

Bonjour a tous, ce post concerne le up des chevalier, futur champion.

I. Introduction

A la demande de certain qui aimerait pouvoir développer leur personnage sans se poser trop de questions, j'apporte ma contribution.

Ce tutorial est exclusivement issu de ma culture personnelle et de mon expérience en tant que champion dans Rappelz.

Un champion est un personnage polyvalent qui peut à la fois ce considérer comme tank avec une bonne défense et une bonne attaque et bien sur un très bon DPS. Il est très apprécié pour cette polyvalence. Aussi, vous avez la possibilité de l'équiper de plusieurs façons et donc le faire évoluer par la suite à votre gout. C'est une classe qui peut utiliser la plupart des armes (épée à une main, épée à 2 mains, masse à 2 mains, lance,) et qui a des skill propre à ceux ci

II. Les bases du chevalier

Avant tout sachez que bien qu'il y est un arbre de compétence très étendu, il y a beaucoup de skill ou auto-bienfait qui ne vont pas vous servir, ils font donc faire attention à ne pas les monter sous peine de gaspiller de précieux cp.

Je vais commenter tous les skills important qu'un bon chevalier futur champion doit posséder:



A. Le basique/ adepte

Quand vous commencez votre aventure sur l'île des apprentis, vous faites la connaissance de ce tableau de compétence. Avant de pouvoir prétendre à

changer de classe au lvl 10, il est préférable d'être « maître » dans toutes ces compétences Basique.

Au niveau des skills , le premier le plus utilisé et qui va vous suivre au moins jusqu'au déblocage de vos briseurs au clv 30(voir plus loin) est « frappe contrée ». Ce petit skill est le premier d'attaque, il est efficace et ne mange pas trop de mana.

Le deuxième skill utilisable en grande quantité est « premiers soin », il vous permet de vous restaurer d'une partie de votre énergie. Ce buff sert beaucoup au début de votre aventure bien qu'il ne soit qu'au lvl 1. Vous aurez la chance de pouvoir débloquent une amélioration de celui-ci quand vous aurez changé de classe.

B. Le primaire/chevalier

Après avoir fini votre premier changement de classe et être chevalier, vous découvrez votre nouveau tableau.



1^{er} conseil : ne pas se précipiter ! Même si c'est nouveau, ne pas ajouter n'importe quoi sur votre première ligne de skill !

Les champions n'ont pas besoin des capacités de boucliers. Ces compétences sont réservées pour les futurs paladins. Les chevaliers seront donc limités à la partie de gauche du tableau.

2^e conseil : Les compétences de type masse comme « masse assommante » ou « masse étourdissante » sont elles aussi optionnelle pour l'évolution de votre

personnage. Ces sont les paladins qui, de part leur tableau de compétence favorise l'utilisation de la masse plutôt que d'une épée..

Comment dois-je faire évoluer mon personnage ?

Il est nécessaire tout d'abord d'augmenter ces skills en fonction de leur coup de cp. Ex : si le coup pour monter « maîtrise de l'armure » lvl 5 est de 8000 cp alors que le coup de l'upgrade de « maîtrise de l'arme » lvl 4 est de 6000 cp , on va privilégier bien sur maîtrise de l'arme ... On applique ca sur tous les skills qui nous intéresse afin de rester dans un bon niveau de partout et d'être efficace sur tous les fronts.

D'autre part, personnellement je faisais évoluer mes compétences au maximum jusqu'à ce que je ne puisse plus les améliorer avant de passer au clv up suivant.

Ex : Si je suis clv 20, je vais monter au maximum mes skills éclat divin, bénédiction, restriction, impact lumineux et surtout les maîtrises ainsi que l'expert ; seulement après je monte au clv 25 ; ainsi votre personnage est toujours au top quelque soit son niveau et vos capacités uppés vous aide à être plus performant en dp et farm.

A partir du clv 20, vous pourrez d'ores et déjà vous orienter soit vers une arme a 2 mains, soit vers une double épée ; pour ce point libre à chaque joueur de faire comme il le souhaite. Par contre ne pas monter la compétence « expert des armes à 2 mains » si vous n'utiliser pas l'épée a 2 mains par exemple ca ne servira a rien.

Que sont les « meilleurs » compétences à upgrader jusqu'au clv 40 ?

On a toujours peur de ne pas savoir quoi monter sur son personnage de peur que la capacité ne soit pourrie. Et effectivement il y a des skills mieux que d'autres..

