

**- CHASSEUR DE PRIME -
MERCENAIRE SPÉ. HEAL**



GUIDE DE CLASSE

Vous avez envie de parcourir la galaxie pour traquer des proies dont la seule évocation de voter nom terrifie ? Muni de vos deux blasters, protégé par votre armure lourde, vous voilà devenu un digne ascendant de Boba Fett !

Ce guide de classe n'a pour seule prétention que de vous faire découvrir les principaux mécanismes du mercenaire spé heal 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 et je l'espère surtout à l'arrivée : beaucoup de plaisir pour incarner votre mercenaire.



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 le Mercenaire 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 scanners, et augmente aussi la dissipation de chaleur (*il est important de garder la tête froide !*).

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*).

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 et améliorations 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.



Protection rapprochée - Soins

<p>36 Protection rapprochée (soins)</p>	<p>8 Arsenal (dégâts)</p>	<p>2 Pyrotechnie (dégâts)</p>
--	----------------------------------	--------------------------------------

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 « **Jets de Kolto** » au palier 7 et le point de « **Amortisseur de chaleur** » (qui le rend gratuit) au palier 3.

Même si la 2.6 a redonné tout son sens au talent « **Gardien de la paix** » du palier 5, posant rarement des « **Rempart de Kolto** » 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 « **Scanner d'urgence** » 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

Cylindre de soutien au combat



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

Le cylindre de soutien au combat sera LE point de départ de votre aventure en tant que soigneur ! Grâce à lui, vous accumulerez des charges, arrivé à 30, vos soins et dégâts sont augmentés de 3% et vous pourrez activer « **Gaz surperchargé** ».

Enchaînement de tirs



Chaleur : 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.

Scanner de soin



Chaleur : 16 points

Activation : 1,5 sec

Cooldown : 9 sec

Plus musclé que la compétence précédente, ce sort qui consomme peu de chaleur peut avoir un cooldown réduit à 0 si votre personnage est en mode « **Gaz superchargé** ». Ce scanner peut activer « **Traitement proactif** », un soin régulier pendant 9 secondes, si vous choisissez le talent éponyme au palier 5 de votre arbre. De plus, avec le talent « **Armure réactive** » du palier 5, le « **Traitement proactif** » procure un bonus d'armure supplémentaire de 10% avec le buff « **Armure réactive** » pendant 10 secondes.

Scanner rapide



Chaleur : 25 points

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 « **Afflux de puissance** ». A chaque activation, il vous octroie 6 charges qui vous rapprochent un peu plus de la surpercharge.

Scanner d'urgence



Chaleur : 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 » !

Missile de Kolto



Chaleur : 16 points

Activation : instantané

Cooldown : 6 sec

Du sort de zone, pour soigner 4 alliés dans un rayon de 8 mètres. Grâce au mode « **Gaz superchargé** » (*encore lui !*), ce missile de kolto activera en plus le bouclier « **Ecran de charge** » pendant 15 secondes sur les cibles touchées. C'était déjà pas mal mais avec en plus les talents « **Résidu de kolto** » le missile 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.

Gaz superchargé



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

L'état de Grâce de votre mercenaire, voilà LA compétence de votre cycle de soigneur. Une fois activée à 30 charges de soutien au combat, ce gaz superchargé vous offrira la possibilité de :

- Dissiper immédiatement 8 points de chaleur,
- Augmenter tous les soins de 5% pendant 10 sec,
- Retirer le cooldown du « **Scanner de soin** » pendant 10 sec,
- Le missile de kolto place le bouclier « **Ecran de charge** » réduisant ainsi de 5% les dégâts subis pendant 15 secondes.

Rempart de kolto



Chaleur : 10 unités
Activation : instantané
Cooldown : 1,5 sec

Le rempart de kolto se déploie sur un allié et place de base sur lui 6 charges pendant 3 minutes. Avec le talent « **Garde du corps** » du palier 7, le nombre de charges est porté à 9 et les soins sont augmentés de 15%. 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, le rempart de kolto peut être déployé sur tout le groupe.

Cure



Chaleur : 8 points
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 « **Cure mentale** » au palier 4 de votre arbre.

Bufs/Procs

Don du Chasseur



Chaleur : gratuit
Activation : instantané
Cooldown : 45 sec

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

Dissipation de chaleur



Chaleur : gratuit
Activation : instantané
Cooldown : 120 sec

Gestion défailante de vos ressources et vous voilà en surchauffe ? Un coup de « **Dissipation de chaleur** » et votre barre descend de 66 points de chaleur sur 3 secondes. Procure aussi 10% d'alacrité supplémentaire pendant 6 secondes.

Afflux de puissance



Chaleur : 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 !

Manipulation thermique



Chaleur : gratuit
Activation : instantané
Cooldown : 120 sec

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

Traitement Proactif



Chaleur : gratuit
Activation : instantané
Cooldown : néant

Avec ce talent du palier 5, le scanner de soin provoque le « **Traitement proactif** » qui soigne la cible pendant 9 secondes.

Armure réactive



Chaleur : gratuit
Activation : instantané
Cooldown : néant

Talent du palier 5, une fois activé, le « **Traitement proactif** » provoque « **Armure réactive** » qui procure 10% d'armure supplémentaire pendant 9 secondes.

Résidu de kolto



Chaleur : gratuit
Activation : instantané
Cooldown : 120 sec

Talent du palier 3, le « **Missile 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



Chaleur : gratuit
Activation : instantané
Cooldown : néant

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

Jets de kolto



Chaleur : gratuit
Activation : instantané
Cooldown : néant

Talent du palier 7, le « **Turbo-jetpack** » vous permet grâce à lui de pouvoir vous soigner ainsi que les alliés à proximité sur vos bumps !

Efficiencce critique



Chaleur : gratuit
Activation : instantané
Cooldown : néant

Talent du palier 4, déclenché par le « **Scanner de soin** », il vous garantit un « **Scanner rapide** » à coût réduit de 8 points pendant 15 secondes.

Réaction critique



Chaleur : gratuit
Activation : instantané
Cooldown : néant

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

Ecran de charge



Chaleur : gratuit
Activation : instantané
Cooldown : néant

Se déclenche suite à un « **Missile de kolto** » en mode supercharge. Cet écran réduit les dégâts subis de 5% pendant 15 secondes.

Au secours !

Leurre paillettes



Chaleur : 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.

Surcharge de kolto



Chaleur : gratuit
Activation : instantané
Cooldown : 180 sec

Activé, ce pouvoir active le « **Contrôle de santé** » 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 surcharge de kolto ramène votre vie à 35% de sa valeur max.

Bouclier d'énergie



Chaleur : gratuit

Activation : instantané

Cooldown : 120 sec

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

Défibrillateur automatique embarqué



Chaleur : 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 scanners dans la foulée !*).



Keep it cool

Avec la gestion des temps d'incantation, votre autre difficulté sera de gérer votre niveau de chaleur. Plus votre niveau est haut, plus il lui faudra du temps pour redescendre.

Idéalement, gardez votre seuil de chaleur en dessous de 40 points pour bénéficier d'une diminution de 5 points par secondes. Pour cela, vous pouvez utiliser « **Dissipation de chaleur** » et « **Manipulation thermique** ».

Au dessus de 80 points, votre régénérations ne sera plus que de 2 points par secondes, ça va chauffer dur pour vous et surtout pour le groupe dont la fin est annoncée : c'est mal...

« Chaaaargez ! »

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

De fait, avant d'entamer le combat, utilisez votre « **Enchaînement de tirs** » 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 le « **Rempart de kolto** », 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 C2C principalement*) à chaque fois que je les sélectionne pour poser un soin. Votre priorité restera le Tank.

