



- SOLDAT -
COMMANDO SPÉ. HEAL



GUIDE DE CLASSE

« To heal, or not to heal? That is the question » Cette question, qui peut sembler problématique, s'avère trouver sa réponse avec le Soldat Commando.

En effet, la classe commando vous offre la possibilité d'aborder votre personnage de deux façons :

- To heal : avec l'arbre « Médecine de guerre », vous prendrez soin de vos partenaires en médecin dévoué,
- Or not to heal : avec l'arbre « Artillerie » et la possibilité de défendre vos partenaires en faisant du DPS.



Suivant le principe de SWTOR, plusieurs compagnons seront là pour vous épauler dans vos aventures. On retrouve du tank, du heal, du dpc cac ou dps à distance.

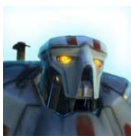
ATTENTION RÉVÉLATIONS ! Si vous voulez vous réserver la surprise durant votre aventure, sautez les descriptions qui suivent de vos futurs compagnons.



- **Aric Jorgan** : votre premier partenaire, ce fier Cathar, dont vous ferez la connaissance dès Ord Mantell, est un DPS distant qui pourra être orienté monocible ou multiciples via ses talents. Maniant bien volontiers le fusil blaster ou le canon d'assaut, en bon soldat, ses statistiques de base sont la visée et l'endurance.



- **Elara Dorne** : votre deuxième partenaire viendra rejoindre votre escouade sur Taris. Transfuge de l'Empire mais surtout soigneur de formation, son intérêt pour vous sera moindre si vous orientez votre personnage en soin. A nouveau, on retrouve les statistiques du soldat chez Elara, à savoir visée et endurance.



- **M1-4X** : Troisième partenaire, ce redoutable droïde, dont vous ferez la connaissance sur Nar Shaddaa, pourra vous aider en tant que tank ou DPS à distance. Point de vue équipement, il faudra l'équiper de pièces de droïdes en visée et endurance.



- **Tanno Vik** : Ce charmant Weeqay sera votre quatrième partenaire. Dans « Le bon, la brute et le truand », il serait sans conteste la brute ! Rencontré sur Balmorra, il sera de loin votre meilleur tank, mais pourra aussi vous aider en tant que DPS au contact. Pour ses statistiques, on retrouve visée et endurance. L'efficacité du combo soigneur / tank n'étant plus à prouver, vous passerez pas mal de temps en sa compagnie !



- **Yuun** : Votre dernier partenaire incorporera votre groupe sur Hoth. Son rôle dans votre équipe sera le DPS au contact. Côté statistiques, pour faire dans l'originalité, on retrouve encore visée et endurance, mais en armure intermédiaire. Après Elara, Yuun sera peut être le personnage le plus délaissé car beaucoup moins intéressant qu'un tank (je n'ai rien contre les Gands, attention !).

Affection

Si les petits cadeaux entretiennent l'amitié, la mise à jour 2.0 vous facilitera le travail car pour chaque cadeau vous aurez une indication du gain d'affection directement à l'écran : nul, petit, modéré, important.

Pourquoi couvrir ses partenaires de cadeaux, me direz-vous ? Et bien, à chaque retour de missions, les résultats seront meilleurs et le temps passé plus court. C'est toujours plus sympathique de voir son partenaire revenir avec des plans, des matériaux ou des composants rares, non ? Un double choix dans les tableaux ci-dessous indique le gain d'affection en cas de relation amoureuse.


C2-N2	ARTEFACTS CULTUREL	ARMES	BIENS DE LA PEGRE	EQUIPEMENT MILITAIRE	LUXE	TECHNOLOGIE	SEDUCTION	SOUVENIRS DE L'EMPIRE	SOUVENIRS DE LA REPUBLIQUE	TROPHEES
	Important	Nul	Nul	Nul	Petit	Modéré	Nul	Nul	Petit	Nul

 ARIC JORDAN	ARTEFACTS CULTUREL	ARMES	BIENS DE LA PEGRE	EQUIPEMENT MILITAIRE	LUXE	TECHNOLOGIE	SEDUCTION	SOUVENIRS DE L'EMPIRE	SOUVENIRS DE LA REPUBLIQUE	TROPHEES
	Petit	Important	Nul	Modéré	Nul	Petit	Nul Modéré	Nul	Petit	Petit

