

# L'art de l'esquive

Le guide du super réflexe de Delenda



# Sommaire

|  |    |
|--|----|
| Sommaire .....                                     | 2  |
| Introduction .....                                 | 3  |
| Principes généraux .....                           | 4  |
| Défense et Précision .....                         | 4  |
| Chances de toucher.....                            | 4  |
| Classification des défenses :.....                 | 4  |
| Buffs et Debuffs .....                             | 5  |
| Buffs, inspirations et pouvoirs auxiliaires.....   | 5  |
| Debuff, résistance au debuff.....                  | 5  |
| Résistance aux dégâts.....                         | 6  |
| Re-spécialisation .....                            | 6  |
| Description des pouvoirs.....                      | 7  |
| Pool Super Réflexe.....                            | 7  |
| Pools auxiliaires .....                            | 9  |
| Comment monter un héros katana/Super-Réflexes..... | 10 |
| Choisir ses pouvoirs auxiliaires.....              | 10 |
| Améliorations .....                                | 11 |
| Pouvoirs de défense.....                           | 11 |
| Pouvoirs d'attaque.....                            | 11 |
| Autres pouvoirs .....                              | 11 |
| Pouvoirs à bas niveau (1- 26).....                 | 11 |
| Pouvoirs à haut niveau ( 26 –38 ).....             | 12 |
| Pouvoirs au niveau épique (38-50).....             | 12 |
| Gérer le pouvoir ultime Evasion .....              | 13 |
| Conclusions et perspectives .....                  | 14 |
| ANNEXES .....                                      | 15 |
| Tables .....                                       | 15 |
| Liens utiles .....                                 | 16 |
| Guides ravas .....                                 | 16 |
| Guides défense .....                               | 16 |

## **Introduction**

Ce guide est destiné avant tout à aider le ravageur dans ses choix de pouvoirs s'il a choisi la voie de l'esquive, celle du Super Réflexe.

J'ai construit ce guide en utilisant des informations récupérées à droites et à gauche (planificateurs, forums français et US, guides...) mais surtout à partir de mon expérience personnelle.

Il est donc particulièrement dédié à un héros Katana super réflexe. Il y aura sûrement un effort d'adaptation à faire si votre attaque est différente ou encore si vous êtes rôdeur..

Ce guide est bien évidemment perfectible, et il faudra tenir compte des éventuelles mises à jour du jeu qui risquent de le rendre obsolète.

# Principes généraux

## *Défense et Précision*

### Chances de toucher

Quand vous affrontez un adversaire, vous avez une Chance de le toucher.

La défense diminue cette chance de toucher, et la précision l'augmente.

Quand un adversaire vous agresse, il en va de même. Il dispose d'une certaine chance de toucher, et votre défense diminue celle-ci.

Voici la chance de toucher de base des ennemis :

|  |       |
|--|-------|
| Acolytes :                                 | 50%   |
| Lieutenants :                              | 57.5% |
| Boss et snipers :                          | 65%   |
| Monstres, monstres géants, métras vilains: | 75%   |

Ces chiffres sont pour un ennemi de même niveau. Il y a une augmentation estimée à 9% par niveau au-dessus de celui du héros (un acolyte +1 aura donc  $50 + 50 \cdot 0.09 = 54.5\%$ )

La chance de toucher de base d'un héros en Pvp est de 50% (auparavant de 75%, elle a été baissée récemment pour favoriser la défense). Les attaques utilisant une arme (katana, fusil d'assaut...) ont un bonus de 5%

Un super Réflexe utilise pour résister aux assauts ennemis l'augmentation majeure de la défense, le principe étant de diminuer au maximum les chances de toucher d'un ennemi, sachant que celui-ci aura toujours 5% de chance de toucher

Pour compenser une forte défense qui annulerait quasiment toute chance de toucher, l'ennemi peut augmenter sa précision. Certaines catégories d'ennemis augmentent sensiblement leur précision. Par exemple les gardiens des terres nourricières déposent un cristal qui donne un bonus à la précision d'environ 150% aux mobs : soyez particulièrement vigilants face à ce type d'ennemis

A noter également qu'il y a des attaques qui réussissent automatiquement, quel que soit votre niveau de défense. Il s'agit généralement d'effets de zone, comme les chausse-trappes ou les sables mouvants des épines.

### Classification des défenses :

Chaque attaque est classifiée : soit selon la façon dont elle se produit, soit selon le type de dommage ; et la défense se classifie donc de la même manière.

- Méthode d'attaque : elle peut être de mêlée, à distance, ou encore les attaques de zone AoE (Area of effect). Il semblerait que les attaques de cônes de mêlée et les PbaOe (effets de zone centrés sur le joueur) soient en général considérées comme des attaques de mêlée et non des AoE.
- Type de dégâts : contendant, létaux, feu, froid, énergie, énergie négative, toxique et Psychique. Une attaque peut posséder plusieurs types de dommages

Les défenses du pool super réflexe sont classifiées selon la méthode d'attaque. Mais la plupart des défenses supplémentaires que l'on peut obtenir (par le biais d'un pool auxiliaire ou d'un pouvoir lancé par un allié) sont elles classifiées par type de dommage. Ainsi Force d'âme n'augmente pas la défense contre des attaques de type toxiques.

