

- CONTREBANDIER -
FRANC-TIREUR SPÉ. DPS



GUIDE DE CLASSE

Vous avez adoré la cinématique d'introduction de Star Wars The Old Republic ? Vous avez trouvé que le contrebandier avait trop la classe avec ses deux blasters ? Et bien ce petit guide vous permettra de monter votre personnage dans les meilleures conditions.

Le rôle du franc-tireur est de défendre la veuve et l'orphelin (ok, surtout la veuve) en mettant son DPS au service de la République.

DPS à distance, vous aurez entre autre en pve deux possibilités d'aborder votre personnage : dégâts monocibles ou multicibles.

- Arbre « Tir de précision » orienté monocible,
- Arbre « Sabotage » pour griller joyeusement les packs de mob.

Seul l'arbre « Tir de précision » sera détaillé dans ce guide.



Suivant le principe du jeu, vos compagnons seront là pour vous épauler dans vos aventures. Du tank, du soigneur, du dps au contact ou dps à distance sont au menu.



- **Corso Riggs** : Votre premier partenaire, dont vous croiserez la route sur Ord Mantell, pourra jouer les rôles de Tank ou de DPS. Portant des armures lourdes, maniant le fusil ou le pistolet blaster, ses statistiques de base sont visée et endurance.



- **Bowdaar** : Votre second partenaire, un esclave d'un Hutt que vous libérerez sur Nar Shaddaa (*le wookiee, pas le Hutt !*). Ce Wookiee, « Bowie » pour les intimes, est un merveilleux tank ou bien un DPS au contact. Il porte des armures lourdes, ses statistiques de base seront vigueur et endurance.



- **Risha** : Troisième partenaire, qui vous rejoindra sur Alderande, pourra vous aider au dps en monocible ou en aoe sur du multicible, à distance tout comme vous. Elle porte des armures intermédiaires et ses statistiques de base sont l'astuce et l'endurance. Avec elle, vous aurez une belle collection de veste si vous tentez de la séduire, bon courage !



- **Akaavi Spar** : Quatrième partenaire qui interviendra dans votre quête de classe sur Balmorra, cette Zabrak Mandalorienne, qui respire la joie de vivre, sera efficace DPS au corps à corps. Elle porte de l'armure lourde, côté statistiques de base c'est visée et endurance.



- **Guss Tuno** : Dernier partenaire, le filou de la bande ! Rencontré sur Hoth, ce Calamarien, légèrement mytho sur les bords, sera votre soigneur attiré. Bourré d'anecdotes hilarante, comme celle où il vous explique qu'il jongle avec des sabres laser en slip (*je cite !*), il porte des armures intermédiaires et ses statistiques sont l'astuce et l'endurance.


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.


Il est intéressant d'avoir une bonne affection de ses partenaires, car lorsque vous les envoyez en missions (*fini de se tourner les pouces dans le vaisseau*), plus leur affection est grande, plus vous aurez de chances d'obtenir des matériaux rares. Tous ceux qui comme moi ont de la misère à obtenir de l'acier Mandalorien comprendront ce que je viens de dire !

Un double choix dans les tableaux ci-dessous indique le gain d'affection en cas de relation amoureuse.


	ARTEFACTS CULTUREL	ARMES	BIENS DE LA PEGRE	EQUIPEMENT MILITAIRE	LUXE	TECHNOLOGIE	SEDUCTION	SOUVENIRS DE L'EMPIRE	SOUVENIRS DE LA REPUBLIQUE	TROPHEES
C2-N2	Important	nul	nul	nul	petit	modéré	nul	nul	petit	nul

	ARTEFACTS CULTUREL	ARMES	BIENS DE LA PEGRE	EQUIPEMENT MILITAIRE	LUXE	TECHNOLOGIE	SEDUCTION	SOUVENIRS DE L'EMPIRE	SOUVENIRS DE LA REPUBLIQUE	TROPHEES
CORSO RIGGS	petit	Important	nul	modéré	petit	petit	petit modéré	nul	petit modéré	petit modéré

	ARTEFACTS CULTUREL	ARMES	BIENS DE LA PEGRE	EQUIPEMENT MILITAIRE	LUXE	TECHNOLOGIE	SEDUCTION	SOUVENIRS DE L'EMPIRE	SOUVENIRS DE LA REPUBLIQUE	TROPHEES
BOWDAAR	Important	modéré	petit	petit	Important	petit	petit	nul	nul	modéré

 RISHA	ARTEFACTS CULTUREL	ARMES	BIENS DE LA PEGRE	EQUIPEMENT MILITAIRE	LUXE	TECHNOLOGIE	SEDUCTION	SOUVENIRS DE L'EMPIRE	SOUVENIRS DE LA REPUBLIQUE	TROPHEES
	modéré	petit	modéré Important	petit	modéré Important	petit modéré	nul petit	petit	petit	nul

 AKAVI SPAAR	ARTEFACTS CULTUREL	ARMES	BIENS DE LA PEGRE	EQUIPEMENT MILITAIRE	LUXE	TECHNOLOGIE	SEDUCTION	SOUVENIRS DE L'EMPIRE	SOUVENIRS DE LA REPUBLIQUE	TROPHEES
	nul	Important	petit	modéré	nul	petit	petit modéré	petit	petit	modéré

 GUSS TUNO	ARTEFACTS CULTUREL	ARMES	BIENS DE LA PEGRE	EQUIPEMENT MILITAIRE	LUXE	TECHNOLOGIE	SEDUCTION	SOUVENIRS DE L'EMPIRE	SOUVENIRS DE LA REPUBLIQUE	TROPHEES
	petit	nul	Important	nul	modéré	modéré	petit	petit	petit	petit



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, 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.