 ELARA DORNE	ARTEFACTS CULTUREL	ARMES	BIENS DE LA PEGRE	EQUIPEMENT MILITAIRE	LUXE	TECHNOLOGIE	SEDUCTION	SOUVENIRS DE L'EMPIRE	SOUVENIRS DE LA REPUBLIQUE	TROPHEES
	Nul	Nul	Nul	Petit	Modéré	Petit	Nul Important	Nul	Petit	Nul

 M1-4X	ARTEFACTS CULTUREL	ARMES	BIENS DE LA PEGRE	EQUIPEMENT MILITAIRE	LUXE	TECHNOLOGIE	SEDUCTION	SOUVENIRS DE L'EMPIRE	SOUVENIRS DE LA REPUBLIQUE	TROPHEES
	Petit	Petit	Nul	Petit	Petit	Modéré	Petit	Nul	Important	Petit

 TANNO VIK	ARTEFACTS CULTUREL	ARMES	BIENS DE LA PEGRE	EQUIPEMENT MILITAIRE	LUXE	TECHNOLOGIE	SEDUCTION	SOUVENIRS DE L'EMPIRE	SOUVENIRS DE LA REPUBLIQUE	TROPHEES
	Nul	Modéré	Important	Petit	Nul	Petit	Nul	Nul	Nul	Nul

 YUUN	ARTEFACTS CULTUREL	ARMES	BIENS DE LA PEGRE	EQUIPEMENT MILITAIRE	LUXE	TECHNOLOGIE	SEDUCTION	SOUVENIRS DE L'EMPIRE	SOUVENIRS DE LA REPUBLIQUE	TROPHEES
	Important	Petit	Nul	Petit	Nul	Important	Nul	Petit	Petit	Important



Vous aurez la possibilité de choisir trois compétences d'équipage suivant le principe suivant :
 Compétence de fabrication / Compétence de collecte / Compétence de missions spéciales.

Avant de vous lancer dans la course à l'équipement au niveau 50, et des distinctions qui vont avec, ces compétences seront pour vous l'occasion de vous fabriquer du matériel sur

mesure. Pendant que vous mangerez tranquillement vos petits écoliers au chocolat au lait, vos partenaires seront au travail.

A noter que chaque partenaire aura deux domaines de prédilections où il sera plus efficace, ce qui se traduit par des missions plus fructueuses. Tout ceci apparaît clairement dans la fenêtre de compétence d'équipage lorsque vous faites votre choix.

Ce qui pourrait bien coller à un Soldat Commando :

- **Création d'armes / Recuperation / Investigation** : des canons d'assaut, des fusils blasters, des techno-lames, bref tout ce qu'il faut pour atomiser des mobs à tout va !
- **Creation d'armures / Recuperation / Commerce illégal** : outre le skin, ces confections seront l'occasion d'améliorer vos statistiques principales mais aussi secondaires (index de critique, d'afflux, etc.).
- **Biochimie / Bioanalyse / Diplomatie** : Il suffit de goûter une seule fois au bonheur d'un médipack réutilisable à l'infini pour en être définitivement accro ! Oui, cela est possible grâce à cette compétence, de même que des stims, des boosts et des implants.



Dégâts (Pri) :	114 - 146	Santé :	3464
Bonus dégâts :	50,8	Index d'armure :	2055
Précision :		Dégâts :	36,84%
Chance critique :	13,65%	Chance de défense :	5,73%

Pour chaque personnage, suivant sa classe, on peut définir des statistiques principales, des statistiques secondaires et enfin des statistiques auxiliaires.

Pour le Commando soigneur, la **statistique principale** est la **Visée**. Les **statistiques secondaires** sont la **Puissance** et l'**Index de critique**. Enfin, les **statistiques auxiliaires** sont l'**Index d'afflux** et l'**Endurance**.

Visée : La visée augmente les dégâts et les soins que vous prodiguez.

Puissance : La **Puissance**, ou **Puissance technologique**, augmente le bonus de vos soins.

