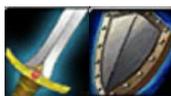


Guide pratique du **War Tank** - WoW Vanilla



par *Equinoks*

- 0.** **But et remerciements** (p.1)
- I.** **Le rôle de tank** (p.2)
- II.** **Stats utiles** (p.3)
- III.** **La mitigation** (p.3 à 13)
 - a. **Table d'attaque**
 - b. **Spé**
 - c. **Stuff**
 - d. **Préférences et discussion**
- IV.** **L'aggro** (p.14 à 25)
 - a. **Intérêt**
 - b. **Spé**
 - c. **Stuff**
 - d. **Préférences et discussion**
- V.** **Gameplay et Optimisation** (p.26 à 38)
- VI.** **Enchantements** (p.39 à 41)
- VII.** **Consommables et buffs** (p.41 à 47)
- VIII.** **Stratégie de tanking** (p.48 à 67)
- IX.** **Macros, addon et interface** (p.68 à 71)
- X.** **Conclusion** (p.72)

0. But et remerciements

J'ai écrit ce guide pratique du guerrier tank pour donner des pistes de réflexion à toute personne désirant commencer un war tank, apprendre les bases du tanking ou peaufiner et perfectionner son niveau de tanking. Que vous soyez tanks débutants ou confirmés, ce guide devrait vous aider dans votre noble quête.

Tout ce que j'écris correspond à ce que je considère comme étant des techniques de tanking et de l'optimisation viable de par mon expérience. Ces conseils sont donc propres à moi et peuvent être amenés à être modifiés avec le temps.

Avec les multiples tanks que j'ai pu rencontrer, j'ai pu prendre ici et là des remarques pertinentes et des réflexions très intéressantes, que je compile dans ce guide. Cependant j'ai à cœur de rendre hommage aux deux guerriers qui m'ont le plus appris en tanking et en dd, avec qui j'ai eu beaucoup de discussions très enrichissantes : **Impact** et **Massacre**. Je les remercie pour leur temps, leur partage et la passion qu'ils ont pour le theorycrafting, les réflexions sur les stratégies et l'optimisation du guerrier sur WoW Vanilla.

I. Le rôle de tank

Avant toute chose il est important de se souvenir à quoi sert un tank en raid. Le tank est l'un des piliers du raid puisque son rôle est :

1. d'encaisser les dégâts des mobs / des boss

2. garder l'aggro des mobs / des boss.

Le tank se doit d'évoluer avec son raid dans le sens où il doit s'adapter au niveau des healers et des dps afin de toujours remplir ses deux fonctions. Ainsi, un tank mort est un tank qui n'a pas respecté son rôle **1.**, un tank qui perd l'aggro est un tank qui n'a pas respecté son rôle **2.**

Que le tank échoue dans l'un de ses deux rôles, c'est très souvent de sa faute et il devrait humblement remettre en question son gameplay par rapport au raid dans lequel il est avant de pointer du doigt le manque de heal ou le trop de dps.

D'expérience, il est plus fréquent de voir un tank se faire reprendre l'aggro plutôt qu'un tank qui meurt fréquemment. On peut donc déjà voir se profiler l'importance du rôle **2.** du tank, plus particulièrement lorsque le niveau de heal et de dps global du raid augmente avec le stuff et l'expérience.

Ainsi, un tank débutant devra dans un premier temps s'intéresser à la partie II de ce guide avant de s'intéresser à la partie III, alors qu'un tank confirmé devrait surtout s'intéresser à la partie III.

Glossaire

Aggro : Aggression. Paramètre du monstre qui décide la cible qu'il va attaquer en priorité.

AOE : Area of Effect. Sort de zone pouvant toucher plusieurs mobs.

BIS : Best In Slot. Meilleur objet possible à avoir.

CAC : Corps à corps.

Cast : Lancer un sort.

Cleave : Dégâts infligés par un mob à tous ceux étant face à lui.

DD : Damage Dealer. Classe qui a pour but de maximiser les dégâts infligés à sa cible.

DPS : Damage Per Second. Dégâts par seconde. Désignant également les joueurs infligeant des dégâts aux monstres / boss.

GCD : Global Cool Down. Délai obligatoire de 1,5 secondes entre l'utilisation des sorts, à l'exception de la frappe héroïque pour le guerrier. Les bijoux ayant un « Utiliser : » ne sont pas liés au GCD.

HPS : Heal Per Second. Soins par seconde.

Mob : Monstre.

MT : Main Tank – Tank Principal (annoté par 1, 2 correspondant au premier tank, second tank, etc.)

Shield Slam : Heurt de Bouclier. Dernière technique disponible dans l'arbre de talent Protection.

Taunt : Provocation. Sort du guerrier lui permettant de monter instantanément 1er dans la liste d'aggro du boss.

TPS : Threat Per Second. Aggro par seconde.

II. Stats utiles

Rappelons quelques statistiques utiles qui nous serviront par la suite.

- **Force** : augmente les dégâts infligés par nos coups avec 1 force = +2 puissance d'attaque ainsi que la valeur de blocage avec 20 force = +1 valeur de blocage
- **Valeur de blocage** : amortit les dégâts subis lorsqu'on bloque une attaque (1 valeur de blocage = -1 point de dégât subis) et augmente les dégâts du heurt de bouclier (1 valeur de blocage = +1 point de dégât avec le heurt de bouclier)
- **Score de blocage** : pourcentage de chance de bloquer une attaque
- **Puissance d'attaque** : augmente le DPS ; 14 PA = +1 DPS
- **Agilité** : augmente les chances d'esquiver (18,18 agi = 1% esquive), augmente l'armure de 2 points, augmente les chances d'infliger un coup critique (20 agi = 1% critique) et augmente notre puissance d'attaque avec les armes à distance (1 agi = 2 PA distance)
- **Endurance** : 1 endurance = 10 points de vie
- **Défense** : 1 point de déf = + 0,04% raté +0,04% d'esquive +0,04% de parade + 0,04% de blocage et - 0,04% de recevoir un coup critique
- **Armure** : augmente le % de réduction des dégâts subis (maximisé à 75%)

III. La mitigation

La mitigation est la capacité d'un tank à encaisser les coups des mobs. On parle également d'évitement (de l'anglais « éviter » sous-entendu éviter de se prendre un coup).

On distingue l'évitement pure : le pourcentage de chance d'esquiver et de parer une attaque, et l'évitement globale : chance d'esquive et parade + le pourcentage de chance de bloquer une attaque.

Prenons le temps de faire un peu de theorycrafting pour mieux aborder l'optimisation du tank.

a. Table d'attaque

Lorsqu'un mob ou un boss s'apprête à vous mettre un coup, ce coup peut aboutir à plusieurs résultats, affichés ici par ordre de priorité décroissante (du plus prioritaire au moins prioritaire) :

- i. Coup raté
- ii. Coup esquivé
- iii. Coup paré
- iv. Coup bloqué
- v. Coup critique
- vi. Coup écrasant
- vii. Coup normal

L'idée est que chacun de ces types de coup a un pourcentage de chance d'arriver, et qu'en fonction de ces pourcentages, le jeu va établir une table de 100 000 cases dans lequel chaque case est remplie par un type de coup. Juste avant d'assigner le coup, le jeu tire au hasard une case et c'est le type de coup inscrit dans cette case qui est infligé au tank.

- i. **Coup raté** : se calcule en pourcentage comme la différence entre le niveau de défense du joueur et la compétence d'arme du mob. Un mob niveau 60 a 300 de compétence d'arme, un boss (niveau 63) a une compétence d'arme de 315. Face à un boss, avec nos 300 de défense, le boss a $(300-315)*0,04 = -0,6\%$ de chance de vous rater, donc il ne vous ratera jamais. Par contre si vous avez 400 de défense alors le boss a $(400-315)*0,04 = 3,4\%$ de chance de vous rater. Un coup raté inflige 0 de dégâts.
- ii. **Coup esquivé** : inflige 0 de dégâts. Il se calcule comme les coups ratés : $(\text{défense du tank} - 315)*0,04$, mais on rajoute à cela les % esquive gagnés grâce au stuff ainsi que les % gagnés avec l'agilité (agilité/18,18).
- iii. **Coup paré** : inflige 0 de dégâts et permet dans une certaine mesure de frapper en retour plus rapidement (appelé parry-rush) et donc de générer plus d'aggro. Il se calcule avec $(\text{défense du tank} - 315)*0,04$, on peut également avoir jusqu'à 5% supplémentaires grâce au talent déviation dans la branche armes. Parer une attaque c'est ne pas prendre de dégâts ET diminuer le temps de notre prochain coup : c'est la meilleur stat pour un tank.
- iv. **Coup bloqué** : signifie que les dégâts d'un coup normal du mob sont amortis par notre valeur de blocage. Prenons un mob qui tape à 1000, si on bloque son attaque avec nos 200 de valeur de blocage, on subira alors 800 de dégâts. La chance de bloquer se calcule avec $(\text{défense du tank} - 315)*0,04$, on rajoute à cela les % de blocage gagnés grâce au stuff.
- v. **Coup critique** : inflige le double de dégâts d'un coup normal.
Prenons un boss, de niveau 63 donc de compétence d'armes 315. De base le boss a 5% de chance de nous infliger un coup critique. Chaque point de compétence d'arme lui ajoute 0,04% donc il a $5\% + 0,04*15 = 5,6\%$ chance d'infliger un coup critique.

Cependant, les points de défense du tank au-dessus de 300 vont permettre de réduire ce % de chance de critique : 1 point de déf au-dessus = -0,04% chance de subir un coup critique.

Il faut donc $5,6/0,04 = 140$ points de défense au-dessus de 300 pour avoir 0% de chance de recevoir un coup critique soit $300+140 = 440$ points de défense. Voici le nombre magique par lequel jurent tous les neuneu Jean-Michel Défense ou Jean-Soigneur Padprécast.

- vi. **Coup écrasant** : inflige 1,5 fois les dégâts d'un coup normal. Il se calcule par : $(\text{compétence d'arme du mob} - \text{compétence de déf})*2 - 15\%$.

Pour un boss 63 : $(315-300)*2 - 15 = 15\%$.

Les points de défense au-dessus de 300 ne permettent malheureusement pas de réduire ce pourcentage.

Un point crucial de la table d'attaque à comprendre est l'ordre de priorité des coups. Un coup raté aura la priorité sur un coup esquivé qui lui aura la priorité sur coup paré, etc. On a donc raté > esquivé > paré > bloqué > critique > écrasant > coup normal.

Pourquoi est-ce si important Jean-Michel Défense ? Parce qu'il est dit et rabâché sans réfléchir que « le tank doit toujours avoir 440 de défense sinon il ne peut pas tank car il va mourir ». J'entends aussi des « C'est dur de tenir le tank en vie, c'est forcément parce qu'il n'a pas 440 de défense ! » C'est fatigant d'entendre ça pour plein de raisons que je vais exposer ici.

D'une part si un mob a X% de chance de vous infliger un coup critique, il a avant cela, en priorité, des chances d'infliger des coups : ratés, esquivés, parés et bloqués... Ces coups infligent 0 ou peu de dégâts au tank. A partir de là vous devriez commencer à comprendre que prioriser la réduction des coups critiques n'est pas forcément le plus intelligent puisqu'il intervient que si vous ne ratez, n'esquivez, ne pariez, ne bloquez pas une attaque. Ne serait-il donc pas plus intéressant de prioriser l'esquive/parade/blocage ?

Exemple pratique : Jean-Michel Tank a 20% d'esquive, 15% de parade et 20% de blocage, ce qui correspond grosso modo aux stats d'un tank avec un stuff T2 ou T3, plus de blocage en T2 et moins d'esquive/parade qu'en T3. Jean-Michel est un rebel de la société des tanks et décide de n'avoir « que » 400 de déf sur son stuff et aucun point de déf dans sa spé. On va calculer la table d'attaque d'un boss :

- Coup raté : $(400-315)*0,04 = 3,4\%$
- Coup esquivé : 20%
- Coup paré : 15%
- Coup bloqué : 20%
- Coup critique : $5,6\% - (400-315)*0,04 = 2,2\%$
- Coup écrasant : 15%
- Coup normal : $100\% - (3,4+20+15+20+2,2+15) \% = 24,4\%$

Donc Jean-Michel aura 2,2% de chance de recevoir un coup critique et 15% de chance de recevoir un coup 1,5 fois plus fort qu'un coup normal. Mais, dans $(3,4+20+15) = 38,4\%$ des coups, il subira 0 de dégâts, et dans $(3,4+20+15+20) = 58,4\%$ des coups il subira 0 de dégâts ou moins de dégâts avec le blocage.

Dans seulement 2,2% des cas il subira un coup critique.

❖ Zoom sur maîtrise du blocage :

Ce sort augmente le % de blocage de 75% pendant 5 secondes et qui peut bloquer 1 attaque. Le talent maîtrise du blocage amélioré (1 point) permet de pousser le sort à 6 secondes et de bloquer 2 attaques. Temps de recharge du sort : 5 secondes.

Pourquoi est-ce si intéressant ? Parce qu'augmenter les chances de bloquer de 75% rend la table d'attaque beaucoup plus confortable :

- Coup raté : $(400-315)*0,04 = 3,4\%$
- Coup esquivé : 20%
- Coup paré : 15%

- Coup bloqué : $20\% + 75\% = 95\%$ mais pour avoir un total de 100% en cumul : $100 - (3,4+20+15) = 61,6\%$
- Coup critique : 0%
- Coup écrasant : 0%
- Coup normal : 0%

➔ **Grâce à maîtrise du blocage, par ordre de priorité, on éradique les coups critiques, coups écrasants et coups normaux de la table d'attaque du boss**

Selon les mobs, leur état et leurs débuffs, leur vitesse d'attaque peut varier mais prenons en moyenne un mob qui tape à une vitesse de 1.5 seconde / coup. Une fois activée, notre maîtrise du blocage amélio permet de bloquer à coup sûr les 2 premières attaques du mob en 3 secondes, puis il faut attendre 2 autres secondes pour avoir maîtrise du blocage disponible.

Bilan : toutes les 5 secondes, on enlève les possibilités de coup critiques et écrasants pendant au moins 3 secondes, plus que ça si on a pu rater/esquiver/parer au moins un coup du mob car alors maîtrise du blocage n'a pas été consommé. Donc on est vulnérable aux coups critiques et écrasants dans le pire des cas 2 secondes toutes les 5 secondes soit au maximum une attaque. Or, on a environ 40% de chance de rater + esquivé + parade, en pratique au moins une des 2 attaques blocables par maîtrise du blocage restera donc disponible après les 3 premières secondes car elle aura été parée/esquivée. On n'est en réalité jamais ou très peu exposés aux coups critiques/écrasants. Si on ajoute les débuffs thunderfurry (-20% vitesse attaque) et coup de tonnerre (-10% vitesse d'attaque), alors la vitesse d'attaque du mob devient 2 secondes / coup et alors on est exposé aux critiques/écrasants que pendant 1 seconde toutes les 5 secondes dans le pire des cas (i.e. quand on ne rate/esquive/pare pas au moins une des attaques du mob). Sachant qu'on a normalement au moins 2 heals qui précast sur nous, même si on se prenait un coup critique (avec le peu de chances que ça arrive), on aurait un heal qui part très vite après ce coup.

Exemple pratique : Sur un raid Naxxramas à 9 boss où j'ai tanké les boss et mobs en naviguant entre 400 et 420 de défense, avec exception sur Patchwerk, voici l'ensemble des coups que j'ai pris :

AutoAttack			
Events		%	Damage %
Hits	1089	56.4%	1396683 98.8%
Normal	393	36.1%	429863 30.8%
Crush	37	3.4%	undefined 7.2%
Block	659	60.5%	865667 62%
Crits	7	0.4%	17542 1.2%
Misses	186	9.6%	
Others	649	33.6%	
Parry	218	33.6%	
Dodge	396	61%	
Absorbs	3	0.5%	0
Blocks	659		149554
Immune	0	0%	
	Min	Max	Average
Hits	14	4653	1282.5
Crits	492	3756	2506
Total	492	3756	732.4
Total	1931		1414225

7 coups critiques : 3 sur Noth, 2 sur Grobbulus et 2 sur les trashes, soit moins de 0,5% des coups. Je ne suis mort ni sur Noth ni sur Grobbulus ni sur les trashes.

De même sur un raid Naxx à 8 boss où j'ai tanké les boss et mobs en naviguant entre 400 et 420 de défense, avec exception sur Patchwerk :

AutoAttack			
Events		%	Damage %
Hits	1004	56%	1262179 99.7%
Normal	251	25%	251807 20%
Crush	65	6.5%	undefined 12.9%
Block	688	68.5%	846943 67.1%
Crits	1	0.1%	38160.3%
Misses	161	9%	
Others	626	34.9%	
Parry	218	34.8%	
Dodge	386	61.7%	
Absorbs	3	0.5%	0
Blocks	688		157740
Immune	0	0%	
	Min	Max	Average
Hits	9	4348	1257.2
Crits	3816	3816	3816
Total	3816	3816	706.5
Total	1792		1265995

1 seul coup critique sur Gluth qui ne m'a pas tué.