Ce qui pourrait bien coller à un Contrebandier DPS :

- **Création d'armes / Récupération / Investigation** : pour vous fabriquer des blasters pour vous et des fusils, vibrolames, etc. pour vos partenaires.
- **Création d'armures / Récupération / Commerce illégal** : histoire de ne pas arriver en caleçon fluo devant Karragga, outre le skin, ces confections seront l'occasion d'améliorer vos statistiques secondaires (index de critique, d'afflux, etc.).
- **Cybernétique / Récupération / Commerce illégal** : des modifications pour vos blasters, vos tenue, etc.

Concernant la compétence « **Piratage** », elle pose problème car si elle est intéressante pour les composants qu'elle vous permet de récolter (*les Technologies piratées pour fabriquer des améliorations*), elle ne vous permettra pas de fabriquer quoi que se soit dans la mesure où elle prend la place de la compétence de récolte. En somme, vous aurez des plans pour fabriquer des améliorations critiques par exemple qui nécessite la compétence arme, mais vous ne pourrez pas les fabriquer car vous n'aurez pas les matériaux pour (*métaux, composés de récupération, etc.*). Piratage sera très intéressant pour un reroll donc, vous permettant de tirer profit de ses avantages tout en contournant ses inconvénients.

Dégâts (Pri) :	114 - 146	Santé :	3464
Bonus dégâts :	50.8	Index d'armure :	2055
Précision :		Chance critique :	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 Contrebandier, la **statistique principale** est l'**Astuce**. Les **statistiques secondaires** sont la **Précision** et l'**Index d'afflux**. Enfin, les **statistiques auxiliaires** sont la **Puissance**, l'**Index de critique**, l'**Alacrité** et l'**Endurance**.

En l'occurrence, pour le Tir de précision, vous devrez les favoriser dans l'ordre suivant :

Astuce : L'astuce est la statistique principale elle augmentera les dégâts et influera aussi un peu sur vos chances de critiques.

Précision (110%) : La précision augmente vos chances de toucher votre cible et au delà de 100% de réduire son armure.

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 dégâts lors d'un coup.

Puissance : La **Puissance**, ou **Puissance technologique**, augmente le bonus de dégâts de vos attaques. L'apport de bonus entre la **Puissance** et la **Puissance technologique** est le même.

Index de critique (28%) : permet d'augmenter vos chances de faire un coup critique sur la cible.

Alacrité : Augmente la régénération de vos ressources en énergie et réduit le temps de d'incantation des pouvoirs ainsi que le cooldown des pouvoirs.

Endurance : augmente le capital de point de vie. Très important que ce soit en PvP ou en PvE pour encaisser un maximum de dommages sans mourir.

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



Template spé « Tir de précision »

Le template pour jouer dps distant monocible. Contrairement à la branche « Sabotage », la gestion de l'énergie de cet arbre sera plus aisée. De plus, lorsque vous affronterez un pack, pas besoin de se soucier des mobs stunés, vous ne les réveillerez pas (sauf erreur de ciblage, ça peut arriver...).



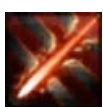


Gameplay spé « Tir de précision »

Votre cycle de DPS évoluera au fil de votre levelling, si « **Tir doublé** » vous permettra de faire du DPS tout en remontant votre énergie, « **Tir rusé** » sera un incontournable ! A utiliser aussi souvent que possible dès que vous l'obtiendrez (*vers le niveau 30*).

Compétences

Tir de Balayage



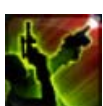
Energie : 10 unités
Activation : instantanée
Cooldown : 4,5 sec

Tir doublé



Energie : 20 unités
Activation : instantanée
Cooldown : 15 sec

Tir rusé



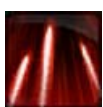
Energie : 5 unités
Activation : instantanée
Cooldown : 9 sec

Tir précis



Energie : 15 unités
Activation : 2,5 sec
Cooldown : 15 sec

Tir en salves



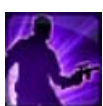
Energie : néant
Activation : instantanée
Cooldown : néant

Rafale chargée



Energie : 20 unités
Activation : 1,5 sec
Cooldown :

Opportunisme



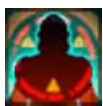
Energie : 15 unités
Activation : instantanée
Cooldown : 12 sec

Tir doublé



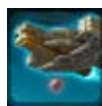
Energie : 20 unités
Activation : instantanée
Cooldown : 15 sec

Volée en rafales



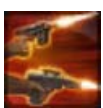
Energie : néant
Activation : instantanée
Cooldown : 45 sec

Cargo XS



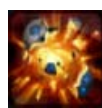
Energie : 30 unités
Activation : 3 sec
Cooldown : 60 sec

Tir en rafales



Energie : 35 unités
Activation : instantanée
Cooldown : néant

Charge du saboteur



Energie : 25 unités
Activation : instantanée
Cooldown : 30 sec

Bufs

Chance du Contrebandier



Energie : néant

Activation : instantanée

Cooldown : 60 sec

Votre prochaine « **Rafale chargée** » est critique ! Pourquoi s'en priver !?

