

Shark Bomb : Chaos à Gogo

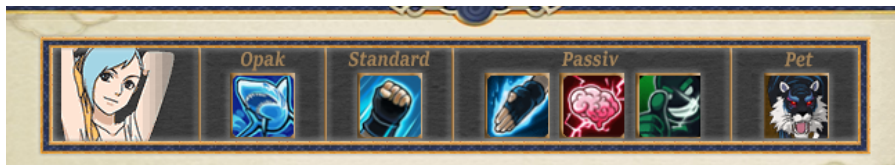
1. Compo :



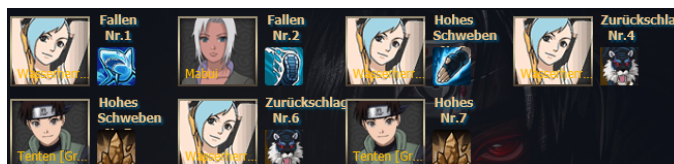
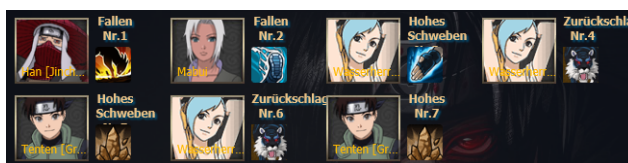
2. Choix des ninjas :

- Han n'est pas obligatoire, mais il permet de debuff : main vent, foudre + immu
- Tenten n'est pas non plus obligatoire, mais la tactique « Chaos Shark Bomb » dépend du taux critique et elle l'augmente de 15%
- Main eau, obligatoire pour son ulti
- Mabui pour ses 40 chakras

3. Talents :



4. Poursuite(s) :



5. **Principes de base** : Rendre chaos tous ou presque tous les ninjas adv.

Main eau et talents : Grâce au passif du main eau, qui permet lors de son tour, en s'infligeant qqls dégâts, de diminuer le délai de l'ulti de 1 tour. Vous pourrez lancer votre main en fin de tour 1. Chaque ninja à qui elle inflige un coup critique se voit prendre comme effet indésirable « chaos ». La poursuite d'AF est primordiale puisqu'elle inflige à coup sûr critique, c'est important pour la stratégie.

NB : si vous mettez AF en position 1 et lancez directement l'ulti. L'adversaire sera chaos durant tout le tour 1 mais plus au tour 2.

A l'inverse si vous mettez AF en position 4 et attendez que tous les ninjas adverses aient fini leur(s) standard(s). Ils seront chaos dans le tour 1 (qui est terminé) mais le seront toujours dans le tour 2.

Tenten et son passif : Tenten permet d'augmenter le taux critique de l'équipe de 15%. A l'image d'un iruka pour une compo « konoha » ou d'une konan pour une compo « akatsuki », tenten est (même si ulti incroyable) présente pour son buff.

Han : A LIRE ATTENTIVEMENT ! Han est là et utilisé si il y a des foudres/vents immus en face.

A prendre en considération que si vous souhaitez debuff l'adversaire pour lui infliger « Chaos » par la suite, vous inhibez également le buff de tenten (15% de taux critique)

Mabui : Heal + ulti + 40 chakras lors de chaque action. Elle est nécessaire si vous avez une compo foudre immu en face de vous. Car il vous faudra l'ulti d'han à 20 chakras et l'ulti du main eau à 40 chakras = 60 chakras au total.

6. **Fonctionnement** :

a) Ulti tour 1 AF en ciblant la personne sur qui vous voulez **ABSOLUMENT** infliger « chaos » puisque à chaque combo vous êtes sûrs d'infliger un coup critique avec la poursuite du main eau.

b) Constat rapide de quel ninja adverse a été chaos. Préparez votre stratégie pour le tour 2.

Ciblez encore une fois le ninja sur qui vous voulez infliger chaos.

c) Répéter encore et encore la stratégie chaque tour.

Bonus :

N'oubliez pas de vérifier le canal « combat », c'est amusant de voir la réaction de certains joueurs. Cadeau !