

LE DRESSEUR / ANIMISTE

Dans Rappelz, comme dans beaucoup d'autres MMO, il vous faut avant de commencer à jouer, choisir la classe que vous aller incarner.

Vous le savez sans doute, il existe 3 races dans ce jeu. Chacune d'elle regroupe des guerriers, des mages, des archers (Hors Deva) et des classes dites « animalières » ou classes pet. Je ne vais pas ici m'étendre sur chacune de ces classes mais plutôt tenter d'aborder avec vous celle que je joue : le Dresseur / Animiste.

Nous voici au cœur de l'île des Apprentis, lieu du commencement de toute chose, le départ de l'aventure de chaque voyageur... Un jeune Vagabond vient d'arriver sur ces terres, encore inexpérimenté mais impatient de découvrir le monde et les richesses qui l'entourent.

Suivant les conseils de ces pères, notre jeune garçon débute son entraînement. Après avoir connu la récolte, les combats et la capture de l'essence de vie des monstres appelée « lak », il arrive enfin en face d'un homme bien bâti, qui lui propose de poursuivre sa préparation en se spécialisant.

« Se spécialiser ? » Lui demande le jeune garçon. « Le choix de ta spécialité va déterminer tes aptitudes aux combats à distance, au corps-à-corps, à la magie où encore au dressage des créatures ».

En entendant les derniers mots du vieil homme, le Vagabond affiche un air perplexe et songeur. « Comment apprend-on à dompter les créatures ? »

Le vieux sage, devant le visage innocent de l'enfant répondit calmement : « Je vais te montrer, suis moi »...

Ca y est, votre choix est fait, vous êtes devenu Dresseur !!! Mais quelles sont les compétences de cette classe ? Quelles différences existent-ils entre les classes pet des deux autres races ? Nous allons tenter d'y répondre ensemble, à l'aide de ce petit guide.

= Le Dresseur :

1) Quelques règles importantes :

Avant de partir à l'aventure, il vous faut dans un premier temps connaître quelques règles de base concernant le Dresseur.

Bien que cette classe soit tournée vers le cors-à-corps, c'est avant tout les pets qui feront votre force. En effet, le Dresseur ne dispose pas, à ces débuts, des mêmes qualités d'attaque et de défense qu'un Mercenaire ou qu'un Chevalier. Je vous recommanderai donc de ne pas essayer d'atteindre très vite un level conséquent sans avoir réfléchi aux différents pets utiles pour vous. Bien que cela puisse paraître moins important par la suite, du fait de vos capacités à faire évoluer les pets plus vite, il est important de toujours garder au moins UN pet à son level. Je reviendrai en détail plus tard sur les différents pets à votre disposition.

Le Dresseur, comme vous avez pu le remarquer, est un guerrier qui combat au corps-à-corps. Il va donc être amené à prendre des coups pendant qui l'en assènera. Partant de ce constat, il vous donc tenter d'améliorer au mieux ses statistiques de FORCE et de VITALITE, notamment grâce à l'aide des pierres d'âmes.

Contrairement au Charmeur et Invocateur pour qui les pets combattent à leur place, le Dresseur se jette dans la mêlée avec ses pets. Vous constaterez d'ailleurs très vite que les mobs vont vous trouver de fait très à leur goût. Ainsi, lors de la répartition des CP, privilégiez dans un premier temps l'attaque de votre pet plutôt que sa défense. Vous augmenterez ainsi votre DPS sans pour autant vous affaiblir.

Vous allez lire assez souvent dans ce guide le terme de « formation ». Lorsqu'un pet est apprivoisé, il apparait dans votre inventaire sous la forme d'une carte. Pour invoquer ce pet, vous devez au préalable le placer dans votre formation. Cette appellation est en fait le mot employé pour désigner la fenêtre dans laquelle vous placer vos pets pour ensuite les invoquer. Les classes pets peuvent, selon le level d'une compétence, placer jusqu'à 5 pets en formation, tandis que les autres classes ne peuvent en avoir qu'un. Certaines compétences du Dresseur agiront sur le pet que vous avez sélectionné dans votre formation, comme par exemple le « Transfert de Douleur » ou la « Fureur d'Esprit ».

2) Petit rappel des raccourcis :

Bien qu'il y est un Tutoriel très bien au début du jeu, je préfère vous repréciser les quelques raccourcis utiles à votre classe. Ainsi, il y a :

- ALT + C = Les caractéristiques de votre personnage.
- ALT + I = Votre Inventaire.
- ALT + S = Votre Arbre de compétences.
- ALT + E = Les caractéristiques de votre pet sélectionné dans votre formation.
- ALT + Y = Votre formation de pet(s).
- ALT + R = Permet d'afficher ou d'enlever à l'écran de jeu votre formation.

3) Votre équipement :

L'équipement du **Dresseur** est en fait très sommaire. En regardant rapidement les compétences de votre Arbre de compétences, vous allez très vite comprendre que le **Dresseur** se doit d'être joué à la hache. Mais quelle hache ? A 2 mains ? A 1 main et 1 bouclier ?...

Ôtez-vous de la tête que le bouclier est utile. Il n'apporte que très peu de % de parade et vous prive d'un bon DPS. Vous perdrez du temps sur les mobs en pensant vous assurer une meilleure défense. La meilleure arme est sans nul doute la hache à 2 mains (La plus courante pour le Rang II est la « Rokeach » disponible à Horizon pour 45.500 R ou pour plus de diversité, son homologue de Katan, la « Hache à lame double » pour le même prix). Avec une Hache à 2 mains, vous taperez certes moins vite, mais vous gagnerez en puissance sur les coups blancs et sur les skills.

Pour l'armure, vous n'avez pas beaucoup de choix. Il vous faut choisir dans la gamme du Marchand, celle qui concerne les « **Dompteur Gaïa** » de votre rang. Ensuite, pensez à vous équiper du reste, à savoir, gants, bottes, casques et si possible une ceinture.

4) Votre pet :

Je ne vais pas ici vous parler de l'ensemble des pets disponibles dans le jeu, mais simplement des 3 basiques que l'on retrouve sur l'île des Apprentis, ceux avec lesquels vous allez débiter votre apprentissage de cette classe et comment les équiper.

Il existe donc 3 pets basiques : la Panthère, la Tortue et le Volatile.

- La Panthère : Elle vous octroie un bonus d'attaque.
- La Tortue : Son unité augmente votre défense.
- Le Volatile : Ce pet vous permettra de toucher plus facilement grâce à son bonus de précision.

Tous ces pets tapent plus ou moins aussi fort l'un que l'autre, leur différence réside surtout dans leur unité au lvl 45, leur debuff, au lvl 20 et en leur bonus en ceinture au lvl 40. Ainsi, à vous de choisir entre l'attaque, la défense ou la précision.

Personnellement, j'ai une préférence pour la Tortue en pet sorti comme en ceinture.

Concernant son équipement, pensez à lui acheter une Hache à 2 mains et une Armure de Guerrier. Pour l'en équiper, il vous faut faire deux choses :

- Débloquer la compétence « **Expert en objet de créature** » dans les compétences de votre pet.
- Récupérez une « **carte à objet** » chez un Marchand, puis de sélectionner l'item à insérer dans son inventaire, de cliquer sur combiner et ensuite de faire glisser la carte et l'item dans la fenêtre qui apparaît pour enfin valider. Une fois votre « item objet » prêt, ouvrez votre formation et faites glisser l'item dans la case du pet.

NB : Concernant les pets corps-à-corps, le choix de l'arme à 2 mains vous revient. Cela peut être une Hache, comme une Epée ou encore une Masse ou une Lance. Notez cependant que le choix déterminera la puissance d'attaque physique et/ou magique de votre pet ou encore sa vitesse de frappe sachant que si vous

avez l'un, vous n'aurez pas l'autre. Pour information, la Hache reste le meilleur choix car possède la plus grosse attaque physique mais si vous ne faites que des DP, l'option de l'Épée est intéressante car la perte d'attaque sera compensée par la vitesse de frappe sur un pet buffé.

5) Les Pierres d'âme :

Au-delà de l'équipement, il existe dans Rappelz des éléments appelés « **Pierre d'âme** » qui, une fois insérées sur votre équipement, augmentent l'une de vos caractéristiques. Il en existe plusieurs types et je n'aborderai pas dans cette partie celles sorties depuis Epic VI : Resurrection, soit : Intelligence, Sagesse, Vitalité, Force, Dextérité et Agilité.

Vous l'avez constaté, le *Dresseur* et son ou ses pets, combattent au corps-à-corps et ne se soucie guère de la magie. L'agilité est à laisser de côté aussi car vous n'êtes pas tellement fort là-dedans et vous n'aurez pas besoin de beaucoup de dextérité pour toucher les mobs de votre level. Ainsi, il ne faut vous concentrer que sur 2 types de Pierre d'âme : FORCE et VITALITE.

NB : Si vous sentez que votre mana descend vite, n'hésitez pas à remplacer quelques pierres de force par des pierres d'intelligence. En effet, à bas level, le gain de force des pierres d'âme n'apporte que très peu de puissance tandis que l'intelligence se ressent sur le long terme.

Chaque partie de votre équipement peut en recevoir un certain nombre mais je vous invite à consulter les différents sites existants pour comprendre comment cela fonctionne. (Cf. fin de tutoriel)

6) Les Bijoux :

Egalement à votre disposition, il existe des objets vous apportant un bonus dans une caractéristique choisit, agissant en complément des Pierres d'Ames et qui permettent de s'adapter à une situation de façon moins contraignante que ces dernières. Regroupés sous l'appellation de « Bijoux », cette catégorie d'objet comprend comme son nom le laisse suggérer, les Bagues, Colliers et Boucles d'Oreilles.

Je n'ai pas vraiment de conseil à vous donner dans l'utilisation de ces objets si ce n'est peut-être :

- En tant que *Dresseur*, préférez toujours la Vitalité et la Mana à la Force, c'est-à-dire, optez pour des bagues et boucles d'oreilles qui augmentent votre total de points de vie ou quantité de mana.
- Grâce aux quêtes de la Sorcière, vous monterez vite en level, c'est un fait, mais vous aurez surtout accès à des boucles d'oreilles qui augmentent votre pourcentage de critique. Quoi qu'on vous en dise, ces boucles sont faites pour vous. Pour votre premier Avatar, je vous conseil les boucles qui procurent en même temps bonus critique et esquive magique.
- Concernant le collier, le drop étant difficile et hasardeux, acceptez ce que le sort vous réserve.
- Enfin, une fois le R4 / R5 atteint, rangs facilement accessible à présent, essayez de vous procurer deux bagues de chaque type, à savoir : Force, Vitalité, Chance et Sagesse. Les trois premières seront à utiliser en DP, ferme et sièges, tandis que la dernière est à préférer en duel, en combinaison avec une bague de Vitalité. Ceci vous permettra d'augmenter votre résistance, précision et esquive magique.

7) Les Cubes :

Toujours dans le but d'améliorer son équipement et sa puissance / résistance au combat, vous pouvez utiliser le cubage.

Il existe des « **Cubes de Force** » pour améliorer les armes et des « **Cubes de Défense** » pour l'armure et les pièces d'équipement telles que les gants, les bottes, la ceinture, etc....

