

Franc tireur 2.5

Guide s'adressant à ceux qui ont un minimum de connaissance concernant le franc tireur : Noms des spells, présence d'outils défensifs/offensifs/debuff etc. Entièrement lié au PvE avec quelques annotations PvP pour les points communs.

Tir de précision (BS 4pièces PVE)



Branche tir de précision



Amortisseurs balistiques : De la survie, refresh à volonté. À consommer/refresh sans modération.

Tirs sûrs : +6% dégâts sur tir doublé, rafale chargée, tirs blessants. A prendre dans toutes les spés du FT et donc aucune justification ne sera apportée quant à l'utilité de le prendre pour les spés à venir.

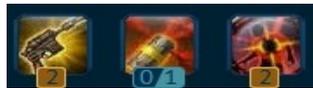
Tir de précision : +3% précision à distance et techno. Indispensable pour un theorycrafting opti. A prendre dans toutes les spés du FT et donc aucune justification ne sera apportée quant à l'utilité de le prendre pour les spés à venir



Tir percutant : utile en pvp ou sur certains boss (exemple styrak nightmare)

Ecran de couverture : Bonus défense à distance +20%. Proc quand le ft sort de couverture donc entre chaque refresh des amortisseurs balistiques. A consommer sans modération quand nécessaire.

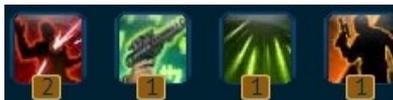
Visée précise : Le tir précis ignore 20% de l'armure de la cible. Cumulé au debuff armure enjoy un coup critique.



Tir sec : Rafale chargée s'active instantanément quand le FT rentre en couverture. Dispo toutes les 6secondes. Se refresh quand vous renouvelez vos amortisseurs balistiques.

Diversion : Fat en pvp. En pve ça sert sur certains boss (Tueuse nightmare et d'autres)

Visée rapide : -40% de temps d'activation sur votre tir précis. Votre cycle commence à se dessiner grâce à ça.



Tir glissé : +4% chances de crit sur tir doublé, rafale chargée, tir rusé. Perforation d'armure +10%. Rien à ajouter c'est fat.

Spationaute : Le bump projette 2m plus loin. Fat en pvp voire sur styrak nightmare. L'effet recherché est plutôt 1s de moins sur la canalisation du cargo XS.

Tir instantané : -3s de cd sur tir doublé et tir précis. Important pour cycle.

Tranchée-abri : +1pt de regen par seconde quand on est à couvert. Permet de limiter les risques d'être OOM.



Tir rusé : Une des base importante du cycle.

Contrôle du recul : Vitesse de canalisation +30% sur tir doublé. Tirer un tir précis, un tir doublé non interrompu, un opportunisme ou deux rafale chargée de suite reset le cd de tir rusé

Profil bas : -15s de cd sur accroupissement et le cargo. Grâce à certains points à venir, accroupissement est amené à être un cd def. Quant au cargo XS vous pourrez l'utiliser plus souvent.

Avertissement : +50% vitesse de déplacement quand « Accroupissement » prend fin ou est interrompu. Immunisé contre les effets affectant les déplacements. A prendre quand vous n'avez pas besoin de la diversion. Fat en pvp. En pve, ça peut vous permettre d'arriver plus vite à portée du boss suite à un bump par exemple.



Sniper : +30% sur les dégâts critiques (afflux) quand votre tir rusé, opportunisme et tir doublé crit.

Prostration : -60% dégâts de zone subis quand accroupissement est actif. Fat en pvp contre les smashlol ou contre un boss comme titan 6. Avec une sonde bouclier et vos amortisseurs balistiques. Vous n'avez même pas à sortir de ses aoe et éviter ainsi une remise en couverture. (si vous êtes juste au dps)



Barils fumants : Tir rusé réduit de 5 le coût en énergie de vos deux prochaines rafales chargée. A partir de là toutes les bases du cycle sont entre vos mains. Rendez-vous à la suite pour illustration.

Visée haute : +15% de chances de coup critique sur le tir doublé et l'opportunisme. Réduction du coût en énergie de ces deux derniers de 3.