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

Besoins en soins faibles

On se situe en principe au début de l'affrontement (*jusqu'ici, tout va bien...*), tout est pour l'instant sous contrôle, le Tank gère avec brio et les besoins en soins ne sont pas critiques.

Vous pouvez vous contenter de votre « **Enchaînement de tirs** » et utiliser un « **Scanner de soin** » pour activer « **Traitement proactif** » et « **Armure réactive** » ; ou bien un « **Scanner rapide** » en cas de grosse baffe, cela vous rapprochera de la supercharge le cas échéant.

En gros, les enchaînements devraient ressembler à cela :

- 1 :  **Missile de kolto** pour avoir  **Résidu de kolto**
- et  **Capsules de kolto**
- 2 :  **Scanner de soin** pour avoir  **Traitement Proactif**
- et  **Armure réactive**
- et  **Efficience critique**
- 3 :  **Scanner rapide** pour son coût réduit enchaîné

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

- 4 :  **Missile de kolto** pour avoir  **Résidu de kolto**
- et  **Capsules de kolto**

5 :  Turbo-jetpack pour avoir  Jets de kolto

Attention cependant à l'utilisation de votre « Turbo-jetpack » 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 « Enchaînement de tirs » pour gérer au mieux votre barre de chaleur.

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 supercharge est venu, vous allez vous transformer en fontaine à kolto !

Pour cette phase :

1 :  Gaz superchargé

2 :  Missile de kolto pour avoir  Ecran de charge

3 :  Scanner de soin

4 :  Scanner rapide

5 :  Scanner d'urgence

Parmi les variantes, vous pourrez profiter du temps d'incantation réduit à 0 du « Scanner de soin » en le spamant durant cette phase de supercharge. Attention cependant, il y a de fortes chances que vous terminiez la séquence en surchauffe.

Alterner de préférence « Scanner de soin » et « Scanner rapide » 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 un « Scanner d'urgence » pour tirer profit du bonus de soins de 5% de la supercharge.

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 supercharge est aussi le moment propice pour l'activer.

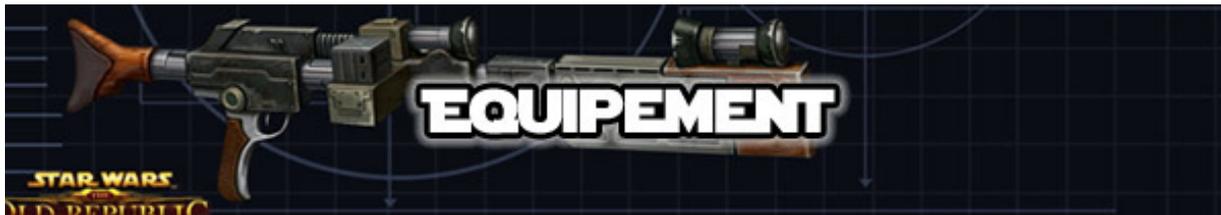
Au passage, toujours en phase de surcharge, vous pourrez aussi tenter un peu (*j'ai dit un peu !*) de DPS car les compétences « Tir puissant » et « Déchargement » sont gratuites.

Ne pas hésiter à utiliser « **Dissipation de chaleur** » 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 « **Dissipation de chaleur** » avec ceux de « **Réaction critique** » (*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 : |  | Missile de kolto | 2 : |  | Scanner d'urgence |
| 3 : |  | Afflux de puissance | 4 : |  | Scanner rapide |



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 Makeb (*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 146 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 possible d'obtenir via des distinctions classiques. Voici un lien vers AskMrRobot : [Mercenaire 146](#).

Le set de base a été équilibré grâce à différentes améliorations (*niveau 23 artéfact*), l'ensemble final offre un bonus de soin de 629, 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 « **Gaz superchargé** » rallongé de 3 secondes, et pour 4 pièces le délai de réutilisation du « **Scanner de soin** » sera réduit de 1,5 secondes et celui du « **Scanner d'urgence** » 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.

La Grande traque n'est jamais finie, aussi : à l'aventure Messieurs Dames !