SOMMAIRE

Mode d'emploi 6

Historique 10

Principes du jeu 20

Structure du jeu 22
Le facteur temps 23
Trois personnages en un 24
Le niveau de difficulté 24
Affichage à l'écran 25
Les commandes 27
L'exploration 27
Préparation au combat 30
Les mécanismes de combat 36
Autres fonctionnalités 44
Le monde de Nova Chrysalia 46

Cheminement 54

Jour 1 56
Jour 2 57
Jour 3 59
Jour 4 60
Jour 5 61
Jour 6 62
Jour 7 63
Jours suivants 64

Quêtes principales 66

Prologue 68
Luxerion 70
Yusnaan 74
Terres sauvages 80
Dunes de la mort 92
Dernier jour 100

Quêtes secondaires 104

Luxerion 106
Yusnaan 114
Terres sauvages 122
Dunes de la mort 132

Tableau des prières 136

Luxerion 138
Yusnaan 140
Terres sauvages 142
Dunes de la mort 146
Quêtes communes 148

Bestiaire 150

Structure des fiches 152
Tableaux des compétences 154
Informations importantes 154
Index des ennemis 155
Créatures du chaos 156
Créatures sauvages 172
Machines 202
Humains 210
Autres 212

Inventaire 222

Tenues 224
Armes 226
Boucliers 230
Accessoires 232
Ornements 234
Compétences 236
Compétences automatiques 250
Matériaux 252
Objets spéciaux 254
Objets clés 254
Objets de soin 255
Magasins 256

Analyses & Tactiques 260

État des lieux 262
Paramètres 263
Altérations d'état 264
Choc 266
Score de combat 270
Pouvoirs 271
Mécaniques avancées 272
Améliorations d'équipement 278
Amélioration des compétences 280
Revue d'armement 284
Résumé 290
Rôles 291
Styles 295
Astuces de progression 296

Cheminement Ultima 300

Feuille de route 302
Jour 13 306
Nouvelle Partie + 308

Suppléments 310

Trophées & Succès 312
Irruptions de Chaos 313
Abattoir 313
Nouvelle Partie + 314
Graines d'âme 316
Lézards 316
Trésors aléatoires 316
Curiosités 317

Ce chapitre incontournable introduit les fonctionnalités essentielles de Lightning Returns, et vous aide à partir du bon pied dans l'aventure.

Feuille de route destinée aux débutants, le Cheminement trace un itinéraire qui vous permet de vous familiariser avec le jeu et ses mécanismes essentiels.

Les chapitres consacrés aux **Quêtes principales**, aux **Quêtes secondaires** et aux tâches du **Tableau des prières** offrent une solution immédiate et visuelle pour chacune des missions du jeu.

Ultra-complet et accessible, le Bestiaire passe au crible les dizaines d'ennemis qui vous attendent aux quatre coins de Nova Chrysalia.

Ce chapitre étudie dans le moindre détail chaque pièce de l'inventaire de Lightning, de ses tenues à ses armes en passant par ses accessoires.

Ces pages font la lumière sur tous les systèmes à l'œuvre dans Lightning Returns, et notamment sur les fonctionnalités cachées que le jeu ne révèle pas.

Destiné aux joueurs qui ont déjà terminé leur première partie, ce chapitre trace un itinéraire direct et léché à l'extrême à travers l'aventure.

Ce court chapitre s'intéresse à des fonctionnalités spéciales et recense les récompenses et bonus que vous pouvez débloquer dans le jeu.

Mode d'emploi

Tournez la page avant de vous lancer dans l'exploration du guide : vous y trouverez une présentation du contenu de ce livre, ainsi que des conseils qui vous aideront à optimiser l'usage que vous pouvez en faire en fonction de vos attentes personnelles.

Index

L'index recense tous les termes importants du guide ; n'hésitez pas à le consulter si vous recherchez une information portant sur un thème particulier.

Les onglets

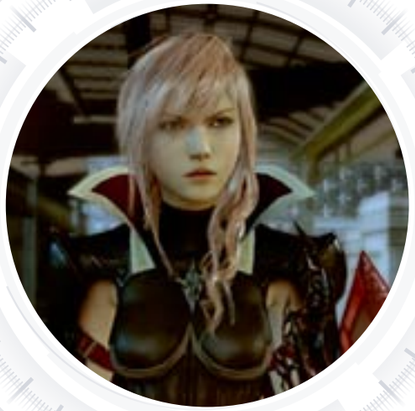
Le système d'onglets situés sur le bord droit de chaque double page vous présente l'ossature générale du guide. Les chapitres et leurs différentes sections y apparaissent respectivement en haut et en bas.

D'AUTRE PAGES VOUS ATTENDENT SUR LE SITE WWW.PIGGYBACK.COM

© 2014 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

FACEBOOK.COM/PIGGYBACKINTERACTIVE

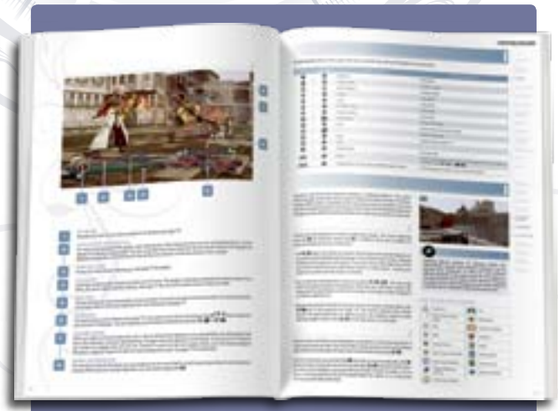
MODE D'EMPLOI



Lightning Returns est un jeu aux mécaniques subtiles et complexes : de nombreuses heures de pratique sont notamment nécessaires pour maîtriser pleinement son système de combat, d'une richesse et d'une profondeur peu communes. Mais l'une de ses caractéristiques les plus remarquables est qu'il vous laisse totalement libre de vos choix, passée la première heure de l'aventure.

Puisque la difficulté du jeu varie selon les quêtes, la liberté dont vous jouissez peut devenir source de frustration si vous tentez d'accomplir certains objectifs trop tôt au regard des capacités actuelles de votre personnage. L'une des clés du succès réside ainsi dans l'ordre dans lequel vous abordez les différentes étapes de l'aventure.

Cette double page est précisément faite pour vous mettre le pied à l'étrier. Elle définit quatre angles d'approche, reflétant des attentes que vous êtes susceptible d'avoir : identifiez la piste qui vous correspond le mieux, et des renvois de page vous indiqueront par où continuer votre lecture pour une expérience optimale. Si vos priorités changent au fur et à mesure que vous progressez dans l'aventure, n'hésitez pas à repasser par cette section afin d'adapter votre usage du guide en conséquence.



FAMILIARISATION

Vous découvrez la série Final Fantasy XIII, ou vous avez une expérience limitée des jeux de rôle.

Historique (page 10)
Les brefs résumés contenus dans ces pages vous aideront à mieux comprendre le contexte dans lequel se déroulent les nouvelles aventures de Lightning.

Principes du jeu (page 20)
Ce chapitre présente les principales fonctionnalités de Lightning Returns, de la progression du personnage au système de combat en passant par la gestion du temps – autant d'informations qui vous permettront d'aborder avec confiance les premières heures de jeu.

Cheminement (page 54)
Le Cheminement vous accompagne en douceur à travers chaque étape de l'aventure, selon un itinéraire qui vous aide à intégrer la structure du jeu – des renvois de page vous indiquant régulièrement des sections du guide où sont développés les sujets évoqués.

AVENTURE PRINCIPALE

Votre but est de terminer l'aventure principale.

Chapitre Quêtes principales (page 66)
Ce chapitre vous guide pas à pas tout au long des cinq quêtes principales du jeu ; pour une clarté maximale, il s'appuie sur des cartes annotées montrant le chemin à suivre ainsi que l'emplacement des trésors situés dans les donjons.

Contenu du guide

Les principaux chapitres de ce guide se répartissent en trois grandes catégories, chacune correspondant à un domaine d'intérêt particulier :

L'ANALYSE DU GAMEPLAY

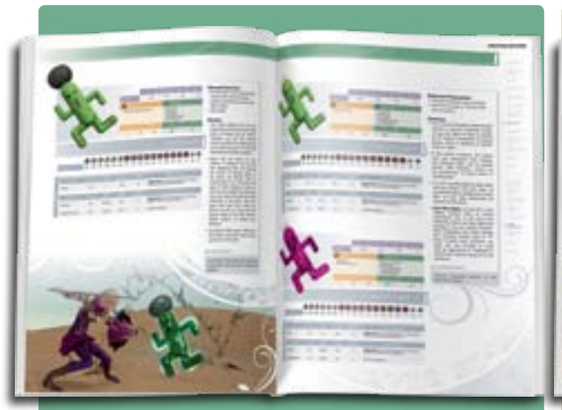
- **Principes du jeu** → Un panorama des principales mécaniques du jeu – la lecture parfaite pour un premier contact avec le guide et avec le jeu
- **Analyses & Tactiques** → Une analyse approfondie et exhaustive de chacun des systèmes et concepts de Lightning Returns

LES OUTILS DE RÉFÉRENCE

- **Bestiaire** → Un impressionnant catalogue de tous les ennemis du jeu, qui vous donne les clés pour remporter les combats haut la main
- **Inventaire** → La liste de tous les objets et compétences, avec des détails sur la disponibilité, les paramètres et les effets de chacune des pièces
- **Suppléments** → Des informations concernant les bonus et récompenses que vous pouvez débloquer dans le jeu

LES CHEMINEMENTS

- **Cheminement** → Une feuille de route qui vous propose un itinéraire accessible et facile à suivre dans le cadre d'une première partie
- **Quêtes principales** → Des cartes et un cheminement pas à pas pour vous aider à accomplir sans heurt les missions principales
- **Quêtes secondaires** → La solution visuelle et instantanée de chaque quête secondaire du jeu
- **Tableau des prières** → Tout ce qu'il faut savoir pour réussir les tâches des tableaux des prières les doigts dans le nez
- **Cheminement Ultima** → Un itinéraire optimal à travers le jeu, réservé aux joueurs aguerris



AIDE MINIMALE

Vous avez l'intention de terminer l'aventure avec un minimum d'assistance, en ne vous servant du guide que ponctuellement dans un premier temps.

Chapitres quêtes (pages 66, 104 & 136)
Si vous avez besoin d'aide pour une mission en particulier, référez-vous aux chapitres Quêtes principales, Quêtes secondaires et Tableau des prières – un simple coup d'œil aux cartes annotées suffira le plus souvent à vous remettre sur les rails.

Chapitre Bestiaire (page 150)
Le Bestiaire examine sous toutes les coutures chacun des monstres de Nova Chrysalia – les stratégies proposées dans ces pages vous tireront d'affaire quel que soit le danger que vous affrontez. L'index des ennemis situé au début du chapitre facilitera vos recherches.

JEU TERMINÉ À 100%

Vous souhaitez accomplir toutes les quêtes et débloquer la totalité des récompenses et bonus du jeu.

Cheminement Ultima (page 300)
Réservé aux joueurs expérimentés, ce chapitre vous prépare idéalement aux épreuves les plus difficiles en vous montrant comment remplir la plupart des objectifs du jeu en un temps record.

Analyses & Tactiques (page 260)
Ce chapitre vous propose de découvrir les arcanes de Lightning Returns : un véritable cours magistral qui vous aidera à décupler vos performances dans le domaine du combat.

Chapitre Inventaire (page 222)
Ce chapitre vous dévoile comment acquérir chaque pièce d'équipement et compétence du jeu, ainsi que tous leurs effets et paramètres.

Chapitre Bestiaire (page 150)
Pour finir le jeu à 100%, vous devez exterminer la totalité des monstres de Nova Chrysalia, y compris les boss ultimes qui s'y cachent – les fiches du Bestiaire vous aideront à relever ce défi de taille.

Chapitre Suppléments (page 310)
Ces pages vous serviront au besoin à compléter votre collection de Succès/Trophées, et à tout savoir sur certaines fonctionnalités spéciales telles que la « Nouvelle Partie + ».

MODE D'EMPLOI
HISTORIQUE
PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
QUÊTES PRINCIPALES
QUÊTES SECONDAIRES
TABLEAU DES PRIÈRES
BESTIAIRE
INVENTAIRE
ANALYSES & TACTIQUES
CHEMINEMENT ULTIMA
SUPPLÉMENTS
INDEX

D'AUTRE PAGES VOUS ATTENDENT SUR LE SITE WWW.PIGGYBACK.COM
© 2014 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED
FACEBOOK.COM/PIGGYBACKINTERACTIVE

STRUCTURE DU JEU

Le monde de Lightning Returns est entièrement ouvert : très tôt dans l'aventure, vous êtes libre d'explorer les quatre régions principales du jeu et de mener à bien dans l'ordre de votre choix les quêtes qui s'y déroulent. Vous contrôlez Lightning, dont le rôle en tant que Libératrice consiste à repousser la date de l'apocalypse en sauvant les âmes des habitants de Nova Chrysalia. Vous devez pour cela remplir des quêtes, qu'il s'agisse de simples services à rendre à des individus dans le besoin, ou de missions au long cours mettant en scène des figures familières des précédents épisodes de la série Final Fantasy XIII.

Dans la mesure où la difficulté du jeu varie selon les quêtes, la liberté dont vous jouissez sera peut-être source de frustration si vous tentez d'accomplir certains objectifs trop tôt au regard des capacités actuelles de votre personnage. Vous ferez d'ailleurs progresser les aptitudes de Lightning essentiellement en remplissant des quêtes (et non en accumulant des points d'expérience à l'issue des combats, comme dans les jeux de rôle traditionnels) ; une des clés du succès réside ainsi dans l'ordre dans lequel vous effectuez vos missions – en tenant compte du fait que leur disponibilité dépend parfois, entre autres facteurs potentiels, du moment de la journée.

Il existe trois catégories de quêtes dans Lightning Returns :

- **Quêtes principales :** Le jeu compte cinq quêtes principales (divisées en plusieurs chapitres numérotés), dans lesquelles sont mises en vedette des figures de la série Final Fantasy XIII. Vous aurez jusqu'à 12 jours pour toutes les accomplir ; en cas d'échec, votre partie se terminera par un *game over* et vous devrez recommencer l'aventure depuis le début. Chacune des quatre régions du jeu sert de théâtre à une quête principale (qui démarre automatiquement à votre arrivée dans le lieu correspondant), la cinquième se déroulant sur plusieurs territoires. Lightning Returns vous laisse libre d'entremêler à votre guise ces cinq fils narratifs au rythme de vos voyages dans le monde de Nova Chrysalia.

- **Quêtes secondaires :** Ces missions vous sont confiées directement par les habitants de Nova Chrysalia. Certaines tâches doivent être accomplies dans un délai limité, tandis que d'autres s'effectuent en plusieurs étapes sur un intervalle de quelques jours. Le niveau de difficulté de chaque quête annexe est évalué sommairement par un système d'étoiles (☆ – jusqu'à trois au maximum).

- **Tableau des prières :** À l'entrée des gares dans les quatre régions du jeu se trouvent des tableaux de quêtes, que vous pouvez consulter en parlant à Chocolina (01) ; si certaines missions (dont les noms s'affichent en bleu) sont communes à tous les tableaux, la plupart sont exclusives à chaque région. Prenez l'habitude de vous arrêter régulièrement devant les tableaux des prières, à la fois pour recevoir vos récompenses et pour accepter d'autres contrats – de nouvelles annonces sont en effet publiées au fil des jours, ou s'ajoutent à la liste quand vous avez rempli certains des objectifs déjà disponibles. En règle générale, les tâches proposées consistent à récupérer des objets spécifiques en terrassant des monstres.

01

02

Aussi libre de vos mouvements que vous soyez, vous retournerez automatiquement sur l'Arche (un lieu situé hors du temps où vous retrouvez Hope) chaque matin à six heures précises, quelle que soit votre activité du moment.

Quand elle libère les âmes des habitants de Nova Chrysalia en menant à bien les quêtes principales et secondaires, Lightning reçoit de la « Radiance » (02) ; à chacun de ses retours sur l'Arche, la Libératrice transmet à l'arbre sacré Yggdrasil l'énergie qu'elle a récoltée durant la journée – cette opération ayant pour but de repousser l'échéance fatidique.

Vous avez sept jours avant l'apocalypse quand vous commencez le jeu ; pour chaque quête principale que vous remplissez, le monde obtient cependant un sursis d'un jour (symbolisé par l'éclosion d'un nouveau bourgeon sur l'arbre sacré). Le seul moyen d'arriver au terme de l'aventure consiste à prolonger la vie de la planète jusqu'au douzième jour en terminant les cinq quêtes principales. Notez que vous débloquerez un jour supplémentaire (qui viendra s'intercaler entre le 12ème jour et la fin du jeu) si vous réussissez un nombre suffisant de quêtes secondaires.

LE FACTEUR TEMPS

Une horloge marquant le passage des heures s'affiche dans le coin supérieur droit de l'écran. Ses aiguilles tournent rapidement, une minute dans le jeu correspondant à deux secondes et demie dans le monde réel. Le temps suspend son vol dans les circonstances suivantes :

- Lors des cinématiques et des conversations
- Lors des combats
- Lorsqu'une page de menu, une interface de magasin ou une fenêtre de choix sont ouvertes
- Lorsque la Chronostase est active (voir page 45)
- Lorsque vous vous trouvez sur l'Arche

Dans toutes les autres situations, le temps suit son cours, inexorablement – chaque minute qui passe rapprochant le monde de sa fin. Vous n'avez que douze jours pour remplir les quêtes principales et autant de missions secondaires que possible, mais ne vous sentez pas pressé outre mesure : il est parfaitement possible de réaliser la plupart des objectifs dans le délai imparti, même en commettant des erreurs ou en ne faisant pas preuve de la plus grande efficacité.

Cerise sur le gâteau, Lightning fait rapidement l'acquisition de la Chronostase, un pouvoir permettant de figer momentanément le temps. L'activation de cette compétence spéciale consomme des PE, une ressource limitée mais qui se renouvèle peu à peu quand vous terrassez des monstres. Ainsi, l'utilisation répétée de la Chronostase (avec pour seule limite votre capacité à reconstituer vos réserves de PE) vous donne la possibilité d'entreprendre de longues phases d'exploration sans avoir à vous soucier du sablier.

Les conseils suivants vous aideront à gérer au mieux votre temps lorsque vous parcourez le monde de Nova Chrysalia :

- **Sprinter :** Vous pouvez augmenter la vitesse de course de Lightning en maintenant la touche R2/RT. Quand vous sprintez, la jauge bleue située en bas de l'écran diminue peu à peu ; elle se remplit rapidement dès que vous relâchez la touche. Si la jauge se vide entièrement, elle devient rouge et se régénère moins vite qu'à l'accoutumée ; dans ces conditions, vous ne pouvez plus ni sprinter ni utiliser votre arme jusqu'à la fin du processus. Prenez l'habitude de vous déplacer en sprintant, mais pensez à lâcher régulièrement la touche pour laisser la jauge se recharger.

- **Regrouper les activités :** Vous économiserez un temps précieux si vous optimisez chacun de vos déplacements en regroupant vos activités. Lorsque vous arrivez dans un nouveau secteur, par exemple, adressez-vous à tous vos interlocuteurs potentiels et acceptez leurs éventuelles requêtes – dans la mesure où il est possible d'activer plusieurs missions en même temps, vous n'avez aucune raison de refuser votre aide à quiconque. De façon plus générale, efforcez-vous de remplir tous les objectifs réalisables dans le lieu en question avant de vous remettre en route (visite des magasins, consultation du tableau de quêtes, chasse aux monstres et aux trésors, discussions avec les autochtones…).

- **Évitez les temps morts :** Chaque minute de votre temps doit être consacrée à remplir un but défini. Si vous êtes momentanément à court d'objectifs dans un lieu donné (par exemple, parce qu'une porte est provisoirement fermée, ou qu'un personnage clé n'est pas encore apparu), partez vers d'autres horizons en vue de vous atteler à de nouvelles tâches.

- **Influence du moment de la journée :** Le monde du jeu dans son ensemble est gouverné par l'horloge et le passage des heures. Le cycle jour/nuit peut par exemple affecter l'accessibilité à certains lieux, la disponibilité des personnages secondaires ou encore la population des monstres. Tenez compte de ce facteur lorsque vous explorez le monde de Nova Chrysalia.

- **Le passage des jours :** Vous débloquerez de nouvelles fonctionnalités au fil de votre progression dans l'aventure ; vous recevrez notamment des récompenses spéciales à l'occasion de vos retours sur l'Arche à la fin de chaque journée.

MODE D'EMPLOI
HISTORIQUE
PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
QUÊTES PRINCIPALES
QUÊTES SECONDAIRES
TABLEAU DES PRIÈRES
BESTIAIRE
INVENTAIRE
ANALYSES & TACTIQUES
CHEMINEMENT ULTIMA
SUPPLÉMENTS
INDEX
STRUCTURE DU JEU
LE FACTEUR TEMPS
TROIS EN UN
LA DIFFICULTÉ
AFFICHAGE À L'ÉCRAN
LES COMMANDES
L'EXPLORATION
PRÉPARATION AU COMBAT
MÉCANISMES DE COMBAT
AUTRES FONCTIONS
NOVA CHRYSALIA

D'AUTRE PAGES VOUS ATTENDENT SUR LE SITE WWW.PIGGYBACK.COM
© 2014 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED
FACEBOOK.COM/PIGGYBACKINTERACTIVE

TROIS PERSONNAGES EN UN

Lors des batailles, votre « équipe » se réduit à un seul membre, en la personne de Lightning. Des alliés viendront occasionnellement vous prêter main-forte au cours de l'aventure, mais vous combattrez seul la plupart du temps. Pour autant, la dimension tactique et dynamique des affrontements, véritable marque de fabrique de la série Final Fantasy XIII, est plus que jamais présente dans cet épisode.

Lightning endosse en effet le costume de trois personnages à la fois grâce au système des « styles » : des combinaisons uniques d'équipement et de compétences. Les styles possèdent chacun leur propre jauge ATB (voir à ce sujet la page 30) et peuvent se spécialiser dans un rôle spécifique – ils constituent ainsi des équipiers à part entière.

De la même façon que vous changeriez de combattant dans une équipe composée de plusieurs membres, vous pouvez passer à la volée d'un style à un autre en plein cœur de l'action, en fonction de votre stratégie générale et des actions de vos adversaires. Chaque style étant le fruit de l'association de neuf éléments différents, dotés chacun de leurs propres caractéristiques (une tenue, une arme, un bouclier, deux accessoires et quatre compétences), le nombre de configurations possibles est presque illimité.

Ce chapitre revient plus en détail sur ce sujet à la page 31. L'ensemble des fonctionnalités liées au combat sont par ailleurs étudiées sous toutes les coutures dans le chapitre Analyses & Tactiques (page 262).

LE NIVEAU DE DIFFICULTÉ

Vous devez choisir un niveau de difficulté lorsque vous commencez une nouvelle partie :

- En **mode Facile**, les ennemis sont moins dangereux et votre jauge de santé se régénère peu à peu en dehors des combats ; vos pouvoirs consomment par ailleurs moins de PE, que vous recevez en plus grand nombre à l'issue des batailles (voir page 45). En revanche, vous ne pouvez pas gagner les meilleurs butins détenus par les monstres.

- En **mode Normal**, une pénalité s'applique quand vous battez en retraite (l'horloge est avancée d'une heure), et votre jauge de santé ne se régénère pas en dehors des batailles. Vous n'avez toujours pas accès aux meilleurs butins des ennemis.

- Le **mode Difficile** se débloque en terminant le jeu une première fois et vous confronte à des ennemis plus puissants ; aux deux handicaps du mode Normal (pénalité de temps en cas de fuite et absence de régénération des PV en dehors des combats) s'ajoute le fait que vous recevez moins de PE à l'issue des batailles. En contrepartie, vos victimes sont susceptibles d'abandonner leurs meilleurs butins.