J'espère qu'avec ces explications vous comprenez maintenant la moindre importance d'arriver à 440 points de défense et plutôt l'importance d'augmenter son esquive et d'être systématiquement sous maîtrise du blocage. On reviendra sur ces points en partie V.

b. Spé

Dans un but de maximiser la mitigation par la spé, il y a plusieurs talents à privilégier (par ordre d'importance) :

- *Déviaton* (branche armes) : +5% parade
- *Résistance* (branche protection) : +10% d'armure
- *Mur protecteur amélioré* (branche protection) : +6 sec au mur protecteur
- *Anticipation* (branche protection) : +10 points de déf



Cette spé est surtout orientée pour un MT1 qui tank des gros boss mais qui n'est pas encore assez stuff, typiquement T1/T2.

Si on veut une spé un peu plus adaptée à un stuff T3 et toujours dans le but d'avoir une bonne mitigation tout en ayant une aggro convenable :



On y enlève les points en anticipation qu'on réinvestit en colère déchainée qui donne 40% de chance de générer de la rage supplémentaire à chaque coup, ce qui s'avère très intéressant pour augmenter son TPS.

Quelques points importants à considérer dans n'importe quelle spé tank :

○ Branche Protection :

- ✓  **Maitrise du blocage amélioré** est un indispensable, seulement 1 point permettant de passer à 2 attaques bloquées, les points suivants permettent d'augmenter la durée du sort ce qui n'est pas utile car on aura déjà bloqué les 2 attaques
- ✓  **Resistance** permet de diminuer les dégâts subis, au minimum 3 points dans ce talent quel que soit la spé
- ✓  **Dernier Rempart** est un indispensable
- ✓  **Défi** augmente de 15% votre aggro, obligatoire
- ✓  **Provocation améliorée** est intéressant lorsqu'on tank des adds ou qu'on se fait souvent doubler à l'aggro, donc que le taunt est utilisé fréquemment
- ✓  **Fracasse armure amélioré** réduit jusqu'à 3 points de rage le sort fracasse armure qui devrait être une des priorités de votre cycle d'aggro sur des trashes.
- ✓  **Spécialisation arme 1M** vous donne 10% de dégâts supplémentaires avec votre arme ce qui est énorme pour l'aggro
- ✓  **Heurt de bouclier** est votre meilleur générateur d'aggro en début de combat

○ Branche Armes :

- ✓  **Déviation** augmente votre parade qui est la stat de mitigation la plus intéressante
- ✓  **Maitrise tactique** permet de conserver de la rage lorsqu'on change de posture, obligatoire pour coup railleur, coup de tonnerre et rage berserker. Au moins 3 points.

○ Branche Fureur :

- ✓  **Cruauté** augmente votre % de critique qui vous donnera une meilleure aggro

c. Stuff

Un bon tank change son stuff suivant le mob/le boss et suivant les dps et les heals de son raid. Ainsi tanker les adds ou les boss de Molten Core en full T3 est une hérésie, tout comme tanker un capitaine de l'aile militaire à Naxxramas en stuff aggro/ambidextrie. Tout est question d'adaptation, souvenez-vous de ce que je disais sur le tanking en I : un tank sert le raid et doit donc questionner sa spé, son stuff et son gameplay dans toutes les situations.

Il est facile de se reposer en full T3 tout le temps et de ne rien changer, mais vous n'irez alors pas loin dans l'optimisation du tanking.

Pour maximiser sa mitigation, on va se rapprocher des 440 de déf sans nécessairement y parvenir et privilégier l'esquive/parade sur le reste. Dans le meilleur des cas, ça donnerait le stuff suivant :



La plupart des pièces sont T3 car elles offrent le maximum de % esquive et de déf.

- **La marque de C'Thun**  1% esquive et 10 de déf (=> 0,4% esquive + 0,4% parade).
- **Espauliers de l'Implacable** (Fankriss AQ40)  1% esquive et 9 de déf (=> 0,36% esquive + 0,36% parade).
- **La cape en soie de démon des cryptes**  1% esquive et 7 de déf – avec 1% esquive soit un total de 1,28% esquive et 0,28% parade
- **La ceinture royale qiraji**  1% parade, 8 de déf et 13 d'agilité soit 1,32% parade et 1,03% esquive.
- **Le toucher d'Angelista**  1% d'esquive + 0,24% esquive et 0,24% parade.
- **L'insigne Loup de Givre**  2% esquive.
- **Le talisman de sang d'Onyxia**  1% parade + 0,32% parade + 0,32% esquive.

- **Le rempart qiraji béni**  0,32% esquive, 0,32% parade, 3000 d'armure et 70 de blocage.
- **Le Visage de la mort**  3500 d'armure et une valeur de blocage de 87
- **Le canon à main Souffle-de-Dragon**  0,77% esquive.

Ça n'est pas un stuff que vous devez garder tout le temps mais plus une compilation de très bons objets pour la mitigation. D'autres objets sont à considérer dans certaines situations :

- **Charme de vigilance**  : 2% esquive
- **Scarabée d'obstruction de styleen**  : 0,52% esquive + 0,52% parade et du blocage
- **Anneau de Vek'Lor**  : 1% esquive + 0,36% parade
- **Anneau du tueur de dieu (agi/endu)**  : 1,5% esquive
- **Chevalière du Vol de Bronze (agi)**  : 1,33% esquive
- **Cape du dieu déchu**  : 1,44% esquive
- **Cape de tempête de sable**  : 1,24% esquive + 0,24% parade
- **Médaille de Puissance Inébranlable**  : 1,32% esquive + 0,32% parade
- **Médaille du Maître-tueur de dragon**  : 1,05% esquive + 0,28% parade

Code couleur :

Orange = un des objets BIS dans le but de mitigation

Vert = un très bon objet dans le but de mitigation

Bleu = un bon objet dans le but de mitigation

d. Préférences et discussion

La mitigation est très importante pour un tank afin de remplir son premier rôle qui est de rester en vie lorsqu'on lui tape dessus. Mais ne compter que sur la mitigation en tank c'est faire abstraction de sa deuxième fonction qui est de tenir l'aggro ! C'est pour cette raison qu'on ne sera jamais tout le temps en stuff mitigation : avez-vous besoin d'être en stuff mitigation sur un trash mob de MC ? Non.

Il faut se poser la question : quand est-ce qu'on a besoin de mitigation ? Que faut-il maximiser : plutôt parade/esquive ? Plutôt blocage ? Plutôt armure ? Ou plutôt points de vie ?

- Packs d'AOE pris avec le cri de défi (diablotins à MC, suppression room à BWL, gauntlet AQ40, petites araignées à Naxx, gauntlet Naxx) où il faut maximiser les dégâts bloqués car on reçoit plein de petits dégâts.
 - Stuff blocage +++ : stuff T3, Torque perdu de Gluth, Styleen, glyphe de déviation
 - Miser également sur de l'esquive pour les packs d'araignées Naxx : insigne loup-de-givre, charme de vigilance, toucher d'Angelista, anneau T3, augmenter son agilité avec les consos (cf. VII.)
 - Utilisation très intéressante de la glyphe de déviation qui augmente son score de blocage de 235 pendant 20s, permettant d'amortir significativement les dégâts pris par le tank lors des packs d'AOE

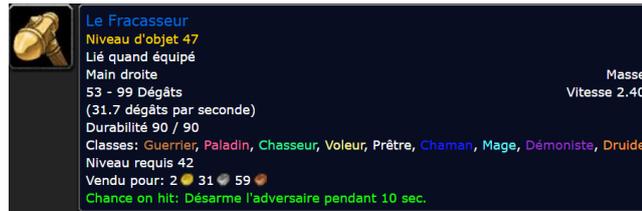
- Capitaines des Chevaliers de la mort : ces mobs se trouvent dans l'aile militaire de Naxx et font très très mal. Le tanking de ces mobs se résume à rester en vie car ils mettent des claques à 7000+ de dégâts. D'où l'intérêt d'augmenter sa mitigation et particulièrement son avoidance pure à savoir esquive + parade pour se prendre le moins de coups possibles. (L'autre nécessité est d'avoir assez de points de vie et d'être aux alentours de 9,000 d'armure ce qui est largement le cas avec un stuff Naxx.) Donc on privilégiera des hors set à avoidance pure : Marque de C'Thun ou Médaille de Puissance Inébranlable pour le collier, la cape en soie de démon des cryptes ou la cape de tempête de sable, la ceinture royale qiraji, Toucher d'Angelista et bague T3 ou anneau de Vek'Lor, Insigne Loup-de-givre et Charme de vigilance.

- La grosse araignée des packs d'araignées où se prendre le moins de coups possibles (car on va devoir la tank un certain temps avec seulement 2 heals voir 1 heal) et d'avoir le plus de points de vie est intéressant : on pensera pour ce cas à la bague de rétorsion d'Archimtiros (Néfarian)

- Patchwerk en MT2 et MT3 où il faut encaisser le plus les frappes haineuses et non les esquiver/parer : on privilégiera l'endurance et l'armure, en gardant une valeur de blocage dans les 200 pour absorber un minimum de dégâts lors de la maîtrise du blocage. On pensera à l'anneau de Vek'Lor, à l'insigne de héros zandalarien, la ceinture T3.

- Maexxna où il faut maximiser l'armure et les points de vie pour encaisser le web spray : insigne de héros zandalarien, anneau de Vek'Lor. Mais également avoir une défense proche de 440 pour augmenter les chances de raté lors des web spray (qui peut se produire, contrairement aux esquives/parades qui sont impossibles durant le web spray).

- Razuvious où il faut maximiser l'armure et les points de vie en cas de nécessité de taunter le boss
- 4 cavaliers où il faut maximiser les points de vie et l'évitement total, afin de pouvoir encaisser les dégâts magiques et de prendre le moins de coups physiques possibles et le moins fort possible pour survivre en attendant les heals : on pensera à la gemme donneuse de vie, au reflet d'Horreb, à la ceinture royale qiraji, au fracasqueur (marteau de forge qui donne une chance de désarmer la cible pendant 10 secondes).



- Horreb où il faut maximiser l'évitement global pour encaisser les dégâts et en esquiver/parer autant que possible : on pensera à l'insigne de héros zandalarien, à la gemme donneuse de vie, à la ceinture royale qiraji, à la bague de rétorsion d'Archimtiros.

IV. L'aggro

L'aggro est une composante issue des sorts que l'on envoie et des dégâts que l'on inflige au mob et qui permet au mob de déterminer sur qui il va taper. Un tank se doit d'être celui qui génère le plus d'aggro possible afin que le mob reste à le taper.

a. Intérêt

Garder l'aggro d'un mob que l'on tank, c'est la deuxième fonction du tank. Ne pas respecter cette fonction c'est mettre en péril le raid : les DPS ne pourront pas exprimer leur potentiel car ils passeront vite au-dessus de l'aggro du tank, alors le boss mettra plus de temps à tomber, alors les heals vont probablement tomber out of mana. Ne pas générer assez d'aggro peut donc avoir la conséquence de faire wipe un raid puisque certains boss ne demandent pas d'être en béton armé mais plutôt de générer suffisamment d'aggro pour garder l'attention du boss.

Comment augmenter son Threat Per Second ?

- Optimiser son cycle d'aggro avec les sorts à la disposition du tank
- Augmenter son DPS

Le premier point permet de sécuriser l'aggro sur une bonne partie des boss, particulièrement ceux qui nécessitent surtout de la mitigation : Horreb, Twins, Maexxna, Patch en MT2 et MT3, Saphiron, capitaines des chevaliers de la mort. On reviendra sur le cycle en partie **V**.

Le second point nécessite de la réflexion sur la spé, le stuff et les consos.

b. Spé

Dans un but de maximiser l'aggro par la spé, il y a plusieurs spés possibles, je vais en énumérer quelques-unes avec certains talents à privilégier :

-  **Fracasse armure amélioré** qui est un bon générateur d'aggro et qui a l'avantage d'être rapide (on y reviendra en **V**.)
-  **Frappe héroïque améliorée** qui est un très bon générateur d'aggro dans certaines situations.
-  **Maitrise tactique** pour conserver de la rage entre les switchs de posture, au moins 3 points.
-  **Empaler** qui augmente les dégâts infligés par les coups critiques de 20% soit une augmentation significative du DPS et donc du TPS.
-  **Colère déchaînée** qui permet de générer plus de rage et donc plus de potentiel d'aggro avec les sorts.

- 
5/5 Cri de guerre amélioré qui donne de la puissance d'attaque supplémentaire sur le cri de guerre donc du DPS supplémentaire.
- 
5/5 Rafale qui donne jusqu'à 30% de vitesse d'attaque supplémentaire sur les 3 prochains coups lorsqu'on inflige un coup critique, ce qui augmente significativement notre DPS.

Une fois le gear minimal atteint (T2 ou équivalent) pour avoir un total d'armure, d'évitement et de points de vie suffisants, il est obligatoire de se pencher sur des spés orientées génération d'aggro.

Une première spé à considérer serait la suivante :



Par rapport à une spé mitigation, on a enlevé le **mur protecteur amélioré** de la branche protection, ainsi que les 5 points en **anticipation**. Ces points sont réinvestis en **colère déchaînée** de la branche fury pour générer plus de rage et en **frappe héroïque améliorée**. Ces deux talents vont de pair puisque la frappe héroïque s'utilise principalement lorsqu'on est en surplus de rage et que notre GCD (shield slam, fracasse et vengeance) n'est pas up : ce surplus de rage est créé grâce à colère déchaînée.

On aurait pu enlever 2 points en **déviations** (% de parade) et les mettre en **cri de guerre amélioré**, les deux options sont discutables parce qu'au-delà de ne pas se prendre un coup que l'on parade, on augmente localement notre vitesse d'attaque donc notre TPS.

Une telle spé est plutôt orientée pour un MT2/MT3, et s'il doit assister le kiting des zombis sur Gluth il peut transférer un point de déviation dans **hurlement perçant** de la branche fury, et également transférer les points de **provocation améliorée** dans **mur protecteur amélioré**.

Une seconde spé, plus agressive, à considérer :



Cette fois ci on a réinvesti les points de la branche protection dans la branche armes avec le talent **empaler** (blessures profondes et pouffendre améliorés ne servant presque à rien). Ce talent permet de générer une très bonne aggro avec un bouclier puisqu'un shield slam critique fera 20% de dégâts - et donc d'aggro - en plus, une frappe héroïque critique également et on génère également plus de rage lorsqu'on fait un coup blanc critique.

On pourrait discuter de remplacer provocation améliorée par mur protecteur amélioré ou même un point en déviation de plus et un point de frappe héroïque améliorée en moins, ces points de discussion sont surtout à la préférence du tank. Je préfère typiquement avoir une provocation disponible pour reprendre à plusieurs reprises sur les boss où il est compliqué d'avoir l'aggro 100% du temps tel que Thaddius, mais également sur tous les packs de trashes où on peut prendre plusieurs mobs à la fois, y compris sur Gothik côté vivant et côté mort.

Une telle spé est plutôt orientée pour un MT1 qui prend la tête de mort sur des packs de trashes / qui tank les boss pour lesquels l'aggro est un facteur déterminant du combat.

Enfin une spé Fury/Prot plus orientée pour un offtank qui serait amené à être en DPS sur la plupart des boss ou à prendre un petit add sur des packs de trash mobs :



On priorise le DPS presque exclusivement au dépend de la mitigation : on va chercher **rafale** et **sanguinaire** dans la branche fury ainsi que la **spécialisation ambidextrie** qui augmente de 25% les dégâts infligés en offhand.

Cette spé peut être utilisée en MT1 sur des instances ou des raids qui ne nécessitent que peu de mitigation tel que les raids 20, Molten Core et Razorgore/Vaelastraz à BWL. L'intérêt de cette spé est qu'alors on a un potentiel d'aggro énorme en ambidextrie avec le sanguinaire et la rafale, mais il faut réunir plusieurs conditions pour que cette spé soit viable : que les DPS génèrent tellement de TPS qu'ils reprennent l'aggro très souvent sur un tank en spé shield slam et que les heals soient suffisamment bons pour precast et assurer de tenir un tank en ambidextrie. Il faut aussi avoir un stuff mixte entre dps et protection (visser 380 de déf, 14% de toucher, 25% de critique unbuff).

