



Faire un Rage Hearts PvE

Ce tutoriel se base sur les dernières mises à jours début mars 2020 de la version européenne, aucune chose ne vous sera divulgué.

Si vous avez besoin d'explications complémentaires n'hésitez pas à demander sur le forum ou à m'ajouter discord “黑竜対峙#4291”

[Table des matières \(cliquez sur les titres colorés pour accéder directement aux parties dédiées\) :](#)

I) Les passifs :	1
II) Les combos :	3
III) Les skills :	4
IV) Le stuff :	14
V) Donjons jusqu'à Varnimyr (sauf raid) :	21
VI) Espace-Temps d'Hénir :	21
VII) Raid Boss :	23
VIII) Donjon de Rigomor (sauf 13-5) :	24
IX) Master road :	25

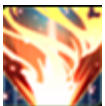
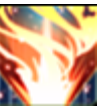
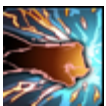
I) Les passifs :

Le Rage Hearts a cette spécificité d'avoir beaucoup de passifs corrélés avec son booster, il vous sera donc indispensable de le prendre en considération lors de votre apprentissage concernant son game play. Afin de pouvoir maximiser vos dégâts.



Corps de pierre :

Augmente de 10% votre rechargement de booster.

 Grosse colère :	Diminue votre durée de booster de 30%. En contrepartie, à chaque fois que vous avez une perle, vous pouvez l'activer pour récupérer 21 secondes de booster. Cette faculté pourra notamment vous être utile pour activer le titre "Gardien d'élianode" quand vous le souhaitez puis recharger de titre. Donne aussi 16% de rechargement de booster.
 Volonté déchaînée : poing de feu :	Augmente votre vitesse de rechargement booster de 20%. Donne aussi 3% d'atk magique à chaque fois que vous activez le booster alors qu'il est déjà actif, cumulable 4 fois. Ce passif vient en combinaison de "grosse colère".
 Fureur Infinie :	Augmente quand vous êtes en booster vos dégâts de compétences de 15%, diminue leur coût en mana de 17% et augmente la durée de temps de rechargement des compétences de 10%. Ne vous inquiétez pas pour votre temps rechargement de compétences, un autre passif va équilibrer cela.
 Explosion de rage:	Augmente la rapidité d'exécution de certains de nos skills (indispensable, car beaucoup ont une animation lente). Lorsque vous activez votre booster, vous gagnez +10% coup critique et ravage pendant 20 secondes. D'où l'intérêt de surveiller votre booster, afin de réactiver le passif dès qu'il disparaît.
 Force tumultueuse:	Quand vous allez utiliser l'un des skills suivants:     dans les airs, vous allez réduire le temps de rechargement de toutes les compétences de 33%. D'où le fait de ne pas s'inquiéter du malus infligé par Fureur Infinie. Enfin, ce passif donne +10% de dégâts sur vos compétences dites "poing nasod" si vous les enchaînez. (        ) Je n'ai mis ici que ceux que vous utiliserez en PvE. Ce passif vous obligera parfois à devoir faire vos rotations dans un certain ordre. Voir autant de skills d'un coup peut faire peur, mais il n'y a rien à craindre rassurez-vous, tout viendra avec le temps et l'entraînement.

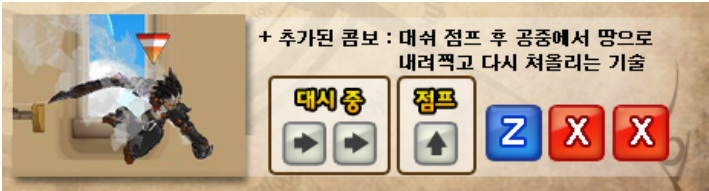
Je n’ai mis ici que les passifs important pour comprendre le fonctionnement du RH dans son game play, le reste ne nécessite pas de descriptions spécifiques. On a pu ainsi constater que nous avons 5 passifs tournant autour de notre booster, se faisant le booster tel que nous l’utilisons est l’atout majeur du RH le caractérise.