Le mode Normal est un réglage équilibré qui conviendra à la plupart des joueurs dans le cadre d'une première partie. Si vous découvrez la série Final Fantasy XIII avec Lightning Returns, ou si vous n'avez que peu d'expérience des jeux de rôle, envisagez de sélectionner le mode Facile pour faire vos premières armes. Notez qu'il est impossible de changer le niveau de difficulté en cours de partie.

D'AUTRE PAGES VOUS ATTENDENT SUR LE SITE WWW.PIGGYBACK.COM

AFFICHAGE À L'ÉCRAN

Mode exploration

1 JAUGE DE PE
Indique le nombre de PE dont vous disposez actuellement ; les PE servent à activer des compétences spéciales appelées « pouvoirs » (voir page 45).

2 JAUGE DE PV
Indique le niveau de santé actuel de Lightning. L'affichage clignote en rouge quand ses PV sont bas. En mode Facile, la jauge se recharge automatiquement en dehors des combats ; dans les autres modes de jeu, vous devez soigner Lightning par vos propres moyens (voir à ce sujet la page 39).

3 JAUGE D'ACTION
Cette jauge diminue peu à peu aussi longtemps que vous sprintez (R2/RT) et se régénère rapidement dès que vous relâchez la touche. Si elle se vide entièrement, elle vire au rouge et se remplit moins vite que la normale ; dans ces conditions, vous êtes dans l'incapacité d'accélérer ou de donner des coups d'épée jusqu'à la fin du processus de recharge.

4 INTERACTIONS
Un cercle rotatif apparaît sur les objets ou les individus avec lesquels vous pouvez interagir ; le nom de l'action correspondante (comme « Parler » ou « Examiner ») s'affiche au centre de l'écran.

5 RADAR
Le radar affiche la carte des environs immédiats, ainsi que les emplacements des objectifs et autres points d'intérêt ; par défaut, il est orienté vers le nord, mais vous pouvez modifier ce réglage dans les menus. La flèche représentant Lightning montre la direction dans laquelle elle regarde. Vous pouvez afficher le radar et le faire disparaître en appuyant sur SELECT/◀.

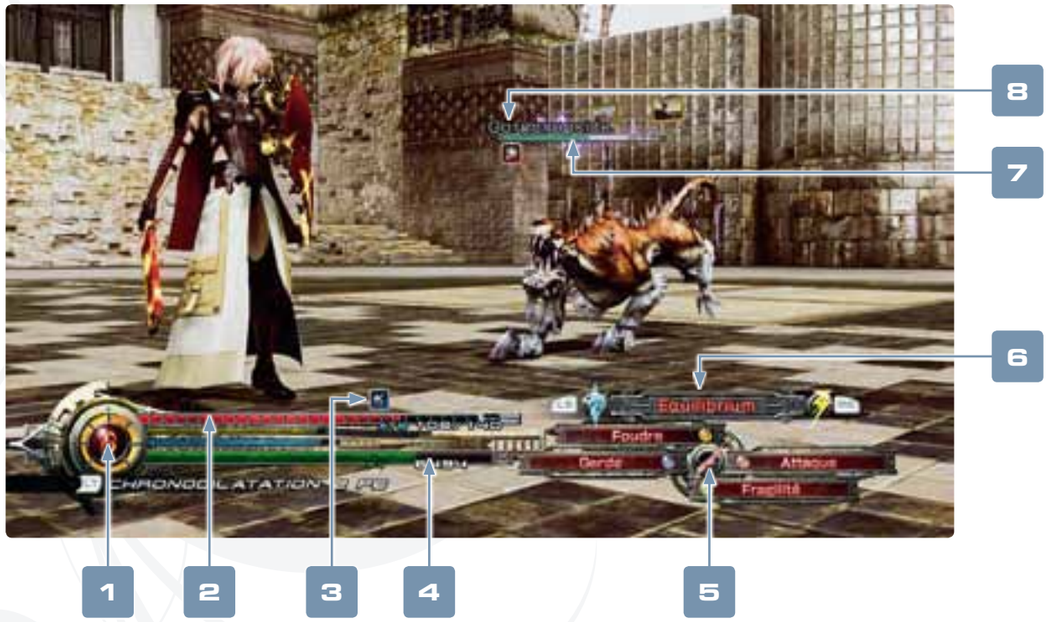
6 HORLOGE
L'horloge visible dans le coin supérieur droit de l'écran affiche l'heure actuelle dans le monde du jeu. La disponibilité des quêtes et de certains objets dépend bien souvent du moment de la journée. Le nombre de jours restants avant la fin du monde apparaît à gauche de l'horloge.

MODE D'EMPLOI
HISTORIQUE
PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
QUÊTES PRINCIPALES
QUÊTES SECONDAIRES
TABLEAU DES PRIÈRES
BESTIAIRE
INVENTAIRE
ANALYSES & TACTIQUES
CHEMINEMENT ULTIMA
SUPPLÉMENTS
INDEX
STRUCTURE DU JEU
LE FACTEUR TEMPS
TROIS EN UN
LA DIFFICULTÉ
AFFICHAGE À L'ÉCRAN
LES COMMANDES
L'EXPLORATION
PRÉPARATION AU COMBAT
MÉCANISMES DE COMBAT
AUTRES FONCTIONS
NOVA CHRYSALIA

© 2014 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

FACEBOOK.COM/PIGGYBACKINTERACTIVE

Mode combat



1 JAUGE DE PE
Indique le nombre de PE dont vous disposez pour utiliser vos pouvoirs (voir page 45).

2 JAUGES ATB
Vous possédez trois jauges ATB distinctes, chacune étant associée à un style donné. L'activation des compétences à l'aide des touches de face de la manette consomme des points ATB qui sont retirés de la jauge correspondante. Les jauges ATB se rechargent peu à peu au fil du temps, celles des deux styles de réserve se régénérant trois fois plus vite que la jauge active.

3 ICONES DE STATUT
Des icones symbolisent les modifications d'état dont bénéficie ou souffre Lightning. Référez-vous à la page 41 pour en savoir plus sur ce sujet.

4 JAUGE DE PV
Le niveau de santé actuel de Lightning. L'affichage clignote en rouge quand ses PV sont bas. La jauge de PV se régénère automatiquement en dehors des combats en mode Facile uniquement. Les différentes méthodes de soin sont présentées à la page 39.

5 COMPÉTENCES
Les compétences associées aux touches de face de la manette pour le style actif. Lorsque vous utilisez une compétence en appuyant sur la touche correspondante, son coût ATB est soustrait à la jauge ATB. Consultez à ce sujet la page 32.

6 STYLE
Le nom du style actuellement sélectionné (voir page 31). À chaque style sont associés un symbole (ou ou) et une couleur spécifiques. Vous pouvez instantanément changer de style en appuyant sur L1/LB ou R1/RB.

7 LIGNE DE CHOC
Lorsque vous frappez un ennemi avec des attaques auxquelles il est vulnérable, une onde de choc s'affiche sur sa jauge de PV. L'amplitude des oscillations augmente et la courbe devient rouge quand la cible est proche du seuil de choc. Un ennemi en état de choc s'avère en général beaucoup plus vulnérable qu'à l'accoutumée ; vous en saurez plus sur le concept des chocs en consultant la page 38.

8 INFORMATIONS SUR L'ENNEMI
Le nom de votre cible, sa jauge de PV et ses éventuelles modifications d'état s'affichent au-dessus d'elle. Lorsque vous êtes confronté à plusieurs adversaires en même temps, vous pouvez changer de cible en appuyant sur .

D'AUTRE PAGES VOUS ATTENDENT SUR LE SITE WWW.PIGGYBACK.COM

LES COMMANDES

Le tableau suivant propose un récapitulatif des principales commandes du jeu.

COMMANDES PAR DÉFAUT

PS3	XBOX 360	MODE EXPLORATION	MODE COMBAT
L	L	Se déplacer	Se déplacer
R	R	Contrôler la caméra	Contrôler la caméra
		Naviguer dans les menus	Changer de cible
⊗	A	Interagir/Ranger l'arme	Utiliser une compétence
○	B	Sauter	Utiliser une compétence
△	Y	Ouvrir le menu principal	Utiliser une compétence
□	X	Ouvrir la carte principale	Utiliser une compétence
R1	RB	Dégainer/Attaquer	Changer de style
R2	RT	Sprinter	Afficher les caractéristiques de la cible
L1	LB	-	Changer de style
L2	LT	Sprinter	Activer la Chronodilatation (voir page 45)
L3	L	Sprinter	-
R3	R	Recentrer la caméra	Changer l'angle de la caméra
START		Mettre le jeu en pause	Arrêter l'action et ouvrir le menu des objets de soin et des pouvoirs (passez d'une catégorie à l'autre en appuyant sur L1/R1 et LB/RB)
SELECT		Afficher/cacher le radar ; passer les cinématiques (sur l'écran de pause)	Retourner à l'écran titre depuis le menu de pause

L'EXPLORATION

Avec ses quatre grandes cartes comptant chacune une multitude de points d'intérêt (qu'il s'agisse de personnages à rencontrer, de trésors à récupérer ou de mécanismes à actionner), Lightning Returns accorde une place importante à l'exploration – le jeu ne manque d'ailleurs pas une occasion de récompenser votre curiosité.

Les déplacements

Servez-vous de L pour avancer, et de R pour contrôler la caméra. Vous utiliserez fréquemment les commandes suivantes lors de vos déplacements :

- Maintenez enfoncé R2/RT (ou, selon vos préférences, R1/LT ou L3/L) pour sprinter. Lorsque vous sprintez, la jauge bleue qui apparaît en bas de l'écran diminue peu à peu ; elle se recharge rapidement dès que vous relâchez la touche. Si vous laissez la jauge se vider entièrement, elle vire au rouge et se régénère plus lentement que la normale – vous êtes alors dans l'incapacité d'attaquer ou d'accélérer jusqu'à la fin du processus.

- Sautez par-dessus les obstacles sur votre route en appuyant sur ○/B (01) ; Lightning bondira plus loin si vous activez la commande en sprintant. Notez que vous ne subissez aucun dégât en cas de chute, quelle qu'en soit la hauteur.

- Lorsque vous rencontrez des ennemis, frappez-les en appuyant sur R1/RB pour engager le combat en position de force (voir page 30). Vous ne pouvez pas interagir avec certains éléments du décor ni parler à quiconque tant que Lightning brandit son arme – en cas de besoin, rengainez avec ⊗/A.

Carte et radar

Le radar fournit un plan sommaire des environs immédiats. Lorsque vous devez rejoindre un objectif éloigné, n'hésitez pas à planifier votre itinéraire en affichant le plan général de la région à l'aide de la touche □/X.

Vous pouvez déplacer le plan avec L et régler le niveau de grossissement avec R. Libre à vous de placer (puis de renommer) jusqu'à dix repères sur chaque carte en appuyant sur □/X ; cette fonction très utile vous permet de marquer l'emplacement de divers points d'intérêt, qu'il s'agisse par exemple d'un mécanisme inutilisable dans l'immédiat, ou d'un individu qui vous a confié une quête.

La sauvegarde

Lightning Returns sauvegarde automatiquement votre partie à des moments-clés de l'aventure. Un symbole s'affiche dans le coin supérieur gauche de l'écran à chaque sauvegarde automatique. Vous avez également la possibilité d'enregistrer manuellement votre progression via le menu de pause (et de créer jusqu'à 50 fichiers différents).

LÉGENDE DES CARTES

	Lightning		Objectif (repère)
	Traces de vos derniers pas		Auberge
	Allié		Restaurant
	Habitant de Nova Chrysalia		Tableau des prières
	Ennemi actif		Armurier
	Objectif de quête		Forge
	Lieu de votre dernier combat		Boutique d'apothicaire
	Objectif principal		Atelier
	Repère (plusieurs couleurs disponibles)		Gare de monorail

MODE D'EMPLOI
HISTORIQUE
PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
QUÊTES PRINCIPALES
QUÊTES SECONDAIRES
TABLEAU DES PRIÈRES
BESTIAIRE
INVENTAIRE
ANALYSES & TACTIQUES
CHEMINEMENT ULTIMA
SUPPLÉMENTS
INDEX
STRUCTURE DU JEU
LE FACTEUR TEMPS
TROIS EN UN
LA DIFFICULTÉ
AFFICHAGE À L'ÉCRAN
LES COMMANDES
L'EXPLORATION
PRÉPARATION AU COMBAT
MÉCANISMES DE COMBAT
AUTRES FONCTIONS
NOVA CHRYSALIA

© 2014 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

FACEBOOK.COM/PIGGYBACKINTERACTIVE

Les trésors

Les coffres de forme sphérique qui flottent dans les airs un peu partout dans le monde de Nova Chrysalia renferment de précieux trésors, tels que des pièces d'équipement ou des compétences (02). Ouvrez-les en appuyant sur ⊗/Ⓐ ; après un bref délai, leur contenu, dont la nature est précisée à l'écran, est transféré dans votre inventaire.

Vous aurez également l'occasion de ramasser des trésors qui reposent directement sur le terrain sous la forme de points brillants (utilisez ⊗/Ⓐ – 03) La plupart du temps, il s'agit de médailles destinées à la revente, mais vous récupérerez également par ce biais des objets de quête.

Les cartes du guide révèlent les emplacements de chacun des trésors du jeu. Si vous avez l'intention de terminer une première partie sans recourir à aucune aide, gardez en tête les quelques conseils suivants lorsque vous partez à la chasse aux trésors :

- Scrutez régulièrement l'environnement avec R lors de vos déplacements. Quand vous arrivez devant un embranchement, prenez la peine d'explorer un éventuel cul-de-sac : vous avez de fortes chances de découvrir un trésor au bout d'une impasse.
- Certains objets, comme les fleurs et les champignons des Terres sauvages, apparaissent directement sur le terrain sous leur véritable forme. Prenez le temps de les récupérer chaque fois que vous les rencontrez durant vos excursions.
- Certains coffres sont initialement verrouillés et ne peuvent être ouverts qu'en échange d'un nombre défini de PE ou après avoir débuté une quête spécifique. Si vous ne remplissez pas les conditions requises, marquez leur emplacement sur la carte à l'aide d'un repère, puis revenez sur place en temps voulu pour vous emparer de leur contenu.
- L'accès à certains trésors sur les Terres sauvages nécessite de chevaucher un chocobo en état de voler.

Les points d'interactivité

Au gré de vos pérégrinations, vous aurez l'occasion d'interagir avec les habitants de Nova Chrysalia ainsi qu'avec certains éléments du décor en appuyant sur ⊗/Ⓐ.

- Une bulle de dialogue (💬) surplombe vos interlocuteurs potentiels (04) ; approchez-vous d'eux et entamez la conversation en appuyant sur la touche appropriée dès que le cercle d'interaction apparaît à l'écran. Ces discussions sont susceptibles de vous donner des indications sur des objectifs de quête. Vous rencontrerez parfois des individus surplombés par des points d'interrogation uniquement : vous ne pourrez leur adresser la parole que plus tard dans l'aventure, généralement dans le cadre d'une mission spécifique.
- Certaines conversations vous donnent l'opportunité d'activer des quêtes secondaires ; vous avez tout intérêt à accepter sur-le-champ la requête de votre interlocuteur, même si vous n'avez pas l'intention d'y répondre dans l'immédiat. Les individus susceptibles de vous confier des quêtes secondaires sont surplombés par des étoiles (★) ; la difficulté ou la longueur de la tâche, ainsi que la récompense finale, sont proportionnelles au nombre d'étoiles (jusqu'à un maximum de trois).
- Le traditionnel cercle rotatif et le message « Examiner » s'affichent à l'écran quand vous arrivez à portée d'un objet avec lequel vous pouvez interagir. Tous les points d'intérêt ne sont pas liés à votre progression dans une quête principale ou secondaire ; certains éléments interactifs, tels que les panneaux indicateurs, remplissent un rôle purement informatif.
- Vous pouvez détruire certains éléments du décor à coups d'épée en appuyant sur R1/RB (05) ; vous êtes susceptible de découvrir des objets génériques tels que des médailles au milieu des débris. Les caisses servent parfois à bloquer un chemin de traverse ou à dissimuler un coffre dans une impasse.
- L'accès à certaines zones est régulé par des grilles et portails qui ne s'ouvrent qu'à des heures spécifiques – tenez compte de ce facteur lorsque vous êtes amené à visiter les lieux en question. Une fois que vous avez examiné ces passages pour la première fois, les horaires d'ouverture qui leur sont associés s'affichent en permanence sur la carte.
- La plupart des donjons comportent des portes verrouillées que vous ouvrirez en interagissant avec les interrupteurs correspondants.

02

04

03

05

D'AUTRE PAGES VOUS ATTENDENT SUR LE SITE WWW.PIGGYBACK.COM

Inventaire & Gils

Les pièces d'équipement, objets et trésors dont vous faites l'acquisition au cours de l'aventure sont automatiquement transférés dans les catégories correspondantes de votre inventaire :

- **Tenues, armes, boucliers, accessoires et compétences** affectent les caractéristiques de Lightning et entrent en jeu dans la composition des styles (voir à ce sujet la page 31).
- Les **ornements** sont des éléments purement décoratifs qui servent à modifier l'apparence de Lightning.
- Les **matériaux** permettent d'améliorer les compétences par le biais de l'« élévation », une fonction à laquelle vous aurez accès depuis les ateliers (🧪 – voir à ce sujet la section suivante).
- Rares ou uniques, les **objets clés** sont liés à votre progression dans les quêtes ; dans cette catégorie sont également rangées les notes que vous achetez aux informateurs (voir page 45).
- Les **objets spéciaux** peuvent être ramassés sur le terrain ou s'obtiennent en terrassant des monstres.

En dehors des médailles (des objets à forte valeur marchande marqués par l'icone « ◉ »), tout ce qui figure dans votre inventaire doit être précieusement conservé. Les pièces d'équipement obsolètes peuvent servir à configurer des styles de réserve ; les compétences dont vous détenez plusieurs exemplaires ont vocation à être fusionnées via la synthèse ; les matériaux vous permettront de faire monter de niveau les compétences ; la plupart des objets spéciaux entrent en jeu dans des quêtes annexes (vous aurez même la possibilité de réutiliser vos surplus éventuels dans le cadre d'une seconde partie).

Sachez de toute manière que vous ne feriez pas fortune en revendant aux commerçants les objets qui se trouvent dans votre inventaire. Voici quelles sont vos deux principales sources de revenus dans Lightning Returns :

★ Chaque quête réussie vous rapporte des gils (la monnaie ayant cours dans la série Final Fantasy) ; les quêtes les plus difficiles sont aussi les plus lucratives.

Vous recevez de l'argent à l'issue de chaque combat. La quantité de gils cédée par chaque type d'ennemi augmente à partir du jour 7, lorsque les monstres dans leur ensemble commencent à devenir plus puissants. Consultez le Bestiaire du guide pour plus d'informations.

Les magasins

Les magasins de Nova Chrysalia offrent différents types de biens ou services. Les armuriers et les forgerons proposent chacun leur propre sélection d'articles ; dans la mesure où leur éventail de produits s'élargit au fil des jours, veillez à leur rendre visite régulièrement.

LES MAGASINS

ICONE	MAGASIN	DESCRIPTION
	Boutique d'apothicaire	Ces marchands vendent des objets servant à soigner Lightning, à la ranimer après un KO, à lui octroyer des effets bénéfiques ou à guérir ses altérations d'état.
	Armurerie	Les armuriers et les tailleurs vendent des tenues, les pièces maîtresses des styles (voir page 31), ainsi que des ornements, des éléments décoratifs qui modifient l'apparence du personnage.
	Forge	Les forgerons vendent des armes et des boucliers, des pièces d'équipement qui jouent un rôle primordial dans l'amélioration des caractéristiques.
	Atelier	Les artisans vous donnent la possibilité d'améliorer les attributs des compétences via les processus de synthèse et d'élévation (disponible à partir du jour 6). Consultez la page 33 pour de plus amples détails.
	Restaurant	Les restaurateurs vendent de la nourriture qui soigne Lightning. Plus le plat est cher, plus le nombre de PV rendus est élevé.
	Auberge	Vous regagnez la totalité de vos PV quand vous vous reposez dans une auberge. Le temps étant précieux, il est préférable au début de l'aventure de se rendre dans des restaurants pour régénérer la barre de santé.
	Informateurs	Vendent des ouvrages qui dévoilent les caractéristiques des monstres (faiblesses élémentaires, facteurs de choc…) telles qu'elles s'affichent quand vous appuyez sur R2/RT en cours de combat.
	Marchands ambulants	Les marchands ambulants, qui opèrent parfois dans des endroits inattendus, vendent pour la plupart des objets de soin. Certains d'entre eux apparaissent aléatoirement dans des lieux spécifiques et proposent des pièces d'équipement de valeur.

Passer les cinématiques

Il est possible de passer les scènes cinématiques en appuyant successivement sur les touches START/▶ et SELECT/◀ ; n'hésitez pas à recourir à cette fonction pour gagner du temps lorsque vous vous apprêtez à affronter un boss pour la seconde fois après une première tentative infructueuse, ou quand vous recommencez une nouvelle partie.

MODE D'EMPLOI
HISTORIQUE
PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
QUÊTES PRINCIPALES
QUÊTES SECONDAIRES
TABLEAU DES PRIÈRES
BESTIAIRE
INVENTAIRE
ANALYSES & TACTIQUES
CHEMINEMENT ULTIMA
SUPPLÉMENTS
INDEX
STRUCTURE DU JEU
LE FACTEUR TEMPS
TROIS EN UN
LA DIFFICULTÉ
AFFICHAGE À L'ÉCRAN
LES COMMANDES
L'EXPLORATION
PRÉPARATION AU COMBAT
MÉCANISMES DE COMBAT
AUTRES FONCTIONS
NOVA CHRYSALIA

© 2014 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

FACEBOOK.COM/PIGGYBACKINTERACTIVE

PRÉPARATION AU COMBAT

Lightning Returns utilise un système de combat en temps réel qui combine le dynamisme des jeux d'action avec les possibilités tactiques des jeux de rôle traditionnels.

Vous ne disposez que d'un nombre d'options limité quand vous commencez la partie, mais votre marge de manœuvre augmente à mesure que vous faites l'acquisition de nouvelles compétences et pièces d'équipement. Les paragraphes suivants décrivent dans ses grandes lignes le système de combat ; ses fonctionnalités les plus évoluées sont étudiées sous toutes les coutures dans les chapitres Inventaire et Analyses & Tactiques.

Les rencontres avec les ennemis

Approchez-vous d'un monstre et donnez-lui un coup d'épée en appuyant sur R1 / RB afin d'engager le combat en position de force. De façon générale, les rencontres avec les ennemis donnent lieu à trois cas de figure possibles.

- Si vous frappez le monstre alors qu'il ne vous a pas encore vu (autrement dit, quand l'icone « » s'affiche au-dessus de lui), il commence le combat avec 25% de PV en moins.
- Si le monstre vous a identifié (il est alors surplombé par l'icone « ») mais que vous donnez le premier coup, sa jauge de PV est réduite de 10% au début du combat.
- Si le monstre vous attaque le premier, vous commencez le combat avec un nombre de PV réduit de 5% en mode Normal et Difficile.

Livrer bataille ne fait pas directement progresser les attributs de Lightning. Vous gagnez par contre des gils et un butin à l'issue des combats (sous la forme d'objets de quête et de compétences principalement). Chaque ennemi que vous terrassez vous rapporte également des PE, qui servent à activer les pouvoirs (voir page 45).

Les monstres sont classés en trois catégories : créatures du chaos, créatures sauvages et machines. Au sein de chacune de ces catégories, ils sont ensuite rangés selon leur taille (petite, moyenne ou grande). En règle générale, le degré de dangerosité d'un ennemi est proportionnel à sa carrure – plus il est petit, plus il sera facile à vaincre, et vice-versa.