Accroupissement prolongé : Accroupissement dure 3s. Suite à une roulade vous gagnez un accroupissement de 3s. Le bonus vitesse évoqué plus haut prend alors un peu plus de sens.



Volée de rafale : Un bon burst des familles. Reset du cd de tir doublé. Bonus alacrité +10%. Bonus +2 regen énergie. Dure 15s. Cd de 45s.

Branche sabotage



Calme sous la pression : Je vais m'expliquer longuement sur ce point. Avant leur soi-disant nerf, les reliques proc puissances (assaut inopiné) se cumulaient. C'est à dire que vous pouviez avoir 1 proc par relique, c'est à dire deux, pour les classes sans heal passif. Ajoutez à cela un cd différent sur un proc dégâts et sur un proc heal, et vous aviez 4 procs reliques. La relique 1 proc sur un de vos dégâts puis pouvait proc de suite grâce à votre heal passif, et il en va de même pour la relique 2 en parallèle. C'est justement là que ce point est utile, vos dégâts faisaient proc les reliques puissances, et vos heals en couverture aussi. Avec la 2.5 et les nouvelles reliques vous pourrez cumuler un proc

puissance et une proc stat principale (proc soumis a buff + talent 14%). Certains considère que c'est un exploit bug, à vous de juger. Auquel cas, switchez la proc puissance avec la clique puissance. Je mettrai ce point dans toutes les spés que je présenterai.

Bravade : +10 points d'énergie. A prendre pour avoir une plus grande plage de regen énergie.

Système D : +9% d'astuce. Les 3 points qui justifie que nous portons tous des améliorations compétences 28. Gain de crit et de bonus dégâts impressionnant. Je mettrai ces points dans toutes les spés que je présenterai.

Branche perfidie



Tous les coups sont permis : +3% de chance de critique techno et à distance. Ces points seront présents dans toutes les spés présentées.

Remarque annexe : Vous remarquerez que j'ai pris 1% d'endurance supplémentaire dans l'arbre sabotage. Vous pouvez aussi bien ne prendre qu'un point dans bravade, ne pas prendre le point d'endurance et mettre ces deux points dans « modification du marché noir » qui vous donne +2% d'alacrité.

