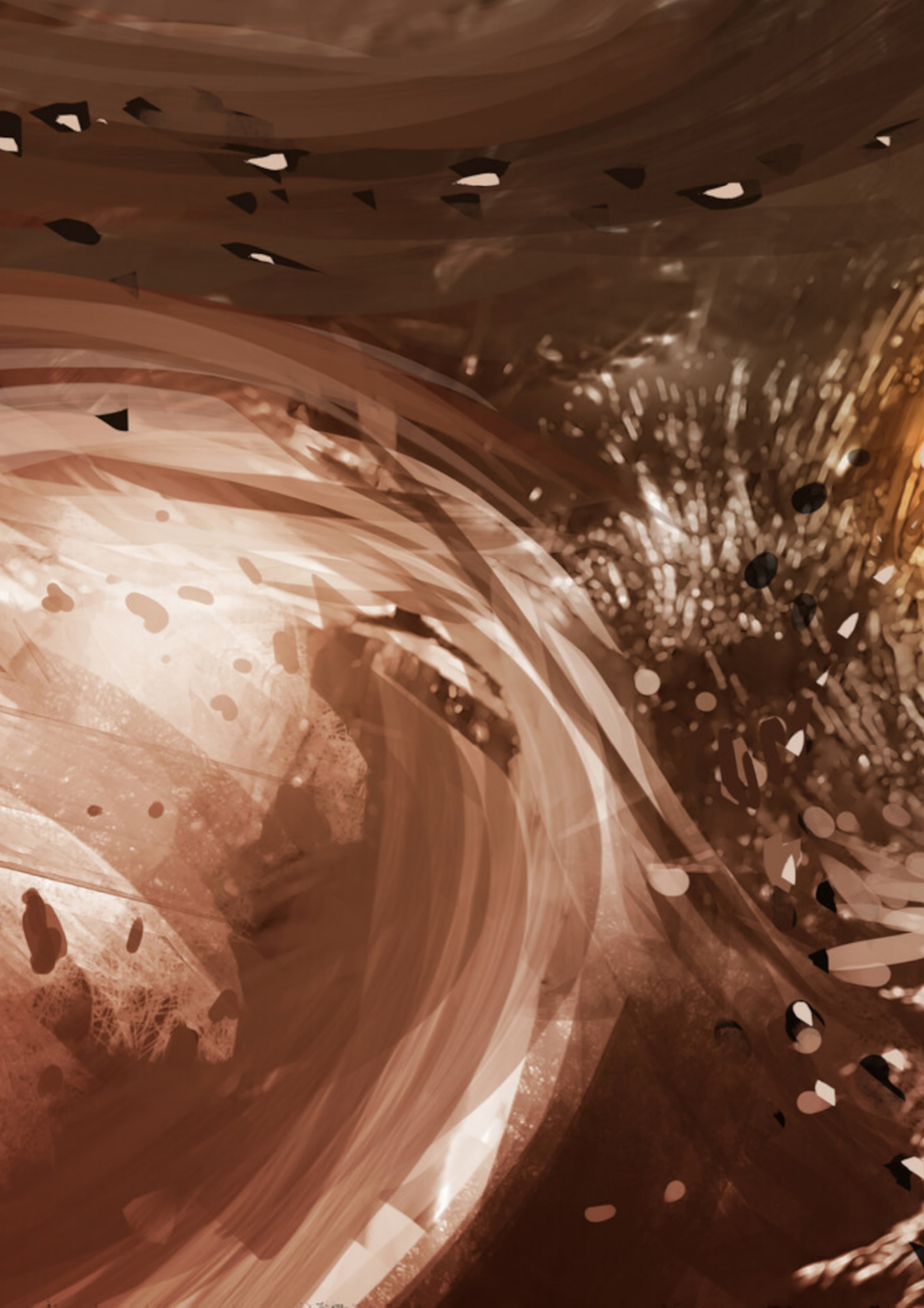




CLAIR OBSCUR

EXPEDITION

33





SOMMAIRE



I - Configuration requise

Configurations minimale et recommandée pour jouer sur PC

II - Les bases

Conseils et astuces pour bien démarrer

III - Exemple de build

Une configuration d'équipe (non optimale mais fun)

a. Lune

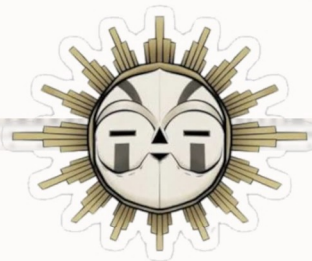
Les compétences sélectionnées pour Lune

b. Maëlle

Les compétences sélectionnées pour Maëlle

c. Sciel

Les compétences sélectionnées pour Sciel





CONFIGURATION REQUISE

Minimale

Système d'exploitation et processeur 64 bits nécessaires

Système d'exploitation : Windows 10

Processeur : Intel Core i7-8700K / AMD Ryzen 5 1600X

Mémoire vive : 8 GB de mémoire

Graphiques : NVIDIA GeForce GTX 1060 6 GB / AMD Radeon RX 5600 XT 6 GB / Intel Arc A380 6 GB

DirectX : Version 12

Espace disque : 55 GB d'espace disque disponible

Notes supplémentaires : Disque SSD requis. Les spécifications minimales permettent un gameplay en 1080p à 30FPS avec des paramètres faibles.