Evitez de vous frotter aux monstres de grande taille durant les premiers jours de l'aventure, sans quoi vous risquez de souvent mordre la poussière. Le jeu ne fait pas dans la demi-mesure : les créatures les plus dangereuses de chaque région sont susceptibles d'apparaître devant vous dès que vous pénétrez sur leur territoire, et ce quel que soit votre niveau. Attendez d'avoir suffisamment développé votre maîtrise du combat et les caractéristiques de Lightning avant de vous confronter aux adversaires de forte stature. Jusque-là, n'ayez aucun scrupule à prendre la poudre d'escampette dès qu'un ennemi de ce type se présente devant vous – il disparaîtra une fois que vous vous serez suffisamment éloigné de lui.

Voici quelques astuces à retenir lorsque la fuite s'impose :

- Même les contrées les plus sauvages possèdent des espaces préservés du chaos, dont l'accès est interdit aux monstres (il s'agit en général de campements ou de villages) ; vous ferez disparaître un éventuel poursuivant en vous réfugiant dans un de ces abris.
- Quand elle accélère, Lightning peut aisément distancer la plupart des monstres ; les plus rapides d'entre eux sont susceptibles de rivaliser en terme de vitesse pure, mais peu parviendront à vous attraper si vous sprintez sur une longue distance.
- Comme Lightning, les ennemis sont capables de sprinter pendant quelques secondes avant de devoir marquer une pause ; un excellent moyen d'échapper à un monstre collant consiste donc à accélérer au moment précis où il freine l'allure pour reprendre son souffle. Dans la mesure où vos poursuivants ralentissent quand ils doivent contourner un obstacle, une autre méthode est de slalomer entre les éléments du décor.
- Dans les espaces confinés, vous pouvez échapper à un ennemi qui vous barre la route en le contournant (quitte à le frôler), voire en lui sautant par-dessus – le combat ne s'engagera pas si vous ne lui laissez pas le temps de vous frapper.

Notez que vous ne pouvez pas interagir avec les habitants de Nova Chrysalia tant que des ennemis rôdent dans les parages ; le cas échéant, débarrassez-vous des importuns ou faites-les disparaître en vous éloignant d'eux avant de revenir sur vos pas – la présence de civils est d'ailleurs susceptible de distraire les monstres, ce qui vous facilite la tâche si vous voulez prendre la fuite.

Les jauges ATB

Les jauges ATB représentent les réserves d'énergie dont dispose Lightning pour activer ses compétences sur le champ de bataille. Chacun des trois styles principaux est doté de sa propre jauge ATB.

Les trois jauges se remplissent peu à peu au fil du temps, celles associées aux styles inactifs se régénérant trois fois plus vite que la jauge du style sélectionné. Lorsque vous appuyez sur une des touches de face de la manette, l'action correspondante se déclenche et le coût ATB de la compétence est retiré de la jauge du style actuel.

L'une des clés de la victoire réside dans votre capacité à exploiter au mieux les réserves d'ATB, en jonglant entre les styles selon votre stratégie générale et le comportement de l'adversaire ; à vous de trouver le bon compromis entre offensive tous azimuts et temps morts occasionnels pour ne jamais vous retrouver avec les trois jauges vides en même temps.

D'AUTRE PAGES VOUS ATTENDENT SUR LE SITE WWW.PIGGYBACK.COM

Les styles

Un style consiste en l'association de différentes pièces d'équipement et de quatre compétences. Lightning est prête pour le combat à partir du moment où vous avez configuré ses trois styles principaux dans le menu.

Sur le champ de bataille, vous pouvez passer à la volée d'un style à un autre ( ) pour tirer parti des compétences qui leur sont associées ainsi que de vos réserves d'ATB.

LES STYLES

ICONE	ÉLÉMENT	ATTRIBUTS CLÉS	DISPONIBILITÉ	NOTES
	Tenue	• Multiples	Les tenues sont vendues dans les armureries, ou peuvent être reçues en récompense.	Il s'agit de la pièce centrale de chaque style. La tenue détermine le nombre maximal de points ATB pour le style concerné, ainsi que la quantité d'ATB disponible au début des combats. À chaque tenue sont associées par défaut une ou deux compétences, qu'il est impossible de retirer. La plupart des tenues sont par ailleurs dotées de compétences automatiques qui confèrent des augmentations d'attributs ou d'autres bonus. Les compétences (natives et automatiques) sont un critère décisif dans le choix des tenues, en particulier dans le cadre de la spécialisation du personnage (voir page 35).
	Arme	• Force ( ) • Magie ( )	Les armes sont vendues dans les forges, peuvent être relâchées par certains ennemis ou reçues en récompense.	L'arme augmente la Force et la Magie du style concerné, deux attributs qui définissent la quantité de dégâts infligée à chaque attaque (voir page 34). La plupart des armes sont également dotées de compétences automatiques qui confèrent des bonus spécifiques (voir page 32).
	Bouclier	• PV • Vitesse ATB ( ) • Garde ( )	Les boucliers sont vendus dans les forges et peuvent être reçus en récompense.	Le bouclier affecte notamment le nombre de PV du style concerné. D'un point de vue défensif, le paramètre le plus important est la Garde (voir page 34), qui détermine la capacité de Lightning à résister aux dégâts quand elle est en position défensive ; rendez-vous à la page 32 pour en savoir plus à ce sujet.
	Accessoire de tête	Divers	Les accessoires se trouvent dans des coffres ou peuvent être reçus en récompense.	Les accessoires de tête servent à augmenter les capacités offensives ou défensives du style concerné.
	Accessoire de bras	Divers		Les accessoires de bras peuvent notamment octroyer des effets bénéfiques, ou augmenter la résistance aux altérations d'état et aux dégâts élémentaires. Les effets de ces accessoires affectent les trois styles principaux.
	Compétences	Divers	Les compétences sont relâchées par les ennemis, ou se trouvent dans certains coffres.	Clé de voûte du système de combat, les compétences s'activent à l'aide des touches de face de la manette ; consultez la page 32 pour plus de détails.

Vous avez la possibilité de modifier l'apparence de Lightning en ajoutant des ornements à ses tenues sur l'écran de personnalisation des styles (01) ; purement décoratifs, ces objets sont vendus par les armuriers ou vous sont remis comme récompense à l'issue des quêtes. Vous pouvez par ailleurs changer la couleur des éléments de vos tenues en appuyant sur □/X, et modifier les noms des styles en les sélectionnant dans le coin supérieur gauche de l'écran.

Durant les combats, les changements de style s'effectuent instantanément, sans frais ni pénalité, lorsque vous appuyez sur L1 / LB ou R1 / RB. Chaque style possède sa propre jauge ATB, qui se régénère à une vitesse proportionnelle à la valeur de l'attribut Vitesse ATB (– voir page 34). Un style est d'autant plus efficace que sa Vitesse ATB est élevée, puisque ses compétences peuvent être activées plus fréquemment.

Sur l'écran principal du menu des Styles, utilisez □/X pour choisir parmi les trois styles principaux votre « style actuel » ( ) – autrement dit, celui que revêt Lightning sur le terrain, dans les cinématiques et au début de chaque combat.

En plus des styles principaux, vous avez également la possibilité de préparer jusqu'à six styles de réserve, ce qui vous permet de créer des

01

configurations répondant à des besoins très spécifiques. Vous n'avez pas accès aux styles de réserve durant les affrontements, mais vous pouvez facilement les échanger avec vos styles principaux à l'aide de la touche △/Y depuis l'écran principal du menu.

Votre réussite lors des combats dépend en grande partie de votre capacité à élaborer des styles complémentaires en attribuant à chacun un rôle bien défini – vous en saurez plus sur ce principe de spécialisation du personnage en vous référant à la page 35.

MODE D'EMPLOI
HISTORIQUE
PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
QUÊTES PRINCIPALES
QUÊTES SECONDAIRES
TABLEAU DES PRIÈRES
BESTIAIRE
INVENTAIRE
ANALYSES & TACTIQUES
CHEMINEMENT ULTIMA
SUPPLÉMENTS
INDEX
STRUCTURE DU JEU
LE FACTEUR TEMPS
TROIS EN UN
LA DIFFICULTÉ
AFFICHAGE À L'ÉCRAN
LES COMMANDES
L'EXPLORATION
PRÉPARATION AU COMBAT
MÉCANISMES DE COMBAT
AUTRES FONCTIONS
NOVA CHRYSALIA

© 2014 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

Les compétences

Les compétences se divisent en quatre catégories, chacune correspondant à un rôle qu'il est possible d'attribuer aux styles dans une démarche de spécialisation du personnage (voir à ce sujet la page 35). Vous trouverez une liste complète de toutes les compétences, avec l'examen de chacun de leurs paramètres dans le chapitre Inventaire.

LES COMPÉTENCES

ICONE	CATÉGORIE	DESCRIPTION	RÔLE ASSOCIÉ*
	Attaques physiques	Attaques qui infligent des dégâts proportionnels à la valeur de l'attribut Force. Certaines compétences physiques sont dotées de propriétés spéciales, telles que la faculté d'interrompre les actions de l'ennemi.	Attaquant physique : inflige d'importants dégâts physiques et peut rapidement mettre en état de choc.
	Attaques magiques	Attaques qui infligent des dégâts proportionnels à la valeur de l'attribut Magie. La plupart des sorts possèdent des propriétés élémentaires qui permettent d'exploiter les vulnérabilités des ennemis (voir page 40).	Attaquant magique : inflige des dégâts magiques susceptibles de mettre rapidement les ennemis en état de choc.
	Compétences défensives	Les compétences défensives servent à réduire, esquiver ou contrer les dégâts infligés par les attaques ennemies ; leur efficacité est proportionnelle à la valeur de l'attribut Garde. Certaines de ces compétences ont pour propriété de régénérer l'ATB ou les PV.	Défenseur : le « tank » de la formation, qui encaisse les attaques ennemies.
	Altérations d'état	Ces compétences affaiblissent les ennemis avec des malus, tout en leur infligeant des dégâts modérés. Rendez-vous à la page 42 pour en savoir plus sur les altérations d'état.	Saboteur : affaiblit les ennemis en leur infligeant des altérations d'état.

* Un même style peut remplir plusieurs rôles à la fois si nécessaire. Consultez la page 35 pour en savoir plus sur la spécialisation des styles.

Obtention des compétences : Les compétences figurent parmi les récompenses que vous êtes susceptible de recevoir à l'issue de chaque bataille, la nature de votre butin étant dévoilée sur la page du bilan de combat (notez qu'un cristal s'élève dans les airs au-dessus d'un monstre lorsque celui-ci relâche une compétence). Les tenues dont vous faites l'acquisition sont par ailleurs dotées de compétences « natives », qu'il est impossible de retirer (comme l'indique l'icone de cadenas devant leur nom –).

Utilisation des compétences : Une fois que vous avez associé les compétences de votre choix à vos styles principaux (voir la section précédente), vous pouvez les activer sur le champ de bataille en appuyant sur les touches de face de la manette. Il est possible d'utiliser plusieurs fois d'affilée une compétence offensive (la dernière attaque de l'enchaînement infligeant des dégâts accrus), en appuyant à autant de reprises et dans le bon tempo sur la touche correspondante, ou en maintenant enfoncée la touche en question. Cette seconde option est pertinente dans certaines situations (par exemple, lorsque vous adoptez une posture défensive pour parer plusieurs assauts successifs), mais elle vous prive de la possibilité de réaliser des actions précises (voir à ce sujet la page 39).

Choix des touches : Le choix des touches auxquelles vous associez les compétences est tout sauf anodin. Imaginons que deux de vos styles comptent des attaques de type Air (par exemple, Air² dans une configuration et Aéro-impact dans l'autre), dont vous vous servez face à un ennemi vulnérable à cet élément : si vous avez affecté les attaques à la même touche, il vous suffit de la maintenir enfoncée lorsque vous changez de style pour effectuer des transitions rapides, sans aucun temps mort. En suivant la même logique, vous pouvez décider d'assigner à une touche donnée certains types de compétence ; par exemple, les compétences défensives à la touche / ; les attaques de type feu à la touche / ; etc… De cette façon, vous saurez d'instinct sur quelle touche appuyer dans n'importe quelle situation, sans avoir besoin de vous référer au diagramme dans le coin inférieur droit de l'écran.

Amélioration des compétences : En vous rendant dans les ateliers d'artisan (), vous pouvez fusionner vos compétences en vue d'améliorer leurs paramètres. Plus tard dans l'aventure, vous aurez l'occasion d'augmenter encore leur efficacité en les faisant monter de niveau. Vous en saurez plus sur ces fonctionnalités en lisant la section consacrée à l'amélioration des compétences sur la page suivante.

Compétences rares : Certaines compétences, marquées par une étoile et dont le nom est affiché en jaune, sont dotées d'une compétence automatique qui leur confère des bonus d'attribut ou des propriétés spéciales.

Les compétences automatiques

Les compétences automatiques () peuvent être octroyées par des pièces d'équipement (tenue, arme, bouclier, accessoires) ou par des compétences ; comme leur nom l'indique, elles agissent automatiquement sans que vous n'ayez besoin de valider une quelconque commande. Certaines confèrent des bonus permanents d'attributs, de dégât ou de résistance ; d'autres sont dotées d'une propriété spéciale qui se manifeste dans des conditions spécifiques.

Les compétences automatiques sont un critère décisif pour le choix des pièces d'équipement et des compétences, en particulier si vous vous inscrivez dans une démarche de spécialisation des styles : à titre d'exemple, une compétence automatique augmentant l'attribut Magie de 15% permettra à un spécialiste des attaques magiques d'infliger 15% de dégâts supplémentaires à chaque assaut – un bonus qui fera la différence lors des combats. Dans le même ordre d'idée, une meilleure résistance aux dégâts ou aux altérations d'état améliorera l'efficacité d'un style défensif conçu pour résister aux assauts adverses.

Pour connaître les effets d'une compétence automatique, placez le curseur sur l'élément concerné et appuyez sur R2/RT, ou reportez-vous à l'entrée correspondante du tableau de la page 250.

L'amélioration des compétences

En vous rendant dans les ateliers (), vous pouvez améliorer vos compétences grâce à la « synthèse » – une opération qui consiste à fusionner deux exemplaires de niveau égal d'une même compétence, pour en créer une plus puissante.

Cette section présente les grands principes de l'amélioration des compétences ; vous trouverez une explication détaillée des fonctionnalités afférentes dans le chapitre Analyses & Tactiques.

- Les compétences de type physique () et magique () que vous fusionnez bénéficient d'une hausse d'au moins un échelon de leur paramètre Attaque (par exemple, le fait de passer de x1,00 à x1,05 correspond à un gain de puissance de 5%).
- Une fois qu'une compétence offensive a atteint son potentiel maximal, elle est marquée par l'icône (). À ce stade, vous ne pouvez plus améliorer son paramètre Attaque via la synthèse.
- Le Coût ATB (comme d'ailleurs les caractéristiques Capacité de choc et Durée de choc) n'est pas affecté par la synthèse. Si vous combinez deux compétences au Coût ATB différent, la compétence synthétisée conservera quoi qu'il arrive le meilleur des deux paramètres.
- Les compétences automatiques peuvent être transmises par le biais de la synthèse. Si les compétences fusionnées sont toutes deux dotées d'une compétence automatique, seule sera conservée à l'issue de la synthèse la compétence automatique de la première compétence sélectionnée.
- Il arrive parfois qu'une compétence synthétisée bénéficie d'un bonus supplémentaire, comme l'obtention d'une nouvelle compétence automatique.
- Les compétences défensives () et affaiblissantes () ne peuvent pas être améliorées (elles sont par défaut marquées par le symbole), mais il est possible de les synthétiser en vue d'effectuer des transferts de compétences automatiques.
- Vous pouvez faire monter de niveau une compétence qui a atteint son potentiel maximal par le biais de l'élévation, une fonction qui devient accessible à partir du Jour 6. Le gain d'un niveau entraîne une hausse de l'attribut de la compétence concernée, ainsi qu'une réduction de son coût ATB. Par conséquent, les compétences que vous avez « élevées » chez les artisans consomment moins d'ATB que celles de niveau équivalent obtenues comme butin à l'issue des combats.
- Ce double processus de synthèse (pour maximiser les caractéristiques) puis d'élévation (pour passer au niveau supérieur) peut être répété à plusieurs reprises ; notez qu'il n'est possible d'atteindre les niveaux les plus élevés que dans le cadre d'une seconde partie jouée en mode Difficile.

MODE D'EMPLOI
HISTORIQUE
PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
QUÊTES PRINCIPALES
QUÊTES SECONDAIRES
TABLEAU DES PRIÈRES
BESTIAIRE
INVENTAIRE
ANALYSES & TACTIQUES
CHEMINEMENT ULTIMA
SUPPLÉMENTS
INDEX
STRUCTURE DU JEU
LE FACTEUR TEMPS
TROIS EN UN
LA DIFFICULTÉ
AFFICHAGE À L'ÉCRAN
LES COMMANDES
L'EXPLORATION
PRÉPARATION AU COMBAT
MÉCANISMES DE COMBAT
AUTRES FONCTIONS
NOVA CHRYSALIA

© 2014 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

Les caractéristiques

Les caractéristiques principales de Lightning (ATB, PV, Force, Magie et Vitesse ATB) s'affichent dans le coin supérieur droit de l'écran dans le menu des styles. La valeur de base de la plupart de ces attributs augmente à mesure que vous accomplissez des quêtes ; leur valeur finale est déterminée pour chaque style par les pièces d'équipement et les compétences (y compris automatiques) que vous avez sélectionnées (voir page 31).

À partir du moment où vous avez décidé de spécialiser votre personnage (voir à ce sujet la page 35), vous devez veiller à maximiser les attributs les plus pertinents au regard du ou des rôles que vous avez attribués à chaque style.

LISTE DES CARACTÉRISTIQUES

ICONE	NOM	DESCRIPTION
	Force	Attribut principal. Détermine les dégâts infligés par les attaques physiques ( ). Une caractéristique essentielle pour les attaquants utilisant des compétences telles qu'Attaque, Coup puissant, Fauchage, etc…
	Magie	Attribut principal. Détermine les dégâts infligés par les attaques magiques. Une caractéristique essentielle pour les magiciens utilisant Ruine et les sorts élémentaires ( ), et pour les saboteurs qui infligent des altérations d'état ( ).
	Garde	Détermine le degré de résistance aux dégâts lorsque vous utilisez une compétence défensive ( ). Cet attribut essentiel pour les défenseurs dépend du bouclier équipé.
	PV	Attribut principal. Le nombre de PV maximal n'a d'importance que pour les défenseurs.
	Vitesse ATB	Attribut principal. Détermine la vitesse à laquelle se recharge la jauge ATB. À titre d'exemple, la jauge d'un style doté de 125 points dans ce domaine se remplit 25% plus vite que la normale (par rapport à une valeur de base de 100).
	ATB	Attribut principal. La quantité maximale d'ATB détermine le nombre de compétences que vous pouvez utiliser à la suite avant de vider la jauge ATB.
	ATB initiale	Indique la quantité d'ATB disponible au début de chaque combat. La valeur de cet attribut est essentiellement déterminée par la tenue.
	Résistance physique	La réduction appliquée aux dégâts physiques que vous subissez. Cet attribut ne présente de réel intérêt que pour les défenseurs.
	Résistance magique	La réduction appliquée aux dégâts magiques que vous subissez. Cet attribut intéresse surtout les défenseurs.
	Capacité de choc	Paramètre de compétence. Détermine la capacité de l'action à augmenter l'amplitude de l'onde de choc (de A à E par ordre d'efficacité décroissante – voir page 38).
	Durée de choc	Paramètre de compétence. Détermine la capacité de l'action à maintenir l'amplitude de l'onde de choc (de A à E par ordre d'efficacité décroissante – voir page 38).
	Coût ATB	Paramètre de compétence. Indique le nombre de points ATB consommés à chaque utilisation de la compétence.

Progression du personnage

Les caractéristiques de Lightning s'améliorent à mesure que vous progressez dans l'aventure. Chaque fois que vous réussissez une quête principale, mais également une quête secondaire ou une mission du tableau des prières, vous recevez des points d'attribut supplémentaires – plus la tâche est longue et difficile, meilleure est la récompense. Le jeu vous incite donc directement à mener à bien autant d'activités optionnelles que possible.

En dehors de ces bonus d'attributs, trois autres facteurs contribuent à faire progresser votre personnage – et donc à améliorer votre efficacité lors des combats.

- **Renouveler l'équipement :** Les marchands étoffent leur gamme de produits au fil des jours. Rendez régulièrement visite aux armuriers et aux forgerons pour vous procurer des pièces d'équipement dotées de meilleurs paramètres.

Notez que certains ennemis portent des armes de choix qu'ils sont susceptibles d'abandonner à l'issue de la bataille.

- **Qualité des butins :** À partir du jour 7, les monstres deviennent de plus en plus puissants, en même temps qu'ils abandonnent des butins de meilleure qualité. Les compétences qu'ils détiennent n'échappent pas à la règle : à ce stade de l'aventure, ils relâcheront des compétences de niveau supérieur.
- **Amélioration des compétences :** Une fois que vous avez accumulé un nombre important de compétences par le biais des combats, vous pouvez les améliorer grâce à la synthèse en vous rendant dans les ateliers ( ) ; à compter du jour 6, vous aurez également la possibilité de faire monter de niveau les compétences qui ont atteint leur plein potentiel ( ).

D'AUTRE PAGES VOUS ATTENDENT SUR LE SITE WWW.PIGGYBACK.COM

Spécialisation du personnage

L'approche consistant à créer des styles polyvalents (chacun comprenant par exemple une attaque physique, un sort élémentaire, une compétence de garde et une attaque de zone) reste pertinente dans les premières heures de jeu, lorsque vous n'avez pas encore accès aux altérations d'état. Vous avez toutefois intérêt à changer votre fusil d'épaule quand vous progressez plus avant dans l'aventure, sous peine de vous heurter à des difficultés quasi-insurmontables…

L'une des clés du succès dans Lightning Returns réside dans la spécialisation de votre personnage, via l'attribution d'un rôle spécifique à chacun des styles ; l'efficacité de ces rôles reposant sur des attributs complètement différents, la démarche implique de maximiser pour chaque style certaines caractéristiques au détriment des autres.

Cette section explique dans les grandes lignes les principes de la spécialisation ; vous trouverez une étude beaucoup plus poussée de ce concept dans le chapitre Analyses & Tactiques.

LA SPÉCIALISATION

COMPÉTENCES	RÔLE	DESCRIPTION	ATTRIBUTS CLÉS
	Attaquant physique	Inflige d'importants dégâts physiques, en particulier lorsque la cible est en état de choc. Participe également à la mise en état de choc des ennemis.	Force Vitesse ATB
	Attaquant magique	Inflige d'importants dégâts magiques, et contribue à mettre les ennemis en état de choc en exploitant leurs faiblesses avec les sorts élémentaires.	Magie Vitesse ATB
	Défenseur	Un spécialiste de la défense, capable d'absorber, d'éviter ou de contrer tout ou partie des dégâts adverses.	Garde PV
	Saboteur	Un spécialiste de l'utilisation d'altérations d'état, qui affaiblit considérablement les ennemis pour abréger la durée des combats.	Certaines compétences automatiques Magie

Dans la mesure où il existe quatre types de rôle, et que le nombre de styles utilisables en combat est limité à trois, il vous faudra attribuer deux rôles à au moins un de vos styles.

Les paragraphes suivants donnent un exemple d'application du principe de spécialisation : cette configuration efficace fera ses preuves tout au long de l'aventure, même contre les ennemis les plus puissants. Naturellement, ne vous sentez pas obligé de suivre ce modèle à la lettre : il s'agit simplement d'une possibilité parmi d'autres, et rien ne vous empêche de l'adapter selon vos besoins, voire de mener vos propres expérimentations.