Là aussi, je vous invite à visiter les sites pour apprendre leur utilisation. (Cf. fin de tutoriel)

8) Les Cartes de compétences :

Si vous ne le savez pas encore, Rappelz possède un système différent des autres MMO en ce qui concerne les compétences des personnages. En effet, contrairement à d'autres jeux où l'on gagne des points de caractéristiques à répartir entre la Force, l'Intelligence, la Constitution, etc.... ou bien un point de compétence (ex : Diablo) à chaque nouveau level, les caractéristiques ici sont augmentées en débloquant les Clv, soit les levels de compétence.

Chaque Clv augmente les caractéristiques de son personnage et débloque également une ou plusieurs compétences. Une fois débloquentées, ces compétences peuvent-être augmentées grâce aux CP que l'on gagne à chaque fois que l'on tue un mob ou que l'on valide une quête.

Ces compétences, une fois débloquentées, peuvent-être améliorées (pas toutes mais presque) à l'aide de « **Cartes de compétence** ». Celles-ci peuvent avoir différents effets comme diminuer le coût de lancement d'un skill (MP) ou encore augmenter les dégâts, augmenter la durée, etc....

Comme pour chaque classe, il est important de disposer de bonnes cartes de compétence afin d'améliorer encore d'avantage sa puissance.

J'attire votre attention sur un point important : contrairement aux *Charmeur / Belluaire* et *Invocateur / Cabaliste* qui préféreront sans doute améliorer d'abord l'équipement de leur pet, il ne faut pas oublier qu'en tant que *Dresseur / Animiste*, c'est avant tout VOUS qui ferez le plus de dégâts et encaisserez ceux des mobs.

De fait, il faut d'abord privilégier votre équipement et surtout vos compétences avant d'améliorer celui de votre (vos) pet(s).

Vous vous apercevrez très vite que le *Dresseur / Animiste*, ne dispose pas d'un nombre très important de compétence d'attaque. Ainsi, cela vous permet de vous concentrer sur l'essentiel contrairement aux *Chevalier / Champion* qui devront monter énormément de compétences pour être « compétitifs ».

9) Les Compétences :

Nous venons de voir ensemble les différentes actions et systèmes qui existent, en parallèle des classiques des jeux de Monster Bashing : Farme, Quête ou DP. Nous allons à présent parler de l'Arbre de compétence du *Dresseur* et voir ensemble ce qu'il faut, d'après moi, monter en priorité.

On peut distinguer 5 parties bien distinctes de gauche à droite:

- Les passifs.
- Les compétences d'attaques physiques.
- Les compétences d'interaction avec les pets.
- Les compétences passives de dressage.
- Les compétences d'attaques magiques.

Tout bêtement, je vous conseillerai de ne pas trop vous éparpiller lorsque vous allez allouer vos CP dans vos compétences. Il vaut mieux essayer de trouver un équilibre et renforcer d'abord ses points forts au lieu de vouloir tout débloquenter trop vite.

a) Les Passifs :

Les compétences passives correspondent à des bonus dont pourra disposer votre Avatar, soit de façon naturelle et en permanence, soit grâce à l'ajout de pièces d'équipement. Une fois débloquentées, ces compétences vous seront acquises et ne nécessiteront pas d'autres actions pour être utilisées ou pour en bénéficier.

PASSIFS		Maîtrise du combat de mercenaire : Cette appellation, bien qu'un peu « pompeuse » est en fait une compétence passive (c'est-à-dire que vous n'aurez pas à activer mais qui booste votre puissance au combat). Il vous faudra la débloquent pour avoir accès aux compétences actives. Essayer de l'augmenter au maximum dès que cela sera possible car c'est ce qui vous fera garder l'aggro sur vos pets.
		Expert en double haches : Tout comme la « Maîtrise du combat du mercenaire », c'est un passif. Tout en augmentant votre puissance d'attaque et votre précision, elle vous permet de vous équiper de deux haches à 1 main. Je ne vous conseil pas de la monter pour le moment car votre Hache à 2 mains reste la meilleure option niveau rapport rendement / prix, tout du moins jusqu'au R4. Une fois ce Rang atteint, vous n'aurez plus qu'à vous équiper de deux haches à 1 main et de transmettre votre hache à 2 mains à votre pet principal.
		Maîtrise de l'armure : Passif augmentant votre défense physique lorsque vous portez une armure. Gardant l'aggro sur vos pets, ce passif est forcément utile et nécessaire et donc à monter dès que possible.
		Défense psychologique : Passif augmentant cette fois-ci votre défense magique lors du port d'une armure. Relativement inutile durant les 1ers Rangs (R2 et R3), le gain sera précieux une fois arrivé contre des mobs magiques ou en PvP (Player versus Player) contre des classes et pets magiques. Je vous conseil de le laisser de côté et d'y revenir une fois Animiste .
		Sorcellerie naturelle : Cela n'apporte pas un gain énorme mais vous permettra quand même d'augmenter les dégâts infligés par vos attaques magiques. Tout comme la Défense Psychologique, Je vous conseil de ne le laisser qu'au minimum pour le moment.

b) Les compétences d'attaques :

Cette catégorie regroupe en fait quasiment vos seules compétences d'attaque physique.

ATTAQUES PHYSIQUES		Frappe Centrifuge : Après la Frappe Centrée, c'est votre 1 ^{ère} vraie attaque. Devenue assez puissante depuis un récent correctif, il vous faudra la débloquent pour avoir accès aux compétences suivantes. Je vous conseil de la laisser au lvl 2 pour le moment mais à vous de juger quel level sera le plus intéressant pour vous en terme de dépense de mp / dégâts observés. N'oubliez pas qu'elle se recharge en 10sec et qu'elle sera donc très souvent disponible. Vous comprendrez vite que de vouloir trop la monter, vous perdrez plus en mana que vous ne gagnerez en efficacité, en tout cas, sans carte équipée.
		Pourfendeur : Compétence de choix dans l'arsenal du Dresseur . Pour un coup faible en mp, vous disposerez d'une attaque puissante combinée à un debuff de défense. C'est l'une des plus efficaces de vos attaques. A monter au maximum et surtout à utiliser dès qu'elle est disponible et, si possible avant les autres attaques pour que celles-ci profitent du debuff.
		Avalanche de Pierre : Utile à la Hache à 2 mains comme à la double hache, c'est attaque regroupe puissance et étourdissement (stun). Cependant, elle se recharge très lentement en comparaison de deux précédentes et le stun ne passe pas toujours. Montée lvl 2, elle suffira pour faire des dégâts intéressants et stun sans pour autant coûter cher en mp.
		Concentration Mentale : Compétence énorme, la véritable incarnation du monde Gaïa. Cela augmente votre % de coup critique (chance de faire un coup critique) pendant une durée dépendant du level de la compétence. Se rechargeant en 2min, elle vous apportera plus de puissance durant une durée dépendant de son level. Très utile sur des boss mais vraiment indispensable en farme. A monter à fond et à utiliser dès que possible. Il est assez facile de se procurer des cartes et chacune d'entre elles apporte un gain de 1% de critique et prolonge l'effet de 1sec, tout en diminuant son coût en mp.

c) Les compétences d'interaction avec les pets :

Les deux colonnes centrales de votre Arbre de compétence correspondent aux différentes actions qui créeront la symbiose entre vous et vos pets ou qui vous feront contrôler ceux des autres. Voyons cela ensemble.

COMPETENCES D'INTERACTION	   	<p><u>Union de vitalité / du mental (psychique) / de force / d'intelligence</u> : Ces auto-bienfaits sont l'une des particularités du Dresseur par rapport aux autres classes pet des autres races. En effet, une fois activée, une union apporte un bonus de vitalité, de sagesse, de force ou d'intelligence sur vous et votre pet. L'union de Vitalité reste pour moi la plus importante, apportant plus de solidité à votre binôme (ou trinôme), vous permettant de tenir plus longtemps en ferme. Personnellement, je trouve que l'Union de force ne devient intéressante qu'une fois le R4 atteint car votre défense et total d'HP durant les rangs inférieurs est encore trop faible et vous ne pouvez vous permettre de sacrifier votre résistance. De plus, la force ne vous donne que l'illusion de taper plus fort mais ne fait en réalité que de gonfler vos caractéristiques. Je vous conseil de monter en priorité l'Union de Vitalité et l'Union d'Intelligence.</p> <p>NB : Bien souvent à bas level, le problème de mana se fait vite ressentir, avec son perso ou son pet, car l'on a tendance à vouloir trop monter ses compétences. L'Union d'Intelligence peut parfois être un bon palliatif à cette carence en MP. Plus tard, l'augmentation des caractéristiques, un équipement uppé et surtout, avec de bonnes cartes, gérer son mana ne devient plus problématique. Ainsi, préférez l'Union de Vitalité en ferme pour gagner en résistance et l'Union d'Intelligence en DP si vous n'êtes pas celui qui tank. Notez également que lorsqu'une Union est active et que vous souhaitez en changer, le fait d'en activer une seconde vous permet de bénéficier pendant un court laps de temps des deux bienfaits simultanément, ce qui peut s'avérer pratique dans certains cas.</p>
		<p><u>Guérison de créature</u> : Que l'on s'entende bien là-dessus, le Dresseur n'est pas la meilleure des classes pour soigner. Totalement dépourvu de soin pour sa personne autrement qu'à l'aide de consommable (potion rouge et nourriture des PNJ), le Dresseur dispose néanmoins d'un sort de guérison pour pets. Je tiens quand même à vous mettre en garde sur son utilité car bien que l'idée de pouvoir soigner les pets soit alléchante, vous comprendrez vite que les soins prodigués est insignifiant en comparaison du coût en mana qu'il représente. De plus, le soin n'est pas direct mais fonctionne comme une restauration, c'est-à-dire qu'il va redonner quelques points de vie à votre pet sur la durée. Notez cependant que l'on peut cibler les pets des autres.</p> <p>NB : La seule façon d'augmenter la puissance curative de cette compétence est de bien se carter....Un petit défaut supplémentaire, venant s'ajouter à la très faible quantité d'HP restaurée pour un coût affreusement élevé.</p>
		<p><u>Purification de créature</u> : Cela permet d'annuler un effet néfaste sur une créature ciblée. Je ne trouve pas cette compétence d'un grand intérêt si ce n'est en duel pour annuler une peur, un étourdissement, etc.... ou lorsque l'on tank un boss faisant des dégâts sur le temps (type offoria) avec un pet plus haut level gardant l'aggro. A ne monter que lvl 1 pour avoir accès au reste...en fait c'est bien la seule chose à faire avec cette compétence qui ne fonctionne toujours pas...</p> <p>NB : Comme de nombreuses classes, le Dresseur n'échappe pas à la règle des compétences qui ne fonctionnent pas et la Purification de créature en fait partie.</p>
	 	<p><u>Menace Sauvage et Menace Spirituelle</u> : Ces deux compétences sont à débloquent en même temps et sont d'une très grande utilité selon moi. Tout bêtement, vous faites peur à un mob (ou pet) gênant qu'il soit proche ou assez loin de vous. Cela peut vous sauver la vie ou celle d'un(e) camarade en ferme, comme en DP et bien entendu en PvP. La « sauvage » cause la peur sur monstres, joueurs et dragons tandis que la « spirituelle » effraie les anges, démons et esprits.</p> <p>NB : Bien que la description de la Menace Sauvage indique que la peur peut-être infligée sur les joueurs, il s'agit en fait d'une erreur de traduction. En réalité, cela concerne les monstres de type humanoïde. De-même, je recherche toujours les mobs de type Démon....</p>