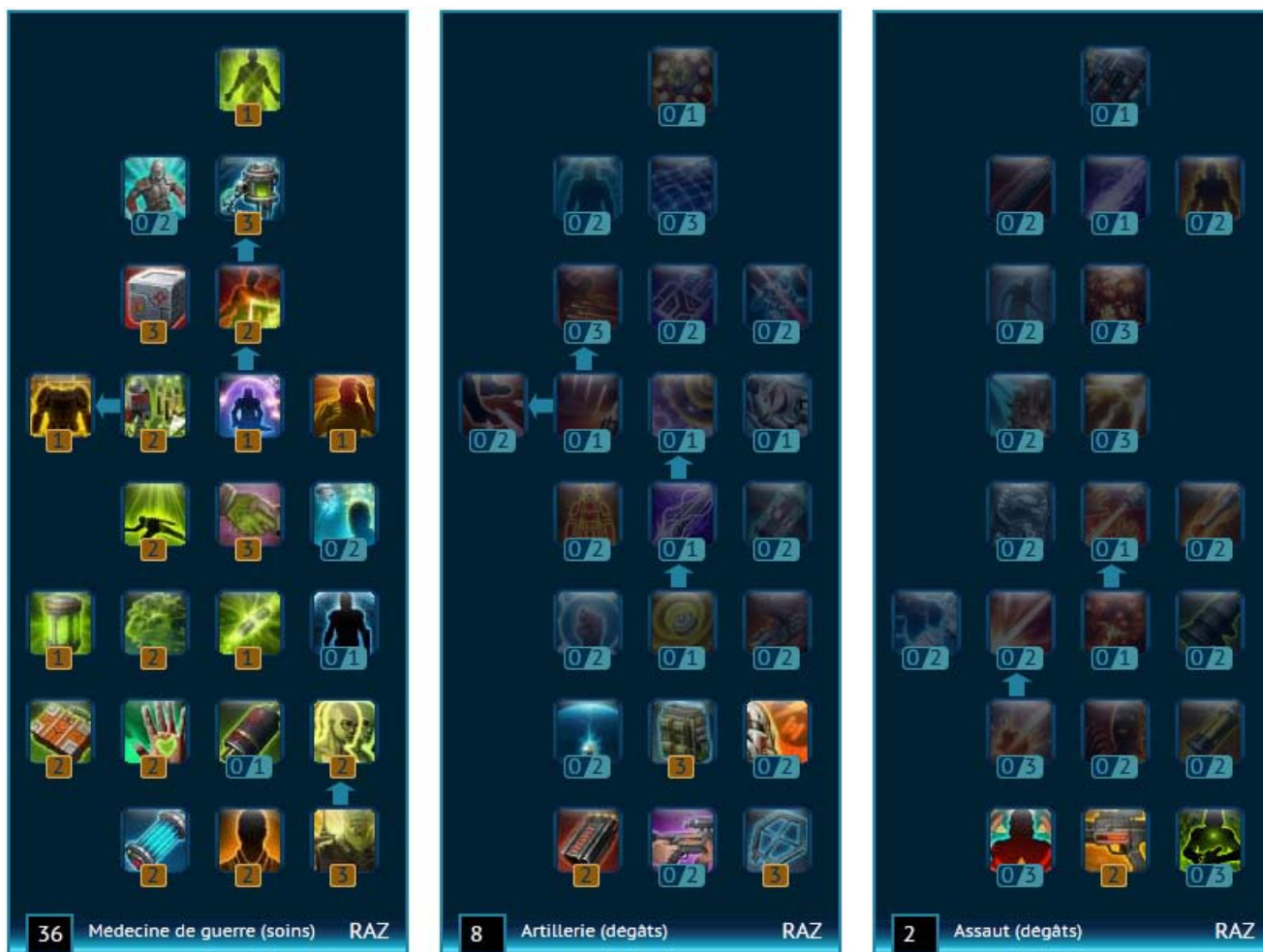
Index de critique (28%) : permet d'augmenter vos chances de faire un coup critique et de voir ainsi la quantité de points de vie restaurée s'envoler.