Recommandée

Système d'exploitation et processeur 64 bits nécessaires

Système d'exploitation : Windows 11

Processeur : Intel Core i7-12700K / AMD Ryzen 7 5800X

Mémoire vive : 16 GB de mémoire

Graphiques : NVIDIA GeForce RTX 3060 Ti 8 GB / AMD Radeon RX 6800 XT 16 GB

DirectX : Version 12

Espace disque : 55 GB d'espace disque disponible

Notes supplémentaires : Disque SSD requis. Les spécifications recommandées permettent un gameplay en 1080p à 60FPS avec des paramètres élevés.



LES BASES



I - Le système de Fracture

Sous la barre de PV des ennemis se trouve la barre de **Fracture** (en jaune). Elle augmente en attaquant l'ennemi, et certaines compétences permettent de l'augmenter plus vite. Lorsqu'elle est pleine, utilisez une compétence permettant de **Fracturer** l'ennemi (mention "Possibilité de Fracture"). L'ennemi sera alors étourdi, subira des dégâts supplémentaires et passera son prochain tour. Certains ennemis sont presque invulnérables tant que cette jauge n'est pas brisée une première fois, comme les Mimes.

II - Les Pictos et Luminas

Les **Pictos** sont des éléments à équiper permettant d'avoir un bonus passif (+ de PA récupérés par tour, ...) et des bonus de statistiques. Ils ne sont équipables que par un seul personnage à la fois, mais, après les avoir utilisés 4 fois en combat, vous débloquez la **Lumina** contenant les même bonus passifs. Ces **Luminas** peuvent être équipés par tous les personnages ; il est donc important d'équiper rapidement les **Pictos** acquis pour en débloquent les **Luminas**. Equiper une **Lumina** nécessite de dépenser des points de Lumina, que vous gagnez en montant de niveau ou en dépensant des Lumicolor, trouvables partout dans le monde.

III - Les armes et statistiques

De nouvelles armes sont disponibles sur les différents ennemis dans les zones du jeu. N'évitez donc pas les combats ! Les armes scalent sur différents attributs : Vitalité, Défense, Chance (de critique) et Agilité (vitesse). Les armes ne scalent jamais sur la Force, mais c'est l'attribut à monter en priorité pour faire des dégâts.

BUILD

I - Lune

Dans ce build, Lune s'occupe de monter la jauge Gradient en infligeant des critiques, et utilise une compétence de feu pour permettre à Maëlle de passer en position de Virtuose.

Arme : Braselim (+5% de charge Gradient / coup critique, dégâts de feu augmentés) - Scale sur Chante et Vitalité

Statistiques : Force, Chance et Vitalité. Utilisez les pictos pour augmenter l'Agilité quand la Chance est à 100

II - Maëlle

Maëlle est la principale source de DPS. Le but est de rester le plus souvent en posture de Virtuose pour faire énormément de dégâts.

Arme : Medallum (pour commencer en posture de Virtuose) - Scale sur Défense et Agilité

Statistiques : Force, Défense, Agilité. Utilisez les Pictos pour augmenter votre Chance.

III - Sciel

Sciel agit en tant que support pour le groupe. Elle peut buffer, donner des PA, doubler les dégâts du prochain tour, et même soigner.

Arme : pour un build d'attaquante, Chation permet d'appliquer 10 Présages à chaque fois, mais les dégâts reçus sont doublés. N'importe quelle arme pour du full support.

Statistiques : Force, Chance et Vitalité pour Chation, Vitalité, Défense et Agilité pour du full support



LUNE

Enfer

Inflige des dégâts de feu très importants et 5 Brûlures par coup à tous les ennemis

Cycle élémentaire

Inflige de faibles dégâts de glace, de feu, de foudre et de terre à une cible. Les coups critiques génèrent un pigment par type

Genèse élémentaire

Inflige des dégâts extrêmes à tous les ennemis. Chaque coup inflige des dégâts d'un type d'élément aléatoire

Impact cristallin

Inflige des dégâts de terre et de Fracture importants à une cible

Chaos

Consomme tous les pigments pour infliger des dégâts et permet de fracturer si 4 pigments sont consommés

Renaissance

Ranime un allié à 30-70% de santé, ainsi que 2 PA



MAËLLE



Foulée Vive

Permet de passer en **posture de virtuose** si la cible est affectée par
Brûlure

Fleuret Furieux

Possibilité de fracture + Maëlle reste en **posture de virtuose** si elle y
était déjà

Stendhal

Compétence la plus puissante. En **posture de virtuose**, elle est
simplement dévastatrice.

Toile brûlante

Inflige des dégâts importants à la cible et applique 1 **Brûlure**
par coup

Saccage

Détruit tous les boucliers de la cible et récupère 1 PA par
bouclier détruit

Dernière chance

Réduit la santé de Maëlle à 1 PV mais lui rend tous
ses PA



SCI EL



Carte marquante

Inflige des dégâts **obscur** modérés à une cible et applique **Marque** sur la cible + 3 Présages

Terminus

Inflige des dégâts **obscur** extrêmes à une cible et lui applique 10 Présages. Possibilité de Fracture

Préparation finale

Applique **Carapace**, **Surpuissance** et **Rapidité** à tous les alliés

Sombre récolte

Permet de soigner tous les alliés d'un montant proportionnel aux nombres de présages sur l'ennemi ciblé

Intervention

L'alliée ciblée (Maëlle, ofc) joue immédiatement et gagne 4 PA

Fortune enragée

L'alliée ciblée (Maëlle, toujours elle) inflige des dégâts doublés pendant 1 tour



Concepts arts du livret :

Nicholas Maxson-Francombe, directeur artistique @ Sandfall Interactive
<https://www.artstation.com/nicholas-maxson-francombe>