	<p>Fureur Sauvage : Je suis sur que vous avez déjà vu des reportages à la télé sur les dégâts que peut causer une charge d'un troupeau de buffles en rage sur leur environnement... Cette vision effraie bien souvent la faune alentour, et vous connaîtrez bien vite cette sensation avec cette compétence. Pendant un court laps de temps, vous et votre (vos) pet(s) allez vous transformer en un monstre de destruction. Votre binôme (ou trinôme) gagnerez suivant le level de la compétence jusqu'à +35% d'attaque pendant 18sec (temps de recharge de 5min) L'avantage de ce skill est que l'ajout de cartes diminue son temps de recharge et augmente la durée de son effet. Ainsi, pour chaque carte en plus, vous gagnerez 1sec d'auto-buff et diminuerez son cooldown de 9sec. Vous apprendrez très vite qu'en combinaison de la Concentration Mentale, vos dégâts seront énormes et vous serez craint par les mobs et les joueurs...</p>
	<p>Fureur de l'Esprit : Cette compétence est assez particulière dans son utilisation. A la différence de vos autres skills, la fureur d'esprit est une AOE (Area Of Effect = Dégâts de zone) qui inflige des dégâts sur le temps (DOT) aux ennemis, à 5 mètres autour du pet invoqué <u>ET</u> sélectionné dans votre formation. Une chose importante à ne pas oublier est que les mobs voudront s'en prendre immédiatement à votre pet et non plus à vous. Ainsi, ne l'utilisez pas sur un pet fragile, dépourvu d'une bonne défense et/ou de beaucoup d'HP.</p> <p><u>NB</u> : Cette compétence est particulièrement efficace dans le Donjon des Ours et c'est sans aucun doute ce qui a valu au Dresseur d'être considéré comme l'une des meilleures classes pour ce donjon. L'ajout de cartes de compétences n'est pas nécessaire car cela n'apporte qu'une infime diminution de mana tout à fait insignifiante.</p>
	<p>Harmonie de la vie : Que dire de vraiment intéressant sur cette compétence si ce n'est peut-être qu'elle permet de faire de jolis screens... voilà à peu près sa seule utilité. En fait, vous fusionner avec votre pet vous faisant réellement doubler, voir tripler de volume, pour obtenir un bonus, au level max, de +20% en force et en intelligence ainsi qu'une augmentation considérable de vos HP pour une durée de 30min. Cependant, cela vous prive de votre ou vos pet(s) ce qui pour une classe pet est quand même assez bête. Il n'est pas nécessaire de monter cette compétence.</p> <p><u>NB</u> : Cette compétence sert éventuellement en duel afin de tuer quelqu'un d'un level supérieur au votre, misant sur votre total de HP pour tenir l'assaut adverse. Pensez que votre attaque sans pet sera beaucoup moins puissante. Vous pouvez récupérer l'arme à 2 mains de votre pet pour profiter un maximum du bonus de force. Notez cependant que la Vague Perçante ne marche uniquement qu'avec les doubles haches.</p>
	<p>Déguisement de la bête : Vous prenez l'apparence du pet invoqué <u>ET</u> sélectionné dans votre formation apportant un bonus de vitesse de déplacement pendant une durée dépendant du level de la compétence. Très efficace pour les runs, les duels ou encore le farme. Contrairement à l'Harmonie de la vie, vous possédez l'apparence du pet sélectionné mais celui-ci reste invoqué. Si vous disposez du pass du Village Caché, cette compétence n'est pas primordiale.</p> <p><u>NB</u> : Vous noterez que l'ajout de cartes est intéressant car elles prolongent la durée de l'effet de 25sec par carte. Attention car la compétence remplace tout bonus de vitesse des <u>Mystiques</u>, Village Caché et Potion de Célérité, ce qui est fort dommage. On regrettera également le temps de recharge trop important de 15min pour une durée de base de 4min au level max. Notez enfin que cela peut être très utile en duel pour obtenir un gain de vitesse non négligeable contre les classes rapides telles que les <u>Traqueurs</u> ou <u>Assassins</u>, ou bien pour rester à distance de corps-à-corps contre les classes magiques qui bien souvent préfèrent rompre le combat en attendant la recharge de leur compétences.</p>
	<p>Transfert de douleur : Contrairement aux classes guerrières qui misent sur leur grosse armure pour se protéger, le Dresseur, tout comme ses congénères des autres races, possède un auto-bienfait lui permettant de réduire les dégâts reçus en transférant une partie de ceux-ci à son pet invoqué <u>ET</u> sélectionné dans la formation. Il vous faudra tout de même faire attention dans son utilisation avec un pet n'ayant pas ou très peu de défense et d'HP. Certaines rumeurs considèrent que le pourcentage transféré est égale à 4% / level de la compétence, avec un bonus d'1% par carte. Cette compétence est vraiment intéressante car elle vous apporte plus de résistance mais nécessite néanmoins d'être utilisé avec prudence, notamment si vous servez de tank car votre pet subira inévitablement des dégâts obligeant le « soigneur » à vous soigner vous et votre pet. Vous devez monter cette compétence à son maximum une fois débloquée.</p>

d) Les compétences passives de dressage :

Il s'agit là des différents passifs qui augmentent les caractéristiques de vos créatures, ainsi que leur gain d'expérience et qui permettent le contrôle de plusieurs d'entre elles. En fait, c'est ce qui fait que vos pets seront meilleurs que ceux des autres non classes pets.

COMPETENCES PASSIVES DE DRESSAGE		<p>Stimulation de créature : Ce passif est très important pour vos pets car il augmente à la fois leur quantité de points de vie et de mana ainsi que leur puissance d'attaque et donc inlassablement votre DPS. Il vous faudra la monter au maximum dès que possible.</p> <p>NB : Le <u>Dresseur / Animiste</u> possède la même stimulation de créature que <u>l'Invocateur / Cabaliste</u>. A noter que ce passif est légèrement plus important chez le <u>Charmeur / Belluaire</u> qui compte d'avantages sur ces pets que vous, en tant que « semi-guerrier ».</p>
		<p>Sagesse de créature : Ce passif est l'une des compétences les plus appréciées des classes pets car elle apporte un bonus d'expérience au(x) pet(s) invoqués comme en formation. En effet, le bonus d'expérience pourra aller jusqu'à +50% pour les pets invoqués et 10% pour ceux en formation, avec la compétence à son maximum. Très utile pour garder efficacement un pet à son level tout en upant d'autres pets. A monter rapidement donc.</p>
		<p>Renforcement de créature : Ce passif augmente le total de points de vie de vos pets d'un pourcentage égale à 6% par level de la compétence jusqu'à un maximum de +30%. Il vous faudra donc la monter rapidement pour transformer vos pets en poche de HP. A monter rapidement.</p>
		<p>Agissement de créature : Tout comme le Renforcement de créature, l'Agissement augmente de la même façon le total de MP (Mana Point) de vos pets. A monter également pour que vos pets puissent continuer d'utiliser leurs propres compétences sans tomber à court de mana. A monter au maximum rapidement.</p>
		<p>Régénération de créature : Cette compétence est l'un des atouts majeurs des classes pets. Vos pets ne seront plus jamais à court de mana grâce à ce passif qui augmente leur régénération de mana de +10% par level de la compétence jusqu'à un maximum de 100% une fois <u>Animiste</u>. Bien entendu, cette régénération s'applique également sur les HP de vos pets ce qui les rend très résistants et compense les dégâts reçu du Transfert de Douleur. A privilégier aux deux précédents passifs, bien que complémentaire avec eux.</p>
		<p>Contrôle de créature : Ce passif concerne votre formation. Vous savez, le terme que j'ai employé tout au long de ce guide ? Chaque level de cette compétence permet d'y placer un pet jusqu'à un maximum de 5. Très utile pour monter rapidement des pets mais surtout, pour disposer d'un éventail de pets en permanence à votre disposition, notamment pour la Double invocation, que j'aborderai avec vous plus tard. A monter au fur et à mesure car pas indispensable à bas level, selon les pets en votre possession et votre désir de monter ou pas plusieurs pets en même temps.</p>

e) Les compétences d'attaques magiques :

Bien qu'il voue sa vie aux combats au corps-à-corps, le Dresseur n'est pas complètement dépourvu de sorts à distance, très utiles d'ailleurs. Comprenant un debuff et un DOT, ces deux attaques magiques ne sont pas les plus puissantes qui existent mais elles conviennent parfaitement au style de cette classe. Voici donc ces deux compétences :

COMPETENCES ATTAQUES MAGIQUES



Rafale de Vent : Ce skill (ou compétence) est très intéressant car, sans réellement faire de dégâts à bas level, il apporte néanmoins un double debuff non négligeable de rapidité de mouvement (-30% de vitesse) très utile pour les mobs ou joueurs qui s'enfuient, tout en réduisant la rapidité d'attaque de -15%. A lancer dès que rechargé sur un boss et en farme, vous obtiendrez une attaque à distance, certes pas excessivement puissante, mais dont le debuff passera quasiment à chaque fois. Je vous conseil de le laisser au level 1 pour le moment car l'attaque magique n'est pas le point fort du Dresseur et vous aurez tout le loisir d'y revenir plus tard.

NB : Si vous vous essayez aux duels et/ou sièges, vous vous apercevrez bien vite que certaines classes préfèrent fuir le combat pour tenter de vous descendre à distance. Cette compétence est une bonne alternative, surtout si vous la combinez à votre Déguisement de la bête.



Flammes Ecorchantes : Cette attaque magique ne fait pas de dégâts directs sur la cible mais sur le temps (ce qu'on appelle un DOT). Peu utile en farme, elle sera en revanche très intéressante sur les boss de champ ou en PvP contre toutes les classes en générale. N'espérez pas faire des ravages et ne vous sentez pas obligé de la monter, même level 1 suffit car à ce niveau, les dégâts infligés seront insignifiants, et ce même si vous avez dans l'idée de participer à des duels et/ou sièges. Attendez d'être passé Animiste pour la monter.

NB : N'oubliez pas que les dégâts sur le temps sont très efficaces contre beaucoup de classes en duel car ils ralentissent les incantations. Pensez également que cela empêche les Assassins de caper, les laissant ainsi à votre merci....si toutefois vous arrivez à les attraper.

Vous aurez remarqué qu'il reste deux compétences dont je n'ai pas parlé : Rappel de Créature et Approvisionnement de Créature. N'étant pas des compétences propres au Dresseur, et, étant elles-mêmes très compréhensibles, je ne m'étendrai pas dessus.

Nous venons de voir ensemble la pléiade de compétences disponibles pour le Dresseur ainsi que son équipement. Cependant, une classe pet se doit d'être accompagné pour parfaire son rôle. Je vous donc à présent aborder avec vous la liste des pets disponibles et intéressants pour cette classe, avec leurs qualités et leurs défauts, ainsi que mes préférences.

= **Les Pets** :

En tant que classe pet, un Dresseur se doit d'être bien accompagné. Depuis l'Epic VI, obtenir un pet non-commun est devenu chose facile. Mais quel(s) pet(s) choisir parmi l'ensemble proposé ? Je vais essayer de détailler et de classer chaque pet afin de rendre votre choix plus facile.

