancez une Nouvelle Partie+.

Comment mettre la main sur l'Ancienne Clé pendant le Festival

Une fois que vous avez au moins un jeton en main (mais idéalement les trois pour ne rien manquer), dirigez-vous vers Colette, qui tient l'étal tout à droite. Proposez-lui un jeton pour acquérir un objet ancien et un peu mystérieux : l'Ancienne Clé.

Si vous avez déjà utilisé votre jeton, consultez le guide [Comment obtenir les 3 jetons au Festival de l'Expédition](#).

Où et quand utiliser l'Ancienne Clé

Vous avez enfin l'Ancienne Clé, mais où l'utiliser ? Ne soyez pas pressé de l'utiliser tout de suite. La clé ne servira à rien avant une étape bien précise de l'aventure, dans la région appelée **Vieille Lumière, que vous explorerez lors de l'Acte 2**.

Lorsque l'histoire vous amène à contrôler Maëlle (accompagnée de Verso), progressez dans la zone jusqu'à rejoindre un drapeau d'expédition dans une rue en ruine, à gauche. Juste après, passez sous une arche brisée : à votre droite, un gros tuyau fissuré et un crochet de grue vous indiqueront que vous êtes sur la bonne piste. Grimpez prudemment pour saisir un catalyseur de chroma poli perché sur le tuyau — un petit bonus qui sert toujours.

Ensuite, **descendez à l'intérieur de ce tuyau par l'ouverture visible au sol**. Une fois dedans, retournez-vous : vous tomberez nez à nez avec **une porte métallique verrouillée**. C'est ici que votre précieuse clé entre en jeu. Ouvrez la porte pour découvrir un journal abandonné, plus précisément le Journal du Survivant de la Fracture.

Ce document est indispensable pour compléter la collection de journaux nécessaires au trophée « Suivre la Piste ». Sans la clé récupérée pendant le festival, impossible de déverrouiller cette zone et donc de récupérer ce fragment d'histoire.

Après avoir fouillé la cache, ne manquez pas l'orbe lumineux au bout du passage : il déclenchera la création d'une corde, vous permettant de remonter et de reprendre votre route sans encombre.

Quête - Faut-il tuer ou épargner les Névrons blancs

Tout au long de **Clair Obscur : Expédition 33**, vous rencontrerez plusieurs Névrons blancs liés à des quêtes secondaires. La question se pose souvent : faut-il les épargner, ou céder à leur demande lorsqu'ils vous supplient de mettre fin à leurs jours ? Voici un guide complet pour éclaircir ce choix.

Est-ce que tuer un Névron blanc change la progression du jeu

Sur le moment, la conséquence semble faible. Chaque Névron Récompense votre aide avec un Picto ou une autre ressource, et il est toujours possible de l'attaquer une fois la quête terminée. Le jeu ne bloque pas la suite de l'histoire si vous choisissez la voie de la violence.

Cependant, vos décisions sont comptabilisées en arrière-plan. Même si cela n'affecte pas directement votre progression, elles auront un **impact majeur bien plus tard**, lorsqu'un dernier Névron vous demandera des comptes.

Quelle est la meilleure option : épargner ou tuer

Il est largement préférable de **laisser en vie tous les Névrons blancs**. Votre clémence n'est pas vain : elle sera reconnue en fin de partie par Blanche, une mystérieuse figure située dans la région de la Fontaine.

Si vous avez montré de la compassion et évité de tuer plus d'un Névron blanc, Blanche vous offrira une Récompense exceptionnelle : **100 Couleurs de Lumina**. Cette somme colossale dépasse largement les Pictos que vous auriez pu obtenir en éliminant les Névrons au fil du jeu.

Et si j'en ai tué plusieurs ?

Blanche devient intransigeante. Si vous avez ôté la vie à plus d'un Névron blanc, elle ne reconnaît plus votre clémence et vous affronte directement. Le combat n'est pas insurmontable, mais la Récompense est nettement moindre : seulement **10 Couleurs de Lumina et 2 Catalyseurs Grandioses**. De quoi compenser un peu votre brutalité, mais sans commune mesure avec la voie pacifique.

Quand et où rencontrer Blanche

Vous ne pourrez atteindre Blanche qu'à la toute fin du jeu, après avoir débloqué la capacité de vol d'Esquié, lors de l'Acte 3. Depuis les **Vallons fleuris**, dirigez-vous vers l'ouest, là où se trouve une petite zone herbeuse isolée. C'est ici que vous trouverez le portail menant à la **Fontaine**, le domaine de Blanche.