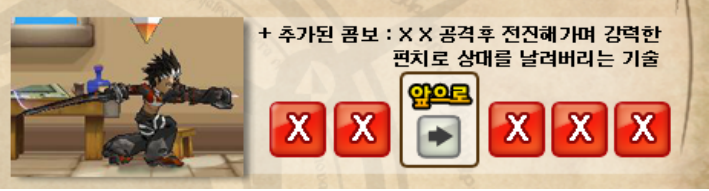
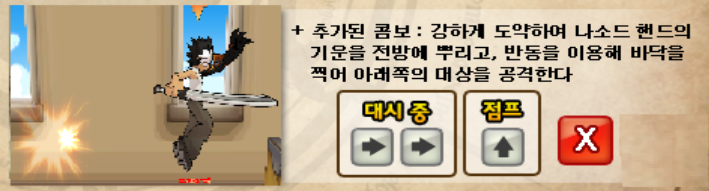
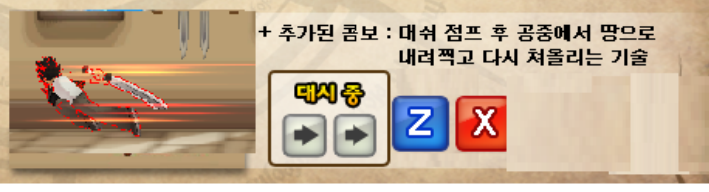
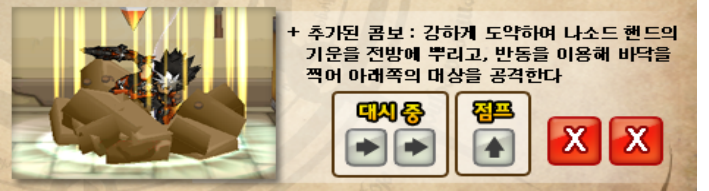
Concernant les passifs forces intéressants pour le moment, ils sont au nombre de 3.

 Saisie ardente ou “HH” :	Peut donner jusqu’à +80% de dégâts boss en unique contre 24% d’atk-atk magique en moins.	Indispensable. A avoir en unique obligatoirement, meilleur passif contre les boss.
 Voracité :	Donne jusqu’à +20% de taux de chute d’objets avec +5% en plus par tranche de 100.000 de capacité de combat.	Indispensable quand vous cherchez à drop lors de vos sessions de farms.
 Energie Érosive :	Donne jusqu’à +100pm avec en vous redonnant +25pm par seconde en échange de 3% de vie quand vous êtes inactif depuis 3 secondes.	Indispensable ne serait-ce que pour les 100pm supplémentaires quand vous faites des raid, hénir, etc. La régénération pm très utile quand vous devez attendre lors d’une cinématique par exemple.

II) Les combos :

Ici il ne sera question que des combos ayant une utilité à un quelconque endroit en PvE. Ici les “Z” représentent les “W” communément pour nous. Le clavier Coréen étant un Qwerty et non un Azerty.

	Principal combo du RH, il est rapide d’exécution, on le fait quand on court, il fait pas mal de dégâts et le meilleur combo niveau régénération de mana. Bref, il est important.
--	--

	Ce combo sert ici pour sa protection K.O, utile uniquement quand vous n'êtes pas stuff, notamment dans des instances comme Hénir.
	Ce combo vous servira à esquiver en passant derrière l'attaque du boss.
	Ce combo sert à rassembler des mobs rapidement. Attention : Ce combo ne marche pas si vous êtes en groupe, à cause du décalage entre vous et les autres joueurs, les mobs resteront sur place tandis que vous aurez avancés.
	La seule fonction de ce combo est de vous faire descendre plus rapidement sur des map comme la Karis, les maps sous-marines comme celles du 13-2, etc.
	Ce combo nous l'utilisons pour son bug. En effet, si vous l'utilisez sur une plateforme où le vide est en dessous, vous vous téléporterez directement en bas. Ne marche pas en 13-2, ni face à la map de la petite Karis. Vidéo de démonstration : [Disponible]

III) Les skills :

Ici nous allons voir tous les skills que vous serez un jour susceptible d'utiliser sur ce jeu, en prenant en compte les personnes pas stuff. Les attributs ne changeront jamais d'une barre de compétence à une autre.