Style 1 : Saboteur ( ). Ce rôle essentiel a pour tâche d'affaiblir durablement les ennemis en les frappant avec des altérations d'état. Ne sous-estimez pas son importance : le fait d'infliger des malus aux adversaires (surtout les plus coriaces) est essentiel. Parmi les nombreuses compétences d'affaiblissement disponibles (voir page 42), Fragilité, Défaillance, Vulnérabilité et Lenteur donnent d'excellents résultats dans la plupart des situations. Vous pouvez décider de n'en sélectionner que trois pour leur associer une compétence défensive – ce style remplissant dès lors le rôle de défenseur également ( ).

Style 2 : Attaquant magique ( ). Ce rôle requiert une Magie très élevée (les attributs Force et PV ayant peu d'importance). Pour une efficacité maximale, vous devez faire en sorte d'avoir accès aux quatre types de sorts élémentaires : jetez naturellement votre dévolu sur une tenue orientée vers la magie, et associez à sa compétence native vos meilleurs sorts des trois autres éléments.

Style 3 : Attaquant physique ( ). Ce rôle exige une Force très élevée (l'attribut Magie n'ayant pas d'importance), et au moins deux compétences physiques, une permettant d'infliger de lourds dégâts à une cible unique, et la seconde touchant plusieurs ennemis à la fois. Une attaque physique élémentaire peut faire la différence lorsque vous êtes confronté à des créatures vulnérables à l'élément en question. Le dernier emplacement peut être réservé à une attaque spéciale ou à une compétence défensive (le style remplissant alors le rôle de défenseur –).

Avec ce type de configuration, le rôle défensif est dévolu soit à l'attaquant physique, soit au saboteur. Quelle que soit l'option que vous choisissez, assurez-vous que le style concerné dispose d'une importante quantité de PV, d'un attribut Garde élevé, d'une compétence défensive de premier ordre et si possible d'au moins une compétence automatique orientée vers la défense (qui octroie par exemple une meilleure résistance aux dégâts).

MODE D'EMPLOI
HISTORIQUE
PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
QUÊTES PRINCIPALES
QUÊTES SECONDAIRES
TABLEAU DES PRIÈRES
BESTIAIRE
INVENTAIRE
ANALYSES & TACTIQUES
CHEMINEMENT ULTIMA
SUPPLÉMENTS
INDEX
STRUCTURE DU JEU
LE FACTEUR TEMPS
TROIS EN UN
LA DIFFICULTÉ
AFFICHAGE À L'ÉCRAN
LES COMMANDES
L'EXPLORATION
PRÉPARATION AU COMBAT
MÉCANISMES DE COMBAT
AUTRES FONCTIONS
NOVA CHRYSALIA

© 2014 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

FACEBOOK.COM/PIGGYBACKINTERACTIVE

LES MÉCANISMES DE COMBAT

Le champ de bataille

Une fois que vous avez engagé le combat avec un ennemi rencontré sur le terrain, vous êtes automatiquement transféré sur le champ de bataille. Vous affrontez vos adversaires dans une arène circulaire dans laquelle vous êtes libre de vous mouvoir, quoique très lentement, en utilisant L.

Voici quelques exemples d'application de cette fonctionnalité :

- Si vous faites face à un ennemi dont les attaques ont une portée très limitée, vous pouvez vous éloigner de lui pour l'empêcher de vous frapper tandis que vos jauges ATB se régénèrent. La tactique inverse (rester délibérément près de votre cible) portera ses fruits contre un adversaire doté d'attaques à distance beaucoup plus dangereuses que ses assauts rapprochés.

- Certains ennemis sont plus faciles à mettre en état de choc lorsque vous les frappez par derrière ; d'autres possèdent des membres ou appendices qu'il est possible de détruire ou couper (01). Un ennemi que vous avez amputé en visant spécialement son point faible est considérablement amoindri : en général, il entre aussitôt en état de choc et se retrouve dans l'incapacité de recourir à ses plus puissantes attaques.

Dans toutes les autres situations, mieux vaut tirer parti des compétences et des réserves d'ATB en lançant une offensive directe et immédiate, plutôt que de perdre un temps précieux à se promener sur le champ de bataille. Notez que la compétence Esquive permet à Lightning de se déplacer plus rapidement en effectuant une roulade dans la direction voulue (02).

Vous pouvez contrôler la caméra avec R lors des combats, et changer l'angle de vue en appuyant sur R3/↑R (03 & 04) – la vue plongeante avec la caméra en hauteur peut se révéler utile lorsque vous affrontez plusieurs adversaires à la fois ou un monstre de grande taille.

D'AUTRE PAGES VOUS ATTENDENT SUR LE SITE WWW.PIGGYBACK.COM

Déroulement du combat

Dans le feu de l'action, Lightning semble parfois danser sur le champ de bataille, ses changements de style battant la mesure d'une mélodie secrète, dont les notes seraient égrenées par l'activation des compétences. Vos adversaires font partie intégrante de la chorégraphie des combats : vous devez choisir vos attaques en fonction de leurs vulnérabilités éventuelles, et leur comportement dicte dans une certaine mesure le tempo de la rencontre.

En règle générale, vous n'avez pas à vous soucier de déplacer votre personnage sur le champ de bataille : Lightning agit au rythme de vos pressions sur les touches de face de la manette (pour l'activation des compétences), et sur L1/R1 ou LB/RB (pour les changements de style).

Voici un exemple typique de déroulement de combat (chaque transition correspondant à un changement de style) :

A. Vous ouvrez les hostilités en affaiblissant votre adversaire avec des altérations d'état (voir page 42).

B. Vous attaquez votre cible de façon à rapidement faire augmenter l'amplitude de son onde de choc (par exemple en utilisant des sorts élémentaires qui exploitent ses faiblesses – voir page 43).

C. Une fois que vous avez mis votre adversaire en état de choc, vous le rouez de coups avec vos attaques les plus puissantes pour faire fondre sa barre de vie.

D. Vous adoptez une posture défensive chaque fois que votre ennemi s'apprête à lancer un assaut, puis vous repartez à l'attaque après votre parade.

E. Vous répétez la procédure jusqu'à ce que l'adversaire tombe sous vos coups, en faisant d'éventuels ajustements selon les besoins (utilisation d'une potion de soin, lancement d'une nouvelle altération d'état…).

À partir du moment où vous connaissez par cœur la disposition des compétences pour vos trois styles, vous pouvez concentrer toute votre attention sur votre cible. Déclenchez vos attaques les unes après les autres, sans vous précipiter, en marquant une pause dans votre offensive dès que vous devez parer un assaut adverse. Notez que le nom des actions de l'ennemi s'affiche en général au-dessus de lui au moment où il les utilise ; si tel n'est pas le cas, un changement de posture trahit bien souvent ses intentions belliqueuses.

Une fois que vous maîtrisez les systèmes de jeu, les combats donnent lieu à de véritables chorégraphies, dont les mouvements sont essentiellement dictés par l'ennemi qui vous fait face et par son comportement.

Choix des cibles

Lorsque vous êtes confronté à plusieurs adversaires à la fois, vous avez la possibilité de changer de cible en appuyant sur ⟲. Cette fonctionnalité a plusieurs applications :

- Vous avez parfois intérêt à éliminer un ennemi spécifique en priorité : soit parce qu'il s'agit d'un adversaire puissant entouré par des sbires inoffensifs, ou au contraire d'une cible fragile mais qui a la fâcheuse tendance de soigner ses compagnons.

- Vous maximiserez l'efficacité des sorts ou attaques de zone en visant une cible centrale, entourée par plusieurs autres adversaires (05).

Notez que les ennemis situés en dehors de votre champ de vision sont susceptibles de préparer et de lancer des assauts que vous serez dans l'incapacité d'anticiper. Par conséquent, la meilleure stratégie lorsque vous êtes opposé à plusieurs ennemis à la fois est de réduire leur nombre au plus vite, en vous attaquant aux plus vulnérables d'entre eux en priorité.

MODE D'EMPLOI
HISTORIQUE
PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
QUÊTES PRINCIPALES
QUÊTES SECONDAIRES
TABLEAU DES PRIÈRES
BESTIAIRE
INVENTAIRE
ANALYSES & TACTIQUES
CHEMINEMENT ULTIMA
SUPPLÉMENTS
INDEX
STRUCTURE DU JEU
LE FACTEUR TEMPS
TROIS EN UN
LA DIFFICULTÉ
AFFICHAGE À L'ÉCRAN
LES COMMANDES
L'EXPLORATION
PRÉPARATION AU COMBAT
MÉCANISMES DE COMBAT
AUTRES FONCTIONS
NOVA CHRYSALIA

© 2014 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

FACEBOOK.COM/PIGGYBACKINTERACTIVE

L'état de choc

En exploitant les vulnérabilités de vos ennemis, vous pouvez briser leur défense et les mettre en état de choc – ils se retrouvent alors considérablement affaiblis. Cette fonctionnalité essentielle du système de combat constitue l'une des clés de la victoire, en particulier lorsque vous affrontez des monstres de grande taille ou des boss.

Quand vous attaquez un ennemi, une onde apparaît sur sa jauge de PV. Les assauts qui tirent profit de ses faiblesses (par exemple, des sorts ou des attaques associées au Feu s'il est vulnérable à cet élément) font rapidement augmenter l'amplitude de l'onde (voir page 40). À mesure que votre cible se rapproche du seuil de choc, l'onde grandit et passe successivement du bleu au rouge (06).

Les compétences peuvent contribuer de deux façons distinctes à atteindre le seuil de choc :

- Certaines compétences sont dotées d'une excellente **capacité de choc** (), ce qui signifie que leur utilisation entraîne une hausse importante de l'amplitude de l'onde, et vous rapproche ce faisant du seuil de choc.

- D'autres compétences ont pour effet de préserver l'amplitude de l'onde, autrement dit de l'empêcher de décliner entre deux assauts – cette propriété est évaluée par la **capacité de préservation** (), appelée de manière un peu ambiguë « durée de choc » dans le jeu.

En règle générale, un ennemi qui entre en état de choc réagit physiquement à cet évènement (le mot « Choc » s'affiche également au-dessus de lui) ; par exemple, il est susceptible de s'effondrer ou de tomber à genoux. Notez également que l'attaque à l'origine du choc bénéficie d'un multiplicateur de dégâts. La victime reprenant ses esprits au bout de quelques instants, vous devez vous efforcer de profiter au mieux de sa vulnérabilité momentanée.

06

Un ennemi en état de choc encaisse généralement des dégâts supérieurs à la normale, et peut en outre souffrir de malus spécifiques (représentés par des icones de forme hexagonale). Pour maximiser les dégâts causés à une cible en état de choc, vous avez la possibilité de recourir à la Chronodilatation, un pouvoir qui ralentit le temps en votre faveur (voir page 45).

Certains ennemis possèdent plusieurs niveaux de choc : en redoublant d'ardeur alors que vous avez déjà brisé leurs défenses, vous pouvez réussir à provoquer un nouveau choc aux effets ravageurs. La victime réagit souvent de manière distincte à ces chocs successifs : elle peut par exemple d'abord tomber à genoux, avant de s'écrouler dans un second temps.

Notez enfin qu'il est possible de mettre instantanément en état de choc certains ennemis en parant un de leurs assauts au tout dernier moment, ou en les frappant juste avant ou après une de leurs attaques. La réalisation de telles « actions précises » (voir la page suivante) permet de réduire de façon notable la durée et la difficulté des combats.

D'AUTRE PAGES VOUS ATTENDENT SUR LE SITE WWW.PIGGYBACK.COM

Les actions précises

Vous pouvez améliorer l'efficacité de certaines compétences en les activant au parfait moment, ce qui implique d'avoir un certain sens du tempo. Ces actions sont dites « précises ».

- Les compétences offensives enchaînées dans le cadre d'un combo infligent plus de dégâts si vous lancez chaque nouvelle attaque juste au moment où la précédente touche sa cible (pour les attaques physiques) ou au moment où le sort précédent est lancé (pour les attaques magiques). La réalisation de ces actions précises requiert d'appuyer à plusieurs reprises et dans le bon rythme sur la touche concernée – impossible par conséquent de les exécuter en maintenant enfoncée la touche en question.

- Les compétences défensives sont beaucoup plus efficaces si vous les activez juste avant d'être touché par les attaques adverses. De telles gardes parfaites réduisent voire annulent les dégâts subis par Lightning, et peuvent également provoquer un choc instantané face à certains types d'ennemis.

- Vos adversaires sont par ailleurs susceptibles d'entrer instantanément en état de choc si vous les frappez juste avant ou après une de leurs attaques spéciales.

Chaque fois que vous effectuez une « action précise », Lightning est entourée par une barrière lumineuse (07). Les actions précises peuvent améliorer votre efficacité au combat, mais la maîtrise de ce système nécessite de bons réflexes et de l'entraînement.

07

Le soin et la défense

Les objets curatifs et les PE étant des ressources rares et limitées, vous vous demandez peut-être comment soigner Lightning sans puiser sans cesse dans vos réserves (sauf si vous jouez en mode Facile, dans lequel votre jauge de santé se recharge automatiquement en dehors des combats). Vous serez soulagé de voir que le nombre maximal de PE et d'emplacements réservés aux objets de soin augmente régulièrement au fil des jours.

Voici une présentation des différentes méthodes mises à votre disposition pour vous soigner durant les premières heures de jeu :

Objets de soin : Vous avez la possibilité de consommer ces objets en cours de combat (appuyez sur START/▶ pour afficher l'écran de sélection) et sur le terrain (via le menu principal). Il existe différents types de potions, certaines servant également à octroyer des effets bénéfiques ou à effacer des malus – une liste complète vous attend dans le chapitre Inventaire. Vous pouvez vous réapprovisionner en potions dans les boutiques d'apothicaire ou auprès de Hope à chacune de vos visites sur l'Arche.

Pouvoirs : La compétence spéciale Rétablissement, disponible dès le début de l'aventure, régénère entièrement votre jauge de santé en échange de 2 PE. Vous pouvez l'utiliser durant les combats (START/▶, puis R1/RB pour changer d'écran) et sur le terrain (via le menu principal). Vous en saurez plus sur ce sujet à la page 45.

Restaurants : Vous avez l'occasion de régénérer votre jauge de santé en achetant de la nourriture chez un restaurateur, la quantité de PV restaurée augmentant avec le prix de l'article ; chacune des quatre régions du jeu abrite au moins un restaurant.

Auberges : Vous regagnez l'intégralité de vos PV lorsque vous vous reposez dans une auberge. De façon générale, ne fréquentez ces établissements que si vous avez besoin d'accélérer le temps en vue de remplir un objectif particulier ; si vous cherchez simplement à vous soigner, faites appel de préférence aux services d'un restaurateur.

Garde vitale : Vous obtiendrez cette compétence au cours de votre premier séjour à Yusnaan, à l'issue d'un combat contre un flan-vigie. Elle a pour effet de régénérer la santé de Lightning lorsque vous adoptez une posture défensive, ce qui vous permet d'économiser vos objets de soin ou vos PE. D'autres compétences possèdent des propriétés similaires, mais vous n'y aurez accès que plus tard dans l'aventure.

Regain : L'effet bénéfique Regain restaure peu à peu vos PV lors des combats. Il peut être octroyé par certaines potions de soin et par des pièces d'équipement (mais pas par des compétences).

Alliés : Durant votre séjour dans les Terres sauvages, vous serez secondé par un allié susceptible de vous soigner de son propre chef lors des combats.

En matière de gestion des PV, mieux vaut prévenir que guérir en limitant au maximum les dégâts que vous encaissez. La préservation de la santé de Lightning repose ainsi sur une utilisation efficace des compétences de garde. Pour mettre toutes les chances de votre côté, assignez-les à la même touche quoi qu'il arrive (par exemple, □/✕), et prenez l'habitude d'appuyer sur la touche en question dès qu'un ennemi lance un assaut, en même temps que vous sélectionnez le style approprié.

Avec un peu d'entraînement, vous passerez de manière quasi instinctive de l'attaque à la défense. Lors des combats relativement faciles, l'utilisation de la compétence Garde vitale permet de se soigner tout en réduisant les dégâts subis – vous pouvez même l'activer dans le seul but de régénérer vos PV au moindre temps mort. Lorsque vous faites face à des adversaires plus redoutables, la prudence conseille toutefois d'employer des compétences défensives dotées d'une plus grande résistance aux dégâts, telles que la Garde lourde.

MODE D'EMPLOI
HISTORIQUE
PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
QUÊTES PRINCIPALES
QUÊTES SECONDAIRES
TABLEAU DES PRIÈRES
BESTIAIRE
INVENTAIRE
ANALYSES & TACTIQUES
CHEMINEMENT ULTIMA
SUPPLÉMENTS
INDEX
STRUCTURE DU JEU
LE FACTEUR TEMPS
TROIS EN UN
LA DIFFICULTÉ
AFFICHAGE À L'ÉCRAN
LES COMMANDES
L'EXPLORATION
PRÉPARATION AU COMBAT
MÉCANISMES DE COMBAT
AUTRES FONCTIONS
NOVA CHRYSALIA

© 2014 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

FACEBOOK.COM/PIGGYBACKINTERACTIVE

MODE D'EMPLOI
HISTORIQUE
PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
QUÊTES PRINCIPALES
QUÊTES SECONDAIRES
TABLEAU DES PRIÈRES
BESTIAIRE
INVENTAIRE
ANALYSES & TACTIQUES
CHEMINEMENT ULTIMA
SUPPLÉMENTS
INDEX
STRUCTURE DU JEU
LE FACTEUR TEMPS
TROIS EN UN
LA DIFFICULTÉ
AFFICHAGE À L'ÉCRAN
LES COMMANDES
L'EXPLORATION
PRÉPARATION AU COMBAT
MÉCANISMES DE COMBAT
AUTRES FONCTIONS
NOVA CHRYSALIA

KO, Game Over, Nouvelle partie +

Dans Lightning Returns, mordre la poussière lors d'un combat n'est pas synonyme de *game over*. Lorsque vous êtes mis KO parce que votre jauge de PV s'est entièrement vidée, le menu de pause s'ouvre automatiquement et vous devez sélectionner soit un objet de secours tel que la Queue de phénix, soit le pouvoir de Résurrection.

Si vous avez épuisé tous les recours possibles, vous êtes contraint de jeter l'éponge avec le pouvoir **Retraite** (qui coûte 0 PE). Lorsque vous battez en retraite, vous retournez à l'état dans lequel vous étiez avant le combat – en d'autres termes, toutes les ressources utilisées en vain lors de l'affrontement (PE, PV ou objets de soin) vous sont restituées. En contrepartie, cette opération fait avancer d'une heure l'horloge du jeu (sauf en mode Facile).

Vous devez donc tâcher de ne pas recourir trop fréquemment à ce pouvoir, sans quoi vous risquez de manquer de temps pour remplir vos objectifs. Si vous échouez à accomplir les cinq quêtes principales avant le Jour 13, date annoncée de la fin du monde, votre partie se terminera par un **Game Over**.

Le cas échéant, vous avez l'opportunité de démarrer une **Nouvelle partie +** dans laquelle vous conservez les attributs de votre dernier fichier de sauvegarde, ainsi que l'essentiel de votre équipement – ce qui vous facilitera considérablement la tâche lors de votre deuxième essai.

Les types de dégâts

Chacune des attaques exécutées lors des combats inflige des dégâts de type physique ou magique, dont la quantité est déterminée par les attributs Force et Magie respectivement.

Qu'elle soit physique ou magique, une attaque peut être non-élémentaire ou associée à un élément parmi quatre possibles (Feu, Glace, Foudre et Air).

LES TYPES D'ATTAQUES

ICONE	SIGNIFICATION	ICONE	SIGNIFICATION
	Physique		Glace
	Magique		Foudre
	Feu		Air

Les dégâts infligés par chacun de ces types d'assauts dépendent des affinités correspondantes de l'ennemi ; il existe au total six sortes d'affinités possibles.

AFFINITÉS AUX DÉGÂTS

AFFINITÉ	MODIFICATEUR DE DÉGÂTS
Vulnérabilité	La cible encaisse des dégâts supérieurs à la normale.
Normale	La cible encaisse des dégâts standard.
Résistance	La cible encaisse des dégâts inférieurs à la normale.
Quasi-immunité	La cible encaisse des dégâts minimes.
Immunité	La cible n'encaisse pas de dégâts.
Absorption	L'ennemi regagne des PV au lieu de subir des dégâts.

Configurez vos styles de façon à exploiter les faiblesses des monstres une fois que vous les avez identifiées. Par exemple, si une créature est vulnérable à l'élément Feu, mais résiste à la magie, vous obtiendrez d'excellents résultats en utilisant des compétences physiques telles que Pyro-impact ou Pyro-explosion. Si vous persistez à lancer des assauts (aussi puissants soient-ils) auxquels résistent vos cibles, vous allongerez inutilement la durée de combats.

Il existe plusieurs moyens pour renforcer l'efficacité des attaques exploitant les faiblesses adverses.

- Les objets de soin peuvent octroyer des effets bénéfiques qui augmentent certains types de dégâts (physiques avec Bravoure, magiques avec Foi) ou ajoutent des propriétés élémentaires aux assauts (comme les potions de type Endo-*élément*).
- Vous pouvez vous équiper d'accessoires qui produisent des effets similaires.
- Certaines pièces d'équipement sont dotées de compétences automatiques qui améliorent un type spécifique de dégât.
- Vous avez la possibilité d'infliger l'altération d'état Vulnérabilité, qui a pour effet de descendre d'un niveau les affinités élémentaires de la cible (par exemple, de « Normale » à « Vulnérabilité »).

Vous disposez de plusieurs méthodes pour augmenter votre résistance aux différents types d'attaques lancées par vos adversaires :

- Des pièces d'équipement, et notamment les accessoires, ont pour effet d'améliorer votre résistance à des types de dégâts en particulier.
- Certaines compétences, comme Garde prisme, deviennent plus efficaces lorsque vous parez des types d'attaques spécifiques.
- Divers effets bénéfiques peuvent augmenter votre résistance à un type de dégâts donné – vois le tableau de la page suivante.

Les effets bénéfiques

Les effets bénéfiques améliorent les performances défensives ou offensives des combattants, qu'il s'agisse de Lightning (08) ou des ennemis (09). Ils jouent un rôle important dans le déroulement des combats les plus difficiles.

Les effets bénéfiques peuvent être octroyés par des objets de soin et le port d'accessoires, mais pas par les compétences. Chacun de ces bonus remplit une fonction spécifique, comme le montre le tableau suivant.

LES EFFETS BÉNÉFIQUES

ICONE	NOM	DESCRIPTION
	Bravoure	Augmente la Force de la cible, et donc les dégâts infligés par les attaques physiques.
	Foi	Augmente la Magie de la cible, et donc les dégâts infligés par les attaques magiques.
	Bouclier	Augmente la résistance de la cible aux attaques physiques.
	Barrière	Augmente la résistance de la cible aux attaques magiques.
	Célérité	Augmente la vitesse de remplissage de la jauge ATB.
	Volonté	Augmente la résistance aux interruptions causées par les assauts adverses.
	Regain	Restaure peu à peu les PV au fil du temps.
	Voile	Augmente la résistance de la cible aux altérations d'état.
	Endo-Feu	Augmente la puissance des attaques de type Feu, et associe cet élément aux attaques neutres.
	Endo-Glace	Augmente la puissance des attaques de type Glace, et associe cet élément aux attaques neutres.
	Endo-Foudre	Augmente la puissance des attaques de type Foudre, et associe cet élément aux attaques neutres.
	Endo-Air	Augmente la puissance des attaques de type Air, et associe cet élément aux attaques neutres.
	Auréole	Permet de se relever automatiquement après un KO.