Cycle



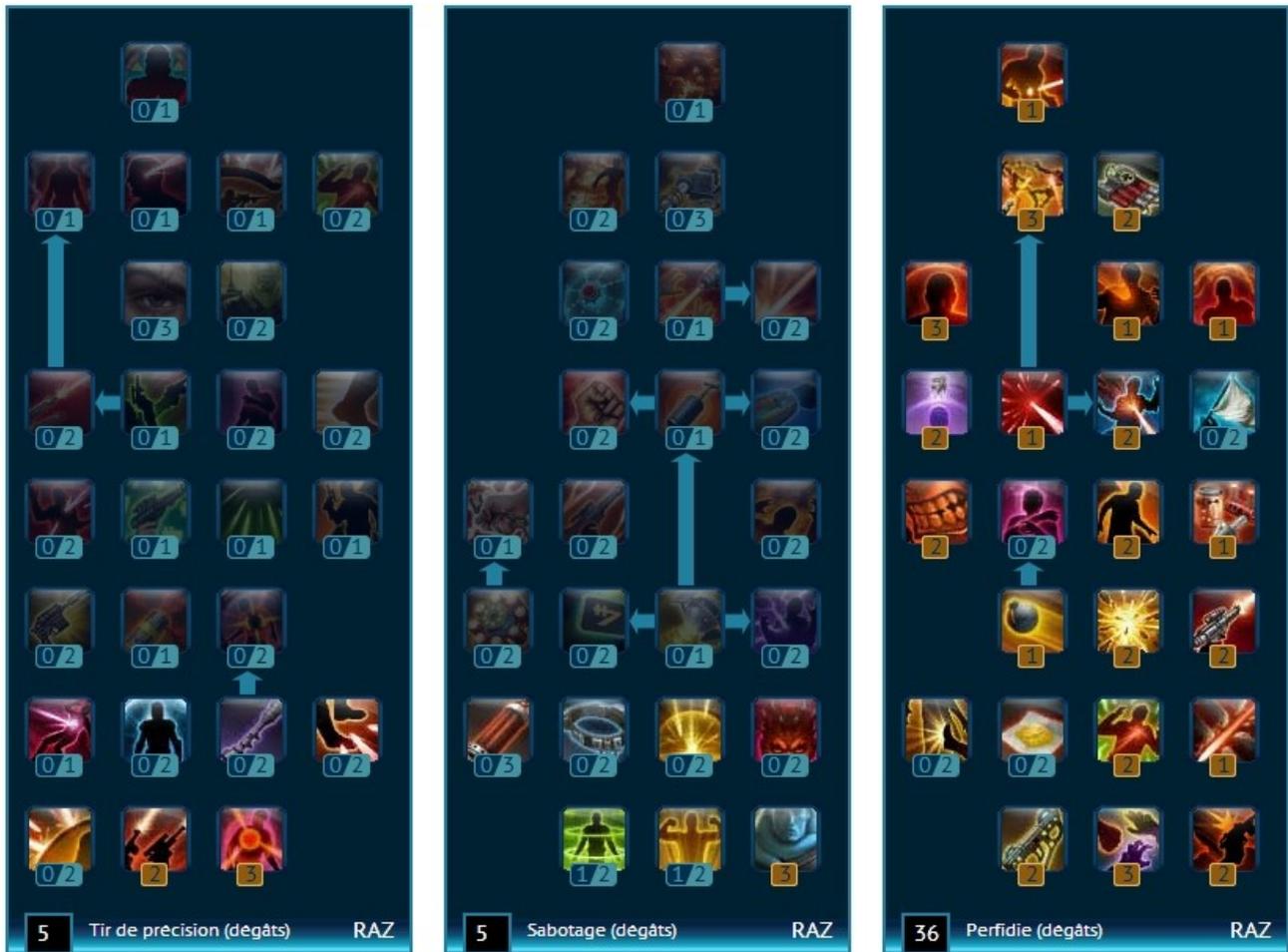
Pendant la sortie de couverture/remise à couvert vous disposez du temps d'un GCD. vous pouvez très bien refresh votre debuff armure si vous n'avez pas de gardien tank/dps qui le refresh constamment ou alors lancer le tir décisif. Ceci n'est pas obligatoire mais c'est pour ne pas gaspiller un gcd. N'oubliez pas que cette manœuvre fais proc plusieurs choses : écran de couverture / renouvellement des amortisseurs balistiques et l'activation instantanée d'une rafale chargée. Utilisez un maximum de fois votre cargo (et votre charge du saboteur si votre énergie vous le permet) quand les modifications illégales sont actives.

Parse en raid :

<http://www.torparse.com/a/520259/27> brontes 16 hm

<http://www.torparse.com/a/527572/33> styrak 8 hm

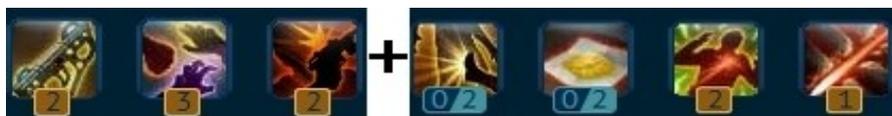
Perfidie (BS 4pièces PVE)



Branche tir de précision/sabotage

Voir la partie sur le tir de précision.

Branche perfidie



Pour atteindre la 3ème branche, il faut dépenser 10points. Ceux-ci sont à mon sens les plus utiles. Quoi qu'il en soit « défense irréductible » est un outil en plus si vous êtes assigné au kitting de raptus sur le conseil d'effroi. Notons tout de même que sur des adds type titan 6 le grenade flash qui debuff la preci peut être utile.



Shrapnel : Un dot d'aoe qui constitue une des bases de votre cycle.

Bombastic : +8% dégâts sur shrapnel et grenade thermique.

Tirs déloyaux : +6% dégâts pour la rafale chargée, tirs blessants et le tir doublé. Que du bonheur cumulé aux points de l'arbre tir de précision.