Il sera primordial d'avoir une macro de switch bouclier + maîtrise du blocage à utiliser dès qu'on descend sous les 25% de vie.

c. Stuff

Il existe énormément d'objets DPS qui servent au tanking pour la prise d'aggro. N'en déplaisent aux rogues et aux war dd, plusieurs des objets dd/rogué sont à considérer en Best In Slot (meilleur objet possible) pour le tanking.

Rappelons ce qui est à considérer comme le minimum syndical pour générer de l'aggro :

- ✓ 9% de toucher en arme 1M + bouclier
- ✓ De la valeur de blocage (200+) pour augmenter les dégâts de son shield slam
- ✓ Du critique (20%+) pour augmenter son DPS et donc son TPS
- ✓ De la puissance d'attaque pour augmenter son DPS et donc son TPS

Tout d'abord, **le bonus 4 pièces T3** permet d'augmenter de 5% nos chances de toucher avec les sorts provocation et cri de défi, ce qui est très, très important pour palier à certaines reprises d'aggro notamment sur les trashes ou sur les 4 cavaliers. C'est un must have.

Également, on peut assez facilement augmenter notre toucher avec shield slam, frappe héroïque, fracasse armure et vengeance grâce **au bonus 6 pièces T3**. C'est un bonus obligatoire à aller chercher parce qu'il augmente de 5% les chances de toucher avec ces sorts, ce qui est énorme d'autant plus que le set T3 n'a presque pas de toucher.

Construisons un stuff d'aggro :

- Le torse et les épaulières T3 sont indispensables pour leur toucher, malgré que le torse n'ait pas d'autres stats intéressantes.
- Les jambières et les gants donnent du blocage donc sont intéressants : ça nous fait déjà 4 parts T3.
- Il reste le casque, les brassards, la ceinture et les bottes. Or on a déjà $5 + 2 + 1 = 8\%$ de toucher pour shield slam/fracasse armure/frappe héroïque/vengeance mais seulement 3% de « vrai » toucher. D'après ce qu'il existe sur les autres pièces en hors set plaque, il est compliqué de changer les brassards donc on va garder les brassards T3.
- Par préférence on peut donc changer soit le casque, soit la ceinture, soit les bottes et garder les 2 autres pièces en T3 pour arriver au bonus 6 pièces.

Parmi les hors set qui permettent d'augmenter l'aggro, on peut considérer les suivants :

- **Casque T2.5**  : il donne +8 force et +18 agilité par rapport au T3, au détriment de 8 points de déf (l'armure totale est conservée grâce à l'agilité)
- **Torque de sadique**  : il donne +20 PA et 1% critique compare à un collier mitigation, avec autant d'endurance ce qui plutôt attractif, au détriment de la défense.
- **Talisman bouillonnant de Hurlorage**  : 26 PA et 2% critique, avec un peu moins d'endurance et pas de défense ce qui est énorme pour la génération d'aggro.
- **Épaulières T2.5**  : +16 agilité avec du blocage en moins, pas forcément très utile.

- **Cape du dieu déchu**  : +26 agilité et +11 force ce qui donne 1,3% critique, 52 d'armure, 1,4% d'esquive, de la PA, au détriment de la défense et d'un peu d'armure en moins comparativement à la cape en soie de démon des cryptes
- **Voile d'assujettissement**  : +50 PA, +1% critique au détriment de l'armure, de la défense et de l'esquive
- **Cape de concentre de haine**  : +16 agilité et +11 force, ce qui donne 0,8% critique, 32 d'armure, 0,9% d'esquive et 1% de toucher au détriment de la défense
- **Drape de force inflexible**  : 30 PA, 9 agi, 9 endu et 1% toucher
- **Gantelets de détermination inébranlable**  : +18 agi soit 0,9% critique, 1% esquive en plus, du blocage en moins par rapport aux T3.
- **Ceinturon du mentor**  : +20 agi soit 1% critique, 1,1% esquive, 40 d'armure, +20 force et +1% toucher au détriment de la défense et du blocage
- **Garde-jambes de conquérant**  : 21 agi soit 1% critique, 1,1% esquive, +33 force et 1% toucher au détriment de la défense et du blocage
- **Bottes chromatiques**  : +20 agi soit 1% critique, 1,1% esquive, +20 force et 1% toucher en plus au détriment de la défense
- **Anneau de frappe rapide**  : 1% critique, 30 PA, 5 force et 8 endu
- **Anneau de fureur qiraji**  : 1% critique et 40 PA et 12 endu
- **Chevalière vol de bronze (agi)**  : +24 agilité soit 1,2% critique, 1,33% esquive, 13 endu et 1% toucher
- **Anneau de tueur de dieu**  : 27 agi donc 1,35% critique, 1,5% esquive, et 17 endu
- **Bague de précisia**  : 2% toucher, 16 agi soit 0,8% critique et 0,9% esquive
- **Anneau Don Julio**  : 1% critique, 1% toucher, 16 PA et 11 endu
- **Talisman croc-de-drake**  : 2% toucher, 1% esquive et 56 PA
- **Baiser de l'araignée**  : 1% critique, 1% toucher et un CD de +20% vitesse d'attaque
- **Choc de terre**  : CD 2 min de +280 PA pendant 20 secondes
- **Blason de tueur**  : 64 PA + CD 2 min de +260 PA pendant 20 secondes

- **Plaque de main-noire**  : 2% critique
- **Main de Justice**  : 20 PA et 2% d'infliger un coup supplémentaire instantanément
- **Arbalète du destin imminent**  : 7 agi, 5 force et 5 endu, 1% toucher
- **Cordâme**  : 6 endu, 16 PA et 1% critique

Code couleur :

Orange = un des objets BIS dans une optique aggro tank

Vert = un très bon objet dans une optique aggro tank

Bleu = un bon objet dans une optique aggro tank

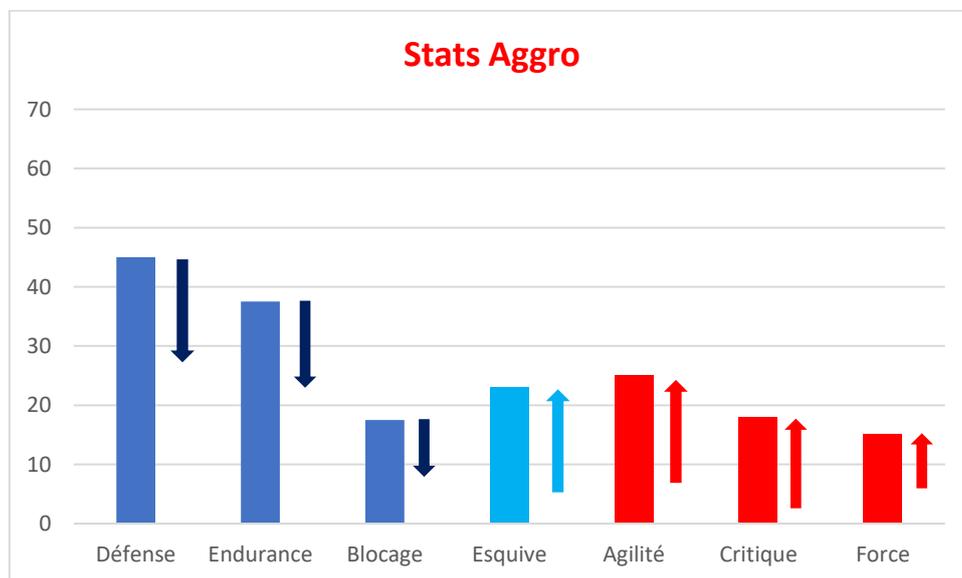
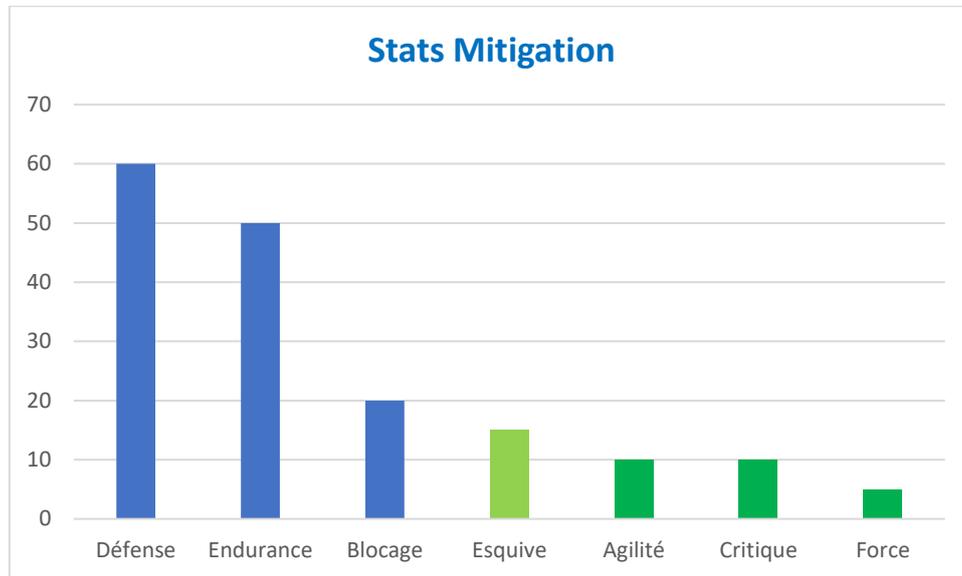
Il y a donc un grand choix de hors set à utiliser pour augmenter son potentiel d'aggro. Chacune de ces pièces peut avoir une utilité propre dans une situation particulière en fonction du reste de notre stuff. L'idée étant d'utiliser intelligemment ces pièces en fonction de la situation.

Exemple de stuff aggro tank :

 Conqueror's Crown	 Dreadnaught Gauntlets
 Stormrage's Talisman Of Seething	 Girdle Of The Mentor
 Dreadnaught Pauldrons	 Dreadnaught Legplates
 Cloak Of The Fallen God	 Dreadnaught Sabatons
 Dreadnaught Breastplate	 Signet Ring Of The Bronze Dragonflight
 Tabard	 Band Of Accuria
 Dreadnaught Bracers	 Kiss Of The Spider
 Widow's Remorse	 Styleen's Impeding Scarab
 The Face Of Death	 Soulstring

- **Défense** 391
- **Esquive** 17%
- **Toucher** 9%
- **Critique** 20%
- **PA** 800

→ **Bilan :** L'aggro pour un tank est extrêmement important, il devient le nerf de la guerre à partir d'un certain niveau de raid. L'idée est d'adapter sa spé, son stuff et son gameplay pour assurer ce rôle important du tank. Entre autres, le stuff devra être orienté agilité/force/critique au détriment de points de déf/endu et valeur de blocage dans une moindre mesure. On s'inspirera du diagramme suivant sur les caractéristiques du stuff à prioriser et la philosophie de l'aggro tanking vs mitigation :



d. Préférences et discussion

L'optimisation de la génération d'aggro est assez personnelle, chacun voit l'optimisation différemment, tout comme pour le war dd. D'ailleurs, j'ai pu constater qu'un bon tank est avant tout un bon war dd. Un premier conseil pour un tank serait donc d'être un DPS ! Il y a tout de même des principes généraux qui sont valables pour tous les tanks, enfin pour tous les bons tanks ! :)

- **Le toucher** est un must pour augmenter son aggro puisqu'il permet de réduire les esquives/parades des boss, d'éviter un trou de rage,
- **La compétence d'arme** permet de taper significativement plus fort et d'augmenter notre toucher
- **L'agilité** est une stat exceptionnellement forte en aggro tanking du fait de ses multiples bénéfices : augmentation du % critique, du % esquive, augmentation de l'armure, augmentation de la PA à distance.
- **La force** permet d'augmenter la PA ce qui augmentera notre DPS donc notre TPS, mais augmente également notre score de blocage ce qui permet de générer plus d'aggro avec le shield slam (rappel : 1 valeur de blocage = +1 dégât sur shield slam).

—> Donc avec la force on augmente notre TPS sur coups blancs grâce à la PA, notre TPS sur le shield slam, et aussi notre mitigation avec une valeur de blocage plus importante ce qui amortit plus les coups bloqués sous maîtrise du blocage.

❖ Zoom sur l'agilité :

Comme énoncé ci-dessus, c'est selon moi la stat la plus intéressante en tank pour monter son aggro tout en gardant une importante mitigation. En effet l'agilité augmente notre critique (20 agi = 1% crit) ce qui permet de générer plus d'aggro lorsqu'on tape : un shield slam critique à l'engage d'un mob ou d'un boss vous propulse devant à l'aggro. De plus l'agilité augmente notre esquive ce qui va permettre de gagner de l'évitement pure, compensant ainsi la diminution de la déf que l'on a perdu en choisissant des objets aggro tank. On gagne aussi de l'armure avec l'agilité : en cumulant plusieurs objets aggro tank ayant de l'agilité, on en vient à gagner jusqu'à 200 d'armure supplémentaire. Enfin la PA à distance est augmentée ce qui permet d'augmenter son aggro au pull à la flèche.

—> Donc avec l'agilité on augmente notre TPS sur coups blancs, shield slam et frappe héroïque grâce aux coups critiques, on augmente notre mitigation avec l'esquive et l'armure et on augmente l'aggro au pull.

❖ Zoom sur la compétence d'arme :

La compétence d'arme a de multiples intérêts. Chaque point de compétence d'arme apporte :

- +0,4% de toucher pour une compétence ≤ 305
- +0,1% de toucher pour une compétence ≥ 306
- -0,04% de chance d'être esquivé
- -0,04% de chance d'être paré
- diminue les glancing blow (érafle en français).

Les glancing blow limitent beaucoup le DPS, à l'image des résistances magiques des boss/mobs pour les casters. Imaginons que notre plage de dégâts soit de 100 - 200 (plage basse - plage haute). Un glancing blow va arriver en moyenne 40% du temps sur tous vos coups infligés à un mob de niveau 63 (la plupart des trashes et les boss). Ces glancing blow sont des coups amortis par le boss. On peut cependant augmenter les dégâts de nos glancing blows grâce à une seule chose : la compétence d'arme. C'est là que vous devriez réaliser l'importance de la compétence d'arme car elle va booster 40% de vos coups en moyenne.

Le glancing blow diminue donc votre plage de dégâts de la manière suivante :

On calcule D = défense du mob - compétence d'arme du joueur.

On calcule la perte de dégâts sur notre plage basse à cause des glancing blows : $GB^- = 1,3 - 0,05 * D$.

On calcule la perte de dégâts sur notre plage haute à cause des glancing blows : $GB^+ = 1,2 - 0,03 * D$.

Revenons à notre exemple avec une plage de 100 - 200 de dégâts.

Une compétence d'arme de 300 contre un boss de défense 315 nous donne $D = 15$.

Alors $GB^- = 0,55$ et $GB^+ = 0,75$. Donc notre plage de dégâts de **100 - 200** est réduite à $0,55 * 100 - 0,75 * 200$ soit **55 - 150**.

Pour une compétence d'arme de 305 (hache pour orcs par exemple) alors notre plage de **100 - 200** est diminuée à **80 - 180** ce qui est déjà meilleur.

Le cap de compétence d'arme vis-à-vis des glancing blows est à 310, où notre plage de **100 - 200** n'est réduite qu'à **91 - 198**.

—> Donc la compétence d'arme augmente significativement notre toucher, réduit les esquives/parades mais également augmente les dégâts de nos éraflés ce qui a pour conséquence de taper bien plus fort avec l'arme : gain de TPS et gain de rage.

Malheureusement, il n'y a pas 36 façons d'augmenter sa compétence d'armes au-delà de 300 : utiliser des haches en orc (il n'y a qu'une seule arme à 1M avec un DPS correct : Cru'lorukh mais avec une vitesse de 2.3, ça n'est pas l'idéal et on y reviendra en **V.**), utiliser épées/masses en humain (seules les épées sont viables vu les masses à disposition), utiliser Maladath, lame runique du vol noir (+4 compétence d'épées), utiliser les garde-mains du maître des tranchants (+7 en compétence de haches, dagues, épées) mais étant en mailles et avec aucune autre stat, ça n'est pas rentable d'utiliser ces gants, froid dévorant (+6 compétence d'épées) qui est la seule véritable arme viable en tank puisqu'en plus de la compétence d'arme elle donne de l'endurance, de l'armure et a une bonne vitesse d'attaque (on y reviendra en **V.**).

Point important : Assurez vous d'avoir 300 en compétence de mains nues car cette compétence augmente directement votre % critique avec toutes les armes, il serait dommage de ne pas maximiser ce potentiel.