1) Les pets « nécessaires » :

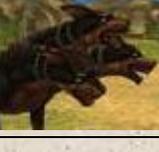
Etant un DPS physique, le Dresseur se doit d'aller au contact pour jouer pleinement son rôle. Dans ce sens, il convient naturellement de l'accompagner de pet(s) qui suivent cette logique.

Je présente ici l'ensemble des pets qui attaquent au CaC et qui apportent une unité appréciable. Il est important de garder à l'esprit que le Dresseur doit avant tout posséder un pet CaC de son level pour évoluer facilement. Ensuite, concernant son pet de double invocation, je laisse cela au choix du joueur.

PETS NECESSAIRES



Panthere / Tortue / Volatile : Très peu utilisés, ils apportent cependant une bonne alternative aux joueurs qui ne peuvent disposer de pets de rareté supérieur (Les pets ayant totalement perdu de leur valeur, cela n'est plus vrai actuellement). Pouvant servir de pets sortis, de pet ceinture ou encore de générateurs de potion, ils sont de très bons accompagnateurs pour les jeunes aventuriers.

	<p>Orc : Disposant d'une très bonne unité apportant attaque et défense, il est le parfait compagnon de cette classe du fait de sa puissance au CaC et de sa résistance, doublé d'une humeur bestiale. Utile sortit comme en ceinture, il conviendra parfaitement pour faire un binôme de choc. Il dispose également d'une attaque (coup de furie) lui faisant réaliser une charge vers le mob/joueur avec une possibilité de le stun, très utile sachant que l'<u>Animiste</u> n'en dispose que de deux seulement.</p>
	<p>Squelette : Avec une constitution plus fragile que celle de l'Orc, ce pet privilégie la vitesse de frappe à la force brute. Son unité permet à son possesseur de taper plus rapidement ce qui permet de pallier à la vélocité un peu pataude du <u>Dresseur</u>. Tout comme l'Orc, il dispose d'un stun à distance qui le rend très intéressant. Equipé d'une armure de chasseur augmentant sa vitesse déplacement, il sera le parfait traqueur des classes ayant tendance à rompre le combat en duel et sa vitesse de frappe élevée perturbe à merveille les incantations des classes magiques.</p>
	<p>Yéti : Plus résistant que l'Orc, ce gros nounours apporte un gain de défense très appréciable et plus important que son camarade vert. Plus utile selon moi en ceinture que sortit, il conviendra cependant parfaitement en pet de double invocation. Son bonus à la ceinture est, encore une fois pour moi, le plus intéressant à cette classe lui apportant résistance et surtout une meilleure polyvalence en switchant entre l'Union de Vitalité ou l'Union de Force. Son stun fonctionne également à distance.</p>
	<p>Loup : Apportant un bonus ceinture ou d'unité pas vraiment utile au <u>Dresseur</u>, n'étant pas une classe faite pour esquiver mais pour encaisser, ce pet dispose malgré tout d'un DPS très correct, à la limite meilleur que celui de l'Orc ce qui en fait, selon moi, un très bon pet de double invocation.</p>
	<p>Homme-faucon : Que dire sur l'HF si ce n'est que c'est un Orc amélioré. Ses caractéristiques sont meilleures, il tape plus fort, encaisse mieux et son unité ainsi que son bonus ceinture sont tous deux également supérieurs. Je regrette tout de même qu'à part être un « gros » Orc, il n'ai aucune particularité propre.</p>
	<p>Salamandre : Son unité n'est qu'à moitié utile mais son DPS le compense largement. Extrêmement fragile, il faut avant tout la considérer comme un coup de punch à sortir en double invocation. Attention cependant au transfert de douleur qui peut la faire passer de vie à trépas en cas de grosse aggro.</p>
	<p>Centaure : Pet excellent du fait de sa très grande puissance et de sa résistance égale à celle de l'Homme-faucon. Utile en ceinture lorsqu'on ne tank pas, c'est avant tout sortit qu'il sera le plus utile et pourra laisser exprimer toute sa grande force. Son unité tout comme son DPS est réellement impressionnant. Un must donc.</p>
	<p>Eimus : Ce pet est assez particulier. Parfait pour un Paladin ou une classe « bouclier », il peut convenir en double invocation mais je ne le conseil pas en pet principal. Son unité n'est qu'à moitié utile, son DPS bien que très correct est inférieur à celui d'un Homme-faucon du fait qu'il ne dispose que d'une seule réelle attaque, ses deux autres compétences étant un auto-buff de renvoi de dégâts et une triple attaque au cooldown trop long.</p>
	<p>Cerbère : Peu de chose à dire sur ce pet si ce n'est peut-être : une grosse Salamandre, beaucoup plus puissante mais tout aussi fragile. Son unité en revanche est très intéressante car elle permet de toucher des mobs plus hauts que soit. J'attends toujours l'occasion de le tester en principal comme en double invocation. D'après les dires, son DPS est vraiment impressionnant, même comparé à un Centaure.</p>
	<p>Génie : Un rêve de gosse me concernant, il convient admirablement bien de part sa bonne constitution, son unité meilleure que l'Orc ou l'Homme-faucon et surtout part ses compétences vraiment intéressantes. Son bonus ceinture en revanche n'est pas le plus adapté à cette classe. Trois choses importantes à noter : il dispose d'un skill combinant grande puissance et stun en aoe, d'un skill, si ce n'est celui expliqué précédemment passe assurément en critique dès l'instant qu'il a implanté une graine au préalable, et enfin, un skill disponible uniquement à son level 150 qui le transforme à l'instar du <u>Dresseur / Animiste</u>, en une machine de guerre.</p>

PETS NECESSAIRES		<p>Carbuncle : Tout comme l'Eimus, ce pet est assez spécial. Il jouit de très bonnes caractéristiques de part son rang (unique tout de même) ainsi que d'une unité / d'un bonus ceinture parfait pour une classe qui privilégie le critique. Malgré tout, ses attaques spéciales sont trop imprévisibles ce qui peut parfois poser problème tout en ayant un temps de recharge bien trop long. Je le préfère en ceinture lors des DP ou en duel, et n'utiliser son unité que sous forme de potion afin d'utiliser au maximum son bonus de critique. Notez cependant que c'est le seul pet « rare » que vous serez certain d'obtenir moyennant du temps passé dans le Donjon des Ours.</p>

NB : Beaucoup de joueurs préfèrent les pets qui font les plus gros chiffres mais en oublient bien souvent les autres compétences utiles, telles que le fear (la peur) ou le stun (assommer). Prenons l'exemple du Centaure :

Si l'on compare ses dégâts à ceux du **Yéti**, de l'**Orc** ou de l'**Homme-faucon**, il n'y a pas photo, il les dépasse aisément. En revanche, si l'on compare leurs compétences en commun, on s'aperçoit que le Centaure est perdant puisque son stun ne se fait uniquement qu'au corps-à-corps, tandis que les trois autres possèdent une charge permettant d'assommer à distance, très utile dans certaines situations. Pensez-y donc.

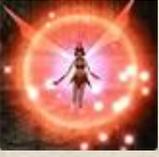
2) Les pets « utiles » :

Bien que le **Dresseur** soit relativement costaud de part sa constitution et le transfert de douleur, il a besoin de temps en temps d'être soigné pour continuer son activité favorite: taper la bave aux lèvres. Ainsi, quelques pets sont à sa disposition pour cela: **Fée bleue**, et **Ange**. Bien qu'ils ne soient pas encore disponibles, ils semblent que les futurs **Licorne Blanche** et **Génie Mystique** rentrent dans cette catégorie.

PETS UTILES		<p>Fée Bleue : A se procurer absolument car c'est un pet de choix pour sa formation. Elle procure d'excellents soins et peut servir dans toutes les situations, ferme / DP ou en PvP. A n'utiliser cependant qu'en double invocation car elle manque de puissance. Encore une fois, faites bien attention au transfert de douleur.</p>
		<p>Licorne Blanche : Ce pet fait partie des trois les plus récemment sorti et dispose donc de compétences particulières. Tout comme la Fée bleue, elle possède un soin relativement puissant, de différentes compétences agissant sur les caractéristiques « de base » de votre avatar, ainsi qu'un « Vœux de Survie » qui fonctionne sensiblement de la même façon que la « Soif de Sang » du Craken, excepté que ce n'est pas les dégâts infligés qui permettent de se soigner mais lors des dégâts reçus, sous forme de restauration. Son unité augmente votre maximum de Mp ce qui n'est pas vraiment utile.</p>
		<p>Ange : Ce pet « hybride » est assez particulier. Son unité n'est qu'à moitié utile et il ne dispose malheureusement que d'un seul soin bien que très puissant. Ses points forts sont qu'il apporte une grande résistance et attaque au CaC à la différence de la fée bleue, tout en disposant de deux skills d'attaque à cooldown relativement court. En revanche, il nécessite l'utilisation de frags de lune pour être optimisé ce qui peut coûter cher. Je n'ai pas eu l'occasion de le tester mais il semble plus convenir pour farmer seul en donjon ou encore en siège, car bien équipé et bien carté, l'Animiste n'a pas besoin de pet pour faire de gros dégâts.</p>
		<p>Génie Mystique : Je n'ai pas eu la chance de tester ce pet, mais d'après les dires des heureuses personnes en possédant un, son utilisation se rapproche de celle de l'Ange excepté quelques différences notables : il dispose d'un sort de restauration très élevé (donc un soin sur le temps) ainsi que des skills d'attaque très puissants conformément à sa rareté, et dont s'apparente au spam des classes magies Deva, l'éclat de lumière. Malheureusement son unité n'est pas d'une grande utilité si ce n'est d'apporter un réel confort de jeu. L'idée d'une double invocation de Génie / Génie Mystique est toutefois assez classe.</p>

3) Les pets « particuliers » :

Dans certaines situations (Boss, duel, siège, etc...) les pets qui sont chers en DP ou ferme ne le sont plus contre certains adversaires. De même, certains pets peuvent à première vue sembler n'apporter aucun bonus particulier mais dispose en réalité de certaine compétence fort utile. Ces pets, les voici :