La façon dont les différents types de défenses interagissent entre elles n'est pas tout à fait connue. On sait que si vous subissez une attaque de type Energie/létaux, on utilisera votre défense la plus forte pour le calcul, mais pas l'addition des deux. Par contre la manière dont votre défense envers les létiaux s'additionne avec votre défense contre les attaques à distance est encore méconnue. Plusieurs patches correctifs ont déjà été réalisés à cette intention.

Bien connaître ses adversaires est donc essentiel. Selon leur type d'attaque ou de dégâts, vous n'aurez pas la même efficacité défensive.

## ***Bufs et Debufs***

### **Bufs, inspirations et pouvoirs auxiliaires**

De nombreux pouvoirs autres que ceux possédés par le super réflexe peuvent être utilisés par les héros de son groupe pour augmenter la défense. Cette augmentation peut parfois être très conséquente et favoriser grandement un jeu basé sur la défense.

Voici les pouvoirs apportant un bonus en défense :

|   |  |
|---|--|
| Contrôle des illusions (contrôleur) :     | invisibilité de groupe (tous types )                                   |
| Miasmes obscurs(défenseur) :              | Voile de l'ombre (mêlée et à distance)                                 |
| Empathie (contrôleur et défenseur) :      | Force d'âme (tous types)   |
| Invocation des tempêtes (contro et Def) : | brouillard (mêlée et à distance)                                       |
| Champs de force (contro et déf)           | bulle déflectrice, bulle isolante, bulle de dispersion, bulle de force |

Des pouvoirs auxiliaires peuvent également servir à augmenter la défense de vos alliés :

|                 |                        |
|-----------------|------------------------|
| Commandement :  | Coordination Défensive |
| Commandement :  | Vengeance              |
| Dissimulation : | don d'invisibilité     |

Ne pas oublier l'utilisation d'inspirations de défense. Cumulées aux défenses du super réflexe, elles peuvent vous rendre très très difficile à toucher.

### **Debuff, résistance au debuff**

Une autre façon d'affecter le super réflexe est d'abaisser sa défense, le debuff.

De nombreuses attaques ont comme effet secondaire de baisser la défense.

Heureusement le SR a deux systèmes pour se prémunir de ces debuffs.

- La défense elle-même. Si l'attaque n'arrive pas à toucher, elle n'applique pas son debuff. Donc plus la défense est élevée, moins on a de risque d'être affecté par un debuff. Donc se méfier particulièrement des attaques à réussite automatique qui baisseraient la défense. (sables mouvants des épines, attaques de zone alors qu'on ne dispose pas encore du pouvoir pour se défendre contre celles-ci).
- Une résistance aux diminutions de Défense a été rajoutée à un certain nombre de pouvoirs (Sens du combat, sens en éveil, agilité, esquive, dérobadie, sixième sens et évaison)). Cette Résistance ne pourra être améliorée via les améliorations mais augmentera au fur et à mesure des niveaux. Les Résistances se cumulent et s'appliquent à toutes les diminutions de Défense. L'effet de cette résistance est d'amenuiser la baisse de défense provoquée par l'attaque.

## ***Résistance aux dégâts***

Le super réflexe mise avant tout sur une bonne esquive, mais il peut aussi résister aux dégâts pour se protéger. Les pouvoirs passifs/automatiques de Super-Réflexes (Agilité, Esquive et Sixième sens) procurent maintenant un léger bonus de Résistance. Cette Résistance est initialement de 0% mais augmente au fur et à mesure que le personnage perd des points de vie. Elle commence à augmenter à 60% de points de vie (quand votre barre de vie change de couleur) puis augmente encore à 40% et 20% (encore une fois, dès que votre barre de vie change de couleur).

Vous pouvez de plus utiliser le pouvoir auxiliaire robustesse pour acquérir une résistance aux dégâts de type contendants et létaux.

## ***Re-spécialisation***

Au cours de votre parcours de super héros, vous aurez sûrement droit à une re-spécialisation. Celle ci vous permet de refaire le choix de vos pouvoirs (sans changer le choix des lignes primaires et secondaires). Elle vous permettra notamment de ne plus choisir une attaque de faible niveau alors que vous avez des attaques de haut niveau disponibles ou encore de prendre une défense que vous n'avez pas choisie auparavant. La vie d'un super réflexe est sensiblement différente entre le bas et le haut niveau, et donc il faudra anticiper le fait de pouvoir se re-spécialiser.

Lors de certains événements et mises à jour du jeu, il arrive que l'on obtienne une re-spécialisation gratuite. Il existe aussi des missions commandos spécifiques qui permettent d'obtenir une re-spécialisation.