❖ Zoom sur comparaison d'aggro spé empale versus spé sanguinaire :

1er test effectué avec le stuff suivant :

	<p>9 % toucher (+5% pour shield slam, fracasse armure, vengeance et frappe héroïque),</p>
	<p>20,6 % critique (+22,6% en spé sanguinaire)</p>
	<p>890 PA // 301 Force</p>

5 min d'aggro sur un poteau 63 élite :

Spé empaler	Spé sanguinaire
<p>Soit 83k d'aggro</p>	<p>Soit 62k d'aggro</p>

2nd test effectué avec le stuff suivant :

	<p>10 % toucher (+5% pour shield slam, fracasse armure, vengeance et frappe héroïque),</p>
	<p>19,5 % critique (+21,5% en spé sanguinaire)</p>
	<p>890 PA // 301 Force</p>

5 min d'aggro sur un poteau 63 élite :

Spé empaler	Spé sanguinaire
Soit 125k d'aggro	Soit 113k d'aggro

Bilan : On voit une nette différence d'aggro entre les 2 spé. La spé **shield slam + empaler** donne une meilleure aggro qu'une spé **sanguinaire**. L'écart peut être diminué lorsqu'on augmente le % de toucher sur le stuff et qu'on utilise la TF, ce qui se comprend bien puisqu'il y aura alors plus de chances d'avoir le proc TF grâce aux rafales et au % toucher plus élevé.

En pratique la spé sanguinaire donne une aggro très lente si on utilise un bouclier, car il faut monter à 30 de rage pour pouvoir utiliser sanguinaire qui a un potentiel d'aggro moindre comparé au shield slam, qui lui ne coûte que 20 de rage. En conséquence sur une engage qui se doit d'être rapide et efficace, la spé sanguinaire avec bouclier sera bien à la traîne comparé à la spé shield slam ; mais avec un peu de chance sur les critiques, la spé sanguinaire avec les rafales permet de remonter un peu à l'aggro plus tard dans le combat, une sorte de spé diesel aggro. Globalement la spé shield slam reste supérieure à la spé sanguinaire avec bouclier.

V. Gameplay et Optimisation

Suivant le mob auquel on fait face, suivant la situation du raid (nombre de heals, potentiel des DPS), on va devoir adapter notre gameplay et notre stuff. Je le dis et le répète : il n'y a rien de plus absurde que de rester en stuff full T3 tout le temps.

▪ Cycle d'aggro

On n'aborde pas un cycle d'aggro de la même façon suivant le mob et suivant si notre mob va être DPS en premier ou en second.

0. Au pull : soit on pull à la flèche puis on rage sanguinaire pour avoir de la rage et maximiser l'aggro avec ce sort, soit on se fait pull par un hunter et on taunt. L'avantage du pull par le hunt est que l'aggro générée par le hunt se transfère sur nous avec le taunt, mais si le taunt résiste il faut être rapide pour coup railleur voir aoe taunt. Qui plus est on grille notre taunt dès le début du combat ce qui peut être gênant s'il y a quelques gros DPS cac dans le raid qui bourrinent à l'engage et qui sont très susceptibles de reprendre l'aggro. L'avantage du pull à la flèche c'est qu'on maîtrise ou va venir le mob et on n'a pas à bouger puisqu'il vient à nous. L'aggro est un peu moins bonne qu'avec le hunt mais au moins on garde notre CD de taunt.

J'ai donc une préférence pour un pull à la flèche la plupart du temps.

Un autre style de pull que j'affectionne encore plus est le pull à la bolt, où tous les casters précast le mob à tomber en premier et une fois toutes les bolts parties sur le mob, se mettre devant les casters et taunt le mob pour monter directement premier à l'aggro avec 3-4k et avec un mob qui n'a plus que 80% de vie et qui va tomber encore plus rapidement.

1. Sur un mob qui nécessite de la génération d'aggro et sur lequel les DPS vont envoyer en premier : en début de combat, on va engager le mob avec un **shield slam**, puis un **fracasse armure**. Si jamais le premier coup blanc est esquivé/paré et donc qu'on manque de rage pour le shield slam, on fera vite un fracasse armure et réactif du taunt si un dps reprend. Typiquement après le premier fracasse armure on devrait avoir un **vengeance** de disponible qu'on utilise puis un 2^{ème} **fracasse armure** et un 2^{ème} **shield slam**. Le but sera de mettre très rapidement au moins 3 fracasse armure et lorsqu'on a un surplus de rage, utiliser **frappe héroïque**.

Exemples : la première abomination à tuer des packs de 3 ou 4 abominations, la première araignée à tuer des packs d'araignées avant Anub'Rekhan, les chevaliers de la mort, la première gargouille des packs de 2 (avoir les 5 fracasse up à 30% de la vie du mob pour le burst).

2. Sur un mob qui nécessite de la génération d'aggro et sur lequel les DPS vont envoyer en deuxième : en début de combat on va engager le mob avec 3 **fracasse armure** puis un **shield slam**. Une fois cela fait, on peut faire **maitrise du blocage** afin de réduire le besoin en heal le temps que le premier mob meurt. Ensuite le but est de mettre les 5 fracasse armure le plus vite possible pour augmenter le DPS des CAC lorsqu'ils vont venir sur le mob.

Exemples : les autres abominations des packs de 3 ou 4 abominations, les autres araignées des packs d'araignées avant Anub'Rekhan, la deuxième gargouille des packs de 2.

3. Sur un mob qui nécessite de la mitigation plus que de l'aggro : en début de combat on va engager avec un coup blanc et une **maitrise du blocage** puis rapidement un **fracasse armure**. On continue directement avec une **vengeance** (conséquence de la maitrise du blocage) puis un **shield slam** et re **maitrise du blocage**. Alors il est important de faire son **cri démoralisant** puis de passer en posture de combat, sous maitrise du blocage, pour faire un **coup de tonnerre** et repasser en posture défensive. Le cri démoralisant et le coup de tonnerre réduisent significativement les dégâts infligés par les mobs et doivent être utilisés systématiquement sur les mobs qui tapent fort.

A noter que quand ces mobs sont pris seuls, les off tanks doivent venir mettre et rafraichir les fracasse armure, le cri démoralisant et le coup de tonnerre à la place du tank principal.

Exemples : les capitaines chevalier de la mort, la grosse araignée des packs d'araignées avant Anub'Rekhan, la 2^{ème} araignée des packs de 2 araignées avant Faerlina et Maexxna, les 2^{ème} cracheurs de bile avant Grobbulus, les scorpions après Fankriss, les massacreurs qiraji des packs après les Twins

❖ Zoom sur l'aggro générée sort par sort :

- **Vengeance**  : 355 + 81 à 99 (dégâts du sort) soit 436 à 454 \approx 445 pour 5 de rage
- **Fracasse armure**  : 260 pour 15 (voir 12) de rage
- **Shield Slam**  : 250 + 342 à 358 (dégâts du sort) + 200 (score de blocage) soit 792 à 808 \approx 800 voire plus si ça critique pour 20 de rage
- **Frappe héroïque**  : 175 + 157 (dégâts du sort) soit \approx 325 voire plus si ça critique pour 15 (voir 12) de rage et qui prend la place d'un coup jaune donc avec un CD de la vitesse de l'arme
- **Coup de tonnerre**  : 180 + 103 (dégâts du sort) soit \approx 280 pour 20 de rage
- **Cri démoralisant**  : 43 pour 10 de rage

En rapport aggro/rage, la vengeance est le plus rentable ($445/5 = 90$) mais n'est pas toujours disponible. Elle n'est disponible que si on bloque/pare/esquive/rate une attaque, avec un CD de 5 secondes.

Par contre le shield slam est le plus gros générateur d'aggro et donc très utile à l'engage, ainsi qu'à tout moment où il faut taunt + générer vite par-dessus le taunt.

❖ Zoom sur fracasse armure  versus frappe héroïque  :

Dans les différentes spé que j'ai présenté, on peut mettre de 0 à 3 points dans frappe héroïque améliorée ou fracasse armure amélioré. J'ai une préférence nette pour fracasse armure amélioré pour plusieurs raisons : d'une part ça permet de pouvoir mettre les fracasse armure plus vite sur le mob et donc de permettre un plus gros DPS cac, d'autre part fracasse armure est un sort **instantané** se calant sur le GCD, donc il est plus rapide de placer plusieurs fracasse armure sur un mob ou un boss comparativement à placer plusieurs frappes héroïques. La frappe héroïque est dépendante de la vitesse de l'arme et se cale sur le CD du coup blanc donc n'est à utiliser qu'en cas de surplus de

rage (50+) et surtout pas à l'engage d'un mob ni d'un boss. Elle permet de générer un peu plus qu'un fracasse armure mais pour un temps plus long. Qui plus est cette génération supplémentaire d'aggro est dépendante de votre PA et de votre % critique donc utiliser la frappe héroïque est encore moins justifiable en stuff T3, mais plutôt en stuff très axé aggro tank.

—> En général, les fracasses armure doivent donc **toujours** être priorisés sur la frappe héroïque.

❖ Zoom sur vengeance versus shield slam :

Comme on l'a vu plus haut la vengeance est très utile en terme d'aggro puisqu'elle génère environ 450 d'aggro pour 5 de rage, c'est le meilleur rapport aggro/rage, mais nécessite d'avoir raté, esquivé, paré ou bloqué un coup. Le shield slam génère 800+ pour 20 de rage. Typiquement si les deux sorts sont disponibles, on va distinguer le cas où on est juste au-dessus du second joueur à l'aggro sur la liste (addon KTM) du cas où on est à plus de 3k d'aggro du second. Dans le premier cas, il faut vite prendre de l'avance sur le second donc privilégier shield slam pour s'envoler un peu, quitte à perdre la possibilité d'utiliser vengeance. Dans le second cas, on peut se permettre d'utiliser vengeance en premier puis d'utiliser notre shield slam puisqu'on a de la marge à l'aggro.

❖ Zoom sur les sorts de mitigation :

En tant que war on a à disposition plusieurs sorts de mitigation qui ne sont pas toujours utilisés comme ils devraient l'être.

- **Cri démoralisant**  : comme énoncé plus haut, ce sort réduit la PA du mob/boss qui nous tape et peut faire la différence sur des boss qui tapent fort tel que Twins, Huhuran, Patchwerk, Gluth (avant l'enrage), add de gauche de Thaddius, Maexxna, Horreb, 4 cavaliers, Saphiron et Kel'Thuzad. Il peut être très intéressant pour un offtank de mettre 5 points dans le talent cri démoralisant amélioré (40% supplémentaire de réduction de la PA). Le cri démoralisant est également utile pour générer un peu d'aggro sur un pack de mobs à aoe puisqu'il génère 40 d'aggro de zone.
- **Coup de tonnerre**  : réduit la vitesse d'attaque du mob/boss de 10%. Très intéressant sur les boss qui tapent fort, mais également en situation d'offtank sur un pack de petites araignées qui va soulager les dégâts pris par le tank qui va encaisser le pack avec son aoe taunt.
- **Désarmement**  : désarme le mob/boss pendant 6 secondes. Encore une fois très utile sur les boss ou mobs pour lesquels la mitigation est le plus important, on pense notamment aux 4 cavaliers où faire une rotation de disarm permet de limiter les dégâts physiques subis. A cet effet on utilisera, une fois le pull effectué, le fracasseur (chance de désarmer la cible pendant 10 secondes) sur les 4 cavaliers.
- **Maitrise du blocage**  : vous donne 75% de chance supplémentaire de bloquer la prochaine attaque pendant 5 secondes (les deux prochaines attaques pendant 6 secondes avec 1 point de talent). Sort indispensable sur tous les mobs / boss qui tapent fort, tant que vous avez de la rage et que le CD est disponible, utilisez la maitrise du blocage à fond. Par contre sur un mob / boss qui ne tape pas très fort et

sur lequel l'aggro est le point clé du combat, utilisez maîtrise du blocage avec parcimonie : on préférera garder notre rage pour générer un peu plus avec les autres sorts, et on gardera le CD de maîtrise du blocage pour les moments où on descend sous les 50% de vie.

❖ Zoom sur le score de blocage :

Le score de blocage c'est le pourcentage de chance de bloquer une attaque. Comme expliqué en III.a, c'est une stat qui permet de diminuer une partie des dégâts d'un coup mais plus important encore cela permet d'éliminer la possibilité de recevoir un coup critique / coup écrasant grâce à maîtrise du blocage.

Maitrise du blocage amélioré augmente de 75% les chances de bloquer pendant 6 secondes. Or on l'a vu en III.a dans l'exemple de Jean-Michel Tank : avec 400 de défense et en utilisant la maîtrise du blocage, la table d'attaque du boss devient :

- Coup raté : 3,4%
- Coup esquivé : 20%
- Coup paré : 15%
- Coup bloqué : 20% + 75% = 95% mais pour avoir un total de 100% en cumul : $100 - (3,4+20+15) = 61,6\%$
- Coup critique : 0%
- Coup écrasant : 0%
- Coup normal : 0%

Donc pour enlever coups critiques et écrasants de la table d'attaque, il suffit d'avoir 61,6% de blocage. Ce qui est moins que les 75% apportés toutes les 5 secondes par maîtrise du blocage.

—> **La maîtrise du blocage seule permet d'éviter les coups critiques : le score de blocage issu de la défense et du stuff n'est que peu utile lorsqu'on a maîtrise du blocage activée.** Cependant on peut avoir du score de blocage sur le stuff pour diminuer les chances de recevoir un coup critique, mais ça reste marginal comparativement au simple fait d'activer maîtrise du blocage.

Le seul cas où on veut bloquer le plus possible ce sera face à un pack de petits mobs à AOE taunt et où bloquer le plus d'attaques permettra de renvoyer un maximum de dégâts sur tous les mobs : voir VIII.6.

—> Avec 400 de défense et du score de blocage sur le bouclier, les gants T3 et un bijou permet d'arriver au-delà des 20% aisément. Chercher à aller plus haut est bien moins intéressant que d'augmenter son esquive/parade.

❖ Zoom sur le tourbillon avec Thunderfurry :

En situation d'instance où on multi tank ou bien lorsqu'on est amené à tank un pack à AOE, il est très puissant de monter sa rage en posture berserker et d'utiliser son tourbillon avec la TF. Le tourbillon va toucher 4 mobs et on a pour chaque mob 1 chance sur 3 d'infliger les débuffs TF sur tous les autres mobs. Avec un peu de chance, on peut, en un tourbillon, infliger plusieurs proc TF à chaque mob du pack et ainsi sécuriser une aggro monstrueuse. La probabilité que l'on touche au moins une fois tous les mobs avec un proc TF est de $1 - (2/3)^4 = 0,8025$ soit environ 80% !

❖ Zoom sur Coup Railleur :

Le coup railleur est un sort avec une portée de 5 mètres qui oblige le mob à vous taper pendant 6 secondes, avec un CD de 2 minutes. Souvent oublié, ce sort s'avère très utile lorsque le sort provocation n'est pas disponible, ce qui peut arriver si l'on ne génère pas assez d'aggro et que certains DPS génèrent souvent plus que le tank. Que vous soyez tank débutant ou confirmé, il est important d'avoir ce sort en raccourci clavier pour éviter qu'un DPS ne meurt sur une reprise d'aggro. Attention à bien se mettre en posture de combat pour l'utiliser !

❖ Quelques hors set pour l'aggro :

J'ai évoqué en IV.c. l'intérêt d'avoir un stuff avec de la force/agilité/critique/blocage pour augmenter notre aggro. Entre autres il existe des hors set **très puissants pour l'aggro et pour la mitigation (en vert)** et d'autres **extrêmement puissants pour l'aggro pure (en rouge)** :

-  **La couronne de conquérant** : +8 force et +1% critique par rapport au T3
-  **Le talisman bouillonnant de Hurlorage** : +2% critique et +26 PA.... Meilleur collier aggro tank possible.
-  **Cape du dieu déchu** : 26 agilité, 11 force et 15 endu ce qui donne un % critique et esquive très intéressant, avec de la force en bonus.
-  **Voile d'assujettissement** : 1% critique, 50 PA et 11 endu... Meilleure cape aggro pure.
-  **Ceinturon du mentor** : +20 agilité +20 force +19 endurance et 1% toucher, meilleur ceinture aggro tank possible.
-  **Anneau du tueur de dieu** : 27 agilité et 17 endurance, excellent anneau avec un combo agilité/endurance inégalable pour augmenter critique/esquive et garder un bon stack d'endurance.
-  **Chevalière vol de bronze (agi)** : +24 agilité, 13 endu et 1% toucher soit une très bonne alternative à l'anneau ci-dessus.

-  **Talisman croc-de-drake** : 2% toucher, 1% esquive et 56 PA... Meilleur bijou aggro tank possible.
-  **Baiser de l'araignée** : 1% toucher, 1% critique en passifs et 20% de vitesse d'attaque pendant 20s toutes les 2 min... Le boost de vitesse d'attaque permet d'avoir une aggro très rapide à l'engage.
-  **Blason de tueur** : 64 PA en passif et 260 PA pendant 20s toutes les 2 min... Boost énorme de PA qui permet d'avoir une aggro très puissante à l'engage (utiliser dans un premier temps son petit frère, le choc de terre, qui est farmable à Silithus).