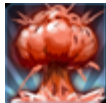
Compétence :	Attribut :	Dégâts (en %) :	Utilité du skill :	Astuces :
 [Actif] Avancée dans l'ombre :	Plus rapide : Le temps de rechargement passe à 70%.	488% (avec w)	Ce skill vous servira à la fois pour avancer rapidement, à esquiver des attaques en traversant vos ennemis ainsi qu'à utiliser ennemi juré version alternative pour clean en donjon.	Pas d'astuces spécifiques à ce skill.
 [Actif] Arme émoussée :	Plus sûr : Les effets conférés sont renforcés de 50%.	871% Attaque réduite de 45%	Ce skill vous servira à briser l'arme des boss contre lesquels vous avez du mal quand vous n'êtes pas stuff. Notamment en hénir.	Pas d'astuces spécifiques à ce skill.
 [Actif] Coup infernal :	Plus Lourd : La force d'attaque augmente et passe à 144%, le temps de rechargement augmente de 20%.	2.832,08%	Ce skill servira en 12-8 (Filon ténébreux) à la fois pour faire perdre 3 barres de vies au boss pour qu'il s'agenouille et aussi pour taper les monstres invulnérables aux spéciaux actifs. Ce skill peut aussi servir à attraper des boss comme ZC en hénir quand vous n'êtes pas stuff.	Pas d'astuces spécifiques à ce skill.
 [Ténacité] Chute maximale :	Plus Lourd : La force d'attaque augmente et passe à 144%, le temps de rechargement	Jusqu'à 5.685,12%	Ce skill a une bonne mobilité et fait malgré tout quelques dégâts. De plus il sera un moteur lors de vos rotations de	Si vous êtes ralentis comme face au malus du boss de Faubourg de Lysia, tous les coups de

	augmente de 20%.		skills pour dps.	vosre skill se feront sur place, ce qui optimisera ses dégâts. Pareil si le skill est lancé contre un mur.
 [Force] Ennemi juré :	Retourné : La consommation de pm passe à 70%, le temps de rechargement augmente et passe à 150%.	6.700%	Utile qu'en hénir quand vous n'êtes pas stuff afin d'avoir des dégâts pour un faible coût en pm.	Pas d'astuces spécifiques à ce skill.
 [Force] Ennemi juré :	Retourné : La consommation de pm passe à 70%, le temps de rechargement augmente et passe à 150%.	5.353%	Son simple et unique javelot à moitié tête chercheuse permet de clean quelques mobs gratuitement en donjon. Peut aussi servir en hénir pour infliger des dégâts facilement et rapidement quand vous êtes en rosso.	Pas d'astuces spécifiques à ce skill.
 [Force] Assaut Puissant :	Plus Lourd : La force d'attaque augmente et passe à 144%, le temps de rechargement augmente de 20%.	5.607,36%	Peut servir en hénir dans certains cas pour rassembler rapidement des mobs pour gagner du temps par rapport à >>wx.	
 [Force] Javelot des Valkyries :	Plus Utile : Les coups portés sont doublés, la force d'attaque passe à 70% par coup.	Un côté : Jusqu'à 13.647,2% Deux côtés : Jusqu'à 23.234,4%	Skill avec de bons dégâts, un temps de rechargement correct et rapide d'utilisation.	Attention : N'utilisez ce skill dans les airs que face à des monstres aériens. Sinon vous perdrez en dégâts. De plus, ce skill est

				influencé par la taille du boss. Plus le boss est grand, plus il est fort.
 [Force] Impact Proximal :	Plus Lourd : La force d'attaque augmente et passe à 144%, le temps de rechargement augmente de 20%.	9.473,59%	Skill avec de bons dégâts et la possibilité de monohit.	Attention : Ce skill a une portée plus faible que Coup Dévastateur, il faut bien être au corps à corps pour ne pas lancer le skill dans le vide.
 [Force] Lame-Canon :	Plus Lourd : La force d'attaque augmente et passe à 144%, le temps de rechargement augmente de 20%.	Jusqu'à 12.177,29%	Très bonne compétence, rapide à utiliser et fait des dégâts.	Attention : Cette compétence est influencée par la taille du boss. Si le boss est petit vous perdez beaucoup en dégâts. Sauf si ce dernier peut se faire pousser par le skill comme Hennon en phase 2 de la Tour de Défense d'Eldrit (11-5) Vidéo de démonstration : [Disponible] Ce skill peut également être cancel, si vous le faites à la fin d'une