Esprit combattif : -30s de cd sur la tête froide. Quand votre tir décisif ou votre shrapnel font un tick critique vous gagnez 2 points d'énergie. Utile en multi DoTting sur pack.

Point d'ancrage : -15s de cd sur votre écran défensif. Cumulé aux points de la branche suivante ce cd défensif devient très intéressant. -30s de cd sur l'échappatoire (bon on dira que c'est utile en PvP).

Equipement du marché noir : +12% chance de critique sur vos DoTs.



Défenses trafiquées : Comme dit plus haut, l'écran défensif devient très intéressant maintenant qu'il absorbe 30% de dégâts supplémentaires.

Tirs blessants : Un spell ultra important. Base du cycle et des dégâts engendrés.

Blessures rouvertes : +8% de chance de critique sur tirs blessants et tir doublé.



Sang froid : Vos effets de saignements, dont tirs blessants fait parti, infligent 30% de dégâts supplémentaires aux cibles ayant -30% pv. Un burst passif bien appréciable notamment sur les sacs à pv, les boss à plusieurs cibles (chef de guerre du cartel, conseil d'effroi et j'en passe).

Bien essayé ! : Vous subissez 15% de dégâts en moins par les DoTs. Quand votre shrapnel et votre tir décisif cessent, ils sont remplacés par une version infligeant 85% de dégâts de moins que les originaux pendant 9s. Peut être utile sur du multi DoTting et que vous ne pouvez pas les renouveler à chaque fois.

Commotion : Ouais bon faut bien passer à la branche d'après xD.



Tir vicieux : +3% de dégâts sur les tirs blessants. Chaque tic de tirs blessants a 45% de chance de faire proc votre opportunisme, le rendant utilisable sur n'importe quelle cible.

Mine incendiaire : Augmente de 1s la durée de « esquivé ». Très utile en règle générale mais plus particulièrement sur les chefs de guerre du cartel quand vous êtes sur capitaine horick et qu'il vous cible. Votre esquivé dure alors suffisamment longtemps pour tout esquivé sans avoir à bouger (merci tigroou des GDA pour l'astuce). Quand vous utilisez la roulade vous avez 100% de chance de faire exploser une mine qui inflige de modestes dégâts à tous les ennemis présents dans l'aire d'effet. Sur une phase d'add cumulé au shrapnel, à un cargo et une petite grenade vous avez un très bon burst aoe.



Coup hémorragique : Un spell free énergie qui inflige des dégâts mais surtout rend la cible plus vulnérable de 30% aux 10 prochains effets de saignements (dont fait parti votre tirs blessants).