Les skills à monter en priorité sont ceux marquer en vert (voir tableau)



Provocation : **le monter au lvl 1** suffit largement histoire d'avoir le skill en dp
Flamme divine : attaque à distance qui coute beaucoup de mana pour les dommages qu'elle fait, **à monter prudemment...**

Impact lumineux : skill d'attaque peu couteux mais qui fait peu de dégât, **le monter raisonnablement**

Restriction : skill d'attaque qui baisse la vitesse de la cible, très chère en mana, ne pas l'utiliser à chaque repop de skill sinon votre barre de mana va flamber **à consommer avec modération.**

Et pour l'OB ?

Personnellement, mon personnage n'est pas OB et ca ne m'empêche pas de rivaliser avec des animiste 112. J'ai préféré privilégier mon changement de classe plutôt que de monter mes caractéristiques de 4 points. Une OB est privilégier pour des classes qui utilise beaucoup de la mana tel que les prêtres ou les elementalistes afin qu'il est un peu plus de mana et de sagesse. Au niveau des frappeurs (glad, palouf, champ, assassin) je ne me suis jamais senti « plus faible » qu'un champion qui a fait son OB, ce qui change principalement c'est comment l'autre joue avec son personnage.

III. La maitrise du champion

A. Introduction

Après l'OB ou simplement le passage au niveau 50, votre chevalier va enfin pouvoir changer de classe et devenir ce puissant dps dont vous rêviez ^^.

Le fait de passer champion remet tout vos clv à 0 . Et crée une nouvelle catégorie de compétence : les compétences « intermédiaires ». Vous pouvez bien sur revenir compléter votre tableau de compétence primaire si vous n'avez pas fini de les monter. Je conseil d'ailleurs de finir de monter vos compétences prioritaires primaires avant de vous lancez dans le nouveaux tableau.

B. Le développement du champion

Il faut savoir avant tout que le changement de classe n'ouvre pas de nouveaux skill ultra puissant pour les champions malheureusement. Que vous soyez champion avec arme une main ou 2 mains la première partie de votre développement sera la même c'est-à-dire jusqu'au clv 30.



Vous pouvez vous apercevoir que ce tableau ressemble étrangement aux compétences intermédiaires sans les skills de bouclier.

Pour monter ces compétences, je vous redonne les mêmes conseils que pour la partie des compétences intermédiaires du chevalier au niveau du upgrade des compétences et des clv.

Que sont les « meilleurs » compétences à upgrader jusqu'au clv 30 ?



Malheureusement le tableau de compétence des champions n'est pas très riche et il est redondant donc vous pouvez noter qu'au niveau des nouveautés il n'y a que explosion de lumière. Les autres compétences telles que les briseurs, la bénédiction, les experts, l'éclat divin et les maîtrises sont déjà présentes chez le chevalier.

Premiers soin : après le lvl 50 **n'est plus indispensable** les heals, potion ou autre nourriture sont beaucoup plus efficace et ne gaspille pas votre mana qui vous est de plus en plus précieuse

Flamme divine : attaque qui coûte de plus en plus chère en mana et qui n'est pas très performante, **je déconseille vivement de la monter**. (la laisser au niveau 10 suffit largement)

Croix divine : idem que flamme divine

Restriction : attaque qui est très coûteuse, **l'utiliser avec modération**

Bain de lumière : **attaque quasi inutile** : attaque de zone qui enlève 50 hp à toutes les créatures qui vous attaquent, pendant 10s on peut le monter pour se faire plaisir mais c'est tout.

Impact lumineux : **attaque toujours aussi sympathique** mais skill pas très efficace, on peut tout de même monter le skill et l'utiliser quand les briseurs ont tout été utilisés

Provocation : **monter la compétence jusqu'au niveau 3**, les champions n'ont pas l'utilité de le monter plus haut.

Champ d'attraction : **compétences totalement inutile** qui permet de rameuter tous les mob de la zone sur vous mais bon cette capacité ne marche quasi jamais.. Bug de jeu ??? En tout cas si vous voulez perdre des cp investissez dedans.

Il vaut mieux privilégier le clv up ainsi que les compétences prioritaires qui sont quasi obligatoires pour tout bon champion qui se respecte.

Les buffs (bénédiction, éclat divin) sont à mettre le plus souvent possible surtout éclat divin ; les briseurs sont vos principales skill d'attaque, flash divin les complète jusqu'au clv 30.

C. Champion double épée

Le champion double épée peut se permettre d'être à la fois un très bon dps et un très bon tank, en effet grâce à ses 2 épées, il peut faire 2 fois plus de critiques qu'un champion avec une seule arme. De plus combiner avec des buff elementaliste et des potions de vivacité ca devient une machine à tuer, il enchaîne très bien sur les mobs en dp.

Comment monter un champion doubles épées ?



Après le clv 30, vous avez le choix entre une palette de nouvelles compétences. Celle nous concernant sont entourées en vert. Il y a parmi celle ci des plus utilisé que d'autre.