# Description des pouvoirs

## *Pool Super Réflexe*

**Sens du combat (Focused Fighting).** Disponible au niveau 1 (sélectionné d'office)

**Type :** Activable **Coût endurance :** élevé **Temps de recharge :** rapide

**Effet :** +Défense Mêlée( 13.875 % ) ( Perso )

Ce pouvoir ne protège que des attaques de mêlée. Ne protège pas des coups corps à corps ayant un effet de zone (comme pétale de Lotus ou rafale de baffe)

Améliorer le temps de recharge est inutile. Par contre 3slots en augmentation de défense sont indispensables. Ensuite, diminuer le coût en endurance en fonction de votre consommation globale (1 slot semble un minimum, 2 si vous tombez souvent en panne d'endurance.)

Ce pouvoir confère une résistance aux effets de confusion.

**Sens en éveil (Focused Senses).** Disponible au niveau 2

**Type :** Activable **Coût endurance :** élevé **Temps de recharge :** rapide

**Effet :** +Défense à distance (13.875 % ) ( Perso )

Ce pouvoir ne protège que des attaques à distance. Ne protège pas des effets de zone ni des attaques en cône d'après la description. Mais il semble que certaines attaques de cône ou de zone soient néanmoins considérées comme des attaques à distances (chevrotine par exemple). Mon expérience tend à me faire penser que si une attaque de zone nécessite de cibler un mobs(ou un héros), elle est gérée comme une attaque a distance (ou de corps a corps) en ce qui concerne la défense.

Améliorer le temps de recharge est inutile. 3 slots d'augmentation de la défense obligatoires, et des slots d'économie d'endurance en fonction de la consommation globale de votre héros.

Ce pouvoir augmente également votre perception, pouvant ainsi permettre de localiser des adversaires furtifs ou dissimulés derrière un écran de fumée.

**Agilité (Agile).** Disponible au niveau 4

**Type :** Automatique

**Effet :** +Défense à distance( 5.625 % ) ( Perso )

Pouvoir efficace tout le temps (automatique). Ne peut recevoir que des améliorations de Défense

**Pratique du combat (Practiced Brawler).** Disponible au niveau 10

**Type :** Activable **Temps de recharge :** très long

**Effet :** +RES. Perso (Projection, Désorientation, Immobilisation, Sommeil, Entrave)

Ce pouvoir peut être rendu permanent par hâte ou avec 3SO + célérité

**Esquive (Dodge).** Disponible au niveau 16

**Type :** Automatique

**Effet :** +Défense mêlée (5.625 % ) ( Perso )

Pouvoir efficace tout le temps (automatique). Ne peut recevoir que des améliorations de Défense

**Célérité (Quickness).** Disponible au niveau 20

**Type :** Automatique

**Effet :** +Recharge, +VIT Perso, +RES(ralentissement)

Pouvoir efficace tout le temps (automatique). Augmente de 20% la recharge des pouvoirs. Augmente la vitesse de déplacement de manière équivalente au pouvoir sprint ou encore vitesse du pool santé (ne remplace pas survitesse). A noter une résistance aux effets de ralentissement (type plaque de boue, chausse-trappes) qui ne peut pas être améliorée.

**Sixième sens (Lucky ).** Disponible au niveau 28

**Type :** Automatique

**Effet :** +Défense AoE (5.625 % ) ( Perso )

Pouvoir efficace tout le temps (automatique). Ne peut recevoir que des améliorations de Défense.

Ce pouvoir protège des attaques de type Zones d'effet et cônes.

**Dérobadé (Evasion) ).** Disponible au niveau 35

**Type :** Activable **Coût endurance :** élevé **Temps de recharge :** rapide

**Effet :** +Défense AoE (13.875 % ) ( Perso )

Ce pouvoir protège des attaques de type Zones d'effet et cônes. Améliorer le temps de recharge est inutile. 3 slots d'augmentation de la défense obligatoires, et des slots d'économie d'endurance en fonction de la consommation globale de votre héros

**Evasion (Elude) ).** Disponible au niveau 38

**Type :** Activable **Temps de recharge :** très (trop ?) long

**Effet :** + Défense Mêlée, A distance, AoE( 45% ) ( Perso ) + Vitesse + Saut + REGEN (Endurance)

Pouvoir Ultime du super réflexe. A son expiration, le héros est vidé de son endurance et ne peut en récupérer pendant 20 secondes.

Utilisez des améliorations d'augmentation de défense et de temps de recharge. Ce pouvoir ne peut plus être permanent depuis Issue 4 (rendant obsolète les vieux guides du super réflexe). Avec hâte + célérité + 3 SO de recharge, on peut l'avoir la moitié du temps.

## ***Pools auxiliaires***

**Hâte (Hasten) - pool vitesse.** Disponible au niveau 6

**Type :** Activable **Coût endurance :** spécial **Temps de recharge :** très long

**Effet :** + Recharge ( Perso )

Ce pouvoir accélère le temps de recharge des pouvoirs. (réduction d'environ 65% du temps de recharge des pouvoirs). Le coût d'endurance s'applique à l'expiration du pouvoir (cela simule un épuisement).