Toutes les fins de Clair Obscur : Expédition 33

⚠ Avertissement : Spoil !

La section qui suit dévoile en détail les choix décisifs de la fin de **Clair Obscur : Expédition 33** ainsi que leurs conséquences. Ces informations risquent de transformer radicalement votre perception du récit.

Si vous souhaitez vivre l'expérience narrative sans en connaître l'issue à l'avance, nous vous recommandons d'arrêter ici votre lecture et de revenir une fois le jeu terminé.

La conclusion de **Clair Obscur : Expédition 33** vous confronte à un choix décisif qui scelle non seulement le destin de Maëlle et Verso, mais aussi celui de la Toile et du monde réel. Comme souvent dans les grandes tragédies interactives, aucune réponse n'apporte de véritable victoire. Chaque option exige un sacrifice et offre une lecture différente de ce que signifie affronter — ou fuir — la douleur du réel.

Ce guide vous présente les deux fins disponibles, leurs conséquences dans l'épilogue, et quelques éléments de réflexion pour mieux comprendre leur portée.

Le choix final

Après avoir vaincu Renoir et l'ouverture du portail vers la Toile, Verso retrouve le Garçon Peint. Il se dispute alors avec Maëlle sur leur avenir : doit-elle abandonner ce monde fictif pour rejoindre sa famille, ou continuer à vivre au sein du tableau avec ses compagnons d'aventure ?

Les arguments s'enveniment, et les deux personnages dégainent leurs armes. Vous devez alors choisir qui incarner dans ce duel fratricide :

- **Combattre en tant que Maëlle** mène à la fin *Une vie à peindre*.
- **Combattre en tant que Verso** mène à la fin *Une vie à aimer*.

Quelle que soit votre décision, vous obtenez le souvenir « **Nos esquisses s'entrechoquent** », qui témoigne de ce conflit ultime.

Fin 1 : *Une vie à peindre* (Maëlle)

Si vous choisissez Maëlle, vous devez vaincre Verso en combat singulier. Acculé, celui-ci supplie une dernière fois d'arrêter la peinture, répétant qu'il ne veut pas de cette vie. Maëlle refuse,

arguant qu'ils doivent vivre ensemble dans ce monde puisque leur vie leur a été arrachée dans la réalité. Verso finit alors par se dissoudre dans la Toile.

Épilogue

De retour à Lumière, la ville renaît, comme libérée de la Peintresse. Dans l'opéra, tous les personnages se retrouvent, y compris ceux morts auparavant : Gustave, Sophie, ou encore le mari de Sciel. Sur scène, Verso apparaît à contrecœur et s'installe au piano. En voyant Maëlle, il remarque que ses yeux se couvrent peu à peu de peinture, signe que, comme Aline autrefois, elle est condamnée à se consumer dans cet univers artificiel. Il détourne le regard et commence à jouer une mélodie au piano.

Sens de cette fin

Lumière semble sauvée et le gommage stoppé. Pourtant, cette victoire est illusoire : Maëlle a choisi l'évasion au détriment de sa famille et condamne Verso à une existence sans liberté. Elle se fige dans un monde imaginaire qui s'effrite déjà, tandis que son corps réel continue de déprimer. On ignore ce qu'il adviendra de la Toile après sa disparition, mais il est probable que Renoir détruise l'œuvre qui lui a volé sa fille.

Fin 2 : *Une vie à aimer (Verso)*

Si vous incarnez Verso, vous devez affronter Maëlle. Vaincue, elle s'effondre et commence à se faire gommer. Verso la réconforte une ultime fois en lui affirmant qu'en tant que Peintre dans le monde réel, elle ne sera plus prisonnière d'une existence factice. Elle disparaît alors, suivie par Monoco, Esquié, Sciel puis Lune. Enfin, Verso prend la main du Garçon Peint et disparaît à son tour.

Épilogue

On retrouve la famille Dessendre réunie autour de la tombe de Verso : Alicia, Renoir, Aline et Cléa partagent enfin leur deuil. Lorsque les autres s'éloignent, Alicia reste seule et aperçoit une dernière fois les silhouettes d'Expédition 33 qui lui adressent un signe d'adieu avant de disparaître.