				salle sans que la boule de feu ne soit lancée, la boule de feu s'activera directement salle suivante. Vidéo de démonstration : [Disponible]
 [Force] Bombe Puissante :	Mortel : La consommation de pm augmente et passe à 120%, 50% de la défense est ignorée en donjon.	3.248,4%	Skill dont la seule utilité est de clean les salles en donjons.	Pas d'astuces spécifiques à ce skill.
 [Force] Assaut Sauvage :	Mortel : La consommation de pm augmente et passe à 130%, 50% de la défense est ignorée en donjon.	Sans charger : 4.153% En chargeant : 6.977,04%	Skill qui clean bien.	Pas d'astuces spécifiques à ce skill.
 [Force] Assaut Sauvage :	Mortel : La consommation de pm augmente et passe à 130%, 50% de la défense est ignorée en donjon.	Sans charger : 5.013,12% En chargeant : 7.519,68%	Skill faisant des dégâts et a la capacité de diminuer le temps de rechargement des compétences.	Ce skill est utilisé pour recharger les compétences dans beaucoup de rotations au vu de sa vitesse d'exécution, des dégâts et de son coût en pm.
 [Transcendance] Coup Dévastateur :	Plus Lourd : La force d'attaque augmente et passe à 144%, le temps de rechargement augmente de 20%.	Sans protection KO : 14.636,16% Avec	Votre meilleur skill concernant les dégâts.	Avant de l'utiliser il est préférable de faire un skill poing nasod avant, pour augmenter ses dégâts. Notamment

		protection KO: 17.563,39%		chute maximale.
 [Transcendance] Explosion Septuple:	Plus Utile : Les coups portés sont doublés, la force d'attaque passe à 70% par coup.	12.348%	Skill qui a une capacité de clean avec sa taille et son trou noir qui attire les mobs. C'est aussi votre second dps le plus important.	Ce skill peut être "cancel", c'est-à-dire que si vous l'utilisez à la fin d'une salle quand il fait noir, quelques secondes après être arrivée dans la salle suivante votre skill s'activera alors tout seul sans avoir l'animation du personnage.. Vidéo de démonstration : [Disponible] Attention : Le trou noir de ce skill peut certes attirer des boss, etc mais il arrive que certains boss (maya par exemple) soient éjectés du skill dès les premiers hits. Et enfin troisième astuce, si vous affrontez un petit boss, il est préférable de faire chute maximale avant, afin de vous éloigner du boss, d'augmenter vos

				dégâts via passif Force Tumultueuse et de toucher avec tous les coups du skill.
 [Transcendance] Attaque nucléaire :	Plus Lourd : La force d'attaque augmente et passe à 144%, le temps de rechargement augmente de 20%.	14.333,76%	Fait beaucoup de dégâts, c'est un petit peu la Tsar Bomba du RH.	Attention : Ce skill a la fâcheuse manie de projeter les boss qu'il touche dans les cas où ils peuvent être bougés. Faites attention à utiliser un autre skill comme javelot des valkyries pour maintenir au sol.
 [Transcendance] Bouclier Répulsif :	Plus Lourd : La force d'attaque augmente et passe à 144%, le temps de rechargement augmente de 20%.	12.130,56%	Très bons cleans, très bons dégâts.	Ce skill peut lui aussi être "cancel". Mais pas de la même manière qu'explosion septuple. Quand vous l'activez fin d'une salle pendant un écran noir notamment, le skill se lancera automatiquement salle suivante. Utile pour passer outre certaines animations dans lesquelles le boss est vulnérable et pour clean notamment en donjon "La Théorie de Fusion d'énergie

				de Add”.
				Vidéo de démonstration : [Disponible]
 [Transcendance] Briseur de Terre :	Plus Rapide : Le temps de rechargement passe à 80%.	7.958,72%	Le skill transcendance low tier. Il est lent, il fait peu de dégâts. Mais il existe.	Pas d’astuces spécifiques à ce skill.
 [Hyper compétence] Poing Infernal :	Il n’existe pas d’attribut pour cette compétence.	46.157%	Peut permettre de clean sur une zone circulaire importante quand vous manquez de dégâts notamment. Peut aussi servir dans de très très rares occasions (c’est à dire quasiment jamais) pour son invulnérabilité de quelques secondes.	Ce skill peut être cancel de la même manière que explosion septuple. Mais uniquement sur les derniers hits du skill. Vidéo de démonstration : [Disponible]
 [Hyper compétence] Force de la destruction :	Il n’existe pas d’attribut pour cette compétence.	44.397%	Plus lent, moins de clean et moins de dégâts que poing infernal.	Ce skill peut être cancel dans son intégralité, si vous l’utilisez durant la fin d’une salle, ses dégâts se feront au début de salle suivante. Utile que en hénir. Vidéo de démonstration : [Disponible]