Il faut utiliser des améliorations de temps de recharge sur ce pouvoir, non pas pour augmenter l'efficacité de ce pouvoir, mais pour s'approcher le plus possible du perma-hâte. Il faut que le délai entre l'expiration de Hâte et le moment où le pouvoir est de nouveau disponible soit le plus court. Avec 3 SO de recharge et le pouvoir célérité, le délai est d'environ 30 secondes.

**Sur-vitesse (Super Speed) - pool vitesse.** Disponible au niveau 14

**Type :** Activable **Coût endurance :** élevé **Temps de recharge :** très rapide

**Effet :** +vitesse (extrême) + Furtivité (mineure) ( Perso )

Pouvoir de déplacement (on peut utiliser des améliorations de vitesse de course pour plus de confort), il peut également être très pratique en combat (surtout en PvP). Dans ce cas une amélioration de réduction du coût en endurance doit être envisagée.

**Saut de combat (Combat Jumping) - pool saut.** Disponible au niveau 6

**Type :** Activable **Coût endurance :** très faible **Temps de recharge :** rapide

**Effet :** +saut + RES (Entrave) + DEF (1.875 %) ( Perso )

Ce pouvoir, en plus d'apporter un confort e jeu de part son saut amplifié, permet d'apporter un complément non négligeable de bonus a la défense (valable contre tout les types et styles d'attaques). Le coût très faible rend inutile une amélioration d'économie d'endurance. Pour une recherche optimale de la défense, prévoir 3 améliorations d'augmentation de la défense peut être une bonne option.

**Super-saut (Super Jump) - pool saut.** Disponible au niveau 14

**Type :** Activable **Coût endurance :** très élevé **Temps de recharge :** très rapide

**Effet :** +saut (extrême)

Pouvoir de déplacement (on peut utiliser des améliorations de saut pour plus de confort), il possède un coût en endurance prohibitif. Ne pas oublier de le désactiver quand on est en combat.

**Furtivité (Stealth) - pool dissimulation.** Disponible au niveau 6

**Type :** Activable **Coût endurance :** élevé **Temps de recharge :** moyen

**Effet :** +Furtivité + DEF (3.75 %) - Vitesse ( Perso )

Ce pouvoir permet non seulement de se dissimuler au yeux des ennemis (à courte portée on est de nouveau visible) mais apporte aussi un bonus en défense. Ce bonus est divisé par 2 une fois que l'on est découvert (lorsqu'on porte une attaque). Comme le bonus apporté est faible (mais néanmoins non négligeable), il n'est peut être pas judicieux d'utiliser des améliorations d'augmentation de défense. Une amélioration d'économie de coût d'endurance est plus avisé.

**Robustesse (Tough) - pool combat.** Disponible au niveau 14

**Type :** Activable **Coût endurance :** élevé **Temps de recharge :** moyen

**Effet :** +RES létal, contendant (11,25%)

Ce pouvoir apporte aussi un bonus conséquent en Résistance aux dégâts. Attention, ne protège pas des dégâts du feu, froid, énergie, énergie négative et psy..

**Jeu de jambes (Weave) - pool combat.** Disponible au niveau 20

**Type :** Activable **Coût endurance :** très élevé **Temps de recharge :** moyen

**Effet :** +RES(immobilisation)+ DEF (3,75%)

Ce pouvoir apporte aussi un bonus conséquent en défense. Prévoir améliorations de coût d'endurance et d'augmentation de défense.

## Comment monter un héros katana/Super-Réflexes

Tous les pouvoirs de la ligne Super réflexe sont à prendre.

### *Choisir ses pouvoirs auxiliaires*

Vous connaissez votre ligne d'attaque, de défenses, mais il faut également déterminer quelles lignes auxiliaires vous allez utiliser. Plusieurs critères sont à prendre en compte : Style de jeu ? Solo ou essentiellement groupé ? Pvp important ? Quel niveau a le héros ?

Le choix des pools auxiliaire va être déterminé par votre façon de jouer. J'ai pour ma part choisi une héroïne furtive. On peut préférer avoir un héros plus résistant, ou alors, sachant que l'on va être souvent en groupe, prendre des pouvoirs qui peuvent être utiles aux autres héros. Le choix du pool de déplacement est aussi prépondérant.

Il faut garder à l'esprit que les pouvoirs qui augmentent la défense sont à privilégier. A noter également que le pouvoir pratique du combat est très utile et évite de prendre de pouvoirs auxiliaires pour se prémunir d'effets secondaires indésirables.

Enfin, il paraît indispensable de prendre le pool santé, afin de bénéficier du pouvoir de récupération d'endurance. Sans celui-ci, impossible de tenir la distance. Les nombreux activables de défense du Super Réflexe ont un lourd coût en endurance. De même, je vois mal comment se passer de hâte. Je trouve le cumul avec le pouvoir célérité très efficace, mais on peut justement choisir célérité dans le but de compenser le fait de ne pas avoir hâte.

Voici quelques avis :

- saut de combat et furtivité apportent un bonus en défense. Donc choisir super saut en déplacement, et prendre furtivité. slotter saut de combat en défense, ne surtout pas prendre coup de pied volant. Ne pas slotter furtivité en défense, seulement en économie d'endurance. Vous groupez souvent, prendre don d'invisibilité peut être sympa. Le pouvoir célérité compensera le malus de vitesse de furtivité.