Sens de cette fin

Le monde peint est effacé, et Maëlle doit faire face à son corps mutilé et à la dureté de la réalité. Pourtant, un chemin de guérison s'ouvre : la famille entame enfin le processus de reconstruction, et Verso trouve une paix qu'il n'avait jamais connue. La symbolique de la résurrection, récurrente tout au long du jeu, suggère même qu'Alicia pourrait un jour faire renaître ses compagnons, non plus pour fuir, mais pour avancer.

Quelle est la « meilleure » fin ?

Le jeu refuse volontairement de trancher entre une bonne et une mauvaise issue. Les deux sont marquées par la perte et la douleur :

- Dans la fin de Maëlle, la Toile perdure, mais au prix de la liberté de Verso et de l'abandon définitif du monde réel pour Maëlle.
- Dans la fin de Verso, tout ce qui a été bâti disparaît, mais la famille Dessendre retrouve une possibilité de guérison. Maëlle doit faire face à la réalité de son corps mutilé et de son mutisme, elle qui avait pourtant retrouvé la joie de vivre dans le tableau.

Certains joueurs considèrent la fin de Verso comme la plus « saine », car elle confronte Alicia/Maëlle à ses traumatismes au lieu de les enfouir. Mais en définitive, la valeur de chaque dénouement dépend de votre propre lecture de l'histoire.

Voir les deux fins

Si vous souhaitez découvrir les deux épilogues, veillez à conserver une sauvegarde **avant** le choix du duel. Une fois une fin visionnée, retournez au menu principal et rechargez cette sauvegarde. Attention : si vous continuez après la fin et laissez l'autosave écraser vos fichiers, vous ne pourrez plus revenir en arrière.

Traduction français-anglais des lieux, objets et personnages

Lieux

- Arbre Blanc — White Tree
- Arbre Indigo — Indigo Tree
- Carrière — Stone Quarry
- Caverne Écrasante — Crushing Cavern
- Cavernes des Marées — Tide Caverns
- Champ de fleurs - Flower Field
- Dunes de Sirène — Sirene's Dress
- Esquisses de Renoir — Renoir's Drafts
- Feuilles Ambrées — Falling Leaves
- Forêt cramoisie — Crimson Forest
- Glacier Ardent — Frozen Hearts
- Grand Pré — Grand Meadow
- Grotte Côtière — Coastal Cave
- Falaises de Rochevague — Stone Wave Cliffs
- Falaises Obscures — Sunless Cliffs
- Hütte de Noco - Noco's Hut
- L'Aspirante — The Reacher
- Le Continent — The Continent
- Les Corbeaux — The Crows
- Manoir Dessendre — The Manor
- Manoir Suspendu — Flying Manor
- Moisson Dorée — Yellow Harvest
- Nid d'Esquié — Esquié's Nest
- **Océan Suspendu** — Flying waters
- Petit Bourgeon — The Small Bourgeon
- Pieu de l'Étreinte — [Traduction à définir]
- Plage des Gestrels — Gestral Beach
- Rues de Lumière - Lumièrean Streets
- Ruines Ésotériques — Esoteric Ruins
- Sanctuaire de la Nuit Sans Fin — Endless Night Sanctuary
- Sirène — Sirene
- Station de Monoco — Monoco's Station
- Terres Oubliées — Forgotten Battlefield
- Tour Sans Fin — Endless Tower
- Val de la joie — Joy Vale
- Vallons Fleuris — Spring Meadows
- Vieille Lumière — Old Lumiere
- Village des Gestrels — Gestral Village

Objets

- Éclat de Teinte Énergisante - Energy Tint Shard
- Lumicolor (et non pas Couleur de Lumina) — Colors of Lumina
- Peau de bourgeon — Bourgeon Skin
- Renouveau - Recoat

Pictos

- Attaque fragilisante
- Danger protecteur - SOS Shell
- Fracture Énergisante - Energising Break
- Tirs marquants -
- Visée améliorée - Augmented Aim
- Polyvalence - Versatile

Ennemis & monstres

- Abbest —
- Brûleur — Bruler
- Lancelier — Lancer
- Lustron — Luster
- Mitrien —
- Portier — Portier
- Troubadour -
- — Volester

Boss

- Maître des lampes — Lampmaster

Arme

- Lumérim - Lighterim

Personnage

- Le Conservateur - The Curator