Index d'afflux (75%) : Cette statistique augmente le multiplicateur de score critique (*pas les chances de critique, mais la puissance de vos critiques*), ce qui améliore d'autant vos soins lors d'un coup.

Endurance : augmente votre capital de point de vie. Important aussi bien en pvp qu'en pve pour encaisser un maximum de dommages sans mourir (*un heal mort n'est pas très utile au groupe...*).

Astuce : Ok, je n'en ai pas parlé plus haut, mais cette compétence influe un peu dans vos scores de soin. Pas question de s'équiper de modification, mais pourquoi ne pas chercher les datacrons (*soit un bonus de +30 à la clef*).

Médecine de guerre - Heal

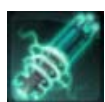


Compétences

La liste n'est pas exhaustive mais elle regroupe els principales compétences que vos utiliserez en tant que soigneur.

Soins

Cellule de soutien au combat



Energie : gratuit
Activation : 1,5 sec
Cooldown : néant

La cellule de soutien au combat sera votre carte American Express : ne partez pas sans elle ! Elle vous permettra d'accumuler des « charge de soutien au combat », à 30 charges, vos soins et dégâts sont augmentés de 3% et vous pourrez activer « **cellules surchargées** ».

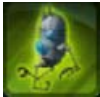
Tir pilon



Energie : gratuit
Incantation : instantané
Cooldown : néant

Le soigneur tire sur ses alliés ?? Cela peut paraître étrange, mais grâce à cette compétence, vous pourrez soigner en mouvement vos partenaires et accumuler des « charge de soutien au combat » (3 à chaque tir) dont on vient de parler plus haut.

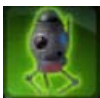
Sonde médicale avancée



Energie : 16 munitions
Activation : 1,5 sec
Cooldown : 12 sec

Plus musclé que la compétence précédente, ce sort qui consomme peu de munitions peut avoir un cooldown réduit à 0 si votre personnage est en mode « **cellules surchargées** ». De plus, elle procure un écran d'armure supplémentaire pendant 10 secondes et peut activer « **Médecine préventive** », un soin régulier pendant 9 secondes, si vous choisissez le talent éponyme au palier 5 de votre arbre.

Sonde médicale



Energie : 25 munitions
Activation : 2,5 sec
Cooldown : néant

Un de vos deux sorts puissants dont le seul problème est le temps d'activation relativement long. En cas d'urgence, vous pourrez l'envoyer de suite grâce à « **Manipulation technologique** ». A chaque activation, elle vous octroie 6 charge de soutien au combat qui vous rapprochent un peu plus de la surcharge.

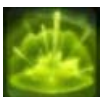
Infusion de Bacta



Energie : gratuit
Activation : instantané
Cooldown : 21 sec

Voilà un sort très intéressant par la quantité de soin qu'il prodigue et la possibilité de l'utiliser en mouvement. On aurait presque pu écrire dessus : « En cas d'urgence, briser la glace » !

Bombe de Kolto



Energie : 16 munitions
Activation : instantané
Cooldown : 6 sec

Du sort de zone, pour soigner 4 alliés dans un rayon de 8 mètres. Grâce aux « **Cellules surchargées** » (*encore elles !*), cette bombe de Kolto activera en plus un bouclier sur les cibles touchées, réduisant les dégâts de 10% pendant 15 secondes. C'était déjà pas mal mais avec en plus le talent « Capsules de Kolto » au palier 3 de votre arbre, la bombe déclenche un bassin de Kolto qui soigne tous vos alliés.

Cellules surchargées



Energie : gratuit

Activation : instantané

Cooldown : 1,5 sec

On en parle depuis le début, voilà LA compétence du cycle de heal de votre commando. Une fois activée à 30 charges de soutien au combat, cette surcharge vous offrira la possibilité de :

- Récupérer 8 cellules d'énergie
- Augmenter tous les soins de 5% pendant 10 sec,
- Retirer le cooldown de « **Sonde médicale avancée** » pendant 10 sec,
- Place un bouclier (*5% de dégâts en moins*) sur les cibles qui sont sous l'effet de la bombe Kolto pendant 15 sec.