-vous préférez sur vitesse en déplacement ? Son efficacité en pvp n'est plus à démontrer, mais il est moins pratique n'exploration. Prendre hâte puis sur vitesse en pouvoir de déplacement permet d'économiser un pool. On peut alors envisager le pool combat. On gagne un pouvoir de résistance aux dégâts (contendant et létaux) ainsi qu'un pouvoir d'esquive très efficace.

- le groupe est votre priorité ? Vous pouvez choisir le pool commandement avec la coordination défensive. Cela vous apportera une défense supplémentaire que vous partagerez avec vos compagnons. Mais ce pouvoir entraîne une lourde consommation d'endurance.

Choix 1 : type ninja furtif :

Pool vitesse (hâte et survitesse)+ pool saut (saut de combat + super saut) + pool santé (rapidité + santé + endurance) + pool furtivité

Choix 2 : type gladiateur

Pool vitesse (hâte et survitesse) + pool santé (saut + santé + endurance) + pool combat (coup de pied + robustesse + jeu de jambes)

Choix 3 : bon samaritain

Pool vitesse (hâte et survitesse) + pool santé (saut + santé + endurance) + commandement (coordination défensive) /furtivité (don d'invisibilité)

## *Améliorations*

### **Pouvoirs de défense**

Avoir la défense la plus forte possible est un gage de survie pour le super réflexe. Donc utiliser un maximum d'améliorations de défense dans vos pouvoirs, c'est à dire 3 améliorations. Depuis le patch de la diversification des améliorations (DA), l'efficacité d'une quatrième est par contre assez faible et rajouter une cinq ou sixième est dérisoire.

Pour certains pouvoirs avec une valeur de défense très basse, il n'est peut être pas judicieux de rajouter une amélioration (par exemple sur furtivité).

Sens en éveil, sens du combat, esquive, agilité, sixième sens, déroboade et évacion : 3 améliorations de défense.

Saut de combat, jeu de jambe : 3 améliorations de défenses

Coordination défensive : 3 si possible.

Furtivité : pas d'amélioration de défense.

### **Pouvoirs d'attaque**

Selon votre type d'attaques, vous pouvez réserver des emplacements pour renforcer les effets secondaires. D'une manière générale deux améliorations de précisions et 2 améliorations de dégâts semblent être une constante. On peut ensuite placer des améliorations de vitesse de recharge, de consommation d'endurance, ou bien encore renforcer dégâts et précisions.

Le cumul des pouvoirs Hâte et célérité rend superflus les améliorations de recharge sur la plupart des pouvoirs. A vous de voir en fonction de vos besoins.

### **Autres pouvoirs**

**Pratique du combat** : le cumul de célérité + hâte suffit à le rendre permanent. Cependant on peut croiser la route d'ennemis avec des pouvoirs qui ralentissent le rechargement, et on peut mourir assez vite aussi en pvp. Donc par précaution il vaut mieux se donner une marge. Je conseille 3 améliorations de recharge.

**Hâte** : améliorations de vitesse de recharge. Autrefois ce pouvoir ajoutait également de la défense, mais ce n'est plus le cas.

**Amplification (ou Chi)** : selon vos envies. Je conseille 3 améliorations de recharge et des améliorations d'augmentation de précision s'il vous reste des emplacements.

**Célérité, rapidité** : si vous aimez vous déplacer vite en combat, une petite amélioration de vitesse en plus de l'emplacement de base peut être agréable. Mais c'est du luxe...

**Santé** : trois améliorations de soins sont appréciables, mais je recommande de s'occuper d'abord des pouvoirs principaux.

## *Pouvoirs à bas niveau (1- 26)*

A bas niveau, quoique vous fassiez, vos défenses seront faibles tant que vous n'aurez pas accès aux améliorations Simple origine. De plus vous aurez besoins de pouvoirs offensifs. Une méthode classique pour les SR bas niveaux est de faire l'impasse sur les pouvoirs de défense conte les attaques a distance. Celles ci sont moins dangereuses compte tenu des ennemis que vous pouvez rencontrer et il suffit généralement de s'approcher de l'adversaire pour que celui passe aux attaques de corps à corps.

- 01) --> Piqûre de la guêpe==> Pre(1) Dmg(7) Pre (13) Dmg(21)
- 01) --> Sens du combat==> DefBuf(1) DefBuf(3) DefBuf(3) EndRdx(5)
- 02) --> Croc d'acier==> Pre (2) Dmg(5) Pre (11) Dmg(15) Dmg(23)
- 04) --> Botte du frelon==> Pre (4) Dmg(9) Pre (13) Dmg(15)
- 06) --> Hâte==> Rechg(6) Rechg(7) Rechg(9)
- 08) --> Saut de combat==> DefBuf(8)
- 10) --> Pratique du combat==> Rechg(10) Rechg(11)
- 12) --> Rapidité==> Course(12)
- 14) --> Super saut==> Saut(14)
- 16) --> Esquive==> DefBuf(16) DefBuf(17) DefBuf(17)
- 18) --> Pétale du lotus==> Pre (18) Dmg(19) Pre (19) Dmg(21) Dmg(23)
- 20) --> Célérité==> Course(20)
- 22) --> Santé==> Soins(22)
- 24) --> Endurance==> EndMod(24) EndMod(25) EndMod(25)
- 26) --> Envol du dragon==> Pre (26) Dmg(27) Pre (27)

### ***Pouvoirs à haut niveau ( 26 –38 )***

Après une re-spécialisation, vous pouvez enlever des attaques bas niveau pour prendre les défenses contre les attaques à distances qui commencent à vous faire défaut. On choisit aussi les pouvoirs auxiliaires plus spécifiques à son personnage

- 01) --> Piqûre de la guêpe ==> Pre(1) Dmg(5) Pre (13) Dmg(17)
- 01) --> Sens du combat ==> DefBuf(1) DefBuf(3) DefBuf(5) EndRdx(11)
- 02) --> Sens en éveil==> DefBuf(2) DefBuf(3) DefBuf(9) EndRdx(11)
- 04) --> Agilité==> DefBuf(4) DefBuf(9) DefBuf(13)
- 06) --> Hâte==> Rechg(6) Rechg(7) Rechg(7)
- 08) --> Croc d'acier==> Pre (8) Dmg(15) Dmg(15) Pre (17)
- 10) --> Pratique du combat==> Rechg(10) Rechg(25) Rechg(37)
- 12) --> Saut==> Saut(12)
- 14) --> Sur-vitesse==> Course(14)
- 16) --> Santé==> Soins (16) Soins (25) Soins (34)
- 18) --> Pétale du lotus ==> Pre (18) Dmg(19) Pre (19) Dmg(29) Dmg(37)
- 20) --> Endurance==> EndMod(20) EndMod(21) EndMod(21)
- 22) --> Amplification==> Rechg(22) Rechg(23) TH\_Buf(23) Rechg(31)
- 24) --> Célérité==> course(24)
- 26) --> Envol du dragon==> Pre (26) Dmg(27) Pre (27) Dmg(29) Dmg(34)
- 28) --> Furtivité==> EndRdx(28)
- 30) --> Esquive==> DefBuf(30) DefBuf(31) DefBuf(31)
- 32) --> Libellule dorée==> Pre (32) Dmg(33) Pre (33) Dmg(33) Dmg(34) EndRdx(37)
- 35) --> Evasion==> DefBuf(35) DefBuf(36) DefBuf(36) EndRdx(36)
- 38) --> Elude==> Rechg(38)

### ***Pouvoirs au niveau épique (38-50)***

Passé le niveau 38, vous aurez beaucoup de monstres aux pouvoirs spéciaux à affronter. La défense contre les attaques type zone sera bien plus utile. Une re-spécialisation permettra de les prendre en enlevant une fois de plus une attaque (croc d'acier par exemple). Il vous faudra également choisir quel pouvoir épique prendre. De même, prendre sur-vitesse alors que vous avez déjà super saut (ou inversement) peut permettre de joindre l'utile à l'agréable.

01) --> Piqûre de la guêpe ==> Pre(1) Dmg(11) Pre (13) Dmg(19) Dmg(46) EndRdx(46)  
01) --> Sens du combat==> DefBuf(1) DefBuf(3) EndRdx(5) DefBuf(9) EndRdx(50)  
02) --> Sens en éveil==> DefBuf(2) DefBuf(3) EndRdx(5) DefBuf(9) EndRdx(50)  
04) --> Agilité==> DefBuf(4) DefBuf(11) DefBuf(13)  
06) --> Hâte==> Rechg(6) Rechg(7) Rechg(7)  
08) --> Amplification==> Rechg(8) Rechg(17) Rechg(19) TH\_Buf(23) TH\_Buf(46)  
10) --> Pratique du combat==> Rechg(10) Rechg(17) Rechg(43)  
12) --> Saut de combat==> DefBuf(12) DefBuf(15) DefBuf(15)  
14) --> Super Saut==> Saut(14)  
16) --> Rapidité==> Course(16)  
18) --> Santé==> Soins(18) Soins (34) Soins (36)  
20) --> Endurance==> EndMod(20) EndMod(21) EndMod(21)  
22) --> Célérité==> Course (22) Course (45)  
24) --> Pétale de lotus==> Pre (24) Dmg(25) Pre (25) Dmg(31) Dmg(37) EndRdx(40)  
26) --> Envol du dragon==> Pre (26) Dmg(27) Pre (27) Dmg(29) EndRdx(29) Dmg(37)  
28) --> Furtivité==> EndRdx(28)  
30) --> Esquive==> DefBuf(30) DefBuf(31) DefBuf(31)  
32) --> Libellule dorée==> Pre (32) Dmg(33) Pre (33) Dmg(33) EndRdx(34) Dmg(34)  
35) --> Dérobade==> DefBuf(35) DefBuf(36) DefBuf(36) EndRdx(37) EndRdx(50)  
38) --> Evasion==> DefBuf(38) Rechg(39) Rechg(39) Rechg(39) DefBuf(40) DefBuf(40)  
41) --> Regard terrifiant==> Pre (41) Hold(42) Range(42) Pre (42) Hold(43) Hold(43)  
44) --> Sixième sens==> DefBuf(44) DefBuf(45) DefBuf(45)  
47) --> Don d'invisibilité==> DefBuf(47) DefBuf(48) DefBuf(48) EndRdx(48)  
49) --> Sur-vitesse==> Course (49)

### ***Gérer le pouvoir ultime Evasion***

La force du Super réflexe à haut niveau réside dans son ultime, évasion. Depuis l'issue 4 il n'est plus possible de l'avoir en permanence. Au mieux il est disponible un tiers du temps environ.

Plusieurs choix :

- Ne pas utiliser évasion, à la limite comme pouvoir de secours. Dans ce cas on ne dépense pas d'améliorations. A mon avis il est dommage de se passer d'un tel pouvoir.
- Ne jouer que sous évasion. L'utiliser dès qu'il est disponible. On bénéficie alors de sa défense, de son bonus à la régénération d'endurance, ce qui permet aussi de se passer des activables de défense. Cette méthode n'est à utiliser qu'en groupe, quand les autres pourront vous protéger quand évasion n'est pas disponible
- Utiliser évasion le plus souvent possible, sans que son expiration ne vous porte trop préjudice. Dès qu'un adversaire est plus puissant, quand le groupe commence à céder, si vous devez prendre beaucoup d'aggro, et bien sur en Pvp, évasion va vous permettre de vous transcender ; Et c'est sûrement à ce moment que vous vous sentirez le plus un super héros.

Lorsque évasion expire, vous êtes sans endurance, ce qui fait tomber vos défenses, et sans possibilité d'en régénérer avant une quinzaine de secondes. Il faut donc anticiper ce passage difficile où vous êtes particulièrement vulnérable. Voici quelques pistes :

- Avoir toujours une inspiration d'endurance, pour pouvoir relancer au plus vite vos défenses.
- utiliser le pool furtivité et changement de phase pour vous mettre à l'abri (couplé avec une inspi d'endurance pour assumer le coût de changement de phase)
- Utiliser l'accolade Œil de l'archimage, qui offre une bonne défense et une résistance aux dommages.
- Fuir (il n'y a pas de honte...) et vite se reposer.
- Bluffer et rester au combat (ça peut marcher...)

## Conclusions et perspectives

Choisir Super réflexe est avant tout un choix de jeu. Vous êtes un maître de l'esquive, vous évitez la plupart des coups, mais quand ça passe, ça fait mal. Cette notion de risque est à prendre en compte lorsque vous créez un tel héros. Cela vous promet beaucoup de souffrances, surtout a bas niveau, mais aussi un gros plaisir de jeu, le sentiment d'être parfois invincible (juste un sentiment, vous verrez..).

Le super réflexe est assez difficile à jouer au début, par manque d'améliorations efficaces, puis ensuite vous pourrez faire face à la plupart des dangers.

Le super réflexe est un héros qui a sa place en Pvp, bien évidemment, même si cela devient très dur dès que les adversaires ont une forte précision.

D'ailleurs les développeurs ont bien conscience du fait qu'il leur faut rééquilibrer les archétypes basés sur la défense.

A plus ou moins long terme, il faut s'attendre à une modification du système de la défense. Mais je pense que quelque-soit cette refonte, cela ne changera pas le fait que le super réflexe est un ravageur atypique, nerveux, fragile et surpuissant a la fois.

# ANNEXES

## Tables

TABLEAU DES DEFENSES.