D'AUTRE PAGES VOUS ATTENDENT SUR LE SITE WWW.PIGGYBACK.COM
© 2014 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED
FACEBOOK.COM/PIGGYBACKINTERACTIVE

Les altérations d'état

Les altérations affaiblissent leur victime, qu'il s'agisse de Lightning ou de ses ennemis. Ces effets négatifs jouent un rôle de plus en plus important au fil de l'aventure : certains adversaires (notamment les boss et les créatures de grande taille) sont très difficiles à battre si vous ne leur infligez pas de malus.

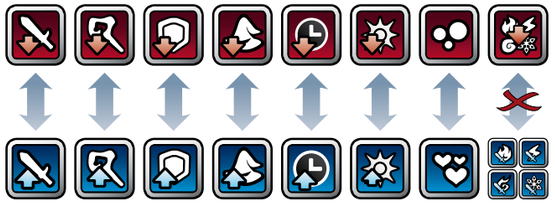
A priori, un de vos styles devrait toujours avoir pour rôle d'infliger des altérations d'état aux ennemis à l'aide des compétences correspondantes ( ) ; lorsque vous êtes confronté à un adversaire potentiellement dangereux, frappez-le dès le début du combat avec plusieurs malus auxquels il est vulnérable (la liste de ses immunités aux effets négatifs figure sur sa fiche de caractéristiques).

Vous pouvez effacer un malus dont vous souffrez à l'aide du pouvoir Guérison divine, dont l'activation coûte 1 PE, en utilisant un objet de soin de type Remède, ou en consommant une potion qui octroie l'effet bénéfique opposé.

LES ALTÉRATIONS D'ÉTAT

ICONE	NOM	DESCRIPTION
	Faiblesse	Diminue la Force de la cible, et donc les dégâts qu'elle inflige avec les attaques physiques.
	Débilité	Diminue la Magie de la cible, et donc les dégâts qu'elle inflige avec les attaques physiques.
	Fragilité	Diminue la résistance de la cible aux attaques physiques.
	Défaillance	Diminue la résistance de la cible aux attaques magiques.
	Lenteur	Diminue la vitesse à laquelle se régénère la jauge ATB de la cible.
	Malédiction	Diminue la résistance aux interruptions causées par les assauts adverses.
	Poison	Empoisonne la cible, dont la jauge de PV diminue graduellement.
	Vulnérabilité	Diminue la résistance de la cible aux attaques élémentaires.
	Supplice	Empêche la cible d'utiliser des compétences physiques.
	Oubli	Empêche la cible d'utiliser des compétences magiques.
	Stase	Paralyse la cible qui encaisse le double des dégâts normaux à chaque assaut adverse.
	Affaibli	Diminue la résistance physique de la cible.
	Débile	Diminue la résistance magique de la cible.
	Pyro-déficient	Diminue la résistance de la cible aux dégâts de Feu.
	Cryo-déficient	Diminue la résistance de la cible aux dégâts de Glace.
	Electro-déficient	Diminue la résistance de la cible aux dégâts de Foudre.
	Aéro-déficient	Diminue la résistance de la cible aux dégâts d'Air.
	Fragilisé	Rend la cible plus vulnérable aux chocs.
	Infecté	Augmente la vulnérabilité de la cible aux altérations d'état.
	Ralenti	Ralentit les mouvements de la cible.
	Confus	Rend la cible incapable de distinguer ses alliés de ses ennemis.
	Maudit	Diminue la résistance aux interruptions causées par les assauts adverses.
	Tétanisé	Paralyse la cible qui encaisse le double des dégâts normaux à chaque assaut adverse.
	Paralysé	Empêche la cible de recourir aux attaques physiques.
	Amnésique	Empêche la cible de recourir aux attaques magiques.

Vous avez la possibilité d'effacer les effets bénéfiques dont jouissent vos adversaires en les frappant avec les altérations d'état correspondantes, et vice-versa (notez que Vulnérabilité et les compétences de type « Endo » ne s'annulent pas).



Les ennemis peuvent perdre le bénéfice de leurs immunités aux altérations d'état au moment où ils entrent en état de choc ; pour accélérer l'issue de l'affrontement, infligez-leur plusieurs malus à cet instant précis avant de lancer vos plus puissantes attaques. Cette stratégie s'applique essentiellement aux combats contre les boss ou autres créatures redoutables.

Notez enfin que vos ennemis sont susceptibles de souffrir de malus spécifiques une fois en état de choc, ce qui les affaiblit encore davantage. Ces altérations d'état exclusives, dont les icones ont une forme hexagonale, produisent des effets similaires aux malus habituels (voir le tableau ci-contre).

Les caractéristiques des ennemis

Vous rencontrerez des dizaines de types de créatures différentes au cours de vos voyages dans les principales régions de Nova Chrysalia. Si la plupart des affrontements peuvent être évités, le meilleur moyen de faire progresser son personnage (via l'obtention de nouvelles compétences, de pièces d'équipement, de gils ou d'objets de quête) est de régulièrement livrer bataille – vous devez donc vous familiariser au plus vite avec les forces et faiblesses de chacun de vos adversaires potentiels et adapter en conséquence vos stratégies de combat.

Appuyez sur R2/RT durant les combats pour arrêter l'action et afficher la fiche de votre cible du moment (10) ; passez d'un ennemi à un autre avec les touches R1/RB et L1/LB. Initialement cachées, certaines données sont dévoilées au cours de votre premier affrontement, mais il vous faudra souvent vaincre un adversaire à plusieurs reprises pour compléter sa page (le nom d'un ennemi dont vous avez découvert toutes informations est marqué d'un « ✓ » dans le Bestiaire du jeu).

Pour dévoiler au plus vite les caractéristiques d'une nouvelle créature, passez en revue l'ensemble de vos attaques au début du combat : lancez les quatre variétés de sorts élémentaires, puis frappez votre cible avec les altérations d'état dont vous disposez, avant d'utiliser des assauts physiques. Vous révèlerez ainsi en quelques secondes la plupart des données essentielles.

Notez par ailleurs que certains marchands ambulants (qualifiés d'informateurs) vendent pour une somme relativement modeste des ouvrages spéciaux qui dévoilent la totalité des caractéristiques des monstres correspondants.

Les fiches des ennemis contiennent des données essentielles (telles que les affinités élémentaires et les vulnérabilités aux altérations d'état), dont la connaissance conditionne souvent l'issue du combat. À titre d'exemple, vous pouvez vous retrouver en mauvaise posture si vous perdez du temps à attaquer un ennemi avec des attaques d'Air alors que la cible en question résiste à cet élément.

Parmi les informations présentes sur les fiches des ennemis figurent également les « facteurs de choc » : ces lignes révèlent les méthodes les plus efficaces pour mettre un adversaire en état de choc – une étape essentielle dans la plupart des combats (voir page 38).

Différents facteurs, tels que le passage des jours, peuvent avoir une influence sur les créatures de Nova Chrysalia :

- **Évolution :** À partir du Jour 7, la puissance des monstres augmente graduellement jusqu'à la fin du monde – vos adversaires infligent ainsi plus de dégâts et deviennent plus résistants (vous en saurez davantage sur ce sujet en vous référant au Bestiaire du guide). Tenez compte de cette donnée lorsque vous planifiez vos voyages et vos activités au début de l'aventure.
- **Récompenses :** En contrepartie, vous recevez à partir du Jour 7 de meilleures récompenses à l'issue des combats, qu'il s'agisse des gils ou des butins. Par exemple, un ennemi qui abandonne régulièrement le sort Ruine N1 au début du jeu, aura tendance à relâcher la même compétence de niveau 2 ou 3 plus tard dans l'aventure. Vous avez donc tout intérêt à chasser les monstres progressivement et par étapes afin de profiter de toute la panoplie de leurs trésors.
- **Spécimens oméga (Ω) :** La plupart des espèces de monstres ne comptent qu'un nombre limité d'individus. Une fois que vous avez terrassé tous les spécimens d'une race, cette dernière ne réapparaîtra plus. L'extinction totale d'une espèce passe par l'élimination de son dernier représentant, également appelé « spécimen oméga » (la lettre grecque « Ω » s'affiche à côté de son nom). De couleur violette, ces adversaires sont nettement plus puissants que leurs congénères (11) ; ils portent de précieux butins, ainsi qu'une pièce d'équipement que vous devez ramasser sur le terrain à l'issue du combat. Les quelques espèces de monstres que vous ne pouvez pas faire disparaître sont signalées dans le Bestiaire du guide.

MODE D'EMPLOI
HISTORIQUE
PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
QUÊTES PRINCIPALES
QUÊTES SECONDAIRES
TABLEAU DES PRIÈRES
BESTIAIRE
INVENTAIRE
ANALYSES & TACTIQUES
CHEMINEMENT ULTIMA
SUPPLÉMENTS
INDEX
STRUCTURE DU JEU
LE FACTEUR TEMPS
TROIS EN UN
LA DIFFICULTÉ
AFFICHAGE À L'ÉCRAN
LES COMMANDES
L'EXPLORATION
PRÉPARATION AU COMBAT
MÉCANISMES DE COMBAT
AUTRES FONCTIONS
NOVA CHRYSALIA

© 2014 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

AUTRES FONCTIONNALITÉS

L'Arche

Tous les jours à 06h00, quelle que soit votre activité du moment, vous êtes automatiquement ramené sur l'Arche, un lieu hors du temps où vous retrouvez le bras droit de Lightning.

À chacun de vos retours sur l'Arche, votre jauge de PE est entièrement régénérée et vous avez l'occasion d'ouvrir au moins un coffre cubique contenant une récompense particulière, comme un nouveau pouvoir ou une tenue (01).

Vous êtes libre d'engager la conversation avec Hope pour en savoir plus sur le monde de Nova Chrysalia et ses habitants ; vous pouvez également interagir avec lui pour vous procurer des objets de soin en échange de PE (voir page 39).

Sur l'une des étagères se trouve le Livre des Conquérants, un registre des scores de combat que vous avez obtenus en terrassant les ennemis les plus redoutables de Nova Chrysalia, comme les boss et les spécimens oméga. En examinant le grimoire, vous aurez la possibilité d'affronter à nouveau ces adversaires (sous leur forme la plus puissante) en vue d'améliorer vos records – vous ne recevrez toutefois aucune récompense à l'issue de ces combats.

Les irruptions de chaos

Vous assisterez régulièrement à des irruptions soudaines de chaos durant vos promenades dans le monde de Nova Chrysalia (02) ; ces poches se dissipent dès l'instant où vous avez éliminé le monstre qui s'est matérialisé à l'intérieur. Les créatures situées dans les nuages de chaos sont plus puissantes que d'ordinaire :

- Leurs attributs PV, Force et Magie augmentent de 50%.
- Elles bénéficient d'un effet de Regain permanent qui régénère peu à peu leurs PV.
- Leurs actions sont plus difficiles à interrompre.
- Elles peuvent rapidement se débarrasser de leurs éventuels malus, et ceux qu'elles infligent durent plus longtemps.

En contrepartie, vous obtenez un butin de meilleure qualité, et vos gains de gils et de PE sont multipliés quand vous terrassez un monstre au sein d'un nuage de chaos. Vous avez par ailleurs l'occasion de ramasser des « graines d'âme » à l'intérieur de ces nuages : ces objets peuvent être revendus à bon prix à des marchands spéciaux dans chacune des quatre régions du jeu.

N'entrez pas la fleur au fusil dans un nuage de chaos : si le monstre qui apparaît à l'intérieur vous pose des difficultés en temps normal, battez en retraite sans demander votre reste – affrontez-le éventuellement en dehors du nuage s'il vous a suivi jusque-là, ou provoquez sa disparition avant de revenir sur vos pas, en espérant que son remplaçant boxe dans une catégorie inférieure.

Si vous êtes passé maître dans l'art de l'esquive, vous pouvez vous infiltrer dans un nuage de chaos dans le seul but de ramasser les graines d'âme, sans engager le combat. En règle générale, mieux vaut toutefois saisir l'occasion au vol et en découdre (après avoir pris le temps de vérifier l'identité des monstres concernés) en vue de recharger la jauge de PE.

PE & Pouvoirs

La quantité de PE (ou « Points d'Énergie ») actuellement en votre possession est indiquée dans le coin inférieur gauche de l'écran, sous forme numérique et par le biais d'une jauge circulaire divisée en segments. Ces points servent à activer les pouvoirs de Lightning, ainsi qu'à acheter des potions de soin quand vous vous trouvez sur l'Arche.

Plusieurs méthodes vous permettent de restaurer vos PE :

- Vous regagnez l'intégralité de vos PE quand vous retournez sur l'Arche tous les matins à 06h00.
- Vous obtenez des PE en terrassant des monstres. Les créatures de grande taille rapportent des quantités conséquentes de PE et sont à ce titre des cibles de choix quand vous cherchez à régénérer votre jauge.
- Les ennemis que vous terrassez à l'intérieur d'un nuage de chaos rapportent un nombre de PE beaucoup plus important que la normale.
- Les potions de type Ether (des objets rares reçus en récompense lors de certaines quêtes) servent à régénérer la jauge de PE.

Vous augmenterez le nombre maximal de PE en votre possession en menant à bien les quêtes principales. En plus des quelques pouvoirs présentés ci-dessous, vous en obtiendrez de nouveaux au fil des jours à l'occasion de vos retours sur l'Arche – une liste complète de ces capacités spéciales et de leurs effets vous attend dans le chapitre Analyses & Tactiques.

- **Retraite :** Permet de fuir le combat et de revenir à l'état précédant la bataille, en sacrifiant une heure de temps (cette pénalité n'est pas appliquée en mode Facile).
- **Rétablissement :** Restaure l'intégralité des PV de Lightning.
- **Résurrection :** Relève Lightning après un KO et restaure une quantité de PV proportionnelle au nombre de PE utilisés.
- **Chronodilatation :** Ralentit considérablement les mouvements des adversaires pendant quelques secondes.
- **Chronostase :** Arrête l'horloge pendant quelques instants – utilisez par exemple ce pouvoir lorsque vous voulez terminer une tâche avant une échéance imminente. Vous pouvez faire un usage intensif de la Chronostase à condition de chasser les monstres de grande taille pour régénérer la jauge de PE.
- **Téléportation :** Permet de se téléporter sur les principaux sites que vous avez déjà visités, indépendamment de la région dans laquelle vous vous trouvez.

Pour utiliser un pouvoir en dehors des combats, ouvrez le menu général et sélectionnez l'option éponyme dans le menu. Durant une bataille, vous pouvez afficher la liste de vos pouvoirs en appuyant successivement sur START/▶ puis R1/RB.

Les autres mondes

À condition que vous soyez connecté à internet, Lightning Returns vous donne accès à plusieurs fonctionnalités en ligne permettant de communiquer avec d'autres joueurs.

Vous pouvez interagir avec les « autres mondes » en partageant vos scores de combat, en publiant des photos d'écran ou en échangeant des messages par le biais des habitants de Nova Chrysalia – les individus dont les noms s'affichent en bleu dans le jeu sont en effet porteurs de messages postés par d'autres joueurs. Notez que vous pouvez modifier les options de communication en ligne dans la section Réglages du menu principal.

MODE D'EMPLOI
HISTORIQUE
PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
QUÊTES PRINCIPALES
QUÊTES SECONDAIRES
TABLEAU DES PRIÈRES
BESTIAIRE
INVENTAIRE
ANALYSES & TACTIQUES
CHEMINEMENT ULTIMA
SUPPLÉMENTS
INDEX
STRUCTURE DU JEU
LE FACTEUR TEMPS
TROIS EN UN
LA DIFFICULTÉ
AFFICHAGE À L'ÉCRAN
LES COMMANDES
L'EXPLORATION
PRÉPARATION AU COMBAT
MÉCANISMES DE COMBAT
AUTRES FONCTIONS
NOVA CHRYSALIA

© 2014 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

LE MONDE DE NOVA CHRYSALIA

Cette section présente les quatre régions principales qui composent le monde de Nova Chrysalia.

Après un prologue destiné à vous mettre le pied à l'étrier, l'aventure débute véritablement à Luxerion. Une fois que vous y avez rempli vos premiers objectifs, vous êtes totalement libre de vos mouvements et vous pouvez immédiatement visiter les trois autres régions du jeu – la ville de Yusnaan, les Terres sauvages, et les Dunes de la mort – pour mener à bien les quêtes principales et secondaires dans l'ordre de votre choix.

Deux lignes ferroviaires relient entre elles les quatre régions principales de Nova Chrysalia. Les trajets en monorail sont peu onéreux en termes de gils, mais relativement coûteux en temps : en tenant compte de la durée du parcours et du fait que les trains partent toutes les demi-heures, les voyages les plus longs peuvent vous faire perdre plus d'une heure – vous devez donc éviter de multiplier les allers-retours entre les régions au cours d'une même journée.

Vous ferez rapidement l'acquisition d'un pouvoir qui vous permettra de vous téléporter instantanément d'un lieu à un autre dans le cadre de voyages inter ou intra régionaux (voir la page 45). Cette fonctionnalité très pratique est toutefois gourmande en PE.

Luxerion

Luxerion est le théâtre de nombreuses activités optionnelles. Dans la mesure où les ennemis se font rares dans les rues de la cité, attendez-vous à ce que les heures passent rapidement lorsque vous explorez la région – faute de pouvoir recharger efficacement votre jauge de PE, il vous sera en effet difficile de recourir régulièrement à la Chronostase. La population de monstres se concentre dans trois lieux spécifiques, dont l'un n'est pas accessible au début de l'aventure, et l'autre uniquement entre minuit et 06h00.

Ne vous sentez pas contraint d'accomplir d'une traite la totalité de la quête principale de Luxerion. Au contraire, vous avez tout intérêt à rapidement quitter la ville afin de découvrir de nouveaux horizons ; envisagez ensuite de revenir régulièrement dans la cité pour essayer de remplir plusieurs objectifs à la fois lors de chaque séjour.

- Le train de Luxerion-Nord dessert la ville de Yusnaan ; un marchand de potions tient boutique près du quai, tandis qu'une auberge et une armurerie se trouvent sur la place de la gare.
- Le monorail de Luxerion-Sud dessert les Terres sauvages et les Dunes de la mort. Plusieurs magasins, dont deux armureries, une auberge, un restaurant et une boutique d'apothicaire sont situés au nord de la gare.
- Vous êtes libre de pénétrer dans le Saint-quartier et de visiter la cathédrale durant la journée, même si ce secteur ne comporte aucun point d'intérêt particulier – à moins qu'un objectif spécifique vous conduise sur place, rien si ce n'est la curiosité ne vous pousse à explorer l'édifice.
- Le Pont des pèlerins est l'un des trois secteurs dans lesquels des monstres sont susceptibles de se matérialiser à Luxerion. Les Gremlins et les Gloutons sont des proies faciles pour Lightning, même au début de l'aventure, mais les Gorgonopsides qui rôdent également dans les parages sont bien plus coriaces.
- La Vieille ville abrite une forge et un atelier, ainsi qu'une auberge située plus au sud, à l'entrée du Pont des pèlerins.
- Le Bas-quartier compte deux entrées (dans la gare de Luxerion-Nord et à l'est de la Vieille ville), que vous ne pouvez franchir que pendant la nuit, entre minuit et 06h00. Dans la mesure où vous aurez besoin de vous rendre dans le Bas-quartier à plusieurs reprises pour remplir des objectifs divers et variés, essayez de les regrouper pour gagner du temps. Les monstres se matérialisent à un rythme régulier dans le secteur : parmi vos adversaires potentiels figure le Gertrude, un adversaire dangereux au début de l'aventure.
- Les deux accès du Cimetière abandonné sont bloqués tant que vous n'avez pas progressé dans la quête principale de Luxerion. Ce secteur abrite les créatures les plus redoutables de la région : le Décharné, au taux d'apparition très élevé, vous donnera du fil à retordre les premiers temps ; le Zomok et le Cuirassé, deux monstres de grande taille, s'avèrent encore plus redoutables.
- Vous ne pouvez pas emprunter la route qui file vers le nord-ouest avant le Jour 9 ; une fois débloqué, ce passage vous permet de vous rendre à pied dans les Terres sauvages.
- Un puissant monstre apparaît au cœur d'un nuage de chaos sur le chemin qui part vers le sud depuis les Entrepôts. Au début de l'aventure, évitez de vous frotter à lui et passez par les Arcades quand vous devez traverser la ville dans son axe nord-sud.
- La ville compte trois coffres verrouillés, que vous reconnaîtrez à leur lueur rougeâtre : vous ne pourrez les ouvrir qu'après avoir accepté la quête secondaire correspondante.
- Les Gardes de la cathédrale que vous croisez à travers la ville prendront les armes si vous les frappez à deux ou trois reprises. Plus tard dans l'aventure, lorsque vous serez capable de les vaincre sans coup férir, n'hésitez pas à les provoquer en duel quand vous avez besoin de recharger votre jauge de PE.

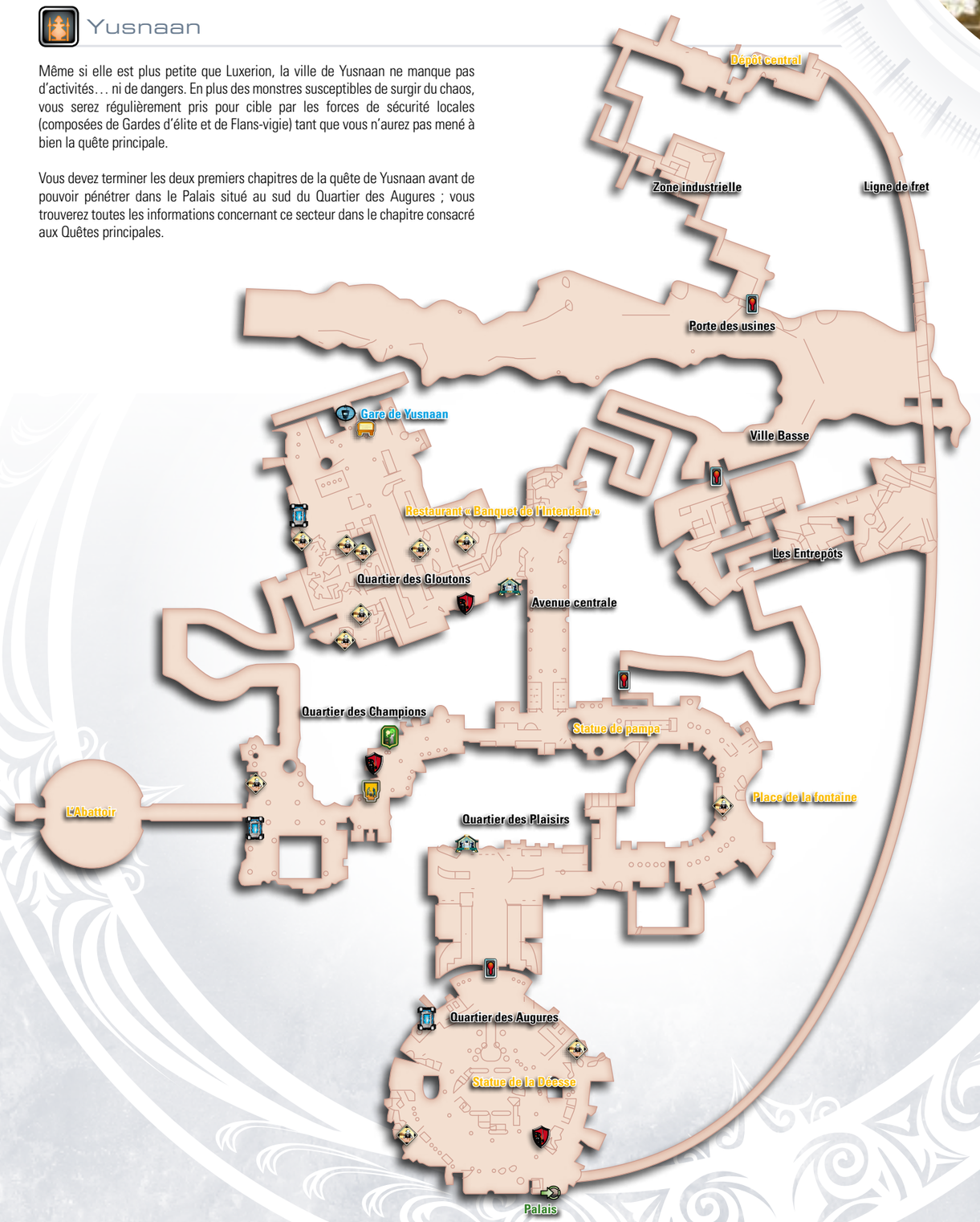
MODE D'EMPLOI
HISTORIQUE
PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
QUÊTES PRINCIPALES
QUÊTES SECONDAIRES
TABLEAU DES PRIÈRES
BESTIAIRE
INVENTAIRE
ANALYSES & TACTIQUES
CHEMINEMENT ULTIMA
SUPPLÉMENTS
INDEX
STRUCTURE DU JEU
LE FACTEUR TEMPS
TROIS EN UN
LA DIFFICULTÉ
AFFICHAGE À L'ÉCRAN
LES COMMANDES
L'EXPLORATION
PRÉPARATION AU COMBAT
MÉCANISMES DE COMBAT
AUTRES FONCTIONS
NOVA CHRYSALIA

© 2014 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

Yusnaan

Même si elle est plus petite que Luxerion, la ville de Yusnaan ne manque pas d'activités… ni de dangers. En plus des monstres susceptibles de surgir du chaos, vous serez régulièrement pris pour cible par les forces de sécurité locales (composées de Gardes d'élite et de Flans-vigie) tant que vous n'aurez pas mené à bien la quête principale.