❖ Zoom sur la Glyphe de Déviation :

C'est un bijou à priori très orienté blocage et donc mitigation, puisqu'il donne 3% de chances de bloquer, 23 en valeur de blocage et augmente la valeur de blocage de 235 pendant 20s avec un CD de 2 minutes. Il sera donc très utile sur les packs d'aoe où on se prend peu de dégâts mais de la part de plein de petits mobs donc activer la glyphe permettra de bloquer entièrement pas mal d'attaques et donc de mieux survivre lorsqu'on fait notre aoe taunt.

Mais ce 235 de valeur de blocage est en fait également très puissant pour engager un mob/boss : si ce mob fait très mal on pourra alors amortir significativement ses attaques avec nos blocages pendant 20 secondes, et si on doit prendre l'aggro très vite alors l'aggro de nos shield slam va considérablement augmenter pendant ces 20 secondes (rappel : 1 valeur de blocage = +1 point de dégât sur shield slam). Typiquement au lieu de faire un shield slam à 1000 on fera un shield slam à 1240 donc un gain d'aggro très important (> 20%) !

En particulier, on pourra utiliser la glyphe de déviation sur les packs d'araignées à aoe pour augmenter notre survie. Mais également on l'utilisera au début du combat (et 2 minutes après) sur Noth afin d'assurer notre reprise d'aggro après ses TP avec un gros shield slam des familles. Fort utile également sur Kel'Thuzad au moment du contrôle mental lorsqu'il faut reprendre l'aggro rapidement ainsi qu'en P1 pour prendre l'aggro des abominations et amortir leurs gros dégâts. Certains tanks utilisent énormément la glyphe pour l'aggro sur presque tous les mobs qu'ils tank.

❖ **Zoom sur le Croc-De-Drake**  :

Parmi tous les bijoux, le croc-de-drake est sans conteste le meilleur bijou pour tank. Prisé par les war dd ambidextrie, les rogues ou autres classes hybrides sans intérêt, il est compliqué à obtenir. Cependant, il est toujours plus optimal de donner un croc-de-drake à un très bon tank qu'à un rogue, ce qui est d'autant plus vrai au palier BWL. En effet le croc-de-drake donne 2% de toucher ce qui permet significativement augmenter son TPS en tank (moins de parades/esquives du boss, beaucoup moins de ratés sur les coups jaunes), il donne aussi 56 puissance d'attaque soit encore un gain de TPS puisqu'on tape plus fort, en conséquence on donnera plus de liberté aux rogues/war dd pour envoyer au DPS. Enfin 1% d'esquive qui en fait le parfait bijou aggro tank : il allie gros gain de TPS et très bon gain de mitigation. Donc d'une part un tank va utiliser toutes les stats du bijou contrairement aux rogues/war dd, et d'autre part les rogues ont déjà largement de quoi monter leur toucher sur le T1 et T2, tandis que le T2 war est dépourvu de toucher. Donc dans mon ordre de priorité je mettrai war dd/war tank > rogue > n'importe quel autre classe de guignol qui veut le croc.

❖ **Zoom sur le disque de force réactive**  :

Lorsqu'on bloque une attaque, ce bouclier libère une décharge électrique sur tous les ennemis proches et leur inflige 30 dégâts nature. En comparaison au disque tarauteur qui lui inflige 3 de dégâts lorsqu'on est touché, ce bouclier permet de générer beaucoup plus d'aggro de zone grâce à la maîtrise du blocage. Ajouté à ce bouclier une pointe en thorium qui donne une chance d'infliger encore plus de dégâts au blocage et vous avez là le meilleur bouclier pour multi tanking. Le seul inconvénient est que chaque blocage diminue de 1 la durabilité du bouclier, qui a 120 de durabilité neuf. Une fois cassé (0/120 de durabilité), il faudra aller le réparer. Il est donc nécessaire de se balader avec 3 disques de force réactive pour les donjons, et 2 pour les raids.

❖ Choix d'une arme tank :

Il existe un panel d'armes à une main pour tank assez restreint. Doit-on choisir une arme lente ou rapide ? Une arme lente permet à priori de taper plus fort et donc de générer plus d'aggro et de rage, on serait alors tenté de répondre arme lente. Cependant pour la plupart des boss et mobs, on se fait taper donc on monte facilement la rage. De plus avoir une arme rapide permettra de mettre plus de coups blancs rapidement et de poser les fracasse armure + quelques frappes héroïques plus rapidement qu'avec une arme lente. Donc si vous avez des dps qui envoient beaucoup à l'aggro, je recommanderai d'utiliser une arme rapide, du moins sur la première minute du fight puis de switch sur une arme lente. Le panel d'armes à une main pour tank est assez restreint, je vais donc faire du cas par cas :

- **Thunderfurry, Blessed Blade of the Windseeker**  :



La plage de dégâts (60-145) est plutôt bonne avec une vitesse d'attaque assez rapide, combiné à de l'agilité, endurance et un peu de résistance au feu et à la nature en bonus, qui en font une bonne arme rapide de tanking. Mais c'est le « Chance quand touché » qui fait la puissance de la TF : un sort qui inflige 300 de dégâts de nature au mob sur lequel on tape ainsi que deux débuffs de -25 résistance nature et -20% vitesse d'attaque sur le mob, avec une chance de faire ricocher le sort de dégâts + les 2 débuffs sur les mobs assez proches. D'un point de vue aggro, le débuff + le sort de nature font l'équivalent de deux fracasse armure ce qui donne une avance très confortable sur l'aggro. Le débuff de vitesse d'attaque est utile sur les mobs pour lesquels la mitigation est la priorité (capitaines des chevaliers de la mort, 4 cavaliers, Patchwerk, grosse araignée des packs d'araignées, Maexxna, Twins, Saphiron).

N.B sur la pertinence de la TF : le proc de la TF est très puissant pour générer de l'aggro, mais il est à utiliser avec parcimonie. On ne veut pas des deux débuffs sur certains boss puisqu'on est limité à 16 débuffs et qu'il est plus intéressant d'avoir des malés de démos, brûlures de mages, etc. Ainsi on n'utilisera pas la TF sur Horreb et KT par exemple. De même, on ne veut pas avoir les débuffs qui ricochent sur des mobs à ne pas aggro, donc on n'utilisera pas la TF sur les packs de 2 capitaines + chevaliers de la mort, ni du côté vivant sur Gothik (pour ne pas casser de cage), ni au pull des 4 cavaliers, ni au pull des packs d'araignées (risque d'aggro indésirable sur une ou plusieurs araignées qui doivent être oftank ou kite), ni sur les packs de mobs avec une goule ou ombre cagée, ni sur KT (P1, P2 ou P3).

Il est de bon ton d'avoir une macro switch arme lorsqu'on a la TF afin de rapidement s'adapter aux situations où on peut l'utiliser/ne peut pas l'utiliser. On y reviendra en **IX**.

- **Froid Dévorant**  :



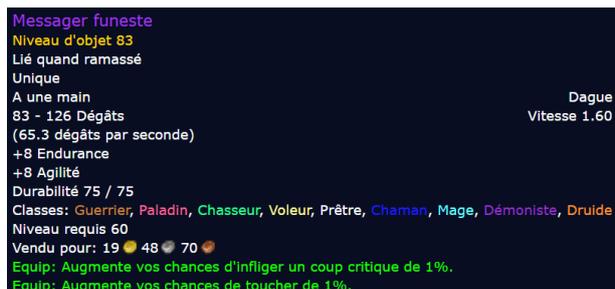
Une excellente plage de dégâts pour une arme très rapide (1.50), avec des stats de mitigation inégalables (14 endu, 140 armure) en font une des deux meilleures armes de tanking. Le plus intéressant sur cette arme étant le bonus +6 compétence d'arme avec les épées qui donne un boost puissant d'aggro (cf. « Zoom sur la compétence d'arme » en **IV.d.**). Sur une plage de dégâts de 100 – 200 le calcul sur nos glancing blows ferait qu'on est à 89 – 186 avec la compétence d'arme à +6 au lieu de 55 – 150 sans compétence soit un gain moyen sur la plage de dégâts de 40 !!! Ce qui se transfère directement en gain de TPS. En clair, le **froid dévorant** est la meilleure épée pour aggro tank en cible unique, qui plus est lorsqu'on ne peut pas utiliser la TF.

- **Remords de la Veuve**  :



La petite sœur du **froid dévorant**. C'est une épée rapide avec des stats de mitigation et 1% de toucher qui en fait une des meilleures épées tank, lorsqu'on n'a pas la chance d'avoir la TF ou le froid dévorant. Tout utilisateur de la TF se doit d'avoir le froid dévorant ou un remords de la veuve dans ses sacs pour switch d'arme suivant la situation.

- **Messenger funeste**  :



Une dague utile pour débiter le tanking à Naxxramas puisqu'elle est rapide et avec du critique, du toucher et de l'agilité/endurance. On la remplacera par le **remords de la veuve** une fois dans nos sacs.

- **Crul'Shorukh, le tranchant du chaos**  :

```
Crul'shorukh, le tranchant du chaos
Niveau d'objet 81
Lié quand ramassé
Unique
A une main                                     Hache
101 - 188 Dégâts                               Vitesse 2.30
(62.8 dégâts par seconde)
+13 Endurance
Durabilité 105 / 105
Classes: Guerrier, Paladin, Chasseur, Voleur, Prêtre, Chaman, Mage, Démoniste, Druides
Niveau requis 60
Vendu pour: 18 21 48
Equip: +36 à la puissance d'attaque.
```

Une hache plutôt lente avec de l'endurance et de la puissance d'attaque. Je recommanderai cette arme uniquement si vous êtes orc (racial +5 compétence haches). La lenteur de l'arme fait qu'elle serait plus utilisable une fois l'aggro bien établie.

- **Défenseur du Seigneur sanglant**  :

```
Défenseur du seigneur sanglant
Niveau d'objet 66
Lié quand ramassé
Unique
Main droite                                     Épée
64 - 119 Dégâts                               Vitesse 1.90
(48.2 dégâts par seconde)
80 Armure
+15 Endurance
Durabilité 105 / 105
Classes: Guerrier, Paladin, Chasseur, Voleur, Prêtre, Chaman, Mage, Démoniste, Druides
Niveau requis 60
Vendu pour: 8 73 23
Equip: Défense augmentée de 4.
```

Cette épée combine presque toutes les stats de mitigation et est assez rapide donc c'est une arme de choix, spécialement pour les tanks sur un plateau MC-BWL-AQ40. C'est la petite sœur du **remords de la veuve**.

- **Quel'Serrar**  :

Quel'Serrar
 Niveau d'objet 71
 Lié quand ramassé
 Unique
 Main droite Epée
 84 - 126 Dégâts Vitesse 2.00
 (52.5 dégâts par seconde)
 +12 Endurance
 Durabilité 105 / 105
 Classes: **Guerrier, Paladin**
 Niveau requis 60
 Vendu pour: 11 🟡 26 🟢 51 🟠
 Chance on hit: Une fois activé, accorde au porteur une défense de 13 et une armure de 300 pendant 10 sec.
 "La Haute Lame"

L'arme piège du tank débutant. En passant sur le fait qu'il est rare de looter le livre à Hache-Tripes permettant d'avoir cette épée, le seul intérêt de cette arme est le +12 endurance et la relative rapidité de l'arme. Le « Chance quand touché » donne un bonus de 13 déf et 300 d'armure pendant 10 secondes, qui d'une part a une faible chance d'arriver (comparativement au proc TF), ne dure que 10 secondes et d'autre part n'est pas vraiment intéressant pour la mitigation, autant avoir un [défenseur du seigneur sanglant](#) avec de l'armure et de la défense en stats fixes.

- **Serathil**  :

Serathil
 Niveau d'objet 61
 Lié quand équipé
 A une main Hache
 53 - 99 Dégâts Vitesse 1.90
 (40.0 dégâts par seconde)
 100 Armure
 +9 Force
 Durabilité 90 / 90
 Classes: **Guerrier, Paladin, Chasseur, Voleur, Prêtre, Chaman, Mage, Démoniste, Druide**
 Niveau requis 56
 Vendu pour: 5 🟡 39 🟢 57 🟠

Arme plutôt rapide, avec de l'armure et de la force pour augmenter notre mitigation, très intéressant lorsqu'on débute le tanking. C'est l'arme pré-raid de choix à utiliser lorsqu'on se dirige vers nos premiers raids.

- **Marteau-tempête ouvragé**  :

Marteau-tempête ouvragé
 Niveau d'objet 63
 Lié quand équipé
 Main droite Masse
 58 - 108 Dégâts Vitesse 2.00
 (41.5 dégâts par seconde)
 Durabilité 90 / 90
 Classes: **Guerrier, Paladin, Chasseur, Voleur, Prêtre, Chaman, Mage, Démoniste, Druide**
 Niveau requis 57
 Vendu pour: 5 🟡 63 🟢 4 🟠
 Chance on hit: Frappe jusqu'à 3 cibles et leur inflige 105 à 146 points de dégâts de Nature.

Le « chance quand touché » de cette arme (craft forge) est très efficace lorsqu'on multi tank (tank plusieurs mobs à la fois). Ça sera l'arme à craft et à utiliser en absence de TF pour le multi tanking.

❖ Quelle race choisir ?

Listons les raciaux utiles en tank pour chaque faction :

Alliance :

-  **Humain** : +5 compétence d'arme pour les masses et les épées. Terriblement avantageux pour la génération d'aggro comme on l'a vu en **IV.d**.
-  **Elfe de la nuit** : +1% esquive et +10 résistance à la nature. Très avantageux pour la mitigation et les boss tels que Huhuran/Viscidus/Dragons d'Emeraude.
-  **Nain** : Forme de pierre (insensible aux poisons et maladies + armure augmentée de 10% pendant 8 secondes, 3 min CD) qui est un super talent s'ajoutant aux CD de survie du tank. +10 résistance givre utile pour Azuregos, Saphiron et Kel'Thuzad.
-  **Gnome** : Maîtres de l'évasion (libère des effets d'immobilisation et de ralentissement, CD 1 min) qui sera un avantage en PvP mais peut avoir son utilité sur Anub'Rekhan, +10 résistance aux arcanes qui a un intérêt pour Shazzrah, Skeram, côté mort de Gothik.

Horde :

-  **Troll** : Berserker : augmente la vitesse d'attaque de 10 à 30% (suivant le % de vie que l'on a lorsqu'on active le sort) pendant 10 secondes (3 min CD). Meilleur racial pour générer de l'aggro rapidement, couplé à un baiser de l'araignée il permet de s'envoler à l'aggro. Régénération : +10% récupération des points de vie en combat qui donne un avantage certain sur tous les boss en particulier Horreb, Maexxna, Saphiron. Tueur de bêtes : +5% de dégâts sur les bêtes qui donne un bon avantage à l'aggro sur les boss type Maexxna, Gluth, Magmadar, Chromaggus.
-  **Tauren** : +5% de points de vie sur l'équipement qui s'avère très fort pour augmenter sa survie sur des boss type Twins, Horreb, Maexxna, 4 cavaliers, Kel'Thuzad (tank add P3). Choc martial : étourdit jusqu'à 5 ennemis dans un rayon de 8 mètres pendant 2 secondes qui peut servir pour temporiser l'aggro sur des packs en instance mais inutile en raid. +10 résistance à la nature utile pour Huhuran/Viscidus/Dragons d'Emeraude.
-  **Orc** : +5 compétence d'arme pour les haches. Terriblement avantageux pour la génération d'aggro comme on l'a vu en **IV.d.**, malheureusement il n'y a pas de hache à une main qui vaille le coup en stuff endgame (Crul'Shorukh au mieux). Fureur sanguinaire qui augmente la puissance d'attaque de 25% pendant 15 secondes et réduit les soins reçus de 50% pendant 25 secondes. Ce racial pourrait être de premier abord

très attractif pour un boost d'aggro, mais la contrepartie en soins reçus réduits de 50% est trop contraignante pour que le racial soit utile en tank.



- **Mort-vivant** : Volonté des réprouvés qui rend insensible aux effets de charme, de peur ou de sommeil (2 min CD) utile éventuellement sur Magmadar, Gluth, quelques packs d'adds à AQ40 ou les chevaliers de la mort. +10 résistance à l'ombre utile pour 4 cavaliers, côté mort de Gothik.

- Dans l'**alliance** on favorisera **l'humain** pour sa compétence d'armes qui permettra d'être plus performant en montée d'aggro qui plus est avec les armes de tanking endgame qui sont des épées. Alternativement on peut jouer **elfe de la nuit** pour avoir un avantage sur l'évitement pure ou bien **nain** pour avoir un CD de survie supplémentaire.
- Dans la **horde** on favorisera de très loin le **troll** pour son racial berserker qui boost l'aggro, tout comme pour son racial DPS contre les bêtes, ainsi que son HPS qui donne une meilleure survie dans bien des situations. Bref le **troll** est sans conteste la meilleure race à choisir pour tank. En cas échéant on pourra s'orienter vers le **tauren** pour avoir plus de points de vie qui permettra d'assurer un Horreb, Twins, Patchwerk ou le tanking d'add KT plus facilement. Si vous êtes amenés à jouer dps ou à PvP, vous pourrez choisir **orc** qui est le plus optimal pour ces spés.

❖ Quels métiers choisir ?

- **Ingénieur**  pour être capable de porter et d'utiliser des objets d'ingénierie très utiles comme le disque de force réactive, les dynamites, les charges sapeur goblin (bien plus encore dans une optique PvP).
- **Herboriste**  pour récolter les plantes pour les potions.
- **Alchimiste**  pour fabriquer les potions.
- **Forgeron**  permet de craft les pierres à aiguiser et de se fabriquer du stuff en phase de leveling.
- **Mineur**  pour les crafts d'ingénierie et de forge.

- **Ingénieur** est le plus intéressant donc obligatoire, puis au choix entre **mineur** et **herboriste** pour le second métier, pour passer plus tard **alchimie** ou **forge** en second métier.

VI. Enchantements

Regardons pièce par pièce les enchantements possibles :

- **Casque**  : +100 hp (libram de constitution), +125 armure (libram de ténacité), +8 force ou +8 agilité (libram de voracité), +20 résistance feu (libram de résilience), +10 résistance nature (libram de focalisation, protection ou rapidité à échanger à Zul Gurub), **+7 déf/+10 endu/+15 valeur de blocage (enchantement idole Zul Gurub)**.

→ Les stats apportées par **l'idole de Zul Gurub** surpassent n'importe quel autre enchantement, c'est donc à prioriser. Mettre +100 hp en absence d'idole.

- **Épaulières**  : +5 toutes résistances, +30 PA, +26 PA et +1% critique, **+16 endu et +100 armure**

→ Être exalte tribu Zandalari permet de mettre l'enchantement +30 PA qui est utile pour l'aggro et reste le plus optimal avant l'enchantement Saphiron. Parmi les deux enchantements Saphiron, celui d'aggro 26 PA et 1% critique peut paraître le plus intéressant, mais en réalité les épaulières que l'on utilise en tank étant presque tout le temps les T3 qui sont plutôt orientées mitigation, on va se tourner vers **l'enchantement mitigation 16 endu et 100 d'armure**.

- **Cape**  : +3 agi, +70 armure, **+1% esquive**

→ Sans hésiter **l'enchantement +1% esquive** est le plus intéressant en tank. On mettra +70 armure sur une cape multi tanking.

- **Torse**  : +100 hp, **+4 caractéristiques**

→ On pourrait prendre le +100 hp surtout lorsqu'on n'est pas encore très stuff mitigation (T1 ou début de T2) mais on a mieux fait de prendre le **+4 caractéristiques** lorsqu'on est en stuff T2/T3 et où l'aggro est plus important que 60 points de vie supplémentaires.

- **Brassards**  : +9 force et **+9 endurance**

→ Les deux enchantements sont envisageables. Si on a les brassards T3, je recommanderais de mettre +9 endurance afin de maximiser la mitigation sur cette pièce mitigation, mais si on choisit d'équiper des brassards aggro tank (brassards de brutalité, garde-poignets de vengeance), je recommanderais le +9 force.

- **Gants**  : +2% menace, **+15 agilité**

→ Le +2% de menace a l'air attirant au premier abord, mais 2% étant très faible (imaginez mettre un shield slam qui génère 1000 d'aggro, vous aurez alors 1020

d'aggro avec cet enchantement). Même sur un cumul de plusieurs sorts avec 2% d'aggro je trouve le gain trop faible comparé à 15 agilité qui donne 0,75% critique, 0,8% esquive, 30 d'armure, 30 PA à distance.

- **Jambières**  : +100 hp (libram de constitution), +125 armure (libram de ténacité), +8 force ou +8 agilité (libram de voracité), +20 résistance feu (libram de résilience), +10 résistance nature (libram de focalisation, protection ou rapidité à échanger à Zul Gurub) **+7 déf/+10 endu/+15 valeur de blocage (enchantement idole Zul Gurub)**.

→ Les stats apportées par l'**idole de Zul Gurub** surpassent n'importe quel autre enchantement, c'est donc à prioriser. Mettre +100 hp en absence d'idole.

- **Bottes**  : +7 endu, +7 agi, **+8% vitesse de déplacement**

→ Tout comme pour le torse, les 7 d'endurance vont être utiles avec un petit stuff tank. Le +7 agilité est attractif pour ce que l'agilité apporte au tank en terme d'aggro et avoidance pure, mais on va tout de même préférer **la vitesse de déplacement**, ce qui va permettre d'être plus rapides sur les reprises d'aggro, sur tous les déplacements de mobs et de boss.

- **Bouclier**  : **+7 endurance**, +2% blocage, **pointe en thorium**

→ Avec un petit stuff, l'endurance sera à privilégier. Le +2% de blocage est assez ridicule car on a du blocage sur plein de pièces T3 et on arrive déjà facilement au-delà des 25% de blocage ce qui correspond grosso modo à la limite puisqu'avec maîtrise du blocage qui augmente de 75% les chances de bloquer, on arrive à 100% de chances de bloquer sous maîtrise du blocage. La pointe en thorium permet d'augmenter son aggro avec une chance quand on bloque d'infliger 30 de dégâts au mob. Je serai partisan de mettre une **pointe en thorium** sur notre disque de force réactive et un **+7 endurance** sur notre bouclier de mitigation.

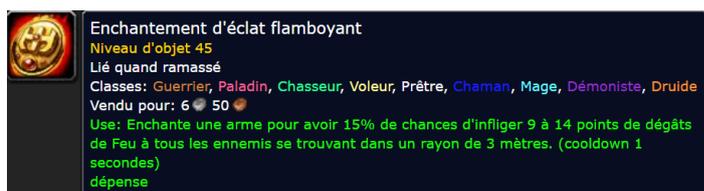
- **Arme**  : **croisé**, **+15 agilité**, vampirique, éclat flamboyant

→ Le **croisé** donne une chance d'augmenter la force de 100 pendant X secondes et de rendre de la vie au porteur, c'est l'enchantement avec le proc le plus aggro-gène qui existe. Le **+15 agilité** est très intéressant également mais sera plus réservé aux tanks désirant augmenter leur mitigation plutôt que leur TPS. Le vampirique vole un peu de vie au mob et le rend au porteur mais est assez négligeable comparé au croisé.

- **Arme à feu**  : +3% toucher, **+7 dégâts**

→ Le 3% de toucher pourrait être utile si vous n'avez pas encore votre compétence d'arme à feu à 300, mais peu utile ensuite. Le **+7 dégâts** permet d'augmenter notre aggro au pull et est donc à privilégier.

❖ Zoom sur l'enchantement Éclat Flamboyant :



Cet enchantement est très utile pour le multi-tanking puisqu'il inflige entre 9 et 14 de dégâts sur tous les mobs environnants et a un CD interne de seulement une seconde ! Ça sera l'enchancement de choix pour une arme multi-tanking telle que le marteau-tempête ouvragé (cf. page 28). Pour obtenir cet enchantement il faut être dans l'alliance et faire une quête démarrante avec Sigrun Taillefer dans les Terres Ingrates. Si vous avez déjà fait la quête et souhaitez avoir l'enchancement sur une autre arme, il suffit de soudoyer un bas level pour qu'il fasse la quête avec vous et vous appliquer l'enchancement sur votre arme à l'aide d'une fenêtre d'échange !

VII. Consommables et buffs

La liste des consommables pour tank peut rapidement s'étendre et devenir très coûteuse surtout si on a sois de s'optimiser. Voici une liste assez complète avec un code couleur établissant un ordre d'importance.

Code couleur :

Rouge = Le béaba des consos tank, regroupant les consommables fondamentaux pour assurer le tanking. Avoir 2 stacks dans ses sacs avant un raid.

Orange = Important d'avoir au moins 1 stack avant un raid, premier stade de l'optimisation.

Jaune = Occasionnel, à utiliser dans des situations précises et sur des boss nécessitant une optimisation de pointe.



Elixir de la mangouste : +25 agilité et +2% critique pendant 1h.



Elixir des géants : +25 force pendant 1h.



Elixir de défense excellente : +450 d'armure pendant 1h.



Elixir sang de troll majeure (ou puissant  **)** : régénère 12 (ou 20) points de vie toutes les 5 secondes pendant 1h.



5 Elixir de robustesse : +120 points de vie pendant 1h.



5 Potion de bouclier de pierre supérieure : +2000 d'armure pendant 2 minutes.



5 Elixir de force brute : +18 force et +18 endurance pendant 1h.



5 Potion de rage puissante : Augmente la rage de 45 à 75 et la force de 60 pendant 20 secondes.



5 Potion d'invulnérabilité limitée : Insensible aux dégâts physiques pendant 6 secondes.



5 Huile d'immolation : inflige 50 points de dégâts de feu a tous les ennemis dans un rayon de 5 mètres toutes les 3 secondes pendant 15 secondes.



5 Potion de libre action : Immunise aux étourdissements et effets sur le mouvement pendant 30 secondes.



5 Flacon des titans : +1200 points de vie pendant 2 heures.



5 Flacon de résistance chromatique : +25 résistance à toutes les écoles de magie pendant 2 heures.



5 Potion de protection contre la nature (supérieure



5) : absorbe 1350 à 2250 (1950 à 3250) points de dégâts de nature pendant 1h.



5 Potion de protection contre le feu supérieure : absorbe 1950 à 3250 points de dégâts de feu pendant 1h.



5 Potion de protection contre l'ombre supérieure : absorbe 1950 à 3250 points de dégâts d'ombre pendant 1h.



5 **Potion de protection contre les arcanes supérieure** : absorbe 1950 à 3250 points de dégâts d'arcane pendant 1h.



5 **Potion de protection contre le givre supérieure** : absorbe 1950 à 3250 points de dégâts de givre pendant 1h.



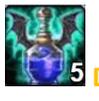
5 **Potion de résistance à la magie** : +50 de résistance à toutes les écoles de magie pendant 3 minutes.



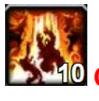
20 **Cristal de protection** : +200 d'armure pendant 1h



20 **Cristal de rétribution** : inflige 12 points de dégâts a toutes les cibles qui vous frappe pendant 10 minutes.



5 **Don d'Arthas** : +10 RO et donne 30% de chance, quand touché, d'infliger une maladie à l'ennemi qui augmente les dégâts qu'il subit de 8 pendant 3 minutes.



10 **Charge de sapeur gobelin** : inflige 450 à 750 points de dégâts de feu à tous les ennemis proches et 375 a 630 de dégâts à vous-même.



20 **Dynamite dense** : inflige 340 à 460 points de dégâts de feu dans un rayon de 5 mètres.



50 **Eau sacrée de Stratholme** : inflige 440 à 560 points de dégâts a tous les morts-vivants dans un rayon de 10 mètres.



20 **Pouvoir de Juju** : +30 force pendant 30 minutes.



20 **Puissance de Juju** : +40 puissance d'attaque pendant 10 minutes.



20 **Rafale de Juju** : +3% vitesse d'attaque pendant 20 secondes.



20 **Fuite de Juju** : +5% esquive pendant 10 secondes.



20 Braise de Juju : +15 résistance feu pendant 10 minutes.



20 Frisson de Juju : +15 résistance givre pendant 10 minutes.



Esprit de Zanza : +50 endurance et +50 esprit pendant 2 heures.



Rapidité de Zanza : +20% vitesse de déplacement pendant 2 heures.



5 Parchemin d'Agilité IV (ou III) : augmente l'agilité de 17 (ou 13) pendant 30 minutes.



5 Parchemin de Force IV (ou III) : augmente la force de 17 (ou 13) pendant 30 minutes.



Poudre de scorpok terrestre : augmente l'agilité de 25 pendant 1h.



10 Eau-de-feu des Tombe-hiver : augmente la puissance d'attaque de 35 pendant 20 minutes.



20 Calmar grillé : augmente l'agilité de 10 pendant 10 minutes.



20 Pyro-côtelettes de chimaerok à la Dirge : augmente l'endurance de 25 pendant 15 minutes. Attention : Annule l'Esprit de Zanza. Côtelette



20 Steak de loup tendre : augmente l'endurance et l'esprit de 12 pendant 15 minutes.



20 Chili de souffle de dragon : aléatoirement enflamme les ennemis que vous frappez pendant 10 minutes.



10 Rhum de Rumsey label noir : augmente l'endurance de 15 pendant 15 minutes (cumulable avec les trois autres rhums).



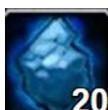
10 Rum de Rumsey brun : augmente l'endurance de 10 pendant 15 minutes (cumulable avec les trois autres rhums).



10 Rum de Rumsey : augmente l'endurance de 10 pendant 15 minutes (cumulable avec les trois autres rhums).



10 Rum doux de Rumsey : augmente l'endurance de 5 pendant 15 minutes (cumulable avec les trois autres rhums).



20 Pierre à aiguiser élémentaire : +2% critique sur une arme pendant 30 minutes.



20 Pierre à aiguiser dense : +8 points de dégâts sur une arme pendant 30 minutes.



20 Pierre à aiguiser consacrée : +100 puissance d'attaque contre les morts-vivants sur une arme pendant 1h.



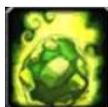
20 Désir noir : +2% toucher pendant 1h (event St Valentin).



20 Délice au lait : +13 déf pendant 1h (event St Valentin).



20 Petit pain grillé : +2% toucher pendant 1h (event solstice d'été).



Pierre de soin majeure : rend instantanément 1440 ou 1360 ou 1200 points de vie (suivant le rang de la pierre).



~~**Potion de soins majeure** : rend 1050 à 1750 points de vie. A ne **jamais** utiliser en tank, il y a toujours d'autres potions plus utiles que rendre 10% de vie. Pour la vie on a Dernier Rempart, la Gemme donneuse de vie et les pierres de soin des démonistes.~~

❖ Bufs :



Cri de ralliement du tueur de dragon (récompense tête Onyxia/Néfarian) : +10% critique sur les sorts, +5% critique sur les attaques en mêlée et à distance et +140 puissance d'attaque pendant 2 heures.



Esprit de Zandalar (récompense cœur d'Hakkar) : +10% vitesse de déplacement et +15% à toutes les stats pendant 2 heures.



Bénédictio du chef de guerre (récompense quête Rend) : +3% toucher, 10 mana / 5 secondes et +15% vitesse d'attaque.



Détermination de Mol'dar : +15% d'endurance pendant 2 heures.



Férocité de Fengus : +200 puissance d'attaque pendant 2 heures.



Jugeotte de Slip'kik : +3% critique sur les sorts pendant 2 heures.



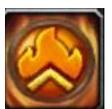
Sérénade de fleur-de-chant : +5% critique sur les attaques en mêlée, à distance et des sorts et +15 à toutes les caractéristiques pendant 1 heure.



Coq de combat gnome : Lorsqu'il tape un mob/boss, il va donner 5% de vitesse d'attaque supplémentaire au groupe pendant 4 minutes. Le coq est utilisable une fois toutes les 30 minutes. Très fort pour booster son aggro !



Sombre prédiction de dégâts de Sayge : +10% dégats pendant 2 heures. Pensez à bien prendre le +10% dégâts en tank car il sera beaucoup plus rentable pour monter et tenir l'aggro comparativement à un +10% endurance, qui plus est lorsque les autres dps ont le buff dégâts.



Fureur de la fête du feu : +3% critique sur les attaques en mêlée et avec les sorts pendant 1h.



Robustesse de la fête du feu : +30 endurance pendant 1h.



Transi(e) d'amour : +200 points de vie pendant 1h.



Magie de l'homme d'osier : +25% de récupération sur les points de vie et de mana et +25% endurance pendant 2h.



Cadeau d'amitié de capitale : +30 endurance (Thunderbluff/Ironforge) ou +30 agilité (Orgrimmar/Darnassus) pendant 1h.

Code couleur :

Rouge = buffs à prendre systématiquement avant un raid.

Orange = buffs occasionnels qui boostent les caractéristiques donc l'aggro, à prendre dès qu'une personne claque un de ces buffs.

Bleu = buff à prendre uniquement pendant les events.

❖ **Alliance** : **Bénédictio**n des Rois ou **Bénédictio**n de puissance ?

S'il y a un choix à faire de par le nombre restreint de paladins en raid, un **bénédictio**n des rois vous donnera ~ 60 PA, 20 agilité, 50 endurance alors que la **bénédictio**n de puissance 185 PA. Quel que soit le mob à tank, on préférera une multitude d'up des caractéristiques qu'apporte la **bénédictio**n des rois.

❖ **Horde** : **Totem Agilité** ou **Totem Windfury** ?

Le **totem d'agilité** apporte 77 d'agilité soit 4,3% esquive, 3,85% critique et 144 d'armure alors que le **totem windfury** donne 20% de chance d'avoir un coup supplémentaire et un boost de 122 PA. Ainsi, suivant la situation on privilégiera le **totem d'agilité lorsque la mitigation est le plus important**, et le **totem windfury lorsque la génération d'aggro est plus importante**.

- Exemples de situation **totem agilité** : packs de trash aile abomination, Horreb, Maexxna, Saphiron, Kel'Thuzad, Huhuran, Twins.
- Exemples de situation **totem windfury** : packs de trash aile militaire, Patchwerk, Grobbulus, Gluth, Thaddius, Gothik, Noth, Anub'Rekhan, Faerlina, tous les boss et packs d'AQ40 sauf Huhuran et les Twins.

En parallèle il sera important de toujours avoir le totem de force qui donne +77 force soit presque 4 points de valeur de blocage et 150 PA donc un totem nécessaire pour augmenter son aggro.

VIII. Stratégies de tanking

Au cours de la section **V.** j'ai donné des lignes directrices qui permettent d'engager à peu près n'importe quel boss de manière standard. Cependant chaque boss a ses spécificités qu'il est important de comprendre afin d'ajuster notre stuff et notre gameplay. Je vais commencer par donner quelques généralités puis je décrirai boss par boss des points importants pour le tanking.

1. **Un mob/boss se tank dos au raid** : quelque soit le mob ou le boss, il est impératif de le positionner très rapidement dos au raid pour éviter les cleaves sur les cac, pour éviter les stuns/poisons potentiels sur ceux face au mob, pour augmenter le dps cac (annulation des parades dans la table d'attaque lorsqu'on est dos au mob). Bref tout un tas de raisons pour ne jamais tank un mob autrement que dos au raid.
2. **Déplacement d'un mob/boss** : exception pour Grobbulus, tout déplacement avec un mob ou un boss se fait **en strafant**. Un straf consiste à courir avec les touches du clavier dans la direction où doit aller le mob, tout en sautant + utilisant sa souris pour faire demi-tour pendant le saut, de manière répétée : sauter, faire face au boss, lui infliger un coup/bloquer son coup, revenir au sol et refaire demi-tour dans la direction où doit aller le mob. A recommencer jusqu'à ce qu'on soit à l'endroit désiré. L'intérêt de ce mouvement de sauter/se retourner avec la souris/taper ou bloquer/se retourner/réattérir est double : 1. il permet de continuer à générer de l'aggro sur le boss malgré le déplacement, 2. il permet d'éviter de se prendre des claques par le boss (de dos on ne peut ni parer ni bloquer le boss donc c'est la porte ouverte aux coups critiques et aux coups écrasants).

Un bon tank doit savoir strafé efficacement, ne pas le faire peut mener à un wipe du raid. On peut s'entraîner à strafé en prenant un mob 54 élite à l'entrée de la Main de Tyr (Sud Est des Maletterres de l'Est) et s'exercer sur une grande ligne droite. Penser à observer le tempo de frappe du mob pour prévoir son saut de straf un peu avant le coup du mob !

3. **Offtank sur un mob qui tape fort** : souvent il n'y a besoin que d'un ou deux tanks pour des packs de mobs, mais on a 3, 4 ou 5 tanks dans le raid. Il n'est pas question de laisser les 2 ou 3 autres tanks sur la touche pendant ces packs. Sur un mob qui tape fort, les offtanks doivent venir mettre un coup de tonnerre, un cri démoralisant et désarmer le mob (si c'est possible) comme rappelé en **V.** puis se positionner près du boss afin de pouvoir reprendre l'aggro en cas de mort du tank ou de reprise par un caster/cac. Ne vous méprenez pas sur le rôle d'offtank dans ces conditions : à Naxx on peut diminuer les dégâts importants subis par le MT1, sauver un cac/caster en tauntant rapidement s'il y a reprise d'aggro, à condition d'être **réactif** et de ne pas prendre ce rôle à la légère !

Exemple : capitaines de chevalier de la mort, abominations P1 Kel'Thuzad, Gluth, Saphiron, limons (aile peste), Horreb (MT2).

4. **Offtank sur un mob qui doit mourir rapidement** : vous pouvez soit vous mettre en stuff fury si vous êtes en spé fury/prot, soit venir vite placer les fracasse armure avec le MT1 sur le mob en utilisant un annihilateur (avec un enchantement +15 agilité)



qui permettra d'augmenter le DPS cac. Après avoir placé les fracasse armure on utilisera en boucle brise-genou pour augmenter les chances de proc de l'arme.

5. **Offtank sur un boss** : suivant le boss, si vous êtes MT3, MT4 ou plus, vous pouvez passer en stuff fury et dps si vous êtes en spé fury/prot. Sinon il faut venir mettre les fracasse armure puis spam brise-genou sur le boss avec annihilateur ou crépuscule (avec un enchantement contrepoids en fer)



qui permettra d'augmenter le DPS caster.

- Quand privilégier l'annihilateur : sur les vomisseurs de bile (aile Abomination), sur Patchwerk après avoir mis les pieds dans la bile (MT4, MT5), sur les packs avant Grobbulus, sur Grobbulus quand on prend les blobs (MT2, MT3), sur Gluth (MT3, MT4), goules de l'aile peste, gargouilles, Noth (MT3, MT4), Heigan (MT2, MT3), Horreb (MT3), Anub'Rekhan (MT2, MT3), Faerlina (MT3), Maexxna (MT4, MT5), Razuvios (MT qui a son add contrôle mental), Saphiron (MT2).
- Quand privilégier la crépuscule : Grobbulus (MT5), Gluth (MT5), Thaddius (MT4, MT5), Heigan (MT4), Horreb (MT4), Faerlina (MT4).

De manière générale, l'annihilateur apporte moins d'augmentation de DPS que la crépuscule mais l'annihilateur profite aux cac qui ont souvent un plus gros potentiel de DPS que les casters. Suivant la composition du raid et suivant l'aggro du MT1, on pourra moduler l'ordre de priorité annihilateur/crépuscule car un CAC n'a besoin que d'être à 15% au-dessus du tank à l'aggro pour reprendre comparé aux 30% des casters : pour un tank avec une faible génération d'aggro on privilégiera la crépuscule.

- ✓ Astuce d'utilisation pour l'annihilateur/la crépuscule : équiper la rage de Mugamba (collier exalté Zandalari) et les gants Maréchal/Général afin d'avoir un coup en rage pour brise-genou, qui est votre sort à utiliser en boucle dans ce cas, de seulement 5 au lieu de 10.

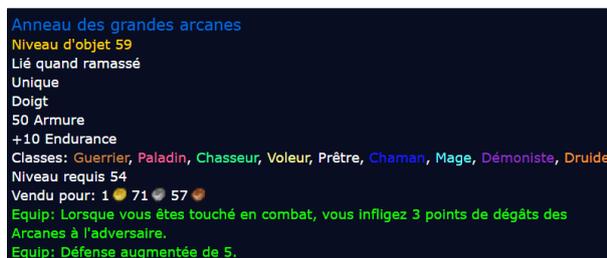
6. **Multi tanking** : c'est un exercice difficile au premier abord de tanker plusieurs mobs, surtout lorsqu'ils sont tous DPS en même temps. La première chose à faire est de mettre des symboles sur chaque mob et d'annoncer un ordre de priorité aux DPS. Ainsi on facilitera notre tâche en se focalisant au pull sur le premier mob à DPS (généralement la tête de mort) où on utilisera un shield slam + fracasse armure avant de passer au deuxième mob pour un fracasse, le 3ème mob pour une vengeance, le premier pour un autre fracasse armure, le 2ème pour un second fracasse armure, le 3ème pour une vengeance, le mob tête de mort doit alors mourir puis on réitère le schéma où le second mob devient la priorité à DPS.

✓ **Stuff** : il existe quelques objets de multi tanking qui permettent de nous faciliter un peu la vie : les objets avec du renvoi de dégâts. Lorsqu'on est frappé par un mob, chacun de ces objets renvoie des dégâts sur le mob et parfois même à ceux aux alentours.



▪ **Anneau des grandes arcanes** :

A utiliser dans toutes les situations de multi tanking



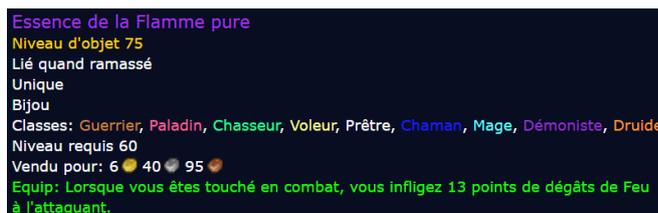
▪ **Cape des flammes** :

A utiliser dans toutes les situations de multi tanking



▪ **Essence de la Flamme Pure** :

A utiliser dans toutes les situations de multi tanking





- **Fétiche d'épines chitineuses** :

A utiliser en début de gauntlet pour maximiser l'aggro.

Fétiche d'épines chitineuses
Niveau d'objet 73
Lié quand ramassé
Unique
Bijou
Classes: Guerrier, Paladin, Chasseur, Voleur, Prêtre, Chaman, Mage, Démoniste, Druide
Niveau requis 60
Vendu pour: 6 78 12
Use: Des épines poussent sur votre corps. Elles infligent 25 points de dégâts de Nature aux attaquants qui vous touchent. Dure 30 sec. (cooldown 3 minutes)
"Aïe !"



- **Réactivateur de gigaflux électromagnétique** :

A utiliser juste avant un gauntlet pour le champ d'électricité autour de nous

Réactivateur de gigaflux électromagnétique
Niveau d'objet 37
Lié quand ramassé
Tête Tissu
44 Armure
+12 Esprit
+15 Intelligence
Durabilité 50 / 50
Classes: Prêtre, Mage, Démoniste
Niveau requis 32
Vendu pour: 31 72
Use: Canalise un éclair et foudroie tous les ennemis qui se trouvent en face du lanceur. Inflige 147 à 168 points de dégâts de Nature. Le lanceur est ensuite entouré d'une barrière d'électricité pendant 10 min. (cooldown 30 minutes)



- **Flacon de botte de Tonnebière** :

A utiliser plutôt en instance pour un effet court mais intense

Flacon de botte de Tonnebière
Niveau d'objet 44
Lié quand ramassé
Bijou
Classes: Guerrier, Paladin, Chasseur, Voleur, Prêtre, Chaman, Mage, Démoniste, Druide
Vendu pour: 1
Use: Inflige 50 points de dégâts de Feu, toutes les 1 secondes, à tous les ennemis qui se trouvent face à vous pendant 5 sec. Vous laisse saoul ! (cooldown 30 minutes)



- **Briquet de Smokey** :

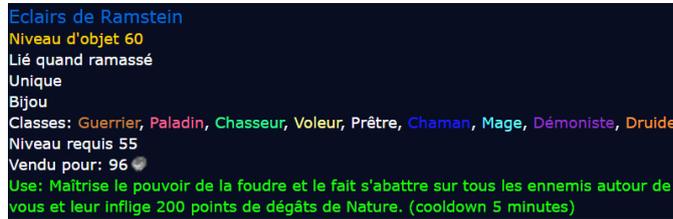
A utiliser plutôt en instance pour un effet court mais intense

Briquet de Smokey
Niveau d'objet 61
Lié quand ramassé
Bijou
Classes: Guerrier, Paladin, Chasseur, Voleur, Prêtre, Chaman, Mage, Démoniste, Druide
Vendu pour: 70
Use: Inflige 125 points de dégâts de Feu à toutes les cibles qui se trouvent dans une zone en forme de cône en face du lanceur de sorts. (cooldown 5 minutes)



▪ **Eclairs de Ramstein** :

A utiliser plutôt en instance pour un effet court mais intense



- En instance : on peut se faciliter la vie en multi tanking avec les dynamites denses qui permettent de rapidement prendre l'aggro d'un pack. Un stack de 20 dynamites permet de faire 3 ou 4 instances confortablement.
- En raid : lors du pull d'un pack de petites araignées à Naxxramas ou du pull d'un pack de diabolins à MC ou encore dans le gauntlet d'AQ40, on doit tout d'abord être équipé en stuff renvoi de dégâts. On utilisera avant le pull un cristal de rétribution qui rajoutera 12 de renvoi de dégâts. Ensuite il faut rage sanguinaire au pull pour pouvoir utiliser à l'engage notre maîtrise du blocage avec le disque de force réactive et infliger d'entrée 30 (dégâts bouclier) + 3 (bague) + 5 (cape) + 13 (essence de la flamme) + 10 (buff réactivateur gigaflex) + 12 (cristal) = 73 de dégâts à tous les mobs. Une fois les mobs au cac on utilise une **charge de sapeur goblin** (600 de dégâts en moyenne sur chaque mob) ou une **huile d'immolation** et on lance notre AOE taunt en utilisant maîtrise du blocage dès qu'elle est disponible.

En plus des objets renvoi de dégâts, un reste de stuff avec du blocage permettra d'amortir le maximum de dégâts et de générer le maximum de menace avec le disque de force réactive.

✚ Naxxramas – Aile Abomination

- a. **Pack d'abominations** : chaque mob effectue un clap (aoe au cac qui inflige 3000+ de dégâts et étourdit pendant plusieurs secondes). L'idée est d'éloigner chaque mob à plus de 5 mètres des autres. On les place avant le pas de la porte pour le premier pack avec un tout à gauche, le second juste à gauche du pas de la porte, le troisième juste à droite du pas de la porte et le dernier tout à droite. On engage ce pack avec une potion de libre-action et avec un cycle d'aggro décrit en **V.1.** pour le premier mob et **V.2.** pour les trois autres.

Stuff recommandé : Aggro tank en visant 400-420 de déf, prioriser agi/toucher/force en gardant 7500-8000 points de vie et 9000 d'armure.

Les packs suivants se font de la même manière mais dans la salle suivante avec les alcôves de gauche et de droite. Prendre garde aux blobs jetés sur la grille au sol par Grobbulus car on peut avoir des petits blobs qui s'ajoutent au pull d'un pack d'abominations.

Les cracheurs de bile doivent être tanké à 5 mètres du raid minimum.

- b. **Packs de monstruosité + savants fous et gnomes** : Un offtank s'occupe de taunt la monstruosité quand elle arrive sur les casters. Chaque tank prend un savant fou et essaye d'avoir l'aggro sur quelques gnomes (coupe-cast leur sort + provocation). Utiliser une eau sacrée de Stratholme à l'engage permet d'avoir l'aggro sur quelques gnomes dès le départ.

Il est possible d'assigner un taunt pour AOE taunt une fois la monstruosité morte mais il faut veiller à prévenir les heals et les casters avant le pull.

Stuff recommandé : Mixte entre renvoi dégâts avec le disque de force réactive et aggro tank en visant 400 de déf. Utiliser des eaux de Stratholme !



- ❖ **Patchwerk** : 3 tanks avec 500 de points de vie d'écart minimum. Le MT1 avec le moins de points de vie, le MT2 avec le plus de points de vie, le MT3 avec un peu moins de vie que le MT2 mais plus que le MT1. Au pull les trois tanks sont pack les uns sur les autres, en auto attaque sur le boss. Le MT1 pull, les 3 tanks utilisent rage sanguinaire, MT2 et MT3 utilisent maîtrise du blocage et les trois tank utilisent une potion de bouclier de pierre supérieure + insigne de héros zandalarien. Le boss arrive sur eux et le MT1 doit monter vite son aggro, suivi par le MT2 à 2k d'aggro en moins, puis par le MT3 à 2k d'aggro en moins. Le MT1 doit monter son aggro comme en **V.1.** en évitant de trop utiliser maîtrise du blocage, les MT2 et 3 doivent monter leur aggro comme en **V.3.** Réutilisation de la potion de bouclier de pierre supérieure et du bijou ZG toutes les 2 minutes. Mur protecteur à 5% de la vie du boss, lorsqu'il enrage.

Stuff recommandé : Maximiser les hp et l'armure. Le MT1 doit utiliser pas mal de consos pour boost son aggro. Les MT2 et MT3 pourront utiliser l'insigne de héros zandalarien. Les trois tanks doivent être sous potion de bouclier de pierre supérieure constamment.

- c. **Packs d'abominations** : MT1 au pas de la porte avec son hunt, MT2 dans la salle de Grobbulus sur la droite avec son heal, son dispel, son hunt. Au pull la première abomination à DPS doit être placée au pas de la porte, le MT2 sera caché dans la salle avec son mob et ramènera le mob une fois le premier mort.

Stuff recommandé : Aggro tank en visant 400-420 de déf, prioriser agi/toucher/force en gardant 7500-8000 points de vie et 9000 d'armure. Bijou avec CD de burst aggro pour le MT1.



- ❖ **Grobbulus** : MT1 positionne sur la grille juste devant la descente du boss, pull à la flèche et montée d'aggro **V.1**. Le boss doit ensuite avancer petit à petit donc le MT1 fera des micros backped toutes les 3 secondes afin d'éloigner le boss des flaques de poison. Si le MT1 est touché par le poison, à la fin du temps de poison il fera un backped continu de 5 mètres.

Le but est de faire le tour de la salle en suivant la grille, les passages aux coins de grille doivent être plus rapides.

MT2 : sur le flanc gauche du boss à taper, prêt à prendre le blob qui va apparaître régulièrement aux pieds du boss et l'éloigner sur la gauche du boss et à 5 mètres des casters.

Stuff recommandé : Aggro tank en visant 400-420 de déf, prioriser agi/toucher/force. Bijou avec CD de burst aggro pour le MT1 au pull + potion de rage puissante.



- ❖ **Gluth** : MT1 et MT2 avec potion de résistance à la nature avant de rentrer dans le tunnel. Rage sanguinaire à 2-3 mètres avant la fin du tuyau + potion de rage puissante. Les 2 tanks doivent monter l'aggro en gardant le MT1 au-dessus du MT2 de 2k minimum, tout en plaçant le boss face à la porte. En sautant du tuyau le MT1 devra s'arrêter à mi-chemin de la porte pour recevoir du heal et continuer sa course. De là le MT2 va attendre 5 secondes avant le fear, switch en posture berserk pour utiliser sa rage berserk et repasser en posture déf, le boss fear le MT1 et le MT2 monte alors son aggro et repasse à 2k au-dessus du MT1. Le MT1 déstacke son débuff et recommence à taper le boss et suit le MT2 à l'aggro en restant à 2k en dessous de lui. A 5 secondes du fear le MT1 utilise sa rage berserk pour qu'au moment du fear le boss repasse sur le MT1, qui devra dépasser le MT2 de 2k à l'aggro, etc. Lorsque le boss enrage et au moment du décimer : spam maîtrise du blocage.

Astuces : Ne pas utiliser de TF sur ce combat (peut fausser le KTM), utiliser une potion d'invulnérabilité limité pour le MT qui se fait taper si l'autre MT qui doit reprendre l'aggro après le fear n'arrive pas à remonter assez. Ne pas hésiter à mettre un chaman dans le groupe tank pour utiliser le totem antifear au cas où un des 2 tanks meurt et que le boss n'a plus que 20-30% de vie : un burst DPS est envisageable avec le totem antifear et un mur protecteur.

Stuff recommandé : Aggro tank avec pas mal d'agilité et de toucher, en visant 420 de déf.



- ❖ **Thaddius** : Les tanks de chaque add doivent se placer suffisamment loin du bord de chaque plateforme pour ne pas être éjecté par le clap de l'add. Un offtank est assigné pour reprendre le mob si un des deux tanks principaux ne se fait pas propulser sur l'autre plateforme. Parmi ces offtanks on aura le MT1 qui devra assurer la P2 du boss. L'add de gauche inflige beaucoup de dégâts et frappe rapidement, on le tankera comme indiqué en **V.3**.

Le MT1 doit penser à taper en coup blanc sur l'add afin d'avoir 100 de rage lorsque les deux adds meurent. Une fois au pied du boss pour la P2, le MT1 doit monter très vite l'aggro (**V.1**) puisque l'aggro des DPS sur le boss va monter rapidement avec les débuffs multiplicateurs de dégâts. Les autres tanks montent leur rage en coups blancs et devront assurer une reprise au taunt dès qu'un DPS reprend l'aggro, puis le MT1 pourra retaunt par-dessus et continuer d'avancer à l'aggro.

Stuff recommandé : Aggro tank en maximisant l'agilité et la force puisque les dégâts seront démultipliés, viser les 400 de déf voir moins étant donné que vous devriez avoir plusieurs heals sur le MT1. Utiliser une popo de rage puissante dès que votre rage descend en dessous de 20, ainsi que des eaux de Stratholme et des rafales de juju.

✚ Naxxramas – Aile Cavaliers

- d. **Squelettes, Ombres, Humanoïdes** : Ces petits trashes doivent être tankés à 10 mètres des chevaliers de la mort ou des capitaines des chevaliers de la mort. Si ces mobs sont engagés avec un chevalier de la mort, utilisez votre rage berserker lorsque le chevalier de la mort arrive à 10 mètres de vous, prenez votre mob et allez vous isoler, hors de portée du fear du chevalier.

Stuff recommandé : Aggro tank en visant 400-420 de déf, prioriser agi/toucher/force.

- e. **Chevalier de la mort** : Informer les DPS de l'endroit où vous allez placer le mob pour qu'ils puissent se positionner en avance et DPS le plus vite possible. Être en posture berserker au pull, utiliser sa rage berserker quand le mob est à 10 mètres de vous puis entamer une prise d'aggro rapide **V.1**. Demander un totem antifear au chaman de votre groupe (si vous en avez un) 15 secondes après avoir entamé l'aggro. Sinon, prévoir un offtank à plus de 10 mètres qui reprendra au moment du fear. Si vous tankez un chevalier qui va être DPS en dernier, aillez soit un chaman soit un offtank war prêts à antifear et à reprendre. Il est également possible de straffer avec le mob et de ne pas prendre le fear.

Stuff recommandé : Aggro tank en visant 410-420 de déf, prioriser agi/toucher et un bijou de burst aggro pour le pull.

- f. **Capitaines des chevaliers de la mort** : Rage sanguinaire et maîtrise du blocage au pull, tourner le mob dos au raid à au moins 5 mètres en vérifiant que vous êtes à portée de vos healers. Si le capitaine est avec un chevalier de la mort, utiliser rage berserker lorsque le chevalier est à 10 mètres de vous puis rage sanguinaire et maîtrise du blocage. Placez le capitaine loin des chevaliers pour ne pas subir de fear. Prévoir un offtank qui récupère sur vous en cas de mort. On engagera le capitaine avec une aggro type **V.3**.

Stuff recommandé : mitigation en visant 440 de déf, prioriser l'évitement pur et un bijou de survie à claquer quand vous passez sous les 20% de vie. Les juju esquive sont très intéressantes pour ce mob.

- g. **Cavaliers de la mort** : Placez ces mobs loin des casters et dos aux cac car ils cleavent. Prévoir un offtank qui récupère et replace instantanément le mob en cas de coil (voile mortel) sur le tank. Utiliser un cycle d'aggro **V.1**.

Stuff recommandé : Aggro tank en visant 410-420 de déf, prioriser agi/toucher et un bijou de burst aggro pour le pull.

- i. **Cheval spectral** : Placez ces mobs à 10 mètres l'un de l'autre dès le pull et dos au raid, utiliser un cycle d'aggro **V.1**. Rester réactif du taunt si on perd l'aggro.

Stuff recommandé : Aggro tank en visant 400-420 de déf, prioriser agi/toucher.



- ❖ **Razuvious** : Les quatre tanks doivent prendre leur add au pull et les placer face au heal, tous groupés. On engage ces mobs avec un heurt de bouclier, une frappe héroïque puis on place cri démoralisant et coup de tonnerre, jamais de fracasse armure. Lorsque notre add est control mental par un prêtre, on va sur le boss pour placer ou rafraichir les 5 fracasse armure. On reste attentif et dès que notre add commence à repartir, on le suit et taunt lorsqu'il n'est plus control mental. On se replace avec les autres tanks et on recommence. Si vous êtes sur le boss et qu'il part sur un joueur du raid, soyez réactif avec mur protecteur et taunt du boss, replacez-le et demandez aux heals de passer sur vous, claquez un CD de survie et une potion de bouclier de pierre supérieure juste avant la fin de votre mur protecteur.

Stuff recommandé : mitigation en visant 440 de déf, prioriser l'évitement pur et l'insigne de héros zandalarien à claquer après le mur protecteur si on reprend le boss ou si on est trop bas en vie.

- j. **Epées, haches, bâtons impies** : Les bâtons doivent être tanké loin du raid et préparez-vous à prendre pas mal de dégâts sur les haches. Utilisez un cycle d'aggro **V.1**.

Stuff recommandé : Aggro tank en visant 400-420 de déf, prioriser agi/toucher/force.



- ❖ **Gothik côté vivant** : Il est question d'être réactif et rapide dans ses déplacements pour ne jamais avoir de mob qui aille sur un prêtre (le plus important) ou sur un caster (un peu moins important). Un tank à gauche et un tank à droite, être très rapide pour prendre les petits : 1 fracasse armure ou un taunt suffit puisqu'ils meurent rapidement. Les chevaliers doivent être rapidement pris, mais toujours savoir en avance qui doit être cagé ou pas et communiquer avec les prêtres. Lorsqu'on prend le cavalier, engager comme en **V.1.** et avec un stun à 60% de sa vie.

Stuff recommandé : Aggro tank en visant 420 de déf, prioriser agi/toucher et un bijou de burst aggro pour les cavaliers. TF interdite à cause des cages.



- ❖ **Gothik côté mort** : Un tank sur le tas d'os de gauche, un derrière le tas d'os au centre et un sur le tas d'os à droite. Être très rapide dans ses déplacements pour fracasse armure et taunt les bleus, mais attention ne pas se faire attirer vers l'avant par les pop d'adds. Toujours regarder derrière s'il n'y a pas de petit bleu sur les heals ou les casters. Cycle d'aggro **V.1.** pour les chevaliers et prévoir une rotation de stun entre war tank et rogues pour les chevaux qui doivent être tank sur les côtés et dos au raid. Les chevaux sont les plus dangereux car ils infligent beaucoup de dégâts de zone. Après le pop du second cheval, il y aura plusieurs bleu et chevaliers de votre côté, prévenez les heals et utiliser votre AOE taunt pour rassembler les petits bleus afin de soulager les heals et les cac.

Stuff recommandé : Aggro tank multi cible en visant 410-420 de déf, prioriser agi/toucher. Un disque de force réactive et/ou une TF permettent d'être plus efficace de ce côté. Utiliser une potion résistance arcanes avant le début du combat, puis utiliser une potion de résistance ombre une fois le deuxième cheval de votre côté.

- ❖ **Les Quatre Cavaliers (Thane, Blaumeux, Mograine et Zelik)**



Utiliser 8 tanks, dont au moins 4 avec des points en branche protection qui iront sur Thane et Mograine. Au pull, les 2 tanks qui prennent Blaumeux et Zelik doivent s'être placés sur la diagonale gauche et droite à l'entrée de la salle, afin d'être juste à cote des escaliers d'où vont descendre les boss. Pour se faire ils devront longer à gauche et à droite respectivement de l'entrée de la salle et une fois dans le coin gauche ou droite : avancer tout droit en

regardant le rebord tête de mort de l'escalier. Une fois ces 2 tanks placés, les 2 tanks qui vont prendre Thane et Mograine ainsi que les 2 tanks qui vont prendre Zeliak et Blaumeux utilisent leur rage sanguinaire de manière synchrone. Une fois la rage sanguinaire estompée, les 2 tanks de Thane et Mograine partent chercher leur boss en ligne droite et lorsque les boss ont fini de descendre les escaliers, les 2 tanks de Blaumeux et Zeliak se décalent pour prendre le boss. Au contact des 4 boss on fera un taunt, fracasse armure puis on straffe jusqu'au coin de la salle dans lequel on doit être : Thane en bas à gauche, Mograine en bas à droite, Blaumeux en haut à gauche, Zeliak en haut à droite. Au pull, les 4 autres tanks attendent que les boss soient pris par les tanks et vont se placer en bas des escaliers : la safe zone où on ne prend pas de marques d'aucun boss. Chaque boss doit être placé dans son coin de salle avec en particulier Thane et Blaumeux avec la tête face à la safe zone.

Les tanks en safe zone doivent avoir en cible le tank qu'ils vont remplacer à 3 marques : à l'apparition du debuff des 3 marques, chaque tank en safe zone coure en ligne droite vers son boss, utilise interception puis taunt pour reprendre le boss. Si le taunt résiste, ne surtout pas utiliser coup railleur ni l'aoe taunt : prévenez le tank qu'il doit rester et attendez le CD de votre provocation.

Les tanks sur un boss : l'important est de survivre : cri démoralisant, coup de tonnerre et désarmement en gardant toujours maîtrise du blocage actif. Si votre vie descend sous les 20% : utilisez un CD de survie (Dernier Rempart, Gemme Donneuse de vie, Juju esquive, PDS, potion de résistance ombre, Mur Protecteur.) Lorsqu'on vous reprend le boss, courez en safe zone et faites-vous un bandage.



Blaumeux : rester en mouvement autour du boss et prêt à esquiver les voids au sol. Certaines void peuvent être invisibles mais l'animation de son pop reste visible, il suffit de ne pas aller dans la void. Communiquez éventuellement l'emplacement de void invisible à votre tank qui vient vous récupérer le boss. Attention lorsque vous venez récupérer ce boss a ne pas faire une interception dans une void.

Thane : tête face à la safe zone, vous devez avoir toujours un groupe de 5 qui est packé sur vous pour survivre à la météorite.

Une fois Thane et Mograine morts, continuez les rotations entre les 4 tanks sur Blaumeux et Zeliak, les 4 autres tanks seront en back up si besoin.

Stuff recommandé : Mitigation autant que possible, 440 de déf avec beaucoup d'évitement pure et un voir deux bijoux de survie. La gemme donneuse de vie est très intéressante pour ce combat. Utilisez une braise de juju au pull pour les tanks de Thane. Tous les tanks de Thane/Mograine prendront une potion de résistances au feu supérieure et tous les tanks prendront une potion de résistances à l'ombre supérieure avant le début du combat et une

autre quand ils seront bas en vie. Le fracasseur est très utile pour désarmer souvent le boss sur qui on est et favoriser la survie.

✚ Naxxramas – Aile de la Peste

- k. **Gargouilles** : Utiliser un cycle d'aggro **V.1.** et avoir des oftanks réactifs du taunt si un DPS reprend.

Stuff recommandé : Aggro tank en visant 410 de déf, prioriser agi/toucher/force et un bijou de burst aggro.

- l. **Pack de goules et limons** : Les **goules** doivent absolument tank dos au raid et avec un cycle V.1. ou V.2. Les **limons** seront kités par les chasseurs et un tank devra aller poser les fracasse armure et brise-genou dessus, puis rester au cac lorsque le limon se fait DPS et s'attendre à taunt si un DPS reprend. Dans ce cas il faudra straf à distance maximale du limon pour placer des fracasse armure ou heurt de bouclier tout en prenant un montant minimal de dégâts.

Stuff recommandé : Aggro tank en visant 410 de déf, prioriser agi/toucher/force.



- ❖ **Noth** : Avoir deux tanks pour prendre le boss et le reste sur les petits squelettes. Ce boss n'est pas taunable et reset l'aggro dès qu'il se téléporte. Avant le pull, assurez-vous d'avoir un dispel assigné sur vous pour ne pas être ralenti pendant le combat. Au pull, monter l'aggro en gardant 30-40 de rage sous le coude. Puis juste avant le TP du boss, avoir la caméra très mobile pour voir où va atterrir le boss afin d'aller réactivement vers lui et utiliser un heurt de bouclier + fracasse armure pour sécuriser l'aggro. Avoir beaucoup de % critique est déterminant ici car un heurt de bouclier critique vous donne une marge raisonnable d'aggro supplémentaire sur les autres DPS. Continuez alors de monter votre aggro et à 8 secondes du TP vous devrez monter votre rage et avoir votre caméra mobile à nouveau pour être prêt à aller chercher le boss avec un heurt de bouclier.

Stuff recommandé : Aggro tank en visant 400 de déf, prioriser agi/toucher avec 200+ de valeur de blocage. L'utilisation de la glyphe de déviation est très utile juste après un TP du boss. Utiliser un coq de combat (ingénierie) juste avant de pull pour augmenter sa vitesse d'attaque de 5% pendant tout le combat. Pensez à la potion de rage puissante au pull. Il est important d'utiliser beaucoup de consommables pour augmenter sa génération d'aggro sur ce boss.

- m. **Gauntlet** : Avoir un tank qui ouvre la marche, un qui ferme la marche et deux tanks au milieu du groupe raid qui avance. