



Consulaire – L'Erudit Protecteur

L'Erudit Protecteur

- **Race** : Humain, Miraluka, Mirialan, Twi'lek, Zabrak.
- **Arme** : Sabre laser simple.
- **Armure** : Armure légère.
- **Ressource** : Points de Force.
- **Caractéristique principale** : Volonté.

Caractéristiques

Du côté des statistiques principales, les deux à avoir sur nos pièces d'équipement sont :

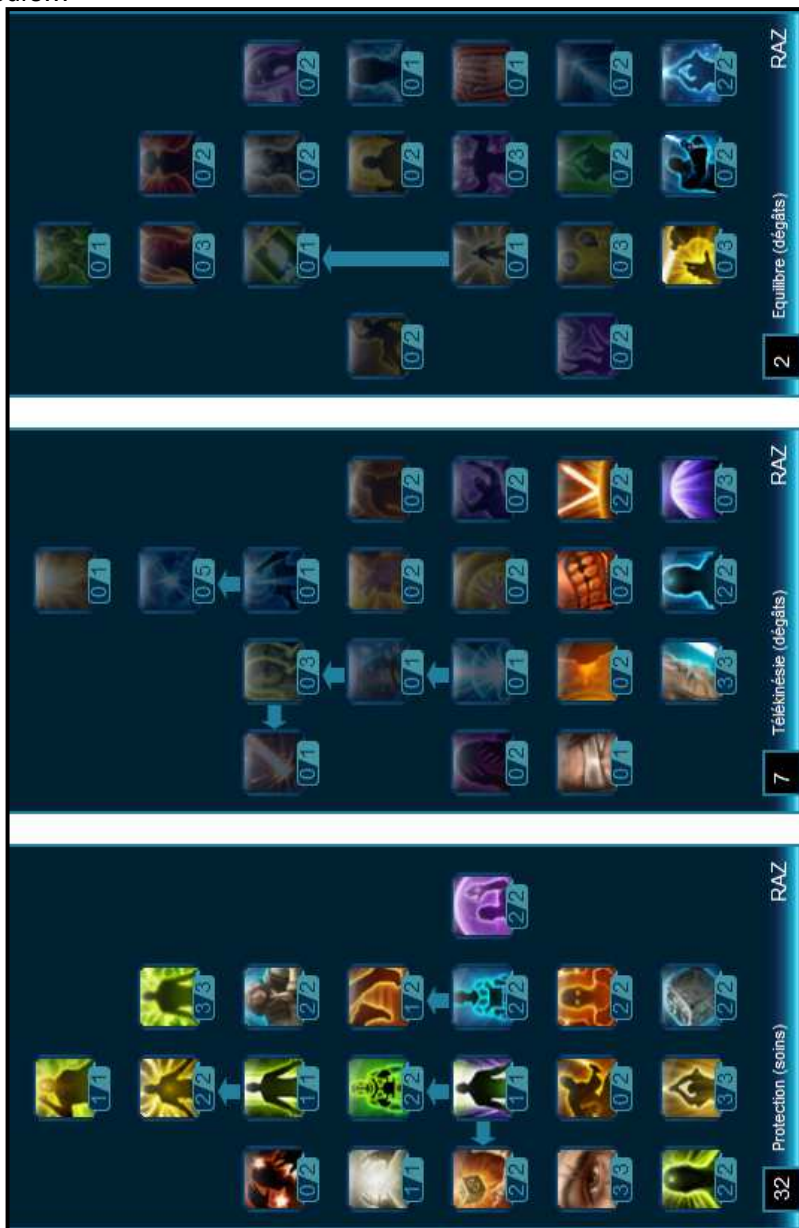
- **Volonté** : Caractéristique principale, elle augmente la puissance des compétences de Force, les chances de critique.
- **Endurance** : Caractéristique secondaire commune à toutes les classes, elle augmente la santé et sa vitesse de régénération.

Il y a également plusieurs caractéristiques secondaires qui peuvent être trouvées sur les objets qui peuvent nous être utiles :

- **Présence** : Augmente les dégâts, la santé et les soins reçus par les compagnons.
- **Puissance** : Augmente légèrement tous les dégâts et soins.
- **Puissance Force** : Augmente les dégâts et soins des compétences de Force.
- **Index de critique** : Augmente les chances de coup critique.
- **Index d'afflux** : Augmente les dégâts des coups critiques.
- **Index d'alacrité** : Augmente la vitesse d'activation des compétences.

Les autres caractéristiques sont totalement négligeables, voire inutiles pour nous en tant que soigneur.

En **PvE**, **32 / 7 / 2** semble le plus optimal à l'heure actuelle. On peut faire une légère variation orientée régénération avec le talent **Concentration** dans la branche **Télékinésie**, mais ça demande de sacrifier des points ailleurs...



En **PvP**, **31 / 8 / 2** est une bonne option pour augmenter un peu les soins sur soi et avec une bonne capacité de « **kiting** » avec l'**Affaiblissement d'esprit**.

31
Protection (soins)
RAZ

8
Télékinésie (dégâts)
RAZ

2
Equilibre (dégâts)
RAZ

Compétences

Les compétences sont présentées ici avec les modifications apportées par un template spécialisé en **Protection**. Elles ne sont donc valables que pour un Érudit spécialisé en soins. Je ne cite que les compétences qui sont impliquées dans notre rôle de soigneur, vous aurez l'occasion de découvrir les compétences de **DPS** en jeu, et je ne vais pas embrouiller ce guide avec ça.

Soins

- **Armure de Force** (Force 35, instant, CD 1,5s, 30m) :
Bouclier absorbant une importante quantité de dégâts. Dure 30 secondes et ne peut être posé sur une cible que toutes les 14 secondes.
- **Bienveillance** (Force 50, cast 1,5s, 30m) :
Soin modéré.
- **Délivrance** (Force 55cb, cast 2,5s, 30m) :
Soin important.
- **Nouvelle jeunesse** (Talent, Force 30, instant, CD 6s, 30m) :
HoT de 15secondes.
- **Réanimation** (Force 30, cast 1,5s, CD 5min, 30m) :
Résurrection d'un allié en combat. Une seule réanimation peut être utilisée toutes les 5 minutes même s'il y a plusieurs consulaires dans le groupe.
- **Restauration** (Force 15, instant, CD 4,5s, 30m) :
Dissipe deux effets négatifs de Force ou mentaux sur la cible.
- **Salut** (Talent, Force 100, cast 2s, CD 15s, 30m) :
AoE de soins sur 8 mètres de rayon pendant 10 secondes.
- **Transe de soin** (Talent, Force 40, canalisé 3s, CD 9s, 30m) :
Soigne la cible sur la durée.

Bufs

- **Bravoure de Force** (Instant, 30m) :
Augmente les caractéristiques de 5% et la résistance élémentaire de 10%. Dure 60 min.
- **Esprit embrumé** (Instant, CD 30s) :
Diminution de menace.
- **Force de volonté** (Instant, CD 2min) :
Libère de tous les effets incapacitants.
- **Noble Sacrifice** (Instant) :
Sacrifie 15% de la santé maximale pour restaurer 8% de la Force. Chaque utilisation réduit de 25% la vitesse de régénération des points de Force pour 10s. Accumulable 4 fois.
- **Sauvetage** (Force 30, instant, CD 1min, 30m) :
Réduit la menace de la cible et la ramène à côté du lanceur.
- **Teneur en Force** (Instant, CD 1min30) :
Augmente les chances de coups critiques des compétences de Force de 60%, 2 charges, chaque critique effectif fait perdre une charge.
- **Vitesse de Force** (Instant, CD 30s) :
Augmente la vitesse de 150% pour 2 secondes.

Gameplay

Globalement, l'Érudit en tant que soigneur est assez proche dans la façon de le jouer du soigneur « classique » dans un **MMORPG**. Vous avez un gros pool de ressources et vous devez l'économiser, parce que quand vous arrivez à sec, c'est assez compliqué de revenir dans la course. Votre logique sera donc généralement de soigner juste ce qu'il faut, à un rythme le plus tranquille possible pour économiser vos points de Force sur la durée du combat. Vous allez donc chercher à exploiter au mieux les mécanismes qui améliorent vos soins ou vous permettent d'économiser votre ressource.

- **Cession :**

Ce mécanisme (issu du talent du même nom) permet d'améliorer le sort qui suit chacune de vos **Nouvelle Jeunesse**. Réduction du coût de **Bienveillance** ou de **Salut**, du temps d'incantation de **Délivrance** ou augmentation des chances de critique de **Transe de soin**. Sachant que **Nouvelle Jeunesse** n'est pas une compétence qui vous coûte cher en points de Force, vous aurez tendance à l'utiliser aussi souvent que possible (à condition qu'il y ait quelque chose à soigner bien sûr) pour déclencher **Cession**, sans parler du fait que grâce à vos talents, ce **HoT** augmentera en plus l'armure de la cible.

- **Noble Sacrifice :**

C'est le principal mécanisme de régénération des points de Force en combat, le principe est simple, vous sacrifiez 15% de points de vie (maximum, pas actuels) pour gagner 8% de vos points de Force (soit 48 points). Cependant cela diminue également votre régénération de Force de 25% pour 10 secondes.

- **Resplendissement :**

Ce talent de fin d'arborescence vous offre un **Noble Sacrifice** gratuit après chaque utilisation de **Transe de soin**. Un bon moyen de récupérer de la ressource tout en soignant. Surtout que **Transe de soin** étant une canalisation, vous n'avez même pas forcément besoin d'incanter le sort jusqu'au bout pour bénéficier du petit bonus de ressource (enfin c'est quand même gâcher un peu la Force dépensée pour lancer le sort au départ).

Comment jouer efficacement avec ces mécanismes ?