Vous devez terminer les deux premiers chapitres de la quête de Yusnaan avant de pouvoir pénétrer dans le Palais situé au sud du Quartier des Augures ; vous trouverez toutes les informations concernant ce secteur dans le chapitre consacré aux Quêtes principales.



- Le monorail de Yusnaan dessert la gare de Luxerion-Nord.
- Situé à la sortie de la gare, le Quartier des Gloutons abrite de nombreux restaurants, ainsi qu'une boutique d'apothicaire. Un armurier et un aubergiste vous attendent à proximité de l'Avenue centrale au sud-est.
- Le Quartier des Champions compte une armurerie, un atelier, une forge, une boutique d'apothicaire et un restaurant. Sa principale attraction est l'Arène de l'Abattoir, dans laquelle vous êtes invité à livrer bataille pour obtenir des récompenses spécifiques.
- Autour de la Statue de pampa, sur la Place de la fontaine et dans le Quartier des Plaisirs se trouvent plusieurs individus susceptibles de vous confier des quêtes secondaires.
- Vous ne pourrez traverser le tunnel qui relie le Quartier des Plaisirs aux Entrepôts qu'après avoir fait l'acquisition d'une clé spécifique au cours de l'aventure principale.
- Le Quartier des Augures, dont vous débloquez l'accès au cours de la quête principale, abrite une armurerie, deux restaurants et un magasin d'objets de soin ; vous devez le traverser pour pénétrer dans le Palais de Yusnaan, un secteur dans lequel les monstres sont nombreux.
- Le chemin tortueux au nord de l'Avenue centrale conduit à la Porte des usines, d'où vous avez accès (sous certaines conditions) aux Entrepôts et à la Zone industrielle. Plusieurs espèces de monstres sont susceptibles de se matérialiser dans le secteur qui s'étend depuis la plage à l'est jusqu'à la grand-route à l'ouest. En plus des Gremlin et des Skata'ne, que vous materez sans trop de difficultés, vous êtes susceptible d'être confronté à des Apanda et des Gurangatch, deux monstres de grande taille dont vous devriez vous méfier au début de l'aventure – notez que ces deux ennemis représentent une précieuse source de PE dans les Terres sauvages et les Dunes de la mort, leurs habitats naturels respectifs.
- La grand-route située à l'ouest de la carte conduit aux Dunes de la mort – vous ne pourrez la parcourir qu'à partir du Jour 9.
- L'accès à la Zone industrielle est interdit jusqu'à un certain stade de la quête principale de Yusnaan. Ce secteur est occupé par des Hoplite, des ennemis qui n'opposent qu'une maigre résistance, et des Desdemona, des adversaires un peu plus coriaces.
- Vous aurez l'occasion de vous rendre dans le Dépôt central, situé de l'autre côté de la Zone industrielle, au cours de l'aventure principale ; en dehors de quelques objets à ramasser, ce secteur n'abrite aucun point d'intérêt particulier.
- Les Entrepôts servent de cadre à une quête secondaire très lucrative, au cours de laquelle vous devrez livrer bataille à plusieurs reprises.

MODE D'EMPLOI
HISTORIQUE
PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
QUÊTES PRINCIPALES
QUÊTES SECONDAIRES
TABLEAU DES PRIÈRES
BESTIAIRE
INVENTAIRE
ANALYSES & TACTIQUES
CHEMINEMENT ULTIMA
SUPPLÉMENTS
INDEX
STRUCTURE DU JEU
LE FACTEUR TEMPS
TROIS EN UN
LA DIFFICULTÉ
AFFICHAGE À L'ÉCRAN
LES COMMANDES
L'EXPLORATION
PRÉPARATION AU COMBAT
MÉCANISMES DE COMBAT
AUTRES FONCTIONS
NOVA CHRYSALIA

© 2014 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

Les Terres sauvages

Les Terres sauvages constituent la plus vaste des quatre régions du jeu ; de petits hameaux éparpillés sur le territoire, offrent un répit momentané aux voyageurs qui s'aventurent sur ces étendues peuplées de créatures hostiles. Toutes sortes de monstres se matérialisent sur ces contrées, certains presque inoffensifs et d'autres extrêmement dangereux – le Chocobogre, notamment, est l'un des ennemis standard les plus puissants du jeu.

Plusieurs magasins, des quêtes à foison et une multitude de trésors à dénicher : les Terres sauvages proposent de nombreuses activités susceptibles de vous aider à améliorer les performances de Lightning dans le domaine du combat. À condition de soigneusement sélectionner vos adversaires – veillez notamment à rester à l'écart des monstres de grande taille – vous pouvez vous lancer dans l'exploration minutieuse de cette région dès le début de l'aventure.

- Les Terres sauvages ont la particularité d'être le point de départ de deux quêtes principales : une propre à la région, qui se termine par l'exploration d'un donjon avec pour point culminant un combat de boss, et une autre se déroulant sur l'ensemble des quatre territoires de Nova Chrysalia – les cinq étapes composant cette seconde quête peuvent être remplies durant les premiers jours de l'aventure.

- Avant de vous lancer dans une exploration minutieuse et systématique des Terres sauvages, prenez le temps de remplir les deux premières parties de la quête locale : vous ferez ainsi l'acquisition d'un fidèle chocobo, qui vous servira de monture mais vous prêtera également main-forte lors des combats – même si ses capacités offensives sont limitées, cet allié de poids, dont la présence attire l'attention des ennemis, est capable de vous soigner et d'octroyer des effets bénéfiques. Sur le terrain, le chocobo se déplace aussi vite que Lightning quand elle sprinte, mais il ne s'essouffle jamais ; notez enfin que plusieurs coffres et objets de quête, ainsi que l'entrée du donjon de la région, ne sont accessibles qu'à dos de chocobo.

- Diverses sortes de fleurs et champignons poussent sur les Terres sauvages (ces objets étant directement visibles sur le terrain) : la Fleur du disque solaire et la Chocoborille apparaissent durant la journée, et sont remplacées aux mêmes endroits par la Fleur du clair de lune et le Champignon luisant à la nuit tombée. Dans la mesure où vous aurez besoin d'une grande quantité de ces objets dans le cadre de tâches secondaires, prenez la peine de les cueillir à la moindre occasion.

- La gare des Terres sauvages, située à l'ouest de la Prairie des vents, dessert la ville de Luxerion et les Dunes de la mort. Lors de votre premier séjour dans la région, rendez-vous d'abord dans la Ferme Canopus : ce petit hameau, dans lequel vous serez amené à faire plusieurs haltes au cours de l'aventure, abrite une auberge, une boutique d'apothicaire et un restaurant, ainsi qu'un armurier qui vend des tenues élémentaires intéressantes.

- De toutes les créatures susceptibles de se manifester sur la Prairie des vents, seuls les Apanda représentent une réelle menace au début de l'aventure ; à partir du moment où Lightning s'est suffisamment aguerrie, ces monstres de grande taille deviennent une précieuse source de PE tandis que vous menez à bien les nombreuses quêtes secondaires disponibles dans la région.

- Un étroit goulet au sud-est de la carte relie la Prairie des vents à la Colline d'Aryas, deux zones qui hébergent les mêmes espèces de monstres. Théâtre de plusieurs quêtes secondaires, le village d'Aryas à l'extrémité sud des Terres sauvages abrite un armurier ainsi qu'un restaurateur.

- Les deux routes qui partent au sud de la région peuvent être débloquées à partir du Jour 9 ; elles conduisent aux Dunes de la mort (axe sud-ouest) et à Luxerion (axe sud-est). Si vous voulez vous rendre à Yusnaan depuis les Terres sauvages, vous devez prendre deux trains différents, ou vous téléporter directement sur place.

- Vous aurez sans doute besoin d'ouvrir régulièrement la carte principale pour retrouver votre chemin durant vos promenades dans la forêt de Jagd. Plusieurs types de monstres sont susceptibles de se matérialiser dans cette zone : la plupart d'entre eux ne devraient pas vous poser de difficulté, à plus forte raison si vous combattez aux côtés d'un chocobo en pleine forme.

- Les habitants du village de Jagd sont impliqués dans plusieurs quêtes secondaires ; vous trouverez sur place un atelier d'artisanat, une armurerie et une forge. Une fois que le chocobo a recouvré toutes ses forces, vous pouvez emprunter le chemin qui part vers le nord en direction des Grands Rochers.

- Le village des mogs, niché au cœur de la forêt de Jagd, n'est accessible qu'entre 19h00 et 07h00 du matin. Au cours de votre première journée complète d'activité sur les Terres sauvages, essayez de vous rendre sur place le soir venu pour commencer les quêtes annexes liées à ce lieu.

- La zone des Grands Rochers s'étend depuis le nord de la forêt de Jagd jusqu'à l'ouest de la Plaine de l'ermite au nord de la carte. Attendez que le chocobo ait recouvré l'intégralité de ses moyens avant de vous aventurer dans cet environnement désertique ; le Protoflore, un des monstres autochtones, vous donnera du fil à retordre jusque tard dans l'aventure.

- Avec pour seuls magasins une boutique d'apothicaire et une auberge, le village de Poltae est un passage obligé dans le cadre de la quête principale de la région. Vous ne pouvez accéder au temple de la Déesse au nord-ouest qu'avec un chocobo en état de voler – toutes les informations relatives à ce lieu vous attendent dans le chapitre Quêtes principales.

- La Plaine de l'ermite est le terrain de chasse privilégié du redoutable Chocobogre – évitez de vous frotter à ce monstre de grande taille au début de l'aventure. Lors de votre premier passage dans la zone, les Ectoflans sont susceptibles de vous causer des difficultés, mais vous n'en ferez qu'une bouchée une fois que vous aurez fait l'acquisition de sorts de glace suffisamment puissants.

- Vous avez tout intérêt à attendre que le chocobo soit de nouveau en pleine possession de ses moyens avant de vous lancer dans l'exploration de la Plaine de l'ermite, sans quoi vous ne pourrez pas accéder à certains points d'intérêt dans le secteur.

- En plus de quelques scientifiques susceptibles de vous confier des quêtes, la Station de recherches abrite un atelier et une forge – vous aurez l'occasion d'acheter au forgeron un bouclier dont les statistiques peuvent faire la différence au début de l'aventure.

- À l'extrémité nord de la carte se trouve l'Épave de vaisseau, le point de départ de la seconde quête principale des Terres sauvages.

MODE D'EMPLOI
HISTORIQUE
PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
QUÊTES PRINCIPALES
QUÊTES SECONDAIRES
TABLEAU DES PRIÈRES
BESTIAIRE
INVENTAIRE
ANALYSES & TACTIQUES
CHEMINEMENT ULTIMA
SUPPLÉMENTS
INDEX
STRUCTURE DU JEU
LE FACTEUR TEMPS
TROIS EN UN
LA DIFFICULTÉ
AFFICHAGE À L'ÉCRAN
LES COMMANDES
L'EXPLORATION
PRÉPARATION AU COMBAT
MÉCANISMES DE COMBAT
AUTRES FONCTIONS
NOVA CHRYSALIA

© 2014 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

Les Dunes de la mort

Une surprise vous attend lorsque vous visitez les Dunes de la mort pour la première fois : à l'exploration de la vaste étendue du désert s'ajoute celle des ruines d'un temple souterrain, dont l'accès vous est interdit tant que vous n'avez pas accompli les deux premières étapes de la quête principale. À ce stade de l'aventure, vous recevrez le soutien d'un nouvel allié qui combattra à vos côtés jusqu'au terme de votre séjour dans les Dunes de la mort.

Même si rien ne vous empêche d'y faire une brève halte pour récupérer quelques-uns de ses trésors, il est sans doute préférable d'attendre quelques jours (le temps de progresser dans les autres quêtes principales) avant de s'aventurer dans les Dunes de la mort. Une fois que serez capable de remporter haut la main la plupart des combats, vous pourrez parcourir d'un pas décidé le désert et le dédale de galeries souterraines.

- La gare des Dunes de la mort est située au sud du Sablon des géants, la plus vaste étendue désertique de la région ; elle dessert les Terres sauvages et la gare de Luxerion-Sud. Deux marchands ambulants se trouvent devant la gare : l'armurier vend pour une somme modeste la Sapeuse rouge, une tenue qui sera certainement amenée à occuper une place de choix dans votre configuration de styles pour de nombreuses heures de jeu.

- Ne sous-estimez pas les monstres qui rôdent dans le Sablon des géants. Le Sahuagin du désert, une créature particulièrement vive sur le terrain, peut vous poser de réelles difficultés au début de l'aventure. Le Gurangatch en revanche, est l'un des monstres de grande taille les moins dangereux du jeu – il s'agit à ce titre d'une cible de choix lorsque vous cherchez à recharger la jauge de PE.

- Vous ne pouvez initialement accéder à Ruffian, le seul hameau de la région, que par le nord ou l'est : l'entrée sud est bloquée par une tempête de sable tant que vous n'avez pas progressé dans la quête principale. Vous trouverez dans le village un restaurant, une auberge et une boutique d'apothicaire (dont le propriétaire est l'objet d'une quête secondaire) ; plus tard dans l'aventure, un atelier, une forge et une armurerie s'ajouteront à la liste des magasins locaux.

- Plusieurs statues pampa de couleur rouge se dressent aux quatre coins du désert et dans les ruines souterraines ; ces stèles font office de téléporteurs une fois que vous les avez examinées.

- Les trois accès au temple souterrain que compte le Sablon des géants sont bloqués tant que vous n'avez pas rempli les deux premières étapes de la quête principale. Toutes les informations concernant l'exploration des ruines vous attendent dans le chapitre consacré aux Quêtes principales.

- De petits lézards inoffensifs marchent sur le sable à différents endroits dans les Dunes de la mort : vous pouvez chasser ces animaux à coups d'épée pour obtenir des Queues de lézard – des objets entrant en jeu dans plusieurs missions du tableau des prières.

- Prenez la poudre d'escampette chaque fois qu'un Terraglouton apparaît sur le terrain : ce monstre de grande taille, que vous êtes susceptible de rencontrer sur le Fleuve asséché, dans les Sables d'Atomos et dans le Cimetière des colosses, est sans doute le plus redoutable de tous les ennemis standard du jeu.

- Dans un même registre, essayez de résister à la curiosité si vous croisez la route d'une étrange boule noire crachant des éclairs sur le Sablon des géants : il s'agit du Nébula, un ennemi unique avec lequel vous ne pourrez rivaliser qu'après avoir considérablement amélioré l'équipement et les attributs de Lightning.

- Certains passages dans le désert ou les ruines souterraines sont initialement bloqués et doivent être ouverts à l'aide de Crux du Pèlerin, des objets dont vous trouverez plusieurs exemplaires sur le terrain.

- Deux routes, qu'il est possible d'ouvrir à partir du jour 9, relient les Dunes de la mort aux autres territoires de Nova Chrysalia : celle du nord conduit aux Terres sauvages, tandis que celle du sud offre un accès direct à Yusnaan (une région que vous ne pouvez autrement rallier qu'en empruntant deux lignes de train ou en vous y téléportant).

- La plupart des objets brillants que vous avez l'occasion de ramasser sur le terrain (en écrasant les lézards ou en détruisant des statues de squelette dans les souterrains) sont classés comme des « Objets non expertisés ». Vous aurez l'occasion de les échanger contre des médailles en les montrant à un habitant de Ruffian, une fois que vous aurez rempli la quête qui lui est associée.

MODE D'EMPLOI
HISTORIQUE
PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
QUÊTES PRINCIPALES
QUÊTES SECONDAIRES
TABLEAU DES PRIÈRES
BESTIAIRE
INVENTAIRE
ANALYSES & TACTIQUES
CHEMINEMENT ULTIMA
SUPPLÉMENTS
INDEX
STRUCTURE DU JEU
LE FACTEUR TEMPS
TROIS EN UN
LA DIFFICULTÉ
AFFICHAGE À L'ÉCRAN
LES COMMANDES
L'EXPLORATION
PRÉPARATION AU COMBAT
MÉCANISMES DE COMBAT
AUTRES FONCTIONS
NOVA CHRYSALIA

© 2014 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

YUSNAAN

Les deux premiers chapitres de la quête principale de Yusnaan se terminent relativement vite et mettent en scène des ennemis de faible calibre (à une exception près) ; une fois que vous les aurez terminés, vous aurez accès à la quasi-totalité des missions secondaires dans la région.

LISTE DES ENNEMIS POTENTIELS

NOM	NOTES	BESTIAIRE PAGE
Garde d'élite	Montent la garde à différents endroits dans la ville ; faites des Flans-vigies, qui jouent le rôle de soigneurs, vos cibles prioritaires.	211
Flan-vigie		203
Hoplite	Exploitez sa vulnérabilité au Feu et à la Foudre pour vous assurer la victoire.	202
Glouton	Attaquez pendant qu'il prépare son assaut Gloutonnerie pour un choc instantané.	156
Gremlin	Attaquez pendant qu'il prépare ses actions pour un choc rapide.	172
Desdemona	Ripostez immédiatement après une charge avec des assauts physiques ou de type Foudre.	204
Cyclope	Uniquement dans le cadre d'un combat obligatoire se déroulant à la fin du chapitre 2-1.	164
Tigriffeur	Apparaît surtout dans les Entrepôts. Capable de se soigner et très résistant ; éliminez ses éventuels alliés en priorité.	182

D'AUTRE PAGES VOUS ATTENDENT SUR LE SITE WWW.PIGGYBACK.COM

2-1 : La grande intrusion

A Partez vers le sud en direction du Palais de Yusnaan ; prenez le temps d'échanger quelques mots avec les citoyens si vous voulez glaner des informations en chemin.

B Vous trouvez porte close lorsque vous arrivez à l'entrée du Quartier des Augures ; interrogez le Touriste de longue date posté devant la grille et vous héritez d'un nouvel objectif.

C Adressez-vous à l'homme orchestre qui joue de la musique à l'entrée du Quartier des Plaisirs. Une fois qu'il a fini son laïus, donnez-lui 2 000 gils en échange de son Billet d'entrée. Vous devez attendre 18h00 pour continuer l'aventure. Si vous avez encore du temps devant vous, envisagez de mener à bien quelques activités optionnelles, voire de vous rendre dans une autre région. Dans tous les cas, n'arrivez pas en retard au rendez-vous, sans quoi l'opération d'infiltration dans le Quartier des Augures sera reportée au lendemain.

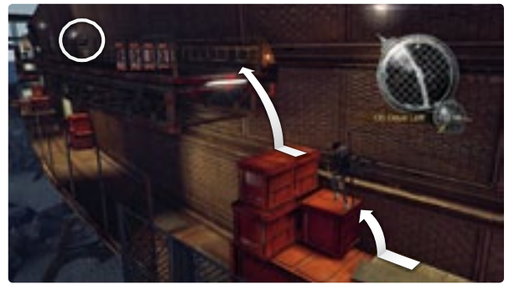
D Lorsque l'heure approche, rendez-vous à l'entrée de la Zone industrielle en traversant la Ville Basse au nord de l'Avenue centrale, puis montrez votre laissez-passer au Garde louche – si vous arrivez trop tôt, le jeu vous propose de faire avancer le temps jusqu'à 18h00 précises.

E Entrez dans la Zone industrielle et suivez le seul chemin disponible ; lorsque vous montez les marches vers le niveau supérieur, sautez par-dessus le trou dans la passerelle pour ne pas tomber. Le coffre qui repose en contrebas sur votre gauche quand vous arrivez en haut de l'échelle s'ouvre en échange de deux 2 PE ; il renferme un Poinçon d'escrimeur, un accessoire dont vous n'avez pas vraiment besoin dans l'immédiat.

F Avant de grimper l'échelle vers le repère suivant, bifurquez vers le nord et emparez-vous de la Montre en bronze qui repose au bout de l'impasse sous la forme d'un point lumineux – cet objet entre en jeu dans une mission du tableau des prières.

G Avancez vers le nord puis tournez vers l'est quand vous arrivez dans le Dépôt central. Après avoir éventuellement fait affaire avec le marchand ambulant, engagez-vous sur l'étroite passerelle de la Ligne de fret.

H Vous avez la possibilité de grimper sur la plateforme supérieure, où repose un coffre, en vous élançant depuis les caisses rouges – Lightning s'agrippera automatiquement au rebord si vous maintenez le stick incliné vers l'avant. La sphère renferme la Cravate de soldat, un accessoire qui réduit de 20% les dégâts physiques encaissés – une aubaine pour votre style défensif.



I À l'issue de la scène qui se déclenche quand vous approchez du repère suivant, vous vous retrouvez nez à nez avec un Cyclope, un dangereux adversaire qui inflige de lourds dégâts physiques. Référez-vous au Bestiaire pour découvrir les techniques de combat les plus efficaces contre ce monstre (voir page 164).

J Vous reprenez le contrôle de Lightning dans les Entrepôts. Le taux d'apparition des monstres s'avère élevé dans cette zone, même si aucune des créatures autochtones, à l'exception peut-être du Tigriffeur, ne représente de réelle menace. Avancez vers l'ouest puis franchissez l'ouverture sur votre droite ; un coffre renfermant le Diadème de lucidité repose sur une plateforme surélevée dans le hangar – vous y accéderez en sautant sur les conteneurs. Poursuivez votre route et examinez les ossements au niveau du repère : vous recevez ainsi la Carte d'accès.

K Frayez-vous un chemin vers l'est entre les deux rangées de conteneurs, puis montez les marches pour pénétrer dans le Passage souterrain. Suivez le long couloir jusqu'à la grille et interagissez avec le panneau de contrôle.

L Deux trésors vous attendent derrière la grille : ramassez d'abord la Flamme du désert qui repose dans l'angle sous la forme d'un point brillant, puis ouvrez le coffre sur votre gauche pour obtenir le Serment des marchands. L'échelle au bout du tunnel vous ramène dans le Quartier des Plaisirs.

M Rendez-vous devant l'entrée du Quartier des Augures et examinez le panneau de contrôle afin d'ouvrir le portail. Le deuxième chapitre de la quête principale démarre à l'issue de la cinématique : dans la mesure où les évènements qu'il met en scène surviennent en fin de soirée, vous avez intérêt à poursuivre sur votre lancée en vous mettant immédiatement à l'ouvrage.

MODE D'EMPLOI
HISTORIQUE
PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
QUÊTES PRINCIPALES
QUÊTES SECONDAIRES
TABLEAU DES PRIÈRES
BESTIAIRE
INVENTAIRE
ANALYSES & TACTIQUES
CHEMINEMENT ULTIMA
SUPPLÉMENTS
INDEX
PROLOGUE
LUXERION
YUSNAAN
TERRES SAUVAGES
DUNES DE LA MORT
DERNIER JOUR

© 2014 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

FACEBOOK.COM/PIGGYBACKINTERACTIVE

LUXERION

LISTE DES QUÊTES SECONDAIRES

NOM	DIFFICULTÉ	DISPONIBILITÉ	RÉCOMPENSE					
			♡					AUTRE
Le chemin de la foi	★★☆	De 21h00 à 23h45 le Jour 1 uniquement	80	6	6	800	Lunettes de vue noires	–
Holmes a disparu	★☆☆	De 21h00 à 06h00 le Jour 1 uniquement	30	3	–	300	Casquette de cheminot, Béret ferroviaire	–
Une précieuse peluche	★☆☆	Entre 21h00 et 06h00 après avoir terminé la quête principale 1-2	30	–	3	100	Figurine Carbuncle	–
Chasseuse de graines	★☆☆	Après la quête principale 1-2	40	2	4	400	Tatouage noir	–
Né du chaos	★★★	Après la quête principale 1-2	120	12	10	6 000	Tricorne vert	Pendragon (⬡)
Voyage astral	★★☆	Entre 15h00 et 03h00 après avoir terminé la quête principale 1-2	80	–	12	1 600	Oreilles de chat noires	–
Une dernière volonté	★★☆	À partir du Jour 2 entre 06h00 et 22h00	80	8	4	–	Lanterne tomberry	–
Sphères suspectes	★☆☆	À partir du Jour 2 entre 08h00 et 17h00	40	4	2	300	Moustache brune	–
Plus vite que l'éclair	★☆☆	À partir du Jour 2 entre 10h00 et 15h00	30	6	–	200	Médaille d'or	–
La balle inaccessible	★☆☆	Tous les jours de 10h00 à 20h00	30	3	–	100	Badge de pilote orange	–
Passion d'antan	★★☆	Entre 10h00 et 19h00 après avoir terminé la quête principale 1-4	80	8	4	1 300	Lunettes noires	–
Les aiguilles du temps	★★☆	Entre 08h00 et 18h00 après avoir terminé la quête principale 1-4	80	4	8	1 200	Rouage en laiton	–
Perdue de vue	★★☆	Entre 00h00 et 06h00 après avoir terminé la quête principale 1-5	80	4	8	1 500	Lunettes rétro violettes	–
La pierre de la Sainte	★☆☆	Entre 22h00 et 06h00 après avoir terminé la quête principale 1-5	40	–	6	500	Fragment de cristal	Chevalière sainte (♘), Clé de service (⚿)
L'homme au journal	★★☆	Entre 05h00 et 23h00 après avoir terminé la quête principale 1-5	60	6	4	900	Couteau de rancune	–
La jeune fille et la mort	★☆☆	Après avoir terminé la quête principale 1-5	40	2	4	500	Sacoche marron	–
Un râle d'outre-tombe	★☆☆	Après avoir terminé la quête principale 1-5	40	6	–	400	Auréole	–
Une rose fallacieuse	★★★	Après avoir terminé la quête principale 1-5	120	10	12	3 200	Rose de cristal, Nœud pap rouge	Kunoichi pourpre (♘)
Les larmes de l'ange	★★☆	Tous les jours de 16h00 à 21h00	80	4	8	2 400	Larme de cristal	–
Sauver un innocent	★★★	Après avoir lu le Journal de Ranulph lors de la quête « L'homme au journal »	120	12	10	4 500	–	Chevalière noire (♘)

★★☆ LE CHEMIN DE LA FOI

Disponibilité
Le Jour 1 de 21h00 à 23h45

Récompense
♡ 80 ⚒ 6
↘ 6 ● 800
Lunettes de vue noires

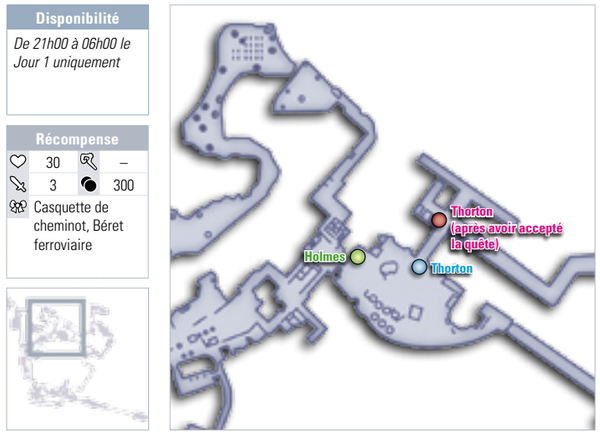
Cheminement :
- Cette mission commence automatiquement quand vous arrivez à Luxerion le premier jour de l'aventure – vous en saurez plus à son sujet en vous référant au chapitre Quêtes principales (voir page 71). Si vous n'apportez pas suffisamment d'informations à l'Inquisiteur avant 23h45, la quête échoue et vous ne touchez aucune de ses récompenses.

★☆☆ HOLMES A DISPARU

PLACE DE LA GARE DE LUXERION-NORD

Disponibilité
De 21h00 à 06h00 le Jour 1 uniquement

Récompense
♡ 30 ⚒ –
↘ 3 ● 300
Casquette de cheminot, Béret ferroviaire



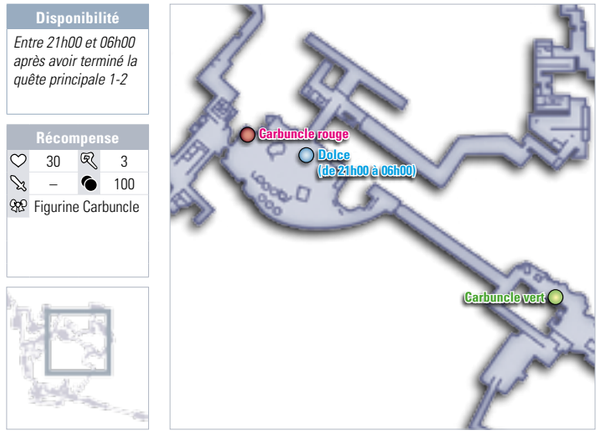
Cheminement :
- Après avoir parlé à Thorton à l'entrée de la station Luxerion-Nord, engagez la conversation avec Holmes à l'ouest de la place de la gare.
- Escortez Holmes à l'intérieur de la gare, puis adressez-vous une nouvelle fois à Thorton. Si vous remplissez cette mission avant la fin de la quête « Le Chemin de la foi », Holmes apportera un témoignage qui fera progresser l'enquête en cours.

★☆☆ UNE PRÉCIEUSE PELUCHE

PLACE DE LA GARE LUXERION-NORD & VIEILLE VILLE

Disponibilité
Entre 21h00 et 06h00 après avoir terminé la quête principale 1-2

Récompense
♡ 30 ⚒ 3
↘ – ● 100
Figurine Carbuncle



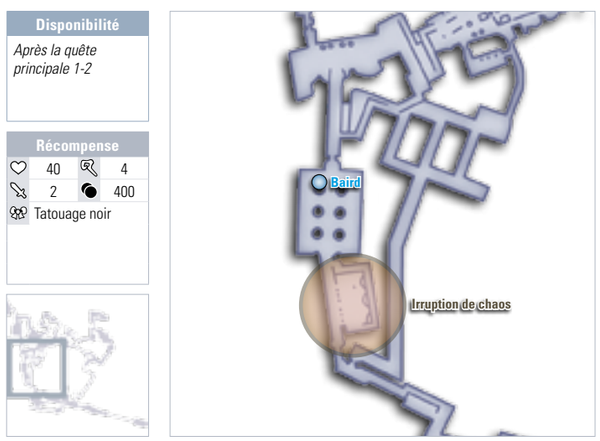
Cheminement :
- Parlez à Dolce, la petite fille qui se tient près de l'entrée de la gare de Luxerion-Nord. Le premier jour de l'aventure, elle n'apparaîtra qu'à l'issue de la seconde partie de la quête principale.
- La peluche qu'a perdue Dolce est posée sur un tas de caisses devant la forge de la Vieille ville, un quartier situé au sud-est de la gare. Emparez-vous du Carbuncle vert et rapportez-le à sa propriétaire pour recevoir votre récompense.
- Un Carbuncle de couleur rouge est appuyé contre le mur extérieur de l'auberge sur la place de la gare de Luxerion-Nord ; si vous lui donnez cette peluche en lieu et place du Carbuncle vert, la petite fille perdra ses nerfs et la quête se terminera par un échec.

★☆☆ CHASSEUSE DE GRAINES

LES ARCADES

Disponibilité
Après la quête principale 1-2

Récompense
♡ 40 ⚒ 4
↘ 2 ● 400
Tatouage noir



Cheminement :
- Parlez à Baird sur les Arcades (reconnaissable à son chapeau pointu, l'individu en question se tient près d'un pilier sur votre droite quand vous venez du Quartier résidentiel), et acceptez sans regret de céder 2 000 gils pour vous procurer la Carte de membre – vous récupérerez la quasi-totalité de cette somme à l'issue de la quête.
- Une poche de chaos se matérialise au sud de la position de Baird le premier jour de l'aventure (consultez la page 313 pour en savoir plus sur les irruptions de chaos) : entrez dans le nuage et éliminez le monstre qui apparaît à l'intérieur ; ramassez ensuite les Graines d'âme qui gisent sur le sol, puis revendez-les à Baird pour mettre un terme à la mission.

MODE D'EMPLOI
HISTORIQUE
PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
QUÊTES PRINCIPALES
QUÊTES SECONDAIRES
TABLEAU DES PRIÈRES
BESTIAIRE
INVENTAIRE
ANALYSES & TACTIQUES
CHEMINEMENT ULTIMA
SUPPLÉMENTS
INDEX
LUXERION
YUSNAAN
TERRES SAUVAGES
DUNES DE LA MORT

© 2014 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

STRUCTURE DES FICHES

Les fiches de ce chapitre partagent la même structure. Elles reprennent les données du Bestiaire du jeu, tout en y ajoutant de très nombreuses informations cachées. Cette double page explique la signification des différents termes et symboles utilisés.

1 Caractéristiques principales :

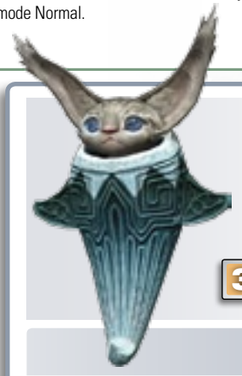
- **PV :** Les points de vie de la créature. Le nombre de PV (comme d'ailleurs la Force et la Magie) varie selon le niveau de difficulté et le jour de l'aventure ; les valeurs indiquées dans le Bestiaire sont celles du début du jeu en mode Normal (lire à ce sujet les « Informations importantes » sur la double page suivante).
- **Force :** Plus ce nombre est élevé, plus les assauts physiques de l'ennemi provoquent de dégâts.
- **Magie :** Plus ce nombre est élevée, plus les attaques magiques du monstre infligent de dégâts.
- **Maintien :** Plus ce nombre est élevé, plus les actions de l'ennemi sont difficiles à interrompre. Consultez la page 273 pour en savoir plus sur ce sujet.
- Les attributs de certains monstres sont susceptibles d'évoluer en cours de combat, par exemple lorsqu'ils entrent en état de choc ou quand ils recourent à des compétences spécifiques. Le cas échéant, les valeurs correspondantes sont précisées sur les fiches, en-dessous de valeurs propres à l'état normal de la créature.

2 Récompenses :

- **Butins :** Les objets et compétences que l'ennemi est susceptible de relâcher à l'issue du combat. Les probabilités et conditions d'obtention de chaque butin sont révélées dans le chapitre Inventaire. Les meilleurs butins ne peuvent être obtenus que dans le cadre d'une nouvelle partie +, en mode Difficile.
- **Gils :** La quantité de gils que vous recevez après avoir vaincu l'adversaire au début du jeu en mode Normal.
- **PE :** La quantité de PE que vous gagnez après avoir terrassé l'ennemi au début du jeu en mode Normal.

3 Informations générales :

- **Habitat :** Les lieux dans lesquels vous êtes susceptible de rencontrer la créature.
- **Extinction :** Le nombre de spécimens de la créature que vous devez éliminer pour provoquer l'apparition de son spécimen oméga – le dernier représentant de l'espèce en question avant son extinction définitive.
- **Catapultage :** Indique si l'ennemi peut être catapulté.
- **Interruption :** Indique si vous pouvez interrompre le monstre (par exemple en le faisant reculer) lorsque son Maintien est inférieur à la valeur Coupe de l'action que vous utilisez.



	PV	FORCE	MAGIE	MAINTIEN
ÉTAT NORMAL	15 252	160	300	40

HABITAT	BUTIN
• Yusnaan (Entrepôts, Palais) • Dunes de la mort (Ruines du Temple)	• Fragment de pot • Glace + Foudre • Feu + Air • Glace² + Foudre² • Feu² + Air²

EXCTINCTION	CATAPULTAGE	INTERRUPTION	GILS	PE
60	✘	✘	120	0,22

TIGRIFFEUR

ÉTAT NORMAL	20%	50%	100%	50%	50%	100%	0	50	0	0	0	0	0	0	50	0	100	0

DONNÉES LIÉES AU CHOC

CONDITION	SEUIL DE CHOC	PERTE D'AMPLITUDE	PRÉSERVATION MAX.	PERTE DE PRÉSERVATION	MULTIPLICATEURS
Normale	180	0	300	15	**Capacité de choc :** sorts x1, attaques physiques x0.

CONDITION	DURÉE DU CHOC	EFFET SECONDAIRE	DURÉE DE L'EFFET	RÉSISTANCE ITÉRATIVE	MULTIPLICATEURS
État de choc	10s	Affaibli	12s	20%/40%	Pas d'autre niveau de choc. **Dégâts :** attaques physiques x3.

Perte d'amplitude : 10 durant l'état de choc

Préparation au combat
- Sorts de type Feu ou Air
- Compétence Vulnérabilité
- Compétences Lenteur ou Malédiction

Présentation générale
- Tant que vous n'avez pas brisé ses défenses, le Tigriffeur résiste aux dégâts et se soigne fréquemment. Infligez-lui les malus Lenteur et Malédiction en vue de le ralentir et d'augmenter sa vulnérabilité aux interruptions. S'il combat aux côtés d'autres créatures moins coriaces, débarrassez-vous d'abord de ses alliés pour réduire rapidement le nombre de vos ennemis.

RÉSUMÉ

Infligez Vulnérabilité à votre ennemi, puis attaquez-le avec des sorts de type Feu ou Air. Vous réduirez la fréquence de ses sorts de soin en l'accablant en plus avec l'altération Lenteur.

4 Multiplicateurs de dégât & résistances

- **Types de dégâts et multiplicateurs :** Les dégâts infligés par chacun des six types d'assauts possibles dépendent des affinités correspondantes de l'ennemi.

TYPES DE DÉGÂTS

ICONE	DÉGÂTS
	Dégâts physiques
	Dégâts magiques
	Dégâts de Feu
	Dégâts de Glace
	Dégâts de Foudre
	Dégâts d'Air

AFFINITÉS AUX DÉGÂTS

MULTIPLICATEUR	SIGNIFICATION
120% à 500%	Vulnérabilité : la cible encaisse entre 120% et 500% des dégâts normaux.
100% à 75%	Réaction normale : la cible encaisse des dégâts normaux, ou proches de la normale.
70% à 30%	Résistance : la cible encaisse entre 30% et 70% des dégâts normaux.
1% à 25%	Quasi-immunité : la cible encaisse des dégâts très faibles.
0%	Immunité : la cible n'encaisse pas de dégâts.
-100% à -500%	Absorption : la cible reçoit une quantité de PV équivalente à un nombre compris entre 100% et 500% des dégâts normaux.

- **Résistance aux altérations d'état :** Le degré de résistance de la créature aux altérations d'état. Plus la valeur est élevée, plus il faut lancer la compétence correspondante de fois avant que le malus en question ne s'applique (voir à ce sujet la page 264). Ces effets sont représentés par les icones suivants :

ALTÉRATIONS D'ÉTAT

Faiblesse	Débilité	Fragilité	Défaillance	Vulnérabilité	Lenteur	Poison	Malédiction	Stase	Dissipation	Séisme	Magnétisme

* Les résistances de certains monstres sont susceptibles d'évoluer en cours de combat, lorsqu'ils entrent en état de choc par exemple. Le cas échéant, les valeurs correspondantes sont précisées sur les fiches, en-dessous des valeurs propres à l'état normal de la créature.

5 Données liées au choc :

Les informations fournies dans ces tableaux concernent le système des chocs. Certaines données sont susceptibles de changer selon la condition de l'ennemi ; le cas échéant, les paramètres correspondants apparaissent sur plusieurs rangées.

- **Seuil de choc :** Un compteur caché (la valeur numérique de l'amplitude de l'onde) augmente à chaque nouvelle attaque que vous infligez à l'ennemi, selon la Capacité de choc de celle-ci (⁂). Lorsque le total des points cumulés franchit le « seuil de choc », l'ennemi entre en état de choc et le compteur est réinitialisé.
- **Perte d'amplitude :** Indique le nombre de points qui sont automatiquement retirés du compteur de choc à chaque seconde. Ce phénomène de dégradation progressive se traduit visuellement par le fait que l'amplitude de l'onde diminue lorsque vous cessez d'attaquer l'ennemi.
- **Préservation max :** Un second compteur caché augmente avec chacune de vos attaques, selon sa Capacité de préservation (⁂ – « Durée de choc » dans la terminologie du jeu, mais le terme peut prêter à confusion). Ce compteur ne peut pas dépasser une certaine limite, telle qu'elle est fixée par l'attribut « Préservation max ». Tant que la valeur du compteur de préservation est supérieure à zéro, le processus de perte d'amplitude s'interrompt, ce qui se traduit visuellement par le fait que l'onde vibre lentement.
- **Perte de préservation :** Indique le nombre de points qui sont automatiquement retirés du compteur de préservation à chaque seconde. Lorsque la valeur du compteur de préservation devient nulle, le phénomène de dégradation reprend son cours, ce qui se traduit visuellement par le fait que l'onde vibre rapidement.
- **Durée du choc :** Le nombre de secondes durant lesquelles l'ennemi reste en état de choc.
- **Effet secondaire :** Certains ennemis souffrent d'une altération d'état au moment où ils entrent en état de choc. Ces effets négatifs, dont les icones ont une forme hexagonale, sont similaires aux malus habituels – vous en trouverez une liste complète à la page 264.
- **Durée de l'effet :** Le nombre de secondes durant lesquelles l'ennemi souffre de l'effet négatif dû à l'état de choc.
- **Résistance itérative :** Ce pourcentage montre le degré de résistance des ennemis aux chocs successifs de même type. Prenons l'exemple du Tigriffeur : la Capacité de choc de n'importe quelle attaque que vous lui infligez une fois qu'il a repris ses esprits suite à un premier choc diminue de 20% ; après un second choc, le degré de résistance passe à 40%, sa valeur potentielle maximale.
- **Multiplicateurs :** Des multiplicateurs sont susceptibles d'être appliqués à certains types d'attaques selon la condition de l'ennemi. Ces modificateurs affectent la **Capacité de choc** de vos attaques, ou les **Dégâts** qu'elles infligent. Dans le cas du Tigriffeur dans son état standard, les multiplicateurs x1 et x0 sont associés à la Capacité de choc respective des assauts magiques et physiques, ce qui signifie que les assauts physiques ne contribuent pas au choc ; en contrepartie, leur taux de dégâts est multiplié par trois une fois que vous avez brisé les défenses de la créature.

Vous trouverez une présentation complète du système des chocs, avec des exemples et des applications concrètes, dans le chapitre Analyses & Tactiques à la page 266.

6 Cas particuliers :

Ces notes indiquent des modifications d'attribut qui peuvent avoir lieu dans certaines situations spécifiques.

7 Analyse de l'ennemi :

- **Préparation au combat :** Une liste de pièces d'équipement et compétences qui vous aideront à prendre le dessus sur l'ennemi ou à vous protéger contre ses assauts. Pour les adversaires les plus coriaces, une configuration complète de trois styles vous est proposée sous forme de tableau.
- **Présentation générale :** La stratégie à employer pour vaincre l'ennemi à un stade précoce de l'aventure dans le cadre d'une partie en mode Normal. Vous trouverez diverses informations dans ces lignes, concernant entre autres le comportement de l'ennemi, le meilleur moyen de le mettre rapidement en état de choc, et d'autres paramètres comme ses conditions d'apparition ou les butins qu'il relâche.
- **Stratégies avancées :** Réservé aux ennemis de grande taille et aux boss essentiellement, ce type de paragraphe propose des tactiques plus évoluées qui vous aideront à écraser vos adversaires une fois que vous aurez élargi l'éventail des compétences de Lightning. Ces stratégies vous aideront également à vaincre les spécimens oméga avec les meilleurs scores.

8 Résumé :

Un court paragraphe fait la synthèse de l'ensemble des données de la fiche de l'ennemi – une manière d'aller droit au but si vous êtes pressé de venir à bout d'un nouvel ennemi.

MODE D'EMPLOI
HISTORIQUE
PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
QUÊTES PRINCIPALES
QUÊTES SECONDAIRES
TABLEAU DES PRIÈRES
BESTIAIRE
INVENTAIRE
ANALYSES & TACTIQUES
CHEMINEMENT ULTIMA
SUPPLÉMENTS
INDEX
STRUCTURE DES FICHES
TABLEAUX DES COMPÉTENCES
INFORMATIONS IMPORTANTES
INDEX DES ENNEMIS
CRÉATURES DU CHAOS
CRÉATURES SAUVAGES
MACHINES
HUMAINS
AUTRES

© 2014 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

CHOCOBOGRE

	PV	FORCE	MAGIE	MAINTIEN
ÉTAT NORMAL	240 000	350	350	60

HABITAT
- Terres sauvages (Plaine de l'ermite, Grand-routes)

BUTIN
- Mousse verdâtre
- Magnétisme
- Glace²
- Glace³
- Orbe de platine

EXCTINCTION	CATAPULTAGE	INTERRUPTION	GILS	PE
30	✔	✔	980	2,00

ÉTAT NORMAL	100%	100%	50%	50%	100%	100%	30	30	30	30	30	30	95	30	30	0	30	0

DONNÉES LIÉES AU CHOC

CONDITION	SEUIL DE CHOC	PERTE D'AMPLITUDE	PRÉSERVATION MAX	PERTE DE PRÉSERVATION	MULTIPLICATEURS
Normale	500	20	600	100	**Capacité de choc :** toutes les attaques x1 (x5 pendant Gober).

CONDITION	DURÉE DU CHOC	EFFET SECONDAIRE	DURÉE DE L'EFFET	RÉSISTANCE ITÉRATIVE	MULTIPLICATEURS
État de choc	10s	Débile	20s	30%/60%	**Capacité de choc :** attaques physiques sur le point faible/l'estomac x5.
État de choc (niveau 2)	10s	Fragilisé	Permanent	0	Pas d'autre niveau de choc.