Un expert doubles épées va préférer upper en priorité dans l'ordre décroissant :

Déluge de lame : qui sera son meilleur skill d'attaque au corps à corps → enlève 4x4000 de dégâts sur un mob au lvl 10 soit 16 000 de dommage avec un frag ; sans parler des critiques ou des cartes de compétence à rajouter !

Explosion de lumière : qui est avec flash divin un très bon skill d'attaque à distance. Il permet d'immobiliser la cible pendant 10s. Au lvl 10 avec un frag on atteint 9000 de dégât sur un mob ; on peut facilement faire des critiques avec cette attaque, on atteint alors les 20k de dommage

Jugement divin : très bon skill d'attaque au corps à corps qui permet de toucher 2 fois la cible et parfois de l'immobiliser 10s , on inflige 2x5000 de dégâts avec un frag

sans critique au lvl 10; ce skill coute chère en mana donc attention, par contre on peut l'utiliser toutes les 30s ce qui est un net avantage.

Charge sacrée : skill de charge à distance sur un adversaire. Il permet de se rendre d'un mob à un autre en une fraction de seconde et d'infliger des dégâts conséquents. Très bon skill d'attaque peu chère avec un repop de 30s

Jugement de la déesse : skill d'attaque à distance. En plus de ces dégâts initiaux, il inflige des dégâts sur le temps au mob ciblé. Ce skill couté chère en mana et est moins performant que flash divin ou explosion de lumière, de plus il a un repop de 5 minutes..

Vitesse de la lumière : buff de vitesse d'attaque durant seulement 10s. Il permet de gagner 40% de vitesse d'attaque pendant une très courte période. Peu utiliser en dp, personnellement je l'utilise pour runer où on peut aller très vite pendant 10s. Son repop dure 5 minutes c'est donc extrêmement long pour 10s d'utilisation..

Il ne faut bien sur pas négliger les autres compétences. Le fait de monter toutes les capacités du champion en même temps permet d'être efficace et d'avoir un personnage équilibré.

Comment doit être stuffer un champion pour être un redoutable dps ?

- Une armure +10 minimum
- Des épées +10 minimum
- Des bottes anciennes pour runner → (c'est souvent les tank qui run et je vous rappelle que les champion sont a moitié des tank) → vitesse +10%
- Des gants anciens pour frapper → les gants anciens sont un accessoire très important pour un maitre de la double épée, ca lui permet d'avoir une vitesse d'attaque +5% et ainsi de faire plus de dégât par seconde
- Un collier regen mana → la mana est l'outil le plus important chez un champion, un champion qui n'utilise pas ces skill est une quiche. Ces en usant des skill qu'on parvien a tuer un mob et pas qu'avec les épées, en ce sens il est préférable de privilégier la mana que l'hp ; un champion correctement stuffer peut tres bien farmer sans fée bleue ou heal pendant 1 heures.
- Au niveau des pierres, je conseil des pierres de force et de vitalité sur tous les items. Je conseil aussi de rajouter une pierre d'intelligence qui augmente votre mana (pour les skills)
- Bague → vitalité et force
Pour des attaques ou défenses de donjon il vaut mieux privilégier une bague de dextérité et une bague de vitalité afin de pouvoir toucher les adversaires de haut lvl.
- Boucle d'oreille : les meilleures boucles d'oreilles sont celle qui privilégie l'attaque et les coups critiques
Ex : Dent du barbare : boucles R4 attaque : 26 Force critique +3%

Quel pet faut-il privilégier pour un champion double épée ?

Etant champion double épée, je recommande un skull en tant que pet ceinture pour la rapidité d'attaque (de 10%) et un orc comme pet principale (bonus attaque et déf). Si vous avez la chance de posséder un homme faucon prenez le comme pet principale (gros bonus attaque et déf).

Je vais essayer par la suite de voir si un autre skull en tant que pet principale est mieux qu'un orc ça augmentera encore plus la rapidité d'attaque de 10.5% à voir ..

D. Champion arme à 2 mains

Le champion arme à 2 mains est un très respecté dps, son arme est puissante et il me semble que le taux de critique avec une arme à 2 mains est plus important qu'avec une double épée. Ce champion a tendance à privilégier la force à la vitesse d'attaque.

Il peut utiliser une lance, une épée à 2 mains, une masse à 2 mains chacun de ses items à sa caractéristique propre.

Comment monter un champion arme à 2 mains ?



Après le clv 30, vous avez le choix entre une palette de nouvelles compétences. Celle nous concernant sont entourées en vert. Il y a parmi celle ci des plus utilisé que d'autre.