Sonde trauma



Energie : 16 munitions

Activation : instantané

Cooldown : 1,5 sec

La sonde trauma se déploie sur un allié et place sur lui 13 charges pendant 5 minutes. Quand ce dernier prend des dégâts, la sonde le soigne. En somme, il s'agit d'un apport de soin en continu en cas de besoin.

Aide de terrain



Energie : 4,5 munitions

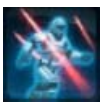
Activation : instantané

Cooldown : 4,5 sec

Retire 2 effets négatifs sur une cible alliée et peut soigner en même temps votre allié si vous avez pris le talent « Aide Psychique » au palier 5 de votre arbre.

Bufs

Diversion



Energie : gratuit

Activation : instantané

Cooldown : 45 sec

Vous constaterez très rapidement que les mobs n'aiment pas les heals dans SWTOR ! Cette compétence vous permettra de réduire votre animosité et de rendre sa place de vedette au Tank.

Fortification



Energie : gratuit

Activation : instantané

Cooldown : 45 sec

Le buff de classe, il augmente l'endurance de 5% pour tout le groupe pendant 1 heure.

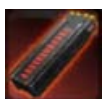
Economie de cellules



Energie : gratuit
Activation : instantané
Cooldown : 120 sec

Votre barre d'énergie est dangereusement vide ? Cette compétence rend gratuit votre prochain sort à incantation.

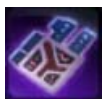
Recharge des cellules



Energie : gratuit
Activation : instantané
Cooldown : 120 sec

Gestion défaillante de vos ressources et vous voilà à sec. Un coup de « Recharge des cellules » et votre barre remonte de 50 munitions instantanément.

Manipulation technologique



Energie : gratuit
Activation : instantané
Cooldown : 120 sec

Votre prochain sort à incantation devient gratuit. Très intéressant, à utiliser en cas d'urgence !



Avec la gestion des temps d'incantation, votre autre difficulté sera de gérer votre barre d'énergie. Plus votre niveau est bas, plus il lui faudra du temps pour remonter.

Idéalement, gardez votre seuil d'énergie au dessus de 60 pour bénéficier d'une recharge de 5 munitions par secondes. Pour cela, vous pouvez utiliser « **Recharge des cellules** » et « **Economie de cellules** ».

En dessous de 20 munitions, votre régénérations ne sera plus que de 2 munitions par secondes, ça sent la mort pour le groupe : c'est mal...

Ouvrir le bal

Le point de départ, je le rappelle quand même, est d'avoir activé votre « **Cellule de soutien au combat** » pour soigner.

Avant de partir à l'assaut d'un Champion ou d'un Boss Sous, utilisez votre « **Tir pilon** » pour faire monter vos charges de soutien au combat afin de bénéficier du bonus de soins de 3%. Si le combat débute alors que vous êtes à zéro charge, ce n'est pas un drame, rassurez vous.

Après avoir placé une « **Sonde trauma** » sur le Tank, sonde qu'il vous faudra maintenir (*pensez à la renouveler !*), certains choisiront d'activer de suite « **Cellules surchargées** » et de placer une « **Bombe de Kolto** » pour bénéficier des 10% d'armures supplémentaires dès le début du combat. Comme bien souvent, cette option est avant tout une question de feeling.

Si les derniers préparatifs sont faits, le groupe peut monter au front !

Besoins en soins faibles

Le combat vient juste de débiter, vous venez à peine de faire connaissance avec les mobs, parmi eux se trouve peut être un Champion ou une élite qui tape fort, mais pour l'instant le Tank gère avec brio et les besoins en soins ne sont pas critiques.

Vous pouvez vous contenter de votre « **Tir pilon** » et utiliser une « **Sonde médicale avancée** » ou bien une « **Sonde médicale** » en cas de grosse baffe, cela vous rapprochera de la surcharge le cas échéant.

Besoins en soins forts

Panique dans les rangs, les mobs vous opposent une résistance acharnée et les barres de vie de vos partenaires diminuent à vue d'œil : le temps de la surcharge est venu !

Pour cette phase :

- | | | | | | |
|-----|---|-------------------------------|-----|--|-----------------------|
| 1 : |  | Cellules surchargées | 2 : |  | Bombe de Kolto |
| 3 : |  | Sonde médicale avancée | 4 : |  | Sonde médicale |
| 5 : |  | Sonde médicale avancée | 6 : |  | Sonde médicale |

Parmi les variantes, vous pourrez profiter du temps d'incantation réduit à 0 de la « **Sonde médicale avancée** » en la spammant durant cette phase de surcharge. Attention cependant, il y a de fortes chances que vous terminiez la séquence à sec niveau énergie.

Alterner de préférence « **Sonde médicale avancée** » et « **Sonde médicale** » pour le coût réduit en énergie de cette dernière en phase de surcharge.


Vous pouvez aussi intégrer dans votre cycle une « **Infusion de bacta** » pour tirer profit du bonus de soins.

Au passage, toujours en phase de surcharge, vous pourrez aussi tenter un peu de DPS car la compétence « **Tir chargé** » est gratuite.

Ne pas hésiter à utiliser « **Recharge de cellules** » lors du cycle pour pouvoir le terminer convenablement et surtout ne pas se retrouver à sec deux sondes après le début (*auquel cas, vous aurez l'aggro des membres de votre équipe : "Tu fous quoi le Heal !? Fait ch**r !!"*).

Besoins en soins critiques

Le pronostic vital du Tank est engagé ? Voici un petit combo très puissant qui devrait le maintenir à flot :

- 1 :  **Infusion de Bacta** 2 :  **Manip. technologique**
- 3 :  **Sonde médicale**

Pour finir, je souhaiterais préciser que les cycles présentés ici doivent être adaptés à la situation du groupe, le Commando soigneur est avant tout un urgentiste et à ce titre vous gérez des priorités. Les statistiques et encore plus l'équipement seront à optimiser pour le contenu HL mais ceci devrait faire l'objet d'un guide à part entière.

Voilà, en tout cas j'espère que ces quelques informations vous permettront de mieux aborder votre rôle de soigneur et de prendre plaisir en jouant avec lui ;).



Liste des datacrons et des cubes matriciels qu'il vous sera utile d'avoir, quelle que soit la spéciale choisie :

Les Datacrons Endurance	
<i>Planète</i>	<i>Gain</i>
Tython	+2 Endurance
Coruscant	+2 Endurance
Alderande	+3 Endurance
Quesh	+4 Endurance
Balmorra	+3 Endurance
Hoth	+4 Endurance
Belsavis	+4 Endurance
Voss	+4 Endurance
Illum	+4 Endurance
TOTAL : +30 Endurance	

Les Datacrons Visée	
<i>Planète</i>	<i>Gain</i>
Ord Mantell	+2 Visée
Taris	+2 Visée
Nar Shaddaa	+3 Visée
Tatooine	+3 Visée
Aldérande	+4 Visée
Balmorra	+4 Visée
Belsavis	+4 Visée
Corellia	+4 Visée
Illum	+4 Visée
TOTAL : +30 Visée	

Les Datacrons Astuce	
<i>Planète</i>	<i>Gain</i>
Coruscant	+2 Astuce
Taris	+2 Astuce
Nar Shaddaa	+3 Astuce
Tatooine	+3 Astuce
Quesh	+4 Astuce
Balmorra	+4 Astuce
Hoth	+4 Astuce
Voss	+4 Astuce
Correlia	+4 Astuce
TOTAL : +30 Astuce	

Cristaux matriciels pour cube TANK	
<i>Planète</i>	<i>Type</i>
Coruscant	Cristal matriciel Jaune
Nar Shaddaa	Cristal matriciel Jaune
Illum	Cristal matriciel Jaune
TOTAL : +60 Endu. / +52 Vis. / +18 Déf.	

Cristaux matriciels pour cube DPS/Soin	
<i>Planète</i>	<i>Type</i>
Tython	Cristal matriciel Bleu
Tatooine	Cristal matriciel Bleu
Corellia	Cristal matriciel Bleu
TOTAL : +50 Endu. / +58 Vis. / +24 Crit.	

(Ctrl + clic sur les gains ou les types pour accéder aux liens)