Tête froide



Energie : néant

Activation : instantanée

Cooldown : 120 sec

Restaure 50 unités d'énergie.

Les cycles DPS débutent après la mise à couvert du Franc-tireur afin de bénéficier d'une activation instantanée de sa compétence « **Rafale chargée** » grâce au talent « **Tir sec** » (palier 3 de l'arbre de compétence).

Cycle DPS express

Cette version simple du cycle est suffisamment rapide et efficace pour convenir parfaitement à des adversaires de bas niveaux, tels que vous en croiserez lors de votre levelling.













- | | | | | | |
|------|--|---------------------------|------|--|--------------------------------|
| 1 : | | Tir de balayage | 2 : | | Chance du Contrebandier |
| 3 : | | Rafale chargée | 4 : | | Tir rusé |
| 5 : | | Charge du saboteur | 6 : | | Tir doublé |
| 7 : | | Tir rusé | 8 : | | Opportunisme |
| 9 : | | Tir rusé | 10 : | | Volée en rafales |
| 11 : | | Tir doublé | 12 : | | Tir rusé |

En principe, à ce niveau du cycle, votre adversaire (*mob niveau standard ou élite*) devrait contempler le sol (« *il dort ? Non, je crois qu'il est mort...* »).

Vous remarquerez qu'il est impératif d'insérer un « **Tir rusé** » dès que vous en avez la possibilité et de relancer le buff du « **Tir de balayage** » pour maximiser vos dégâts. La compétence « **Opportunisme** » ne pourra quant à elle être utilisée que si votre adversaire voit sa vie tomber en dessous des 30% (*ce qui devrait être rapidement le cas en principe*).

Cycle DPS long

Votre adversaire est un gros dur ? Un champion qui refuse obstinément de vous laisser passer ? Si tel était le cas, voici ce que donne le cycle long, à débiter comme le cycle court après la mise à couvert :

- | | | | | | |
|------|---|---------------------------|------|--|--------------------------------|
| 1 : |  | Tir de balayage | 2 : |  | Chance du Contrebandier |
| 3 : |  | Charge du saboteur | 4 : |  | Rafale chargée |
| 5 : |  | Tir rusé | 6 : |  | Rafale chargée |
| 7 : |  | Tir précis | 8 : |  | Tir rusé |
| 9 : |  | Tir doublé | 10 : |  | Tir rusé |
| 11 : |  | Volée en rafales | 12 : |  | Tir doublé |
| 13 : |  | Tir rusé | etc. | | |

Même philosophie (*Hé non ! Partez pas en courant ! On va pas faire une dissertation !*), on utilise « **Tir rusé** » dès que possible et on relance le buff du « **Tir de balayage** » pour maximiser les dégâts. Les combos **2-3-4** et **9-10-11-12-13** sont des minis cycles intéressants pour les dégâts qu'ils prodigent, comme les chips au paprika, c'est à consommer sans modération !




Trucs et astuces

Voici quelques idées pour maximiser le profit de vos compétences :

- Avant d'ouvrir le bal, vous pouvez poser une « **Parade de cargo XS** » et lancer tranquillement votre cycle en suite,
- Lorsque « **Opportunisme** » et « **Tir rusé** » sont disponibles de concert, utilisez d'abord votre « **Tir rusé** » puis votre « **Opportunisme** », cela vous gratifiera d'un « **Tir rusé** » supplémentaire dans la foulée.
- En fin de cycle, pensez à vous déplacer pour bénéficier à nouveau d'un « **Tir sec** » (*disponible toutes les 6 secondes*) qui activera instantanément votre prochaine « **Rafale chargée** ».
- Pour bénéficier d'un « **Tir précis** » au temps d'activation réduit, il devra être précédé de deux « **Rafale chargées** », par forcément consécutives, ceci grâce au talent « **Visée rapide** » (*palier 3 de votre arbre*).

Pack de mobs

Dans le cas d'un groupe constitué de plusieurs cibles, avec aucun mob stuné, il est envisageable d'utiliser les compétences suivantes pour faire des dégâts de zone :

- 1 :  **Parade de cargo XS** 2 :  **Grenade thermique**
- 3 :  **Tir en rafales**



Liste des Datacron et des cubes matriciels qu'il vous sera utile d'avoir, qu'elle que soit la spécialisation :

Cristaux matriciels pour cube DPS	
Planète	Type
Ord Mantell	Cristal matriciel Rouge
Hoth	Cristal matriciel Rouge
Illum	Cristal matriciel Rouge
TOTAL :	+48 Endu. / +72 Ast. / +7 Crit.

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

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

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	

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