

**SVITOV - SOLDAT -
COMMANDO SPÉ. HEAL**



GUIDE DE CLASSE

Envie d'aventures ? Envie de porter une armure lourde, de manier un canon d'assaut mais surtout de prendre soin de vos camarades dans des combats épiques ? Ne cherchez plus, vous avez l'âme d'un soldat de la République ! Une brillante carrière en tant que commando spé heal vous tend les bras au sein de la prestigieuse Escouade du Chaos.

Ce guide de classe n'a pour seule prétention que de vous faire découvrir les principaux mécanismes de cette classe ainsi que son gameplay dynamique afin de vous permettre de prendre soin au mieux de vos camarades d'aventure.

Cependant, si mettre des claques au Conseil d'Effroi est d'une trivialité sans bornes, passez votre chemin, ce guide n'est pas fait pour vous !

Au programme : des compétences, du gameplay, quelques conseils d'équipement et je l'espère surtout à l'arrivée : beaucoup de plaisir pour incarner votre commando.

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

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'**Index d'alacrité**.

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 (30%) : 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 (70%) : 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.

Index d'alacrité (7%) : Cette statistique diminue le temps d'incantation de vos sondes, et augmente aussi la régénération des munitions (*il est important de ne pas tomber en rupture de stock !*).

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 modifications, mais pourquoi ne pas chercher les datacrons (*soit un bonus de +30 à la clef*).

La difficulté en matière de stat est de pouvoir les faire évoluer de manière équilibrée. Il serait par exemple inutile d'avoir un index de critique monstrueux si l'index d'afflux est trop faible (*cela vous procurerait des scores critiques d'huître ...*).

Ainsi, en phase de levelling, priorité sera donnée au tandem visée/puissance pour augmenter votre bonus de soin. Par la suite, au gré du stuff trouvé, tâchez d'augmenter le duo afflux/critique, vos scores n'en seront que meilleurs. Pour finir, soignez votre alacrité et le résultat devrait être plus que satisfaisant (*et si malgré tout, votre groupe meurt en opé, critiquez le tank !*).

En HL, les différentes distinctions vous permettrons d'équilibrer et d'optimiser plus facilement votre équipement, mais avant tout il faudra doser à votre goût et suivant votre manière de jouer.



Médecine de guerre - Soins



L'arbre de compétence que je vous propose ici reflète ma façon d'aborder cette spé, on peut bien évidemment le moduler suivant les talents que vous souhaitez obtenir et suivant aussi votre façon de jouer, c'est à chacun de se forger sa propre opinion !

Notamment, si vous ne souhaitez pas faire du heal sur les bumps, vous pourrez déplacer les deux points du talent « **Vague de Kolto** » au palier 7 et le point de « **Mutation efficace** » (*qui le rend gratuit*) au palier 3.

Même si la 2.6 a redonné tout son sens au talent « **Infirmier du front** » du palier 5, posant rarement des « **Sonde trauma** » sur moi (*les habitudes pré 2.6 sont parfois tenaces !*), j'ai préféré reventiler les deux points.

N'oubliez pas cependant que pour décrocher le talent ultime « **Infusion de bacta** » tout en haut de l'arbre au palier 8, il vous faudra déboursier 36 points de compétence.



La liste n'est pas exhaustive mais elle regroupe les principales compétences que vous 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 LE point de départ de votre aventure en tant que soigneur ! Grâce à elle, vous accumulerez des charges, arrivé à 30, vos soins et dégâts sont augmentés de 3% et vous pourrez activer « **Cellules de surcharge** ».

Tir pilon



Energie : gratuit
Incantation : instantané
Cooldown : néant

Le soigneur tire sur tout ! Sur ses ennemis, sur alliés (*Friendly Fire !*) et depuis la 2.6 : même sur lui ! Cela peut paraître étrange de prime abord, mais grâce à cette compétence, vous pourrez soigner en mouvement vos partenaires et accumuler des charges (*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 de surcharge** ». Cette sonde peut activer « **Médecine préventive** », un soin régulier pendant 9 secondes, si vous choisissez le talent éponyme au palier 5 de votre arbre. De plus, avec le talent « **Ecran d'armure** » du palier 5, la « **Médecine préventive** » procure un bonus d'armure supplémentaire de 10% avec « **Ecran d'armure** » pendant 10 secondes.

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 charges 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 au mode « **Cellules de surcharge** » (*encore lui !*), cette bombe de kolto activera en plus le bouclier « **Bouclier de charge** » pendant 15 secondes sur les cibles touchées. C'était déjà pas mal mais avec en plus les talents « **Résidu de kolto** » la bombe laisse des résidus de kolto qui augmente les soins reçus pendant 15 secondes, et par « **Capsules de kolto** » elle largue un bassin qui soigne en plus vos alliés touchés.

Cellules de surcharge



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

L'état de Grâce de votre commando, voilà LA compétence de votre cycle de soigneur. Une fois activée à 30 charges de soutien au combat, ces cellules de surcharge vous offriront la possibilité de :

- Restaurer 8 cellules énergétiques (*munitions*),
- Augmenter tous les soins de 5% pendant 10 sec,
- Retirer le cooldown de la « **Sonde médicale avancée** » pendant 10 sec,
- La bombe de kolto place le bouclier « **Bouclier de charge** » réduisant ainsi de 5% les dégâts subis pendant 15 secondes.

Sonde trauma



Energie : 10 munitions
Activation : instantané
Cooldown : 1,5 sec

La sonde trauma se déploie sur un allié et place de base sur lui 6 charges pendant 3 minutes. Avec le talent « **Médi-sonde** » du palier 7, le nombre de charges est porté à 9. Ainsi, quand l'allié prend des dégâts, la sonde se déclenche et le soigne. En somme, il s'agit d'un apport de soin en continu en cas de besoin. Depuis la 2.6, la sonde trauma peut être déployée sur tout le groupe !

Aide de terrain



Energie : 8 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 4 de votre arbre.

Bufs/Procs

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.

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 66 munitions sur 3 secondes. Procure aussi 10% d'agilité supplémentaire pendant 6 secondes.

Manipulation technologique



Energie : gratuit
Activation : instantané
Cooldown : 60 sec

Votre prochain sort à incantation est lancé instantanément. Un grand merci à la 2.7 d'avoir divisé par deux son cooldown. A utiliser en phase de stress !

Economie des cellules



Energie : gratuit
Activation : instantané
Cooldown : 120 sec

Votre barre de munition est dangereusement vide ? Cette compétence rend gratuit votre prochain sort à incantation.

Médecine préventive



Energie : gratuit
Activation : instantané
Cooldown : néant

Avec ce talent du palier 5, la sonde médicale avancée provoque la « **Médecine préventive** » qui soigne la cible pendant 9 secondes.

Ecran d'armure



Energie : gratuit
Activation : instantané
Cooldown : néant

Talent du palier 5, une fois activé, la « **Médecine préventive** » provoque « **Ecran d'armure** » qui procure 10% d'armure supplémentaire pendant 9 secondes.

Résidu de kolto



Energie : gratuit
Activation : instantané
Cooldown : 120 sec

Talent du palier 3, la « **Bombe de kolto** » laisse des résidus de kolto sur les alliés touchés augmentant les soins reçus de 3% pendant 15 secondes (*ce talent affecte aussi les cibles ennemis en les ralentissant*).

Capsules de kolto



Energie : gratuit
Activation : instantané
Cooldown : néant

Talent du palier 3, la « **Bombe de kolto** » largue un bassin de kolto qui soigne les alliées pendant 3 secondes.

Vague de kolto



Energie : gratuit
Activation : instantané
Cooldown : néant

Talent du palier 7, la « **Charge percutante** » vous permet grâce à lui de pouvoir vous soigner ainsi que les alliés à proximité sur vos bumps !

Triage sur le terrain



Energie : gratuit
Activation : instantané
Cooldown : néant

Talent du palier 4, déclenché par la « **Sonde médicale avancée** », il vous garantit une « **Sonde médicale** » à coût réduit de 8 points pendant 15 secondes.

Premier interlocuteur



Energie : gratuit
Activation : instantané
Cooldown : néant

Talent du palier 2, un résultat critique sur un pouvoir de soin provoque le « **Premier interlocuteur** » qui vous gratifie d'un bonus de 3% d'agilité pendant 6 secondes.

Bouclier de charge



Energie : gratuit
Activation : instantané
Cooldown : néant

Se déclenche suite à une « **Bombe de kolto** » en mode surcharge. Cet écran réduit les dégâts subis de 5% pendant 15 secondes.

Au secours !

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.

Montée d'adrénaline



Energie : gratuit
Activation : instantané
Cooldown : 180 sec

Activé, ce pouvoir active « **Gonflé à bloc** » et peut durer jusqu'à 1 minute avant de se déclencher dès que votre vie est réduite à moins de 35%. Une fois déclenché, la montée d'adrénaline ramène votre vie à 35%.

Bouclier réactif



Energie : gratuit

Activation : instantané

Cooldown : 120 sec

Augmente de 25% la réduction des dégâts pendant 12 secondes. Couplé au talent « **Zone médicale** » du palier 6, il augmentera vos soins tant qu'il sera actif.

Sonde médicale d'urgence



Energie : gratuit

Activation : instantané

Cooldown : 300 sec

Brave parmi les Braves, un membre est tombé ? Tirez-le de sa contemplation du sol grâce à ce pouvoir qui le remettra dans le combat (*pensez à lui réserver quelques sondes médicales dans la foulée !*).



Ça gère

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

« Chaaaargez ! »

Avec un précepte fondateur que le Capitaine Ambrose Stark en personne aurait certainement approuvé, la mise en place de votre cycle consistera au préalable à avoir activé votre « **Cellule de soutien au combat** » puis à faire monter vos charges.

De fait, avant d'entamer le combat, utilisez votre « **Tir pylon** » pour faire monter vos charges de soutien au combat à 30 et bénéficier ainsi du bonus de soins de 3%. Depuis la 2.6, vous pourrez cibler n'importe quel membre du groupe, vous inclus. Si le combat débute alors que vous êtes à zéro charge, ce n'est pas un drame, rassurez vous (*vous risquez d'être sollicité...*).

Concernant la « **Sonde trauma** », qui peut maintenant être déployé sur tous les membres, je préfère le poser d'office sur le tank (*comme avant la 2.6*) et le déployer / renouveler au coup

par coup sur les autres joueurs (*DPS C à C principalement*) à chaque fois que je les sélectionne pour poser un soin. Votre priorité restera le Tank dont vous aurez la charge.

Si les derniers préparatifs sont faits, vous voilà prêt pour monter au front !

Besoins en soins faibles

En gros, les enchaînements devraient ressembler à cela :

- 1 :  **Bombe de kolto** pour avoir  **Résidu de kolto**
- et  **Capsules de kolto**
- 2 :  **Sonde médicale av.** pour avoir  **Médecine préventive**
- et  **Ecran d'armure**
- et  **Triage sur le terrain**
- 3 :  **Sonde médicale** pour son coût réduit enchaînée

Pour du heal de zone, ou si un mob ne vous lâche pas, vous pouvez aussi envisager :

- 4 :  **Bombe de kolto** pour avoir  **Résidu de kolto**
- et  **Capsules de kolto**
- 5 :  **Charge percutante** pour avoir  **Vague de kolto**

Attention cependant à l'utilisation de votre « **Charge percutante** » pour ne pas réveiller des adversaires assommés.

Comme très souvent dans le rôle de heal, il n'y a pas de cycle absolu mais plus des combinaisons à respecter pour améliorer les soins prodigués et une gestion au cas par cas des situations auxquelles vous serez confrontés.

J'insiste sur le fait de continuer à utiliser dans cette séquence la base de vos soins qu'est « **Tir pylon** » pour gérer au mieux votre niveau de munitions.

Besoins en soins forts

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

Pour cette phase :

- 1 :  **Cellules de surcharge**
- 2 :  **Bombe de kolto** pour avoir  **Bouclier de charge**
- 3 :  **Sonde médicale avancée** 4 :  **Sonde médicale**
- 5 :  **Infusion de bacta**

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 dépourvu de munitions.

Alterner de préférence « **Sonde médicale avancée** » et « **Sonde médicale** » pour le coût réduit en énergie de ce dernier lorsqu'il est enchaîné (17 au lieu de 25).

Vous pouvez intégrer à n'importe quel moment dans votre cycle une « **Infusion de bacta** » pour tirer profit du bonus de soins de 5% de la surcharge.

Si vous possédez une relique à cliquer qui augmente votre puissance (*relique des âges incommensurables*) ou votre alacrité (*relique du scelleur de destin primitif*), la phase de surcharge est aussi le moment propice pour l'activer.

Au passage, toujours en phase de surcharge, vous pourrez aussi tenter un peu (*j'ai dit un peu !*) de DPS car les compétences « **Tirs de canon chargés** » et « **Tirs auto** » sont gratuites.

Ne pas hésiter à utiliser « **Recharge des cellules** » lors du cycle pour 2 raisons. Déjà, afin de 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 !!"*) ; mais aussi pour bénéficier des 10% d'alacrité supplémentaire qu'il provoque. Avec un peu de chance, suite à un critique, vous pourrez cumuler les bénéfices

de la « **Recharge des cellules** » avec ceux du « **Premier interlocuteur** » (*Be quick ! Or be dead !*).

Besoins en soins critiques

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

- | | | | | | |
|-----|---|-----------------------------|-----|--|--------------------------|
| 1 : |  | Bombe de kolto | 2 : |  | Infusion de bacta |
| 3 : |  | Manipulation techno. | 4 : |  | Sonde médicale |



Les reliques (de la mort ??)

Le choix de la relique sera induit par votre façon de jouer (*et ce que vous lootez ?*). Parmi les possibilités (*que je ne citerai pas toutes*), quelques exemples de reliques en index 154 pour illustrer le principe.

Chaque relique propose un bonus en endurance et puissance de base, qui augmentera avec son index, mais aussi des gains sur :

- **Relique de la Garde d'Effroi des âges immémoriaux** : *Endu. +64 / Puiss. +47*
Relique à cliquer, elle vous procurera un bonus de 350 points de puissance pendant 30 secondes.
- **Relique de la Garde d'Effroi de rectification éphémère** : *Endu. +64 / Puiss. +47*
Soigner un allié a 50% de chance de restaurer 526 points de vie supplémentaires pendant 3 secondes, effet disponible toutes les 20 secondes.
- **Relique du scelleur de destin primitif des Gardes d'Effroi** : *Endu. +64 / Puiss. +47*
Relique à cliquer, elle vous procure un bonus de 350 points d'alacrité pendant 30 secondes.

Tenue correcte exigée

Vous venez de passer avec succès votre entretien d'embauche pour intégrer un roster dont vous devrez prendre soin ? Pour que votre période d'essai se passe au mieux, il est grand temps de vous trouver une tenue de travail aussi confortable qu'efficace.

Le premier conseil que je vous donnerai sera dès votre entrée au niveau 50 d'investir vos distinctions planétaires dans des modifications de Makeeb (*niveau 25 artéfact ou index 140*).

En quête de distinctions classiques, les ZL en mode difficile vous permettront de looter de l'équipement type Trou noir en index 140 qui constituera votre équipement de départ et complètera bien le cas échéant votre set.

Par la suite, afin de vous donner une idée de ce à quoi un set pour débiter le HL peut ressembler, je vous propose une tenue en index 146 (*niveau 63*) qu'il vous sera facile d'obtenir via des distinctions classiques. Voici un lien vers AskMrRobot : [Commando 146](#).

Le set de base a été équilibré grâce à différentes améliorations (*niveau 23 artéfact*), l'ensemble final offre un bonus de soin de 631, un index de critique de 32%, un index d'afflux de 70% et un index d'alacrité de 7%, ce qui sera tout à fait confortable pour aborder vos premières sorties en opé.

L'atout majeur d'une telle tenue est sans conteste le bonus de set qu'elle procure : avec 2 pièces vous aurez un temps de « **Cellules de surcharge** » rallongé de 3 secondes, et pour 4 pièces le délai de réutilisation de la « **Sonde médicale avancée** » sera réduit de 1,5 secondes et celui de « **Infusion de bacta** » de 3 secondes (*un must have !*).

N'oubliez pas, pour gagner du temps, que si vous optez pour une tenue liée à votre héritage, vous pourrez utiliser les distinctions d'un perso A pour équiper la tenue du perso B moyennant un montage/démontage des modifications.



Ce petit guide touche à sa fin, j'espère que ces quelques éléments vous permettront de d'aborder dans de bonnes conditions votre noble fonction de soigneur et de bien débiter dans les aventures qui vous tendent les bras en HL.

N'oublions pas qu'en matière de gameplay, il n'existe pas une vérité absolue (*heureusement !*), c'est à chacun de se forger sa propre opinion en se basant sur son feeling et sa façon d'aborder ce rôle.

L'Escouade du Chaos jamais ne se repose car la République a besoin de vous, aussi : à l'aventure Messieurs Dames !