Perte d'amplitude : 10 durant l'état de choc, 20 après le second état de choc | Force : 650 une fois enragé
Modificateur de dégâts physiques et magiques : 150% une fois en état de choc

CHOCOBOGRE Ω

	PV	FORCE	MAGIE	MAINTIEN
ÉTAT NORMAL	600 000	500	500	70

HABITAT
- Voir Chocobogre
- Ultime Dédale (28e sous-sol)

BUTIN
- Capuche de mage
- Magnétisme
- Orbe de platine
- Orbe d'orichalque
- Solution spectrale

EXCTINCTION	CATAPULTAGE	INTERRUPTION	GILS	PE
1	✔	✔	19 600	8,00

ÉTAT NORMAL	100%	100%	50%	50%	100%	100%	30	30	30	30	30	30	95	30	30	0	30	0

DONNÉES LIÉES AU CHOC

CONDITION	SEUIL DE CHOC	PERTE D'AMPLITUDE	PRÉSERVATION MAX	PERTE DE PRÉSERVATION	MULTIPLICATEURS
Normale	600	20	600	100	**Capacité de choc :** toutes les attaques x1 (x5 pendant Gober).

CONDITION	DURÉE DU CHOC	EFFET SECONDAIRE	DURÉE DE L'EFFET	RÉSISTANCE ITÉRATIVE	MULTIPLICATEURS
État de choc	10s	Débile	15s	20%/40%	**Capacité de choc :** attaques physiques sur le point faible/l'estomac x5.
État de choc (niveau 2)	15s	Fragilisé	Permanent	0	Pas d'autre niveau de choc.

Perte d'amplitude : 10 durant l'état de choc, 20 après le second état de choc | Force : 1 500 une fois enragé
Modificateurs de dégâts physiques et magiques : 200% une fois en état de choc

Préparation au combat
- Tenues Abeille électrique ou Sylphide
- Accessoires augmentant la résistance physique
- Compétences de type Foudre ou Air
- Compétences Vulnérabilité et Lenteur
- Compétences automatiques Arrache-Effets offensifs et Saut

Présentation générale
- Le Chocobogre lance de redoutables assauts physiques, dont il peut augmenter la puissance au cours du combat. Vous minimiserez les dégâts que vous encaissez en équipant votre style défensif de la Capuche de goule, un accessoire reçu en récompense à l'issue de la quête principale de Yusnaan, et éventuellement en plus de l'Anneau runique et de la tenue Cybersaboteuse ou Gardienne stoïque. Les joueurs aux réflexes aiguisés peuvent s'entraîner à parer les attaques adverses avec des gardes précises, ou les éviter à l'aide de la compétence Esquive.
- Infligez à votre cible Vulnérabilité et Lenteur, avant de faire grimper l'onde de choc avec la compétence Saut. Le Chocobogre possède deux niveaux de choc (voir page 266) : lorsque vous brisez une première fois ses défenses, il est frappé par l'altération Débile ; à l'occasion du second choc (facile à atteindre avec des assauts physiques), il souffre de façon définitive de l'effet Fragilisé, qui le rend plus vulnérable aux chocs.
- Après s'être interrogé sur la meilleure façon de manger Lightning (« Je la grille…? », « Ou je la gobe… ? »), le Chocobogre s'écrie « J'ai faim ! » et s'octroie Célérité, Bravoure, Bouclier et Voile. Si vous prenez soin de le frapper juste avant avec Fragilité, l'effet persistera ; vous pouvez facilement le débarrasser des bonus Bravoure et Célérité grâce à la compétence Arrache-effets offensifs.
- Pendant la préparation de la technique « Gober », la capacité de choc de vos assauts est multipliée par cinq : si votre cible se trouve près du seuil de choc, jouez le tout pour le tout et ruez-vous à l'attaque. Une fois rassasié (« Ça fait du bien ! »), le monstre revient à son état normal et un nouveau cycle commence.

Stratégies avancées et spécimen oméga
- En appliquant une stratégie très agressive, vous pouvez briser les défenses du Chocobogre Ω en moins de trente secondes – la page 295 propose une liste de configurations qui vous permettront de réaliser cette prouesse.
- Une fois que vous avez mis l'ennemi en état de choc, infligez-lui Lenteur et Vulnérabilité puis octroyez-vous l'effet Bravoure ; consommez ensuite une potion d'Endo-Foudre ou d'Endo-Air, puis ruez-vous à l'attaque – trois activations successives de la Chronodilatation devraient vous permettre de venir à bout de votre adversaire, sans qu'il n'ait eu le temps de se renforcer avec « J'ai faim ! ».
- À défaut de pouvoir mettre en œuvre cette stratégie, équipez-vous de la Capuche de spectre et du Masque de guerrier afin de survivre aux assauts de votre ennemi tandis que vous grignotez peu à peu sa barre de vie.

RÉSUMÉ

Utilisez la compétence Saut (ou des sorts de type Air ou Foudre) pour briser les défenses du monstre. Volez avec la compétence Arrache-Effets offensifs les bonus qu'il s'octroie en s'écriant « J'ai faim ! ». Au besoin, terminez le combat dès le premier choc en activant la Chronodilatation, après avoir renforcé vos attaques avec les effets combinés de Vulnérabilité/Potion Endo-*élément*.

LISTE DES COMPÉTENCES

CONDITION	COMPÉTENCE	TYPE	PUISSANCE	VARIATION	COUPE	MAINTIEN	ESQUIVE & CONTRE	BONUS/MALUS
Normale	**Crochet du droit**	Physique	1,00	10%	50	65 (Ω: 75)	✓	–
	Crochet du gauche		1,10					
	Morsure	Physique	1,50	10%	65	65 (Ω: 75)	✓	–
	J'ai faim !	Spécial	–	–	60	100	✓	Célérité (500s) Bravoure (500s) Bouclier (500s) Voile (60s) Stase (contre Lightning : 110/10s)
Après « J'ai faim ! »	**Aspiration**	Physique	0	–	20	80	✓	–
	Gober	Physique	3,00	10%	90	80	✓	–
	Grillade glaciale	Physique, Feu, Glace	0,83 x3 + 0,83 x3	10%	60	80	✓	–

MODE D'EMPLOI
HISTORIQUE
PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
QUÊTES PRINCIPALES
QUÊTES SECONDAIRES
TABLEAU DES PRIÈRES
BESTIAIRE
INVENTAIRE
ANALYSES & TACTIQUES
CHEMINEMENT ULTIMA
SUPPLÉMENTS
INDEX
STRUCTURE DES FICHES
TABLEAUX DES COMPÉTENCES
INFORMATIONS IMPORTANTES
INDEX DES ENNEMIS
CRÉATURES DU CHAOS
CRÉATURES SAUVAGES
MACHINES
HUMAINS
AUTRES

© 2014 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

ÉTAT DES LIEUX

Le cœur vibrant de Lightning Returns est indiscutablement son système de combat, incroyablement riche et subtil. Là où les deux épisodes précédents de la série Final Fantasy XIII reposaient sur des mécaniques partiellement automatisées, il n'en est rien dans ce dernier volet de la trilogie : Lightning est sous votre entière et seule responsabilité à chaque instant.

Bien qu'il soit possible d'avancer dans les quêtes principales en passant en force avec des stratégies lambda, vous aurez toutes les peines du monde à surmonter les défis plus relevés et à vaincre les différents boss de l'aventure si vous ne maîtrisez pas correctement votre sujet. Pêle-mêle, vous aurez besoin d'une bonne connaissance des systèmes du jeu, de configurations de styles sur mesure, et d'être prêt à procéder à de multiples essais et ajustements tactiques. La tâche peut sembler insurmontable au premier abord, mais rassurez-vous : vous allez rapidement faire de gros progrès, surtout si vous prenez le temps d'explorer la mine d'or que constitue ce chapitre – et de mettre en pratique les conseils qui y sont prodigués.

À un niveau élémentaire, la compréhension de concepts de base, comme les dégâts infligés ou les interruptions d'action, paraît anodine. Pourtant, dès que l'on commence à creuser un peu, les questions affluent : « pourquoi est-ce que j'inflige moins de dégâts maintenant qu'il y a une minute ? », ou encore « pourquoi est-ce que j'arrive à interrompre un ennemi dans telle condition, mais pas dans telle autre ? ». Les pages qui suivent vont vous permettre de répondre à chacune de ces interrogations, et plus généralement d'interpréter en temps réel tout ce qui se passe à l'écran. Tous les systèmes du jeu y sont présentés un par un, et dans une progression logique.

Dans la foulée de ces sections d'analyse, vous trouverez une sélection de « rôles » permettant de spécialiser les styles de Lightning en fonction de vos besoins au combat et en tirant parti au mieux de l'ensemble des systèmes passés en revue. Une fois que vous aurez assimilé les explications de ce chapitre, ces modèles de styles vous serviront de point de départ et de source d'inspiration, jusqu'à ce que vous soyez en mesure de concocter vos propres stratégies.

Pour l'heure, respirez un grand coup et plongez avec nous dans le grand bain …

D'AUTRE PAGES VOUS ATTENDENT SUR LE SITE WWW.PIGGYBACK.COM

LES PARAMÈTRES DES STYLES

Les paramètres qui suivent gouvernent les performances de combat de Lightning. Tous les systèmes de jeu s'appuient sur ces fondations. Les ennemis partagent bon nombre de ces attributs, bien que certains d'entre eux ne s'appliquent pas exactement de la même manière. Les données générales des ennemis vous attendent dans le Bestiaire, avec quelques explications supplémentaires sur les points les plus techniques dans ce chapitre.

Paramètres de base

- Les **PV** mesurent l'état de santé de Lightning et la quantité de dégâts qu'elle peut encaisser avant de tomber KO. Cet attribut est plafonné à 50 000, à moins que vous n'activiez le réglage de « Transcendance » dans une Nouvelle Partie +, auquel cas la limite maximale passe à 99 999 (ce qui vous empêche au passage d'obtenir des scores de combat). La valeur minimale de PV est fixée à 100.
- La **Force** et la **Magie** déterminent respectivement la quantité de dégâts physiques et magiques qu'inflige Lightning. Ces attributs sont plafonnés à 5 000, seuil que vous pouvez repousser à 9 999 par la « Transcendance ». Leur valeur plancher est de 5.
- La valeur **ATB max**, plafonnée à 200, correspond au nombre maximum de points ATB dont dispose Lightning dans chaque style pour enchaîner des actions. Ce paramètre dépend avant tout de la tenue choisie, mais peut également être augmenté par le biais des compétences automatiques.
- La **Vitesse ATB** est un paramètre fondamental qui gouverne l'allure à laquelle la jauge ATB d'un style se régénère quand celui-ci n'utilise aucune compétence. Cette valeur, plafonnée à 200, est un pourcentage du taux de base fixé à 2 points d'ATB par seconde sur le style actif. En d'autres termes, une Vitesse ATB de 150 se traduit par un taux de 3 points ATB régénérés par seconde (2 x 150%). Le taux est multiplié par trois pour les deux styles passifs.
- Le **Maintien** traduit l'aptitude de Lightning à résister aux interruptions provoquées par les assauts ennemis. La valeur de base de 10, en vigueur quand Lightning ne se sert d'aucune compétence, l'expose à des interruptions par quasiment toutes les attaques adverses.
- Les **résistances innées** sont des attributs défensifs qui affectent les dégâts que subit Lightning et sa vulnérabilité aux altérations d'état. En soi, Lightning a des résistances de 0, ce qui signifie qu'elle encaisse 100% des dégâts ennemis et de leurs altérations d'état. Il est néanmoins possible d'améliorer ces paramètres avec des compétences automatiques.

Paramètres de compétences

Les paramètres liés aux compétences entrent en jeu dans divers systèmes et sous-systèmes. Certains reposent sur les paramètres de base évoqués dans la section précédente, d'autres sont totalement indépendants.

PARAMÈTRES UNIVERSELS

- **Coût ATB :** Le nombre de points ATB requis pour activer une compétence. Plus une compétence est puissante, plus son coût est élevé. Il est possible de réduire ces coûts en recourant à la Synthèse et l'Élévation, deux services offerts par les artisans du jeu.
- **Maintien :** L'aptitude à résister aux interruptions adverses pendant l'exécution d'une compétence. Pour Lightning, cette valeur remplace la valeur de base de 10. La valeur de maintien des compétences est comprise entre 15 et 100.
- **Priorité :** Un paramètre caché qui permet de supplanter une compétence en cours de réalisation par une de priorité supérieure. Il existe quatre niveaux de priorité : 10 (pouvoirs et objets de soins), 5 (compétences défensives), 2 (le coup final d'un Coup de pied et d'un Coup de pied tornade) et 1 (toutes les autres compétences).

PARAMÈTRES DES COMPÉTENCES PHYSIQUES ET MAGIQUES

- **Puissance :** Le multiplicateur s'appliquant à l'attribut de référence (Force ou Magie) pour chaque compétence offensive. Il est possible d'augmenter cette valeur via l'artisanat. Les coups finaux d'un combo bénéficient d'un multiplicateur qui s'applique en sus de la Puissance de base.
- **Variation :** Le pourcentage de perte maximale appliqué à la Puissance de la compétence au moment du calcul des dégâts.
- **Coupe :** La faculté qu'a une compétence à interrompre l'ennemi. La Coupe se compare au Maintien de la cible pour déterminer qui prévaut. Sa valeur se situe entre 20 et 100.
- **Capacité de choc :** Le niveau de contribution d'une compétence à l'onde de choc de la cible. L'ennemi entre en état de choc quand la Capacité de choc accumulée atteint ou dépasse le Seuil de choc. Comme avec la Puissance, de nombreux coups finaux de combos bénéficient d'un bonus dans cet attribut.
- **Capacité de préservation** (« Durée de choc », dans le jeu) : La faculté qu'a une compétence d'empêcher temporairement l'onde de choc de perdre de l'amplitude. Lisez la section dédiée à ce sujet pour plus de détails (page 266).

PARAMÈTRES DES COMPÉTENCES DÉFENSIVES

- **Résistance :** Cet attribut n'intervient que lorsque vous activez une compétence de Garde. Il s'agit d'un multiplicateur qui s'obtient en soustrayant la valeur de la résistance à 100%. Par exemple, une Garde N3 dotée d'une résistance de 46% se traduit par un multiplicateur de réduction des dégâts de 0,54. Notez que les attaques de type Spécial passent outre ce paramètre, sauf si vous réussissez une garde précise.

PARAMÈTRES DES COMPÉTENCES D'ALTÉRATION

- **Accumulation :** Une valeur cachée qui influe sur l'aptitude d'un sort à infliger l'altération d'état voulue à l'ennemi. Cette valeur s'oppose à la résistance de la cible et se monte à 500 pour les sorts de type « ^{2} » (sauf Guérison^2), 110 pour Fléau, et 250 pour tous les autres sorts. La double page suivante vous dira tout sur ce sujet.
- **Durée d'effet :** La durée pendant laquelle l'altération d'état reste en place. Celle-ci peut être prolongée par l'attribut Magie et d'éventuelles compétences automatiques, et réduite par la résistance de la cible. Là encore, vous saurez tout sur ce système en lisant la section qui lui est consacrée sur la double page suivante.

MODE D'EMPLOI
HISTORIQUE
PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
QUÊTES PRINCIPALES
QUÊTES SECONDAIRES
TABLEAU DES PRIÈRES
BESTIAIRE
INVENTAIRE
ANALYSES & TACTIQUES
CHEMINEMENT ULTIMA
SUPPLÉMENTS
INDEX
ÉTAT DES LIEUX
PARAMÈTRES
ALTÉRATIONS D'ÉTAT
CHOC
SCORE
POUVOIRS
MÉCANIQUES AVANCÉES
AMÉLIORATIONS (ÉQUIPEMENT)
AMÉLIORATIONS (COMPÉTENCES)
REVUE D'ARMEMENT
RÉSUMÉ
RÔLES
STYLES
ASTUCES DE PROGRESSION

© 2014 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

FACEBOOK.COM/PIGGYBACKINTERACTIVE

LE CHOC

Impossible de jouer à Lightning Returns au plus haut niveau sans une compréhension parfaite du système des chocs. Face aux créatures les plus coriaces, réussir à provoquer un choc le plus rapidement possible est une nécessité absolue, et cette section va vous donner les moyens d'y parvenir.

Le vocabulaire employé dans les pages qui suivent reprend les termes apparaissant dans les tableaux de données liées au choc figurant dans le Bestiaire. Vous trouverez ici l'explication de tous les concepts sous-jacents, ce qui vous aidera à cerner clairement les particularités de chaque créature.

Chocs multiples et niveaux de choc

Chocs multiples : De nombreux ennemis peuvent être mis en état de choc de plusieurs manières différentes. Le choc provoqué dépend de la nature du coup par lequel le seuil de choc est franchi, mais ces types de chocs sont incompatibles et non-cumulables. Les dragons Zaltys et Zomok offrent un bon exemple : ils ont tous deux un état de choc standard, et un autre causé exclusivement par un coup porté à leur tête.

Niveaux de choc : Avec certains ennemis, il est possible de produire plusieurs chocs consécutifs et cumulés – un choc pendant un état de choc. Dans ces cas de figure, le premier choc est dit de niveau 1, le suivant de niveau 2, et ainsi de suite. Le Nébula constitue le meilleur exemple de ce phénomène : vous devez atteindre son quatrième niveau de choc pour avoir la moindre chance de le vaincre.

Capacité de choc et seuil de choc

Quel que soit le type de choc que vous visez, vous devez accumuler suffisamment de **Capacité de choc** (les tableaux du chapitre Inventaire vous révèlent la valeur associée à chaque compétence) pour franchir le Seuil de choc (indiqué dans le chapitre Bestiaire pour chaque monstre).

La compétence automatique « Chocs rapides (75%) », apanage de l'arme Vengeance du Chaos, réduit le Seuil de choc à trois quarts de sa valeur normale. Ceci est la seule manière de modifier le Seuil de choc. En revanche, diverses compétences automatiques et l'effet secondaire Fragilisé vous permettent d'amplifier la Capacité de choc de vos coups. Des multiplicateurs propres à chaque ennemi s'appliquent en outre, comme le révèlent les tableaux de données liées au choc dans le chapitre Bestiaire : ces coefficients rendent certains types de compétences inopérants en termes de Capacité de choc, ou au contraire très efficaces ; quand une attaque rentre dans le champ de plusieurs multiplicateurs, seul le plus élevé prévaut.

La compétence qui cause le choc bénéficie d'un gros bonus de dégâts (x3) ; la tenue Guerrière de l'ombre augmente les dégâts de base de cette attaque de 50% supplémentaires. Dans la mesure du possible, il est donc préférable de mettre les ennemis en état de choc avec des attaques violentes telles que Coup d'estoc, Coup puissant ou un sort dévastateur.

Capacité de préservation

Malheureusement, vous ne pouvez pas vous contenter de lancer des attaques à forte Capacité de choc de temps en temps et espérer atteindre le Seuil de choc au bout d'un moment. Le compteur caché qui mesure la Capacité de choc accumulée (autrement dit, la valeur numérique de l'amplitude de l'onde) décroît en permanence sous l'effet de la valeur de **Perte d'amplitude** propre à votre adversaire (indiquée dans le chapitre Bestiaire pour chaque monstre). La Perte d'amplitude correspond au nombre de points de Capacité de choc perdus par seconde.

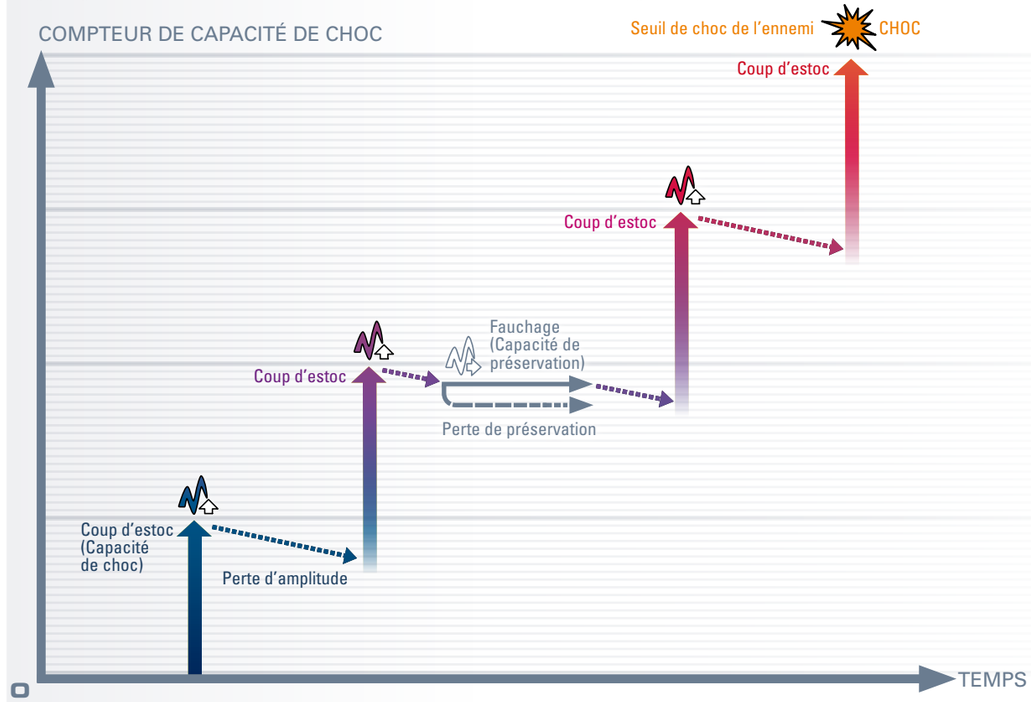
Un second compteur entre en jeu et vous permet de figer temporairement le phénomène de Perte d'amplitude. Ce compteur est nourri par la **Capacité de préservation** de vos compétences (le jeu parle de « Durée de choc », mais ce terme prête à confusion). Toute attaque jouissant d'une certaine Capacité de préservation gèle momentanément le mécanisme de Perte d'amplitude et vous permet de conserver l'onde de choc intacte pendant que vous faites face à des contretemps tels que le fait d'être à cours d'ATB ou de subir une longue attaque adverse. Chaque ennemi possède un plafond de préservation que vous pouvez accumuler contre lui : le Bestiaire du guide dénomme cette valeur la **Préservation max**. La Préservation infligée à un monstre subit elle aussi une érosion permanente sous l'effet de la **Perte de préservation** propre à chaque créature (le nombre de points de préservation retirés par seconde).

D'AUTRE PAGES VOUS ATTENDENT SUR LE SITE WWW.PIGGYBACK.COM

MODE D'EMPLOI
HISTORIQUE
PRINCIPES DU JEU
CHEMINEMENT
QUÊTES PRINCIPALES
QUÊTES SECONDAIRES
TABLEAU DES PRIÈRES
BESTIAIRE
INVENTAIRE
ANALYSES & TACTIQUES
CHEMINEMENT ULTIMA
SUPPLÉMENTS
INDEX
ÉTAT DES LIEUX
PARAMÈTRES
ALTÉRATIONS D'ÉTAT
CHOC
SCORE
POUVOIRS
MÉCANIQUES AVANCÉES
AMÉLIORATIONS (ÉQUIPEMENT)
AMÉLIORATIONS (COMPÉTENCES)
REVUE D'ARMEMENT
RÉSUMÉ
RÔLES
STYLES
ASTUCES DE PROGRESSION

Résumé des paramètres liés au choc

En clair, pour atteindre le Seuil de choc et mettre votre cible en état de choc, vous devez accumuler de la Capacité de choc à un rythme supérieur à la Perte d'amplitude propre à votre adversaire. Quand cela s'avère nécessaire, recourez à des attaques dotées d'une bonne Capacité de préservation afin de geler votre capital de Capacité de choc. Néanmoins, le total de Capacité de préservation que vous pouvez atteindre est plafonné par la valeur de Préservation max de l'ennemi, et réduit à chaque seconde par la Perte de préservation. Le graphique ci-dessous vous offre un aperçu visuel de tous ces phénomènes et de la manière dont ils interagissent. Il illustre un exemple dans lequel Lightning recourt aux compétences Coup d'estoc (forte Capacité de choc) et Fauchage (forte Capacité de préservation).



© 2014 PIGGYBACK INTERACTIVE LIMITED

FACEBOOK.COM/PIGGYBACKINTERACTIVE