Tout d'abord, il est important de noter que la plupart des systèmes permettant d'économiser pas mal de ressources se situent à la fin de l'arborescence. Faire le choix de prendre le talent **Longévité Mentale** pour avoir un peu de ressources pour soigner durant la phase de progression, quitte à débloquer plus tard les compétences de la branche de soin est d'ailleurs assez valable. Bref, jusqu'à un assez haut niveau, votre défi sera de ne pas tomber à sec durant les rencontres assez longues, pour ça il faudra apprendre à être économe, ce qui sera une bonne habitude de prise. Ne soignez que ce qu'il faut, n'abusez pas des soins inutiles, l'important est de tenir sur la durée.

Ok, mais à haut niveau, alors ?

Une fois à haut niveau, utilisez avec intelligence tous les mécanismes pour à la fois augmenter votre soin fourni et économiser au maximum vos précieux points de Force. Globalement, vous aurez tendance à maintenir tranquillement votre groupe à base du combo d'économie **Nouvelle jeunesse + Bienveillance** et à ne sortir l'artillerie lourde que quand ça commence à sentir le roussi.

Pesons le pour et le contre

L'avantage, par rapport aux autres classes de soigneurs, c'est que si ça sent le roussi sur une période courte, vous aurez de la réserve sous le pied pour envoyer un gros « **burst** », l'inconvénient c'est que vous aurez du mal à revenir dans la course après. La régénération à coup de **Noble Sacrifice** est tendue, surtout en groupe de 4 joueurs où vous n'avez pas vraiment d'autre soigneur pour vous aider à remonter rapidement les points de vie sacrifiés. En opération, suivant les combats, vous pouvez espérer avec certains moments de répit pour vous remonter comme un sac avec l'aide d'un collègue qui a plus de facilité à rester dans la course pour éviter de mourir à la prochaine **AoE**.

A ne pas oublier !

Pensez bien à profiter des bonus de **Cession**, et à ne pas rater votre **Noble Sacrifice** gratuit grâce à **Resplendissement**, ces sorts obtenus dans votre arborescence de talents sont d'ailleurs des « must-have » à utiliser régulièrement puisqu'ils ne sont pas bien chers pour de bons soigneurs

efficaces. Sinon, jouez en fonction de la situation, toujours dans une logique d'économie, et tout devrait bien se passer.

L'**Armure de Force** est un sort très puissant qui permet de faire la différence, faites attention cependant, tant qu'il n'a pas été amélioré par les talents, c'est un gouffre à ressources, ne tombez pas trop dans le piège !



Lexique

- **Buff** : Désigne un sort ou une compétence qui augmente pour un temps prédéterminé les caractéristiques d'un personnage (points de vie, puissance d'attaque ou de défense, résistances diverses, etc.).
- **AoE** : Acronyme de l'anglais « *Area of Effect* », signifiant « zone d'effet ». Désigne un sort qui touche toutes les cibles à l'intérieur d'une zone déterminée (souvent représentée par un cercle ou un cône).
- **Burst** : Terme anglais signifiant « explosion ». Désigne la phase d'un combat où une compétence lancée augmente subitement les dégâts infligés ou soins prodigués sur une courte période.
- **CD** : Abréviation du terme anglais « CoolDown », signifiant « rafraîchissement », « rafraichir ». Désigne le temps nécessaire (ou restant) pour qu'une attaque soit à nouveau disponible.
- **DPS** : Acronyme du terme anglais « Damage Per Second », signifiant « Dommages Par Seconde ». Unité de mesure désignant les dommages totaux infligés (sorts, armes, etc.).
- **Gameplay** : Terme anglais difficilement traduisible désignant à la fois l'ensemble des règles gouvernant le jeu et le plaisir de jeu.
- **HoT** : Acronyme de l'anglais « Heal Over Time », soins ayant un effet sur la durée.
- **HPS** : Acronyme du terme anglais « Heal Per Second », signifiant « Soins Par Seconde ». Unité de mesure désignant les soins totaux prodigués.
- **Kiting** : Anglicisme signifiant « faire voler un cerf-volant ». Action qui consiste à engager un combat à distance avec un ennemi (Joueur ou non-Joueur) puis lui infliger des dommages tout en se déplaçant et en restant le plus possible à l'écart de ses attaques. Peut être utilisé sous forme d'un verbe (kiter un monstre).
- **MMORPG** : Un jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs (en anglais : « *Massively Multiplayer Online Role-Playing Game* ») est un type de jeu vidéo associant le jeu de rôle et le jeu en ligne massivement multi-joueurs, permettant à un grand nombre de personnes d'interagir simultanément dans un monde virtuel.
- **PvE** : Abréviation de l'anglais « Player versus Environment », signifiant joueur contre environnement. Désigne un mode de jeu où le joueur lutte contre l'environnement contrôlé par le jeu (combat contre des monstres, résolution de quêtes, exploration de donjons, etc.).
- **PvP** : Abréviation de l'anglais « Player versus Player », signifiant joueur contre joueur. Désigne un mode de jeu où le joueur lutte contre les autres joueurs connectés au serveur du jeu.