PETS PARTICULIERS		Sirène : Principalement utile en PvP ou en DP / Siège, elle est surtout à utiliser en double invocation car son attaque à distance peut poser problème en ferme et très vite agacer. Sa principale utilité étant ses sorts de debuff très utile. Disposer de son unité sous forme de potion peut également être intéressant si l'on souhaite taper des mobs d'un level supérieur a notre. Notez que dans ce cas là, il vous faudra la monter évo3 ce qui peut paraître long sachant qu'elle n'est pas utile en permanence.
		Craken : Son unité est intéressante mais sa constitution l'est beaucoup moins. Il dispose cependant d'une capacité vraiment intéressante (Soif de sang) qui le rend fort utile. C'est à peu près sa seule utilité et je vous conseil de le conserver en formation une fois monté au level 70.
		Fée rouge : Son style de jeu est selon moi à l'opposé de celui de cette classe. Son DPS n'est plus à prouver mais je ne la trouve intéressante qu'uniquement en PvP / siège. Notez que pour conserver de son utilité, il vous faudra la garder proche de votre level, chose devenant difficile à haut level car vous ne pourrez monter tous vos pets. Je ne suis pas fan de ce pet et ne le conseil pas pour cette classe, qui n'en a vraiment pas la nécessité pour faire des dommages.
		Harpie : Ce pet est encore une fois particulier du fait de son attaque à distance qui pose un problème à la classe <u>Dresseur / Animiste</u> , en tout cas pour le ferme. C'est une sorte de fée rouge qui tape physique. Son unité est intéressante à l'instar de celle du squelette. Je pense qu'elle peut-être énorme en siège et pour le PvP, notamment contre les classes magiques qui fuient le contact. Si vous utiliser la fonction « créature attaque conjointe », vous risquez de passer votre temps à courir car la harpie tapera avant vous. Son unité en potion est très efficace en revanche, tout comme son bonus ceinture, permettant de taper plus vite tout en augmentant vos chances de toucher les mobs grâce à son bonus de rapidité d'attaque et de dextérité.
		Licorne Noire : Je ne connais pas vraiment ce pet, mais tout comme son homologue Blanche, son unité n'est pas la plus utile parmi la multitude de pet à votre disposition. Ces compétences semblent assez utiles et différent des attaques basiques des autres pets. Par exemple, elle peut enchanter sa corne de manière à augmenter la puissance de ces critiques ou encore ses chances d'assommer. En utilisation avec la Dague, son arme de prédilection, cela peut donner de sacrés résultats.
		Tafarie : Ce pet pose les mêmes problèmes que la Fée Rouge tout en ayant, en tout cas selon ses utilisateurs, des attaques moins puissantes compensées par deux sorts de contrôle pouvant être très utile en PvP / siège. J'ai le même avis que pour la Fée Rouge, je ne m'étendrai donc pas dessus.
		Eimus : Bien que son cas est déjà été abordé, je veux vous parler ici de son auto-buff. J'ai eu l'occasion de le tester au level 10, soit avec un Eimus à peine level 70 et j'ai été bluffé par le ratio entre les dégâts reçu et ceux renvoyés. A moins d'une erreur, il devient un parfait pet de double invocation grâce à la puissance de ses coups et son "buff" de renvoi de dégâts très marrant. N'oubliez pas non plus que contrairement aux autres pets corps-à-corps, l'Eimus possède un sort de peur qui peut en surprendre plus d'un et vous sauver la vie.

J'ai préféré ne pas inclure le Dragon dans cette liste car il est sincèrement l'incarnation pour moi du style de jeu opposé au Dresseur / Animiste. Bien que combinant vitesse d'incantation, puissance de skill et unité énorme, il ne me semble pas prévu pour les classes CaC.

Le fait de disposer de la double invocation permet de rendre utile certains pets ne l'étant pas du tout en utilisation permanente. La panoplie qui nous est offerte rend chaque version de cette classe intéressante et chacun est libre de choisir les pets qui conviennent le mieux à son style de jeu. Certains préfèrent la force pure, d'autres un mix entre attaque physique et à distance, ou encore la résistance et la sécurité au rentre dedans. Le plus important est de vous faire plaisir et de ne jamais vous lasser.

Une question que vous l'on peut éventuellement se poser, notamment lors d'un DP (Donjon Party) est le rôle qui incombe au Dresseur. Cela paraît évident mais voyons tout de même cela ensemble.

= Le rôle du Dresseur en DP :

Avant de partir en DP, il vous faut avant tout bien assimiler vos différentes compétences et avoir bien choisit votre équipement et celui de votre pet. Une fois ceci-fait, il est temps de savoir à quoi vous pouvez bien servir lors d'une sortie en Donjon et votre interaction possible avec les autres classes du jeu.

Nous venons de le voir ensemble, le Dresseur est totalement dépourvu de sort de soin concernant les joueurs ou sa propre personne et ne peut faire guère mieux sur les pets. Etre équipé d'une hache signifiant en clair que votre rôle sera de taper au corps-à-corps, votre pet avec.

A priori, on ne vous demandera pas de tanker car d'autres classes sont mieux adaptées pour ça, comme par exemple le Mercenaire ou le Chevalier. Bien que l'Union de Vitalité augmente votre défense et votre total de HP, cela ne vous apporte pas, en tout cas à ce stade, un gain vraiment significatif pour jouer le rôle de celui qui prendra des baffes. Laissez donc cette tâche à ceux qui la voudront, cela vaudra mieux pour vous comme pour le groupe. Notez bien cependant que le rôle d'un tank ne se résume pas uniquement à encaisser les coups mais surtout à garder les mobs sur lui afin de permettre aux autres joueurs d'agir sans risque de reprendre l'aggro. Vos attaques feront des dégâts mais ne génèrent pas suffisamment de menace pour garder à coup sur les mobs sur vous et contrairement aux 2 classes précédemment citées, vous n'avez pas de compétences spécifiquement adapté à cela.

Si vous ne pouvez tanker, vous allez donc devoir jouer le rôle du DPS. Vos compétences correspondent tout à fait et votre pet, meilleur que celui de la plupart des classes excepté les deux autres classes pet, fera également de très bons dégâts. Pensez bien à utiliser le Pourfendeur dès que disponible car le debuff qu'il génère sera utile pour toutes les attaques physiques du groupe. De même, votre Avalanche de Pierre permettra, s'il passe, d'immobiliser un mob afin de diminuer les dégâts sur le tank. Sur les boss, n'oubliez pas la Rafale de Vent et les Flammes Ecorchantes.

En cas de coup dur, n'hésitez pas à utiliser vos deux Menaces qui permettront de temporiser. Cela peut parfois en agacer certains car cela les fera courir bêtement derrière le mob en fuite. Pensez dans ce cas là à prévenir le groupe de votre intention de faire peur au mob, évitant ainsi une course poursuite inutile risquant d'attirer d'autres mobs sur le groupe. Attention cependant à bien re-switcher sur le mob fragué après avoir lancé une peur, car votre Avatar aura tendance à suivre bêtement le mob que vous venez de fear.

N'utilisez surtout pas la compétence Harmonie de la Vie en Donjon car vous ne pourrez la désactiver qu'en sortant de celui-ci et en prenant votre monture. Vous risquerez donc de devoir TP (le fait de se téléporter dans une ville à l'aide d'un parchemin de retour ou du pass du Village Caché) pour l'annuler, vous faisant perdre du temps de DP.

Vous n'avez pas beaucoup de chose à faire en fait, mise à part taper, taper et encore taper. Suivez bien le mob fragué, cela fera gagner du temps et évitera que le tank ne se retrouve avec plusieurs mobs ou que chacun tape son propre mob (ce conseil n'est encore pas suivi par de nombreux R6 mais on ne sait jamais).

Bon ! Vous voilà enfin renseigné sur ce qu'il y a à savoir sur la classe Dresseur. Vous avez enfin atteint, après de nombreuses heures le level 50 et le Clv 40, il est temps de devenir Animiste ! Mais vous n'oubliez pas une petite chose ? N'avez-vous pas entendu, sur des forums ou dans le jeu, de l'OB ? Regardons cette dernière chose ensemble avant de parler de votre job intermédiaire.

= L'OB ou Overbreed :

Que peu bien vouloir dire ce mot barbare dont tout le monde parle...c'est très simple, l'OB est en fait une sorte d'optimisation d'une évolution. Oui bien sur, mais encore ?

Une fois le level 50 et le Clv 40 atteint, deux choix s'offrent à vous : changer de classe ou continuer à monter ses Clv.

L'OB correspond à cette deuxième option. Le but est de continuer à monter ses Clv de 40 à 50 avant de passer à la classe supérieure. L'intérêt étant qu'à chaque nouveau Clv atteint, on obtient un petit bonus dans ses caractéristiques. Ce n'est nullement obligatoire mais certains puristes diront qu'une classe non-OB ne vaut rien. Je n'irai pas jusqu'à cet extrême mais je pense que qu'elle que soit sa classe, il est toujours bon d'essayer de l'optimiser au maximum et ce système le permet moyennant un peu de son temps, surtout si l'on compte monter haut dans les levels ou chaque point de caractéristique est important.

Notez que l'on parle d'OB complète lorsque vous avez au préalable réalisé l'ensemble des quêtes de l'île des apprentis avant de partir vers votre ville de départ, Horizon en ce qui vous concerne.

L'OB reste un choix personnel car cela coûte cher en CP, environ 1M de points. C'est à vous de savoir si cela vaut vraiment le coup ou pas, en sachant que vous ne l'atteindrez en moyenne qu'au alentour des levels 55-57 si vous avez réparti vos CPs au fur et à mesure. Ces levels sont ici une moyenne et peuvent varier suivant votre manière d'évoluer, en ferme ou en DP, en faisant des quêtes, etc...

Pour information, en réalisant une OB complète, le Dresseur obtient comme bonus de caractéristiques : +5 en force, +5 en vitalité, +4 en sagesse, +4 en intelligence, +4 en agilité, +5 en dextérité et enfin +2 en chance. (Cf. rappelz.france.free.fr/overbreed)

NB : Je sais que cela représente beaucoup de CPs mais si l'on souhaite monter haut dans les levels, c'est une option non négligeable, notamment grâce à certains bonus qui augmentent vos caractéristiques à l'aide de pourcentages et non d'un chiffre fixe (Ex : Buff du Village Caché, Ailes de Lucifer, Pierres purifiées, etc...).

Une chose également à savoir est que l'arbre de compétences de l'Animiste est assez proche de celui du Dresseur. Je veux dire par là qu'il n'y a pas beaucoup de nouvelles compétences et que, OB ou pas, une classe aura rempli totalement son arbre en moyenne au alentour du level 105.

Maintenant que vous savez tout, ou presque, sur le Dresseur, que vous avez fait votre choix de pet, décidé ou non de faire votre OB, et préparez votre équipement, vous voilà à présent fin prêt pour passer à votre classe intermédiaire : l'Animiste !

= L'Animiste :

Notre jeune et ambitieux Vagabond a fait du chemin depuis son arrivée sur le grand continent. Nombreuses ont été ses épreuves mais glorieuses furent ses aventures. Ayant choisit les voies du dressage, notre apprenti a fait de grands progrès dans l'étude des bêtes et des combats et est devenu un grand guerrier, reconnu des siens. De retour de l'exploration d'un vieux temple, les poches et le sac plein remplis d'or et de pièces d'équipement en tout genre, il passe devant une bâtisse éclairée. Une silhouette se dessine à travers les carreaux épais. En s'approchant de plus près, il aperçoit un vieil homme dont la démarche et le visage lui rappel étrangement le vieux sage qu'il avait rencontré à son arrivée sur l'île. Intrigué, il entre sans faire de bruit afin de vérifier son identité. Le crépitement de la cheminée ne suffit pas à couvrir les bruits de pas lourds du jeune **Dresseur**. Le vieil homme, assis près du feu, ne semble pas dérangé par la présence de cet intrus, bien au contraire...

« Te voilà enfin de retour » dit le sage. « Voilà bien longtemps que tu es parti ».

Etonné, le jeune homme répond d'une voix timide : « Est-ce vous Maître ? »

« Te voilà grand et fort maintenant » reprend le vieillard.

Ayant reconnu l'homme qui l'avait aidé à ses débuts, notre ami laisse choir son barda sur le sol... « Enfin je vous retrouve, j'ai tant de chose à vous raconter ».

La nuit passe, tandis que le jeune homme raconte à son aîné les aventures qu'il a vécu depuis qu'ils se sont quittés et les progrès qu'il a fait dans l'élevage des bêtes sauvages jusqu'au maniement des armes.

« Tu sembles être devenu fort maintenant » lui dit le vieil homme. « Mais ton chemin n'est pas terminé. Pour parfaire ton enseignement et maîtriser tous les arts de cette classe, tu devras devenir un Animiste ».

« Animiste !? » s'exclame l'enfant. « Qu'est-ce donc ? »

Le vieil homme se lève calmement et va remettre une bûche dans le feu. Tout en ravivant le foyer de sa pipe et après avoir prit une grande inspiration, il commence son récit...

J'ai passé en revue plus ou moins en détail l'ensemble des points importants qui concerne le Dresseur. Ainsi donc, l'Animiste suit cette logique et je vais du coup, aborder avec vous les différents changements et nouvelles compétences qui siéent à cette classe.

L'Arbre de compétences :

L'arbre de compétence de l'Animiste est assez proche de celui du Dresseur. Regroupant compétences d'attaque, interaction avec les pets, les passifs de dressage et les attaques magiques, la structure en elle-même est vraiment similaire à quelques exceptions près. En effet, bien que l'on retrouve l'intégralité de l'arbre du Dresseur à compléter, de nouvelles compétences font leur apparition (fort heureusement !) et c'est de celles-ci dont je vais vous parler dans ce qui va suivre.

a) Les compétences d'attaque :

Deux nouvelles compétences apparaissent dans votre arbre : l'une étant votre attaque la plus puissante et l'autre, celle qui vous fait envier par nos amis les Gladiateurs, un stun à distance !

COMP ATTAQUE		<u>La Vague Percante</u> : Cette compétence, bien que relativement coûteuse en mana en comparaison des autres, est la plus puissante de toutes. Pour une dépense non superflue d'environ 660mp à son level max, la Vague Percante est une Aoe qui inflige trois coups à l'ensemble des mobs / avatars / pets situés en ligne droite devant soit, sur une distance de trois mètres. L'avantage de cette compétence est qu'elle se recharge en seulement 45sec à la différence de nombreuses Aoe des autres classes. Pas forcément nécessaire en ferme du fait d'une consommation importante en mp, elle conviendra à merveille en DP et Duel / Siège pour faire le vide devant vous et/ou reprendre l'aggro. Combinée aux différents auto-buffs à votre disposition, vous observerez très vite que les dégâts infligés justifieront l'utilisation des doubles haches.
---------------------	---	---

COMP D'ATTAQUE		<p>L'onde de choc animale : Cette attaque fait partie de mes préférées. Pas très puissante (équivalent à deux coups de haches à blanc), elle permet néanmoins d'assommer la cible à distance, pendant 3sec. Ceci vous permet de contrôler un mob ou avatar/pet en siège ou duel et de prendre l'avantage dès le début d'un duel. Son seul vrai défaut vient de son temps de recharge de 50sec, mais qui est selon moi tout à fait normal et mérité.</p> <p>NB : Une chose à savoir est que le stun ne passe pas forcément à tous les coups. Ainsi il ne vous faut pas miser entièrement là-dessus lorsque vous faites un duel. Une petite astuce consiste à switcher en Union du Mental à la fin du compte à rebours de début de duel, permettant ainsi de bénéficier d'une part d'un modèle hybride d'Unions (<u>Ex</u> : Union de Vitalité et Union du Mental) et d'augmenter vos chances de stun du fait que vous augmentez votre sagesse.</p>
----------------	---	---

b) Les compétences d'interaction avec les pets :

Lorsque vous étiez Dresseur, vous avez pu remarquer que deux auto-buffs étaient à votre disposition afin de vous transformer, vous et votre pet, en un binôme destructeur. Maintenant que vous êtes Animiste, un 3^{ème} auto-buff vient compléter la liste et augmenter d'avantage votre puissance. De plus, un sort de contrôle vous permettra de bloquer les invocations de créature des autres joueurs et enfin, comme toute classe pet, vous allez pouvoir débloquent votre Double Invocation et ainsi disposer de deux pets pour enfin laisser exprimer toute votre rage au combat ! Regardons cela de plus près.

COMPETENCES D'INTERACTION		<p>Folie Furieuse : Vous connaissez Bruce Banner ? Vous voyez, le jeune scientifique qui se transforme en l'Incroyable Hulk lorsqu'il est contrarié ? Et bien la Folie Furieuse est l'incarnation de cette contrariété ! En effet, une fois activée, vous et votre/vos pets gagnez un bonus de vitesse d'attaque de +40% durant 15sec, de quoi faire le vide autour de vous. Si vous la combinez à la Concentration Mentale et la Fureur Sauvage, vous allez comprendre ce qu'est la véritable puissance. Malheureusement, si la combinaison de ces trois auto-buffs augmente considérablement votre DPS, elle ne peut se faire que toutes les 10min, temps de recharge de cette compétence.</p>
		<p>Sceau de Gaïa : Récemment corrigé, cette compétence permet, moyennant un temps de lancement de 2sec, d'empêcher une cible d'invoquer une créature durant 20sec, et ce toutes les 10min. Pouvant être utile en duel / siège, ce skill ne fonctionne malheureusement toujours pas sur les Boss tels que Furion qui répond pourtant aux critères de lancement de cette compétence.</p>
		<p>Double Invocation : Vous avez toujours rêvé d'avoir deux pets à vos côtés ? Cette compétence permet de rendre ce rêve réalité. Cependant son utilisation demande une certaine habileté. En effet, contrairement aux <u>Belluaires et Cabalistes</u>, la double invocation de l'<u>Animiste</u> requiert d'activer au préalable une compétence appelée Double Invocation ou Invocation de l'Ame (Nom de la carte).</p>

➤ Explication de la Double Invocation :

Avant toute chose, je tiens à préciser trois points importants :

- Cette compétence ne peut-être utilisée à son maximum qu'à partir du level 10, contrairement à celle des Belluaires / Cabalistes, qui sera efficace dès les premiers levels et quasiment en continue dès le level 7.
- Jamais en tant qu'Animiste, vous ne pourrez disposer d'une Double Invocation permanente du fait de devoir au préalable activer un skill ce vous contraint au recast de celui-ci.
- Pour optimiser votre Double Invocation, il vous sera obligatoire de disposer de cartes de compétences appelées « Invocation de l'Ame » et « Invocation de Créature ». Sans cela, votre Double Invocation sera limitée et vous passerez plus de temps à attendre que votre compétence ne se recharge plutôt que de taper avec vos deux pets.

➤ Fonctionnement de la Double Invocation « simple » chez l'Animiste :

Considérons que l'intégralité de votre arbre de compétence est à fond. Ainsi donc, votre compétence Double Invocation est montée au level 10. Vous n'avez pas de cartes, ni sur le skill Double Invocation, ni sur l'Invocation de créature. Vous êtes avec un Orc en pet sorti.

- Tout d'abord, commencez par lancer votre compétence « Double Invocation ». Une fois activée, vous pouvez apercevoir qu'un compteur de 60sec apparaît au niveau de vos buffs. Ce compteur représente le temps durant lequel vous êtes autorisé à invoquer un second pet.

- Pour ce faire, sélectionnez un pet dans votre formation que vous souhaitez invoquer puis lancer l'Invocation de créature. Votre second pet apparaît à vos côtés. Vous remarquerez qu'un second compteur de 110sec fait son apparition sur la fenêtre de votre pet principal (celui qui était déjà présent avant cette manœuvre).

- Une fois ceci fait, vous disposez donc de 110sec pour combattre avec deux pets à vos côtés. Lorsque le compteur se termine, deux choix s'offrent à vous : conserver votre pet principal ou le laisser rentrer pour garder à vos côtés le second pet que vous aviez invoqué. Dans le 1^{er} cas, il conviendra de dés-invoquer votre pet avant la fin du compteur à l'aide du Rappel de créature. Dans le second cas, il vous suffit simplement de laisser le compteur se terminer.

NB : Le pet invoqué et/ou celui qui rentrera à la fin du compteur ou bien lorsque vous l'aurez décidé, sera toujours celui sélectionné dans votre formation. Pensez donc à bien vérifier que le pet que vous souhaitez rentrer est bien celui-ci !

➤ Fonctionnement de la Double Invocation « prolongée » chez l'Animiste :

Il existe un moyen de prolonger la durée de la Double Invocation mais cela requiert de disposer de cartes de compétences « Invocation de l'Ame » et « Invocation de créature », de potions d'incantations (extrêmes) et d'un minimum d'habileté.

Pour information, une carte Double Invocation s'intitule « Invocation de l'Ame » et permet de prolonger la compétence Double Invocation de 4sec, tout en diminuant son coût en mp. C'est-à-dire que l'ajout d'une carte de ce type permet de disposer de 4sec supplémentaires pour invoquer un second pet.

Autre information, la carte « Invocation de créature » réduit le temps de recharge de la compétence Invocation de créature de 1,2sec et diminue également son coût en mp.

Enfin, lorsque la compétence Invocation de créature est montée à son maximum, permet à toute classe pet d'accélérer la vitesse d'invocation d'une créature la faisant tomber à 4,8sec.

Bien, maintenant que nous connaissons l'effet de chaque carte, de chaque compétence ainsi que le temps d'invocation d'une créature, mettons tout cela en pratique à l'aide d'un petit exemple.

Prenons un Animiste, un Orc en pet principal (donc déjà présent à ses côtés), un Yéti en formation et des cartes +3 en « Invocation de l'Ame » et +2 en « Invocation de créature ». Ainsi nous avons :

- Une compétence d'Invocation de l'Ame qui dure 72sec :
60s de base + 12s pour la carte +3 (3x4s).
- Une compétence d'Invocation de créature qui se recharge en 57,6sec :
60s de base – 2,4s pour la carte +2 (2x1,2s).

En pratique, voilà comment cela fonctionne, illustré par notre exemple :

- Je suis à l'arrêt avec l'Orc à mes côtés, on papote, quand je décide d'invoquer un second pet.
- Je sélectionne du coup dans ma formation le pet que je désire invoquer, ici le Yéti, et j'active le sort Double Invocation. Le compteur apparaît avec cette fois-ci 72sec.
- Je lance tout de suite après le sort Invocation de créature afin d'invoquer le Yéti. Une fois invoqué, un compteur de 110sec fait son apparition sur l'Orc et je peux constater que le compteur de ma Double Invocation a diminué d'environ 4,8sec, soit le temps d'invoquer le Yéti.

A ce stade, si je fige l'image, je dispose : d'un Orc avec un compteur de 110sec sur la tête, d'un Yéti à ses côtés, d'un compteur du sort actif de Double Invocation affichant à peu près 67sec et d'un sort d'Invocation de créature sur le point de commencer son rechargement. Tout est clair ? Bien reprenons...

- Je tape avec mes deux pets, c'est la joie, les mobs meurent à la pelle, les drops ne tombent pas, je rage, bref, un moment des plus classiques sur Rappelz.
- Arrive le moment où le sort Invocation de créature est totalement rechargé. C'est-à-dire que 57,6sec se sont écoulées. Ainsi, il devrait me rester environ 9sec sur le sort Double Invocation (67s – 57,6s = 9,4s).
- Je décide de rentrer le Yéti (toujours sélectionné dans ma formation) pour le ressortir à nouveau. Cette manœuvre me prend en tout et pour tout 5,3sec. Et oui, il me faut 0,5sec pour rentrer le Yéti à l'aide du sort Rappel de créature et 4,8sec pour le ressortir à nouveau en utilisant le sort Invocation de créature. Etant donné que le Yéti est à nouveau dehors, l'Orc récupère un compteur de 110sec au-dessus de sa tête.
- Il ne me reste plus qu'à continuer mon activité favorite, à savoir cogner du mob à la chaîne, aidé par mes deux compagnons en n'oubliant pas de rappeler le pet que je ne souhaiterai plus voir à mes côtés une fois le compteur de 110sec terminé, en pensant bien à le sélectionner dans ma formation au préalable.

Nouvel arrêt ! Combien de temps me reste-t-il sur mon sort Double Invocation ? A peu près 4sec !
Comment ? Refaisons le calcul ensemble :

- 1^{ère} étape : 72sec de base – 4,8sec d'invocation du Yéti la 1^{ère} fois = 67sec arrondi.
- 2^{ème} étape : J'attends la recharge du sort Invocation de créature et pendant ce temps là, le sort actif de Double Invocation continu de tourner. Sachant qu'il faut 57,6sec pour se recharger, il restera une fois ceci fait 9,4sec pour invoquer le Yéti une seconde fois.
- 3^{ème} étape : Je rappelle le Yéti (0,5sec) et je le ré-invoque dans la foulée (4,8sec).

Ainsi donc, il m'aura fallu : 4,8sec + 57,6sec + 0,5sec + 4,8sec = 67,7sec pour effectuer toutes ces passes. Si je compare le temps des manipulations avec le temps du sort actif de Double Invocation, j'obtiens un chiffre arrondi à 4sec : 72sec – 67,7sec = 4sec arrondi. Ces quelques secondes ne sont pas réellement importantes étant donné qu'elles représentent la marge d'erreur tolérée pour effectuer cette technique.

En réalisant cette technique, cela permet de prolonger la double invocation de l'Animiste qui passe de simplement 110sec à environ 170sec. Certes, elle ne sera jamais aussi « parfaites » que celle des deux autres classes pet, mais elle a le mérite d'être unique et de diminuer le temps d'attente de la recharge du sort Double Invocation qui lui passe de 190sec (300sec de base – 110sec) à 130sec (300sec de base – 170sec).

Je n'ai vraiment pris en compte le fait d'utiliser une potion d'incantation dans mon exemple pour ne pas compliquer d'avantages mes explications mais sachez que cela augmente la vitesse d'incantation de vos différents skills de 9% avec une potion extrême. Pour celles et ceux qui disposent du Pass du Village Caché, le buff de rapidité d'attaque magique du PnJ « Buff Daddy » permet également d'accélérer vos manipulations.

Enfin, j'ai pu constater que l'équipement éthéré [Concentration] qui augmente à la fois la vitesse d'attaque physique et d'incantation, permet d'accélérer les animations de certains skills tel que l'Avalanche de Pierres. Par conséquent, je suppose que son utilisation peut jouer sur la vitesse d'incantation de l'Invocation de créature, mais cela reste à tester.

NB : Le seul bémole à cette méthode est, qu'en ferme ou en DP, il se peut que la magie de Rappelz entre en action faisant que les commandes n'agissent pas selon ses désirs, en laissant par exemple son Avatar finir de taper ou de fraguer, voir même d'avancer tandis que l'on s'acharne sur le Rappel de créature ou encore sur l'Invocation de créature. Cela peut parfois agaçonner mais permet de retrouver la joie des débuts, lorsque la double invocation ne durait que 10sec 😊

Petit conseil : Lorsque vous constatez qu'il ne reste plus suffisamment de temps pour invoquer votre second pet avant que le sort Double Invocation ne se termine, laissez le compteur tourner comme avant jusqu'à expiration du temps. Risquer de n'avoir que deux pets pendant seulement 10sec et louper un drop dû au bug de double invocation est inutile.

= Le rôle de l'Animiste en DP :

Ayant déjà abordé ce sujet avec le Dresseur, je ne vous embêterai pas une fois de plus avec ça mais je souhaiterai toutefois apporter quelques compléments en ce qui concerne l'Animiste.

Maintenant que votre Arbre de compétence est intégralement rempli et que vous disposez des pets et équipement qu'il vous faut, vous avez dû vous apercevoir que la résistance, qui n'était pas spécialement le point fort du Dresseur, ne l'est plus pour l'Animiste. En effet, une fois le rang 5 atteint, l'Animiste possède une constitution bien plus importante qu'avant et peu d'avantages jouer le rôle du tank, ou tout du moins, du fragueur en donjon.

Grâce à votre Union de Vitalité, vous et votre pet gagnez un bonus non négligeable de +40 en Vitalité. Cela à le double avantage de booster votre total de points de vie (+1200 tout de même) ainsi que votre défense (+80 en moyenne, sans compter les bonus du pet ceinture). Ajouté à cela, le Transfert de Douleur permet de rediriger une partie des dégâts reçus sur votre pet sorti ET sélectionné dans votre formation. Ce dernier étant généralement un pet CaC, il est doté d'un grand nombre d'HP augmenté par votre Union. Enfin, votre équipement vous confère à présent des stats relativement correctes ce qui, combiné aux différents points évoqués juste avant, fait de vous ce qu'on appelle un « Off-Tank », notion que nous allons aborder ensemble.

L'Animiste, un véritable « Off-Tank » :

Un « Off-Tank » est une classe qui dispose d'une défense et d'un total d'HP lui permettant d'encaisser un nombre important de coups avant de tomber tout en générant une menace suffisamment grande pour contenir une aggro d'un ou deux mobs, sans pour autant voler la vedette au tank.

L'Animiste rentre parfaitement dans cette catégorie car, tout en possédant une grande résistance, il peut devenir sur du court terme un monstre de DPS grâce à ses différents auto-buffs. L'emploi de ce j'aime appeler « le Bankāï » (lancement simultané de la Concentration Mentale, Fureur Sauvage et Folie Furieuse) lui permet de reprendre et de conserver un mob trop attaché à une classe plus « faiblarde » comme par exemple un Heal ou un Mage. L'autre avantage de cette classe réside dans sa double invocation qui permet selon le besoin d'augmenter son DPS ou de sortir un pet pour se soigner et ainsi libérer le Heal.

Mon Animiste étant level 153 au moment où j'écris ces lignes, la plupart des DP auxquelles je participe se passent à l'Antre des Dragons ou à l'Antre de la Griffes-Noire. Dans ces Donjons, il nous arrive bien souvent de devoir gérer plusieurs types d'aggro en même temps, telles que des Sorcières, des Cerbères et des Agents de Furion. Bien que cette façon de faire soit relativement propre à notre Guilde, en tout cas sur le serveur Lorelei, nous avons pris pour habitude, les Gladiateurs, Champions et moi-même (si nous ne tankons pas) de jouer ce rôle de « Off-Tank ». C'est-à-dire que pour aider le tank (généralement un Paladin) à conserver l'aggro sur les principales et plus nombreuses menaces que sont les Sorcières, nous prenons en charge les adds éventuels. Ceci à pour but d'éviter au tank de devoir s'occuper simultanément de deux ou trois types de mobs en prenant le risque de perdre l'aggro sur l'un ou l'autre.

Comme une peur mal placée ou un mob sous cauchemar oublié est vite arrivé, nous nous occupons de ce type d'aggro, bien entendu suivi par l'intégralité du groupe, hormis le tank bien entendu. A force de jouer ensemble, ce genre d'automatisme se fait naturellement et permet de faire des DP rentables sans prises de risques.

Mise à part ce petit point que je tenais à souligner, votre rôle en DP est tout à fait identique à celui du Dresseur, excepté que vous avez gagné une nouvelle compétence qui fait de gros dégâts ! De plus, notez que la Vague Perçante augmente votre menace, ainsi utilisez là à bon escient, soit lorsque vous savez que le tank tient bon son aggro, ou pour reprendre un mob sur le Heal. N'étant disponible que toutes les 45sec, essayez dans la mesure du possible de la combiner avec vos différents auto-buffs, ce qui la rendra d'autant plus rentable et dévastatrice.

NB : Confirmé par plusieurs utilisateurs de cette compétence, la Vague Perçante souffre comme de nombreux autres skills d'un léger défaut. En effet, une fois lancée, votre Avatar marque un temps d'arrêt, voir s'arrête de taper ce qui vous contraint à devoir enfoncer à nouveau la touche pour attaquer. Rien de bien méchant mais cela peut vous faire perdre quelques précieux fragments de seconde en duel. Du coup, pensez-y et martelez votre touche, au moins vous serez sûr que votre enchaînement ne sera pas coupé.

= L'équipement éthéré :

A moins que vous ne sortiez d'une hibernation prolongée ou bien que vous ne commenciez le jeu pour la première fois, un nouveau type d'équipement a vu le jour depuis la sortie de l'Epic VI : Resurrection. Bien que sujet à polémique, cette nouvelle option appelée « Equipement éthéré » est une alternative au stuff traditionnel que l'on connaissait jusqu'alors. Tout bêtement, ce matériel dropable uniquement en Donjon accorde à son possesseur un bonus qui varie selon le type et le rang, mais qui se détériore au fur-et-à mesure de son utilisation. De plus, ce stuff possède un énorme avantage: son coût.

Contrairement aux idées reçues, le système de recharge est très facile à prendre en main et je vous propose ici une petite explication rapide pour que vous assimiliez bien comment cela fonctionne.

1) La recharge du Stuff éthéré :

La recharge de cet équipement se passe en deux étapes. Tout ce dont vous avez besoin se trouve chez le PnJ Marchand pour un prix peu élevé.

Vous aurez besoin pour cela de différents items, à savoir :

- Une pierre éthérée fragile.
- Une pierre éthérée de recharge.
- X pierres de restauration, X étant le nombre de points de durabilité que votre équipement a perdu.
- De la pièce d'équipement que vous souhaitez recharger.
- D'une pièce d'équipement à sacrifier ou de 100 aciers inoxydables.

a) Première étape : la recharge de la pierre éthérée fragile :

Tout comme un cubage normal d'arme ou d'armure, il vous faut ouvrir la fenêtre de combinaison avant de commencer. Ensuite, voilà comment procéder :

- Faites glisser dans cette fenêtre votre pierre éthérée fragile en tant qu'objet principal.
- Glissez ensuite en objet secondaire votre pierre éthérée de recharge.
- Enfin, terminez par, soit la pièce d'équipement que vous souhaitez sacrifier, soit 100 aciers inoxydables.
- Validez ! Vous voilà en possession d'une pierre éthérée fragile chargée !

b) Deuxième étape : la recharge de votre pièce d'équipement :

Maintenant que votre pierre éthérée fragile est chargée et prête, il vous faut à présent recharger votre pièce d'équipement. Pour ce faire, voici la démarche :

- Ouvrez de nouveau la fenêtre de combinaison pour y placer cette fois en objet principal, la pièce d'équipement que vous souhaitez recharger.
- Glissez ensuite votre pierre éthérée fragile chargée.
- Enfin, placez en dernier lieu les X pierres de restauration.
- Validez ! Votre stuff est rechargé et prêt à l'emploi !

Vous allez me dire que c'est bien beau de savoir comment recharger ce nouvel équipement, mais encore faudrait-il savoir quel bonus il apporte et s'il est vraiment intéressant pour cette classe. Voyons cela ensemble.

2) Les bonus du Stuff éthéré :

Il existe en tout 11 types de bonus différents, allant de l'attaque physique ou magique au blocage, en passant par l'esquive ou encore la rapidité d'attaque. Je ne m'étendrai pas sur l'ensemble de ces bonus, mais simplement ceux qui me paraissent utiles ou tout du moins intéressants pour le Dresseur / Animiste.

Sachez toutefois que plus le rang d'un équipement est élevé, plus la valeur de son bonus augmente. Ainsi, certains avantages peuvent être intéressants à un certain rang, mais l'être moins qu'un autre à un rang supérieur. De plus, pour l'instant les nombres à virgule sont arrondis à l'unité inférieure (une rectification est prévue pour le courant de l'année), certains bonus ne deviennent utiles qu'à partir d'un rang relativement élevé.

Du coup, les bonus que je veux aborder avec vous, en considérant que vous avez rempli l'ensemble de votre arbre de compétences, sont : Rapidité d'attaque [Concentration], Pourcentage critique [Intuition], Force critique [Rage], Attaque physique [Puissance] et Vitesse/Esquive [Fourberie].

a) Rapidité d'attaque [Concentration] :

La vitesse d'attaque des Gaïa dans son ensemble n'est pas ce qui fait sa force. Bien que la plupart de ses skills soit des « instantanés » à cooldown court, cette classe pet tape assez lentement en coup blanc. Le bonus [Concentration] permet légèrement d'améliorer cette lenteur tout en augmentant sa vitesse d'incantation, utile lors de l'utilisation de la double invocation ou encore des différents skills magiques.

Si l'on regarde le nombre en lui-même de rapidité d'attaque, on constate qu'il est de 76, ce qui donne un rendement en coup blanc/seconde peu élevé. Suivant le rang de l'équipement, on peut remarquer que ce nombre peut être augmenté de manière significative permettant d'améliorer le rendement sur les coups de base.

Il faut noter cependant que lorsque l'on s'équipe avec une pièce d'équipement [Concentration], la rapidité d'attaque n'est pas augmentée directement par le chiffre indiqué sur la pièce d'équipement, ce qui s'explique par le fait qu'en cas d'utilisation de deux armes à une main, seulement 75% (environ) du bonus est pris en compte.

Ex : Pour une paire de hache ayant chacune un bonus de +7,7, donnant un total de +14 (arrondi), la vitesse d'attaque initiale de 76 sera augmentée de +12 (11.5 arrondi à l'unité supérieure), soit un total de 88.

J'ai remarqué également que plus la vitesse d'attaque et/ou d'incantation était élevée, plus l'enchaînement des skills était rapide et l'animation de ceux-ci était réduite (pour l'Avalanche de Pierres par exemple). De même, avec un équipement bien cubé, le fait de taper plus vite en combinaison d'un meilleur enchaînement de skills permet de générer une plus grande menace et donc une prise d'aggro plus importante.

Avantages : Meilleur rendement sur les coups blancs / améliore la vitesse d'incantation pour la double invocation et les skills magiques / diminue l'effet visuel des animations de skills permettant de les enchaîner plus vite / génère plus de menace.

Défauts : Seulement 75% du bonus est pris en compte / générer plus d'aggro fait que l'on est plus souvent pris pour cible / augmenter la vitesse d'attaque n'augmente pas la puissance des skills.

b) Pourcentage critique [Intuition]:

Le critique est le point fort de la race des Gaïa. En effet, chacune des classes possède un passif qui lui permet d'augmenter ses chances de faire des coups critiques, pouvant être amélioré grâce à la fameuse compétence "Concentration Mentale". Le but de ce build est donc de mettre en avant ce point fort de sorte que chaque coup puisse se transformer facilement en coup critique, augmentant ainsi les dégâts.

Pour rappel, un coup critique équivaut à 180% d'un coup normal. Ainsi, taper souvent en coup critique permet de faire plus de dégâts. Une fois R5, et en ayant fait les quêtes de la sorcière, on dispose normalement d'un pourcentage de critique de 13% (9% de base + 4% pour les boucles d'oreilles de la quête).

Le bonus [Intuition] permet d'augmenter cette valeur. Si je reprend l'exemple pour un joueur R7, cela donne sur les deux haches:

$9\% \text{ (base)} + 4\% \text{ (boucles d'oreilles)} + 3.1\% \text{ (hache)} + 3.1\% \text{ (hache)} = 19\%$, soit presque 1 chance sur 5 de réaliser un coup critique.

NB: Augmenter le pourcentage de critique n'augmente pas la puissance d'attaque directement, mais chaque coup peut potentiellement faire plus de dégâts qu'un coup normal. Notez également que plus un joueur met des coups critiques de façon régulière, plus il va générer de la menace.

Avantages: Meilleur rendement sur les coups blancs et skills qui auront tendance à taper plus souvent en critique / génère plus de menace / Un coup critique réussit toujours.

Défauts: N'influence pas la valeur d'attaque ce qui ne change pas les dégâts critiques et non critiques.

c) Force critique [Rage]:

Nous venons de le voir ensemble, un coup critique équivaut à 180% d'un coup normal. Depuis que l'éthéré nous est accessible, il est possible d'augmenter cette équivalence.

Ce bonus est assez particulier puisqu'il n'influe que sur les coups critiques que l'on sera amené à faire. Ainsi, si l'on ne tape jamais en coup critique, ce bonus ne sert à rien. Bien entendu, en tant que Gaïa, ne jamais taper en critique est impossible, ce qui rend ce bonus intéressant.

Reprenons notre exemple de joueur R7. Imaginons lui des caractéristiques fixes afin que l'on comprenne bien:

- Hache principale = 2000 d'attaque.
- Hache secondaire = 1280 d'attaque.
- Force critique = 80%.

Notre Animiste va donc faire comme dégâts critiques = $2000 * 180\% + 1280 * 180\% = 3600 + 2304 = 5904$ pts.

Maintenant, admettons qu'il dispose de deux haches [rage], qui lui rapportent chacune +9.5, soit 18 pts.

A présent, ces dégâts critiques seront de = $2000 * 198\% + 1280 * 198\% = 3960 + 2534 = 6494$ pts.

On constate une différence de 590 pts de dégâts, grâce au bonus [Rage].

Comme expliqué, ce bonus n'est utile qu'en cas de coup critique. Du coup, à vous de voir s'il est préférable de taper plus souvent en coup critique en vous équipant d'un stuff [Intuition], ou bien de taper moins souvent mais d'accentuer les dégâts lors du coup critique avec un stuff [Rage].

Avantages: Les coups critiques feront plus de dégâts.

Défauts: Cette valeur ne sert qu'en cas de coup critique / n'augmente pas la valeur d'attaque.

d) Attaque physique [Puissance]:

Tout le monde sera d'accord avec moi sur le fait que taper vite, faire souvent des coups critiques, ou que ceux-ci soit plus importants, c'est bien, mais encore faut-il que ses dégâts à la base soient élevés!

Le bonus [Puissance] permet d'augmenter la valeur d'attaque de son Avatar et par conséquent de taper plus forts en coup blanc, comme avec skills.

NB: Autant la hache principale (la première arme) bénéficie de tous les bonus, autant la seconde ne reçoit que seulement 64% (environ). De plus, le bonus accordé par une hache n'est pas également à reporter sur l'autre. Seul les bonus octroyés par le reste de l'équipement (armure, bottes, etc...) concernent les deux haches.

Reprenons une fois de plus notre exemple. Cette fois-ci, notre Animiste R7 dispose d'un stuff entièrement avec le bonus [Puissance].

- Hache principale = +84.8 d'attaque.
- Hache secondaire = +84.8 d'attaque.
- Armure = +56.5 d'attaque.
- Bottes = +28.3 d'attaque.
- Gants = +22.6 d'attaque.
- Ceinture = +17 d'attaque.

Du coup, la valeur d'attaque de ce joueur sera de:

- Hache principale = $2000 + 84.8 + 56.5 + 28.3 + 22.6 + 17 = 2209$ d'attaque.
- Hache secondaire = $1280 + (84.8 + 53.5 + 28.3 + 22.6 + 17) * 0.64 = 1414$ d'attaque (arrondi).

Avantages: Augmente la puissance d'attaque pour faire plus de dégâts / permet d'augmenter son attaque au-delà du cubage maximal ou bien de palier à un manque de cubage sur ses armes.

Défauts: Seulement 64% environ du bonus (total) est pris en compte sur l'arme secondaire.

e) Vitesse/esquive [Fourberie]:

Qui ne s'est jamais retrouvé à devoir rejoindre son groupe de DP au fin fond d'un Donjon? Qui n'a jamais du courir pour repérer quelle fast était disponible? Qui n'a jamais connu PP? ... Bref pour toutes ces raisons, le stuff éthéré apporte de quoi nous faciliter la vie et nous rendre beaucoup plus rapide. Je veux parler du bonus [Fourberie] qui procure un gain de vitesse intéressant, couplé d'un peu d'esquive afin de nous rendre très agile.

Cet équipement est assez particulier puisqu'il n'est utile (selon moi) que dans certaine situation. Ainsi, il n'est pas utile de le upper fortement. De plus, il convient d'y insérer des pierres d'âmes différentes de manière à accentuer d'avantages le bonus de vitesse.

NB: Bien que j'en ai déjà parlé dans la description des compétences, je préfère faire un petit rappel ici. Le bonus [Fourberie] ne s'additionne pas au bonus de vitesse accordé par la compétence "Déguisement de la bête" mais le remplace. Du coup, ne faites pas l'erreur de vous transformer avant de faire votre run car vous perdrez à la fois le bonus de votre équipement, ainsi que la défense plus élevée que vous aurait procuré votre stuff uppé si vous aviez simplement utilisé le Déguisement avec.

Notez l'absence ici du bonus de défense [Gardien]. Je préfère ne pas en parler car cette classe étant faite pour DPS (ou DD ou nuker pour les puristes), ce bonus ne s'accorde pas avec la vision offensive que j'apprécie chez elle.

Voilà, c'est sur cette dernière note que ce termine ce guide que j'ai eu grand plaisir à écrire. Je suis tout à fait conscient qu'il n'est pas le meilleur en la matière mais, faute d'en trouver sur les forums qui me satisfassent pleinement, j'ai essayer d'en écrire un à ma façon, avec ma propre vision de cette classe.

Il reste certainement beaucoup de chose à dire, étant donné que Rappelz est à l'heure où j'écris ces dernières lignes (et depuis que je joue....oO) considéré comme toujours en bêta test, donc des nouveautés vont voir le jour c'est certains.

J'ai hésité pendant un temps à détailler les choix à faire pour le PvP, mais j'ai finalement décidé de ne rien écrire à ce sujet, considérant que chacun est libre de jouer à sa façon et qu'il vaut mieux tester ses propres configurations et essayer par soi-même plutôt que de suivre bêtement ce qu'une feuille pourra vous conseiller.

J'espère au moins avoir pu aider quelques nouveaux joueurs, tout comme anciens joueurs ou tout du moins, apporter une vision peut-être différente de cette classe.

Enfin merci d'avoir lu et tenu jusque là !

Comme promis, quelques sources:

- <http://fr.rappelz.gpotato.eu/>
- http://rappelz.wikia.com/wiki/Rappelz_Wiki
- <http://rappelz.france.free.fr/>
- <http://bdorappelz.fr/>
- <http://www.rappelzhq.com/guides>