Concernant les actifs force, voici ceux intéressants :

 Rapide comme l'éclair :	Donne jusqu'à 2.2 fois votre vitesse de déplacement en unique pendant 8 secondes.	Sert à aller rapidement dans les donjons, arriver rapidement à certains boss en hénir, etc.
 Collecte d'âme :	Permettre de one shot un mob et de regagner jusqu'à 300 pm en unique. Rien que l'élitaire donne 200 pm.	Ce skill en fonctionne ni sur les mini-boss, ni sur les boss.
 Chantage :	Skill qui fait 1422% en rare, jusqu'à 2843% en unique.	Permet quand vous l'utilisez avec l'ennemi juré mod (celui avec un javelot), de faire perdre beaucoup de barres de vies au boss 12-8 en Hénir. Chantage fait perdre les 3 barres nécessaires pour qu'il s'agenouille et ennemi juré l'affaiblie pour augmenter vos chances de one shot. Technique qui marche en rosso. Vidéo de démonstration : [Disponible]
 Brume Mortelle :	6660% de dégâts et diminue toutes les vitesses de 70%.	Skill qui sert ici à ralentir les boss afin de leur faire passer leur animation en hénir. Vidéo de démonstration : [Indisponible]
 Frappe :	Durée de 2 secondes à 5 secondes en unique.	Sa capacité d'invulnérabilité peut être utile à certains moments comme face à Iplitan en hénir quand on veut se coller à lui durant son invulnérabilité du début. Peut aussi servir dans des donjons comme 12-2 quand on monte les

		escaliers et qu'on veut ne pas prendre les flèches.
--	--	---

Je ne pouvais pas finir cette partie sur les skills sans au moins proposer quelques barres et autre pour éviter que vous soyez perdu, c'est normal. Etant donné que les barres se modifient souvent en fonction de la situation, je vais ici proposer uniquement une barre contre les gros boss et une barre contre les petits boss, dans le cadre d'un donjon qui n'est que du bossing. Les autres barres plus spécifiques (clean, etc) seront présentées dans les parties appropriées. De plus les rotations qui seront présentées ici le sont dans un cadre de dégâts à long terme, càd, quand vous devez faire au minimum une à deux fois toute votre barre de skills, si ce n'est +.

Barre contre les boss :



Ici on retrouve tous les skills avec le plus gros dps contre les boss. Voici une rotation adaptée face aux gros boss pour maximiser ses dégâts. On se concentre sur les principaux skill dps.

On utilise chute maximale pour le passif +10% de dégâts.



On fait coup dévastateur et explosion septuple pour respecter le passif.

On fait attaque nucléaire et bouclier répulsif pour les dégâts qu'ils infligent.

Assaut sauvage pour réduire les CD.

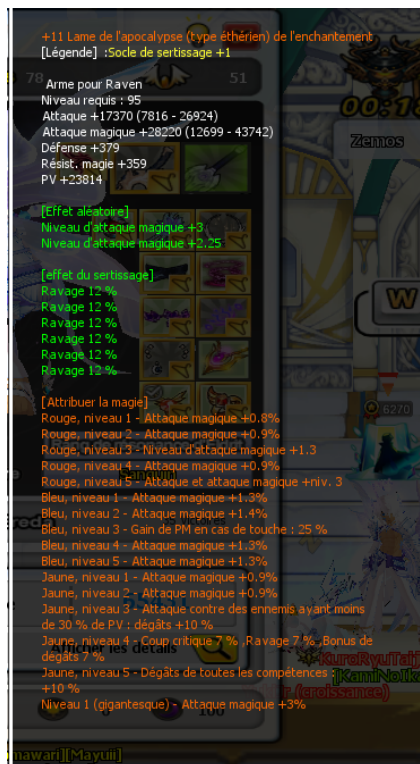
Mais dans le cadre de cette rotation il arrivera régulièrement que vous puissiez faire 2x de suite coup dévastateur, avec 2 secondes à attendre et ni nucléaire, ni répulsif, ni septuple de disponible. Je vous conseil alors d'utiliser lame canon pour les dégâts et pour garder le passif concernant les skill main nasod d'actif, puis de refaire coup dévastateur. Et je conseil bien entendu après assaut sauvage de continuer avec le ou les skills poings nasod restant dans vos barres (càd impact proximal et éventuellement lame canon si vous n'avez pas dû l'utiliser en attendant les 2 secondes de coup dévastateur) afin de rester sur le passif qui donne +10% puis faire javelot et recommencer la rotation depuis l'début.

IV) Le stuff :

Arme void :

Vous n’avez besoin de craft que quelques disques, le disque 5 **rouge**, le disque 3 **bleu**, et les disques 3,4 et 5 **jaunes**.

Le reste, comblez avec des pierres varnimyr normales ou élitaires. Gardez les uniques pour la rosso.



L’identification visez 2x “niveau d’attaque magique”.

Arme rosso :

Pour le **rouge**, mettez du niveau attaque magique +1.5, pour le **bleu** attaque magique +1.5% et enfin pour le **jaune** mettez attaque magique +1%. Quand aux pierres **géantes**, on vise le + 5% attaque magique x2 et un niveau attaque magique +6.

Pour l’identification visez au moins 2 à 3 “niveau d’attaque magique” dont un sur la première identification.



Corpo Elyanode :

	RH29
	Dégâts critiques +3% x3 par pièces

	Coup Dévastateur +12%
	Haut : Polarisation : touche/dégâts subis +[2+ renforcement] Bas : Bonus groupe (groupe : Attaque Magique +[2+ renforcement]) Gants Dégâts de toutes les compétences [5x valeur de type de “renforcement”] Chaussures : Dégâts infligés au boss +10%

Pour le corpo élyanode toutes les pièces doivent être bleues, si une pièce est rouge ou violette vous perdez les effets d'ensembles. Donc uniquement du bleu, seulement du bleu.

Corpo Rigomor :



Vous prenez la version dites “**Rouge Sang**”, parce que polarisation est une stable complètement abusé et vous mettez 10% coup dévastateur par pièce, etc, etc. Commencez par faire les gants + les chaussures. C’est la manière la plus rentable pour optimiser ses dégâts quand on a pas le full. Ne mettez les morceaux de rigomor que s’ils sont minimum niveau 12 pour les +10% coup dévastateur. et que vous avez au moins deux parties. Ca vaut pour quand vous aurez gants + chaussures, mais aussi quand vous crafterez haut + bas. Tant que vous n’avez pas haut + bas de craft et au niveau 12, vous laissez le haut et le bas élyanode. Sinon vous perdrez en dégâts. Car il n’y a pas d’effet 3 pièces rigomor, seulement 2 pièces avec +7% polarisation et 4 pièces avec +13% de polarisation, soit 20% au total, et que les effets renforcés du haut et bas élyanode sont plus forts que les effets renforcés du rigomor. Niveau identification essayez au moins d’obtenir 2x du 0.5% de dégâts de toutes les compétences par partie.

Les titres :

 Protecteur du cercle d'enchantement secret:	C'est le titre de farm, il file +20% d'exp et 15% de chances que votre run soit compté double pour votre titre. Il file aussi +10% de dégâts boss et permet quand vous activez le booster en groupe de recharger vos 3 perles d'un coup. Bref, vraiment un excellent titre. Indispensable.
 Gardien d'élianode :	En booster ce titre vous augmente de 15% vos dégâts skills et 15% votre rapidité pendant 30 sec (temps de rechargement de 1min). Vous pouvez l'activer quand vous le souhaitez en RH (après l'attente de 1min de rechargement du titre évidemment), de plus une fois que vous avez activé son effet, vous pouvez mettre un autre titre, afin de cumuler les deux effets.
 Stratégie Infailible :	50 runs à faire, donne +10% dégâts boss et 2% d'adaptation. C'est un titre rentable par rapport au nombre de runs que vous allez devoir faire et ses capacités. En attendant les autres titres d'en dessous du moins.
 Regard ténébreux :	File 5% polarisation (stat vraiment puissante), 3% d'adaptation et 10% de rési dégâts boss pour 30 runs du 12-6 (ténèbres éternelles). Un des meilleurs titres du jeu (mais moins fort que les deux suivants).
 Sanguin :	Donne +5% atk-atk magique, 5% ignore défense-résistance à la magie, et 2% d'adaptation pour entre 520 et 620 runs 13-4 (Usine de Ferrite désaffectée).
 Crépuscule des dieux :	Meilleur titre du jeu. 15% de dégâts sur les spécial actifs, 2% d'adaptation, 5% de coût en pm en moins et une réduction de 30% des cooldown quand on active le booster. Il faut cependant faire 1000x 13-5 (la grotte du titan).

 Blason de voies des maîtres :	Titre uniquement utile contre les maîtres de classe, car il s'agit du titre faisant le + de dégâts contre eux (+20% de dégâts et 2% d'adaptation). Il faudra néanmoins farm tous les titres master road pour en faire l'acquisition (150 run par maître).
 Usurpateur de l'espace-temps distordu :	Ce titre ne sert qu'en hénir. Quand vous arrivez au boss et que vous savez qu'il vous manque un peu de dégâts sur votre arme, vous gardez ce titre 5 secondes pour le bonus +5% attaque magique et vous le changez pour un autre. Utilisable aussi contre d'autres boss dans ce donjon dont la cinématique dure + de 5 secondes et qu'on a pas moyen de l'arrêter.

Les sertissages :

On va faire simple, 81% coup critiques, 81% ravage, environ 20% de rapidité pour l'exécution des skills, 20% de vitesse de déplacement et capacité de saut qu'on a avec les identifications et tout le reste en dégâts boss.

Vous devriez pouvoir arriver dans le cas d'une saisie ardente en unique à 169,5-172% de dégâts boss.

N'ayez crainte, beaucoup de stats sont donnés via les access et IB, atteindre 20% de vitesse de déplacement et saut, idem pour la rapidité et en réalité plutôt simple. Vous n'aurez pas besoin de sertir quoi que ce soit.

Les 80% ravage et coup critiques sont indispensables, en dessous de ce seuil vous perdrez trop en dégâts. De

plus on a le passif  explosion de rage qui augmente vos coup critiques et ravages de 10%.

En RH, je rappel que pour clean, il vous faudra l'élixir du géant , étant donné qu'il augmente votre taille, vos skills auront plus de portés, faisant donc de cet élixir un **indispensable** pour clean.

La résonance :

Les 100 premiers points en “dégâts de toutes les compétences +0,35%”.

Les 50 suivants en “Polarisation : Touche/dégâts subis +0,15%”.

Les 50 suivants “Dégâts infligés contre les boss +0,3%”

Les 100 suivants en “Adaptation + 0,07%”

Et les 100 suivants suivants en “Temps de rechargement +0,2%”.

Quand à la suite vous pouvez partir sur du full attaque magique en +, ou bien pm max ou encore pv max.

Les accessoires et avatar :

Dans les trois cas, l’anneau est celui qui donne +20% dégâts transcendances. Car le Rage Hearts est transcendance maintenant.

Si vous n’avez aucun accessoire raid:	Si vous avez les accessoires raids et que vous êtes à rigomor ou en raid :	Si vous avez les accessoires raids et que vous n’êtes pas à rigomor ou en raid (hénir, drabaki, etc):
 (chronique +10% transcendence).		

Démo de compétence et booster :

Pour les démo de compétences vous mettez à chaque fois +1% dégâts de compétences transcendance (soit +4%), et pour le booster vous mettez +1% dégâts de compétences transcendance. Ce qui vous fera un total de +5%.

V) Donjons jusqu'à Varnimyr (sauf raid) :



C'est la barre de compétence que je vous conseil. Bouclier répulsif sur la case transcendance pour l'avoir régulièrement de disponible, coup dévastateur pour faire des dégâts contre boss et mini-boss et le reste pour du clean de diverses manières.

Vidéo de démonstration : [\[Disponible\]](#)

Des explications complémentaires sur le run sont disponibles en français dans la description de la vidéo.

VI) Espace-Temps d'Hénir :



Si vous êtes plutôt stuff, je vous conseil cette barre :



Assaut puissant peut être remplacé par impact proximal



Enfin, je vous conseil d'attendre dans un des nombreux champs pour avoir le booster cumuler x4 pour avoir le



bonus +12% attaque magique qu'offre volonté déchaînée : poing de feu. Pour le cumuler il vous suffira



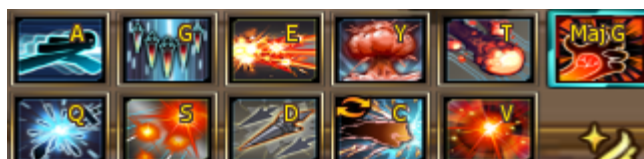
de faire soit le tutoriel de 3ième spécialisation qui vous donnera 3 perles (suffit donc d'y aller 2 à 3 fois en fonction de vos besoins), ou bien d'aller en seuil plusieurs fois et de sortir directement, ou encore de passé par la salle obscure, bref, beaucoup de choix.



Enfin, il peut arriver que vous ayez besoin de **L'inquiétude des puissants** l'accessoire qu'on drop en

12-4 (Refuge des esprits abandonnés) qui donne +10% de dégâts contre les monstres (boss inclu) qui ont + de 50% de leur vie, notamment pour affaiblir rapidement les 50 premières barres de vies d'Obezaar ou pour one shot des boss que vous ne tureriez sans.

Vidéo de démonstration : [\[Disponible\]](#)



Si vous n'êtes pas stuff, je vous conseil cette barre :

L'ennemi juré non-mod  pour les dégâts qu'il fait (6700%) pour un peu plus de 100pm, et arme

émoussée  par mesure de précaution pour les -45% d'attaque qu'il enlève à l'ennemi si vous vous sentez en danger.

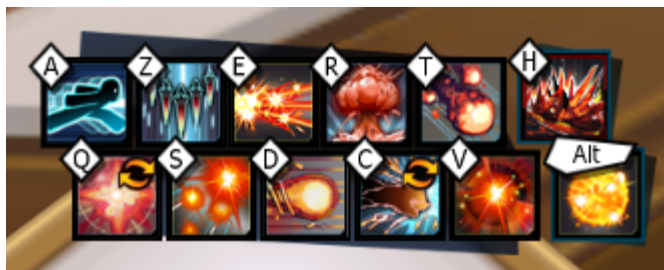
Il peut éventuellement arriver que vous ayez besoin de coup infernal  contre des boss comme ZC qui peut faire mal et vous attraper facilement, dans ce genre de situation, mettez alors ce skill dans la barre.

Vidéo de démonstration : [\[Disponible\]](#)

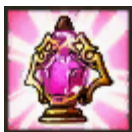
Des explications complémentaires sont disponibles en français dans la description.

VII) Raid Boss :

Bah ici c'est tout simple, si vous avez lu tout le tutoriel, la barre à avoir est :



Ici, pas d'elixir du géant, mais bien l'elixir d'adaptation qui offre +3% d'adaptation (soit environ 4% de dégâts



en +) ainsi que ses potions de combats pour optimiser ses dégâts et grandir en taille, permettant de ne pas avoir explosion septuple de lancé dans le vent en phase 2 et 3 12-7.

S'inspirer de cette rotation pour raid. :

On utilise chute maximale pour le passif +10% de dégâts.



On fait coup dévastateur et explosion septuple pour respecter le passif.

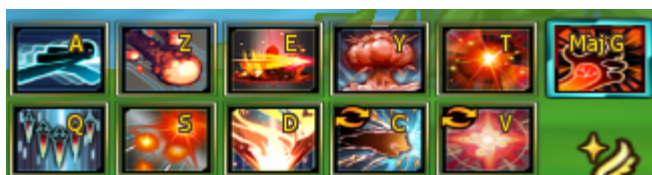
On fait attaque nucléaire et bouclier répulsif pour les dégâts qu'ils infligent.

Assaut sauvage pour réduire les CD.

Vidéo de démonstration : [\[Disponible\]](#)

VIII) Donjon de Rigomor (sauf 13-5) :

Les monstres étant résistant étant donné qu'on a un gros malus d'adaptation à Rigomor (entre -50% et -60%), je



vous conseil cette barre-ci :

Petit conseil pour le 13-4, après avoir fait bouclier répulsif, je vous conseil d'utiliser soit assaut sauvage soit chute maximale pour réduire le temps de rechargement de ce skill et potentiellement activer le passif force tumultueuse pour explosion septuple, briseur de terre ou encore coup dévastateur.

Vidéo de démonstration : [\[Disponible\]](#)

IX) Master road :

Pas grand chose de spécifique à dire, si ce n'est qu'à la place de faire la rota dps expliquée plus haut, il vous faudra faire assaut sauvage après explosion septuple et enchaîné sur attaque nucléaire puis bouclier répulsif. Et que vous devrez utiliser le titre adapté.

Vidéo de démonstration : [\[Disponible\]](#)