Cycle



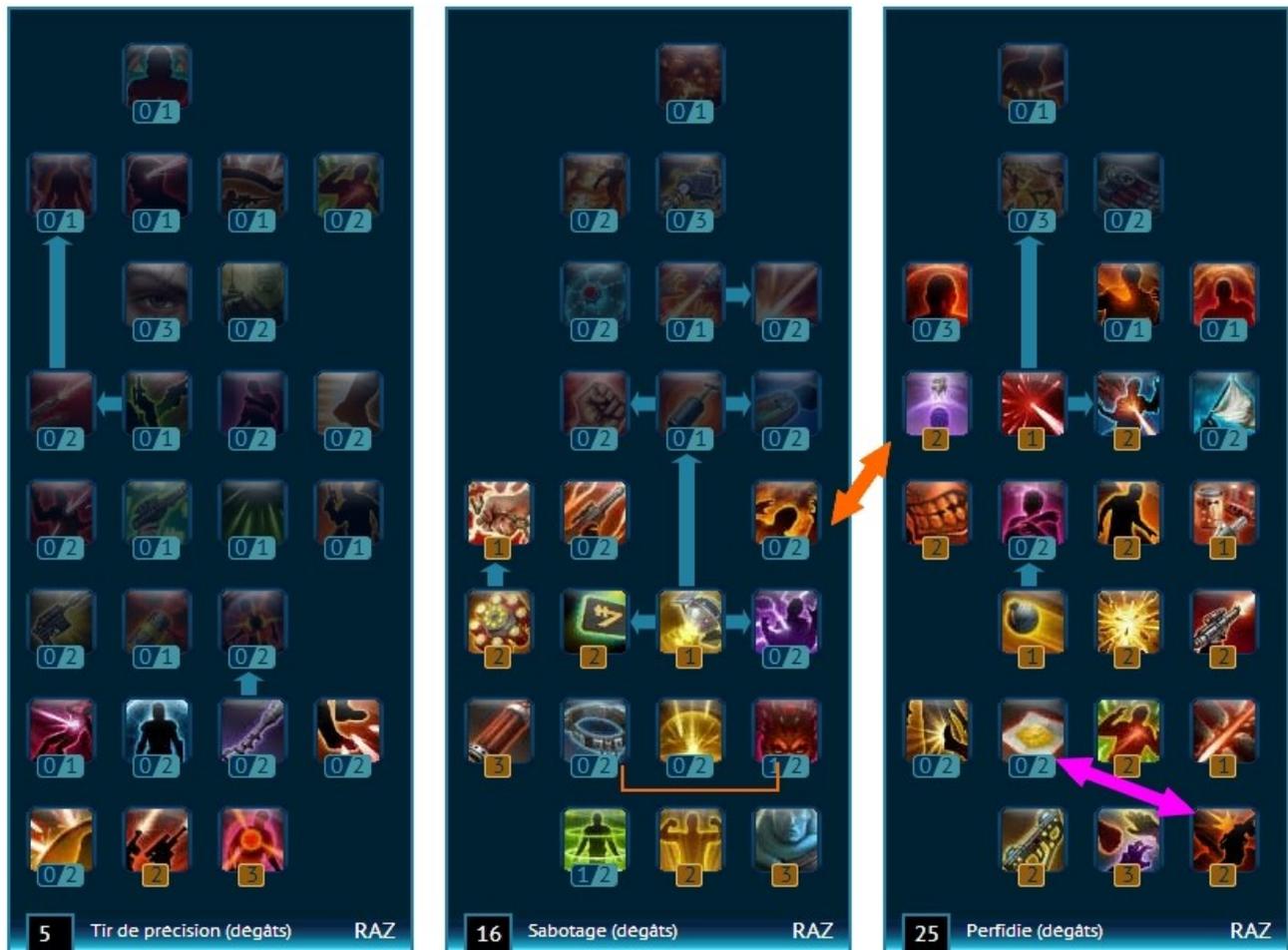
Aoe : cargo + shrapnel + roulade + grenade thermique

parse en raid :

<http://www.torparse.com/a/520259/11> raptus 16 hm

<http://www.torparse.com/a/464403> cartel warlords 8 NiM

Hybride sabotage/perfidie (BS 4pièces PVE)



Remarques :

- Flèches oranges : Vous pouvez intervertir vos points entre des deux choix selon votre mode : Mode survie ou mode destruction en aoe. (30% absorption de l'écran défensif ou 30% de dégâts critiques sur les AoEs [shrapnel n'est pas compris dedans, malheureusement]) / (1% d'endurance ou -1,5s de cd sur la grenade thermique)
- Flèche rose : comme vous voulez :p
- Le but de cette hybride est de prendre le tirs blessants de la perfidie ainsi qu'un autre dot de la spé sabotage et la charge du saboteur améliorée.

Branche tir de précision/perfidie

Se référer aux parties « tir de précision » et « perfidie ».

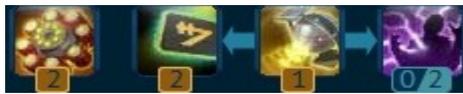


Même remarque concernant ces points que dans les spés précédentes. Je décide de prendre +10points en énergie car cette hybride est gourmande et on peut être OoM assez vite.



Anarchie indépendante : +15% de dégâts pour la charge du saboteur, charges imprévues, cargo XS, grenade thermique.

Détresse de contrebande : voir remarques ci-dessus.



Charge de secours : Quand votre charge du saboteur explose, elle largue 2 charges imprévues (améliorables). Ces charges ne peuvent exploser plus d'une fois par seconde. Elles explosent quand le boss reçoit des coups de blasters.