|                   |                           | Defense (%) |       |       |       |       |       |     |       |        |        |        |
|-------------------|---------------------------|-------------|-------|-------|-------|-------|-------|-----|-------|--------|--------|--------|
|                   |                           | Sm          | Le    | En    | NEn   | Fir   | Co    | Tox | Psi   | Mel    | Rng    | AoE    |
| <b>Controller</b> |                           |             |       |       |       |       |       |     |       |        |        |        |
| Empathy           | <b>Fortitude</b>          | 11.25       | 11.25 | 11.25 | 11.25 | 11.25 | 11.25 |     | 11.25 |        |        |        |
| Force Field       | <b>Deflection Shield</b>  | 11.25       | 11.25 |       |       |       |       |     |       | 11.25  |        |        |
| Force Field       | <b>Insulation Shield</b>  |             |       | 11.25 | 11.25 | 11.25 | 11.25 |     |       |        | 11.25  | 11.25  |
| Force Field       | <b>Dispersion Bubble</b>  | 7.5         | 7.5   | 7.5   | 7.5   | 7.5   | 7.5   |     | 7.5   | 7.5    | 7.5    | 7.5    |
| Illusion Control  | <b>Group Invisibility</b> |             |       |       |       |       |       |     |       | 3.75   | 3.75   | 3.75   |
| <b>Defender</b>   |                           |             |       |       |       |       |       |     |       |        |        |        |
| Dark Miasma       | <b>Shadow Fall</b>        |             |       |       |       |       |       |     |       | 5      | 5      |        |
| Empathy           | <b>Fortitude</b>          | 15          | 15    | 15    | 15    | 15    | 15    |     | 15    |        |        |        |
| Force Field       | <b>Deflection Shield</b>  | 15          | 15    |       |       |       |       |     |       | 15     |        |        |
| Force Field       | <b>Insulation Shield</b>  |             |       | 15    | 15    | 15    | 15    |     |       |        | 15     |        |
| Force Field       | <b>Dispersion Bubble</b>  | 10          | 10    | 10    | 10    | 10    | 10    |     | 10    |        |        | 10     |
| Storm Summoning   | <b>Steamy Mist</b>        |             |       |       |       |       |       |     |       | 5      | 5      |        |
| <b>Scrapper</b>   |                           |             |       |       |       |       |       |     |       |        |        |        |
| Broad Sword       | <b>Parry</b>              |             |       |       |       |       |       |     |       | 15     |        |        |
| Dark Armour       | <b>Cloak of Darkness</b>  |             |       |       |       |       |       |     |       | 3.75   | 3.75   |        |
| Invulnerability   | <b>Unyielding</b>         | -4          | -4    | -4    | -4    | -4    | -4    |     |       |        |        |        |
| Invulnerability   | <b>Invincibility</b>      | 1.125       | 1.125 | 1.125 | 1.125 | 1.125 | 1.125 |     |       |        |        |        |
| Invulnerability   | <b>Tough Hide</b>         | 3.75        | 3.75  | 3.75  | 3.75  | 3.75  | 3.75  |     |       |        |        |        |
| Katana            | <b>Divine Avalanche</b>   |             |       |       |       |       |       |     |       | 15     |        |        |
| Regeneration      | <b>Moment of Glory</b>    |             |       |       |       |       |       |     |       | 71.25  | 71.25  | 71.25  |
| Super Reflexes    | <b>Focused Fighting</b>   |             |       |       |       |       |       |     |       | 13.875 |        |        |
| Super Reflexes    | <b>Focused Senses</b>     |             |       |       |       |       |       |     |       |        | 13.875 |        |
| Super Reflexes    | <b>Agile</b>              |             |       |       |       |       |       |     |       |        |        | 5.625  |
| Super Reflexes    | <b>Dodge</b>              |             |       |       |       |       |       |     |       | 5.625  |        |        |
| Super Reflexes    | <b>Lucky</b>              |             |       |       |       |       |       |     |       |        |        | 5.625  |
| Super Reflexes    | <b>Evasion</b>            |             |       |       |       |       |       |     |       |        |        | 13.875 |
| Super Reflexes    | <b>Elude</b>              |             |       |       |       |       |       |     |       | 45     | 45     | 45     |

Table 1: Defense values for Primary, Secondary and Ancillary powersets

| All Archetypes |                           | Defense (%) |    |    |     |     |    |     |     |       |       |     |
|----------------|---------------------------|-------------|----|----|-----|-----|----|-----|-----|-------|-------|-----|
|                |                           | Sm          | Le | En | NEn | Fir | Co | Tox | Psi | Mel   | Rng   | AoE |
| Concealment    | <b>Stealth</b>            |             |    |    |     |     |    |     |     | 3.75  | 3.75  |     |
| Concealment    | <b>Grant Invisibility</b> |             |    |    |     |     |    |     |     | 3.75  | 3.75  |     |
| Concealment    | <b>Invisibility</b>       |             |    |    |     |     |    |     |     | 7.5   | 7.5   |     |
| Fighting       | <b>Weave</b>              |             |    |    |     |     |    |     |     | 3.75  | 3.75  |     |
| Flight         | <b>Hover</b>              |             |    |    |     |     |    |     |     | 1.875 | 1.875 |     |
| Leadership     | <b>Maneuvers</b>          |             |    |    |     |     |    |     |     | 2.275 | 2.275 |     |
| Leadership     | <b>Vengeance</b>          |             |    |    |     |     |    |     |     | 18.75 | 18.75 |     |
| Leaping        | <b>Combat Jumping</b>     |             |    |    |     |     |    |     |     | 1.875 | 1.875 |     |

## *Liens utiles*

### **Guides ravas**

Guide du ravageur de black ninja

<http://www.el-ereb.com/~coh/Pages/guides/guidesrava.html>

guides scrappers de coh-vault :

[http://cohvaul.ign.com/View.php?view=Guides.List&category\\_select\\_id=7](http://cohvaul.ign.com/View.php?view=Guides.List&category_select_id=7)

### **Guides défense**

<http://www.users.on.net/~frost/defense.html>

<http://coh.nofuture.org.uk/powersets/>

Arcana's Guide to Defense v1.3 :

<http://boards.cityofheroes.com/showflat.php?Cat=&Number=4796619&page=0&view=collapsed&sb=5&o=&fpart=1#4796619>