Un expert arme à 2 mains va préférer upper en priorité dans l'ordre décroissant :

Torrent sauvage qui sera son meilleur skill d'attaque au corps à corps → enlève 10k en un coup au mob isolé sélectionné. Si un groupe de mob est présent l'attaque va se diviser autant qu'il y a de mob. Attaque coutant extrêmement chère (500 mp au lvl 10) en mana mais renouvelable toutes les 30s

Explosion de lumière : qui est avec flash divin un très bon skill d'attaque à distance. Il permet d'immobiliser la cible pendant 10s. Au lvl 10 avec un frag on atteint 9000 de

dégât sur un mob ; on peut facilement faire des critiques avec cette attaque, on atteint alors les 20k de dommage

Ecrasement puissant : bon skill d'attaque au corps à corps qui permet de propulser la cible à 4 mètres (ça sert à rien ^^), enlève 10K à la cible avec frag (sans critique) .On peut l'utiliser toutes les 30s ce qui est un net avantage.

Charge sacrée : skill de charge à distance sur un adversaire. Il permet de se rendre d'un mob à un autre en une fraction de seconde et d'infliger des dégâts conséquents. Très bon skill d'attaque peu chère avec un repop de 30s

Jugement de la déesse : skill d'attaque à distance. En plus de ces dégâts initiaux, il inflige des dégâts sur le temps au mob ciblé. Ce skill coûte chère en mana et est moins performant que flash divin ou explosion de lumière, de plus il a un repop de 5 minutes..

Vitesse de la lumière : buff de vitesse d'attaque durant seulement 10s. Il permet de gagner 40% de vitesse d'attaque pendant une très courte période. Peu utiliser en dp , personnellement je l'utilise pour runer où on peut aller très vite pendant 10s. Son repop dure 5 minutes c'est donc extrêmement long pour 10s d'utilisation..

Il ne faut bien sûr pas négliger les autres compétences. Le fait de monter toutes les capacités du champion en même temps permet d'être efficace et d'avoir un personnage équilibré.

Comment doit être stuffer un champion pour être un redoutable dps ?

- Une armure +10 minimum
- Une arme à 2 mains +10 minimum
- Des bottes anciennes pour runner → (c'est souvent les tank qui run et je vous rappelle que les champion sont à moitié des tank) → vitesse +10%
- Des gants anciens pour frapper → les gants anciens sont un accessoire très important pour un maître de la double épée, ça lui permet d'avoir une vitesse d'attaque +5% et ainsi de faire plus de dégât par seconde
- Un collier regen mana → la mana est l'outil le plus important chez un champion, un champion qui n'utilise pas ces skill est une quiche. Ces en usant des skill qu'on parvient à tuer un mob et pas qu'avec les épées, en ce sens il est préférable de privilégier la mana que l'hp ; un champion correctement stuffer peut très bien farmer sans fée bleue ou heal pendant 1 heures.
- Au niveau des pierres, je conseil des pierres de force et de vitalité sur tous les items. Je conseil aussi de rajouter une pierre d'intelligence qui augmente votre mana (pour les skills)
- Bague → vitalité et force
Pour des attaques ou défenses de donjon il vaut mieux privilégier une bague de dextérité et une bague de vitalité afin de pouvoir toucher les adversaires de haut lvl.
- Boucle d'oreille : les meilleures boucles d'oreilles sont celle qui privilégie l'attaque et les coups critiques
Ex : Dent du barbare : boucles R4 attaque : 26 Force critique +3%

Quel pet faut-il privilégier pour un champion arme à 2 mains ?

Je recommande un orc à la ceinture (bonus attaque et vitalité) et un orc comme pet principale (bonus attaque et défense). Si vous avez la chance de posséder un homme faucon mettez-le comme pet principale (gros bonus attaque et défense).

IV. Conclusion

Le champion est super polyvalent, on peut l'adapter avec beaucoup d'arme, je pourrai parler de la masse à 2 mains qui utiliserait à la fois les skills de masse du chevalier et les skills d'arme à 2 mains. Mais je n'ai pas encore essayé ... Sachez qu'un bon champion prend l'aggro sur les paladins 1 fois sur 2.

Au niveau du pvp, ces plus redoutables adversaires sont : l'intouchables élémentaire, le sorcier, le paladin, l'animiste et le cabaliste qd ils ont des bons pet, les sagittaires quand ils savent jouer et le gladiateur. Pour les autres classes vous devriez pouvoir vous en sortir avec un peu de pratique.

Merci de m'avoir lu, j'espère avoir été le plus objectif possible, pour plus de précision vous pouvez me contacter je serai ravi de répondre à vos questions si je peux ;).



Geaklinn, champion dresseur de Croc blanc..