Charge électrique : 3ème DoT qui ma foi fait pas mal de dégâts à la fin du combat. A noter que les coups critiques de ce DoT ne regen pas 2 points d'énergie malgré la description de l'arbre perfidie « esprit combatif ». Ce point permet surtout de prendre « prix d'ami »

Prix d'ami : réduit de 4% le coût en énergie de la charge électrique et de la charge du saboteur.



Insurrection : Augmente de 2 le nombre de charges imprévues larguées par l'explosion de la charge du saboteur. Quand une charge imprévue explose, on gagne 5 points d'énergie.

Cycle



: Dès que up *



+ ou +



* : D'autres membres du raid peuvent faire exploser vos charges imprévues. (blaster uniquement)

Statistiques/Reliques

Statistiques

Index de précision : 376-447 (vous remarquerez sur mon site source qu'il y'a plusieurs valeurs de précision suivant les spés. J'ai pour ma part 100,27%)

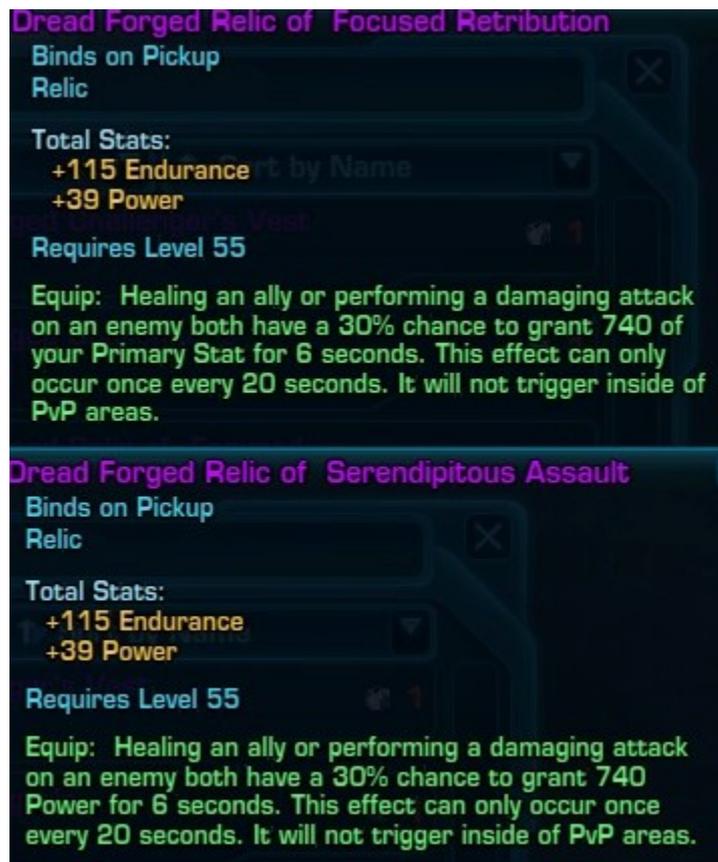
Critique : 69-138 (vous remarquerez ici aussi que suivant la spé il y a plusieurs valeurs d'index de critique opti. Pour ma part j'ai opté pour 2 sophistications crit/afflux 78)

Afflux : 72,96% actuellement

Alacrité : Je n'ai pas encore testé l'alacrité, je n'ai pas encore de soph à disposition. Le site source en recommande, tout comme spar'kk ;)

Source : <http://swtorboard.org/2013/10/23/updated-78-bis-stats-for-snipers-gunslingers/>

Reliques



ou bien la proc stats / clique puissance

Pour finir

Je ne maîtrise pas encore assez la spé sabotage en raid. Si vous êtes intéressé par cette dernière référez-vous aux travaux de Boarder/paowee :

Guide en anglais :

- <http://suckafish.enjin.com/forum/m/2482819/viewthread/6471543-pve-guide-to-20-engineering-aoe-sniper> (vous y trouverez notamment 3 liens vers des vidéos où il la joue)
- <http://swtorboard.org/>
- <http://suckafish.enjin.com/forum/m/2482819/viewforum/2559423>
- <http://www.swtor.com/community/showthread.php?t=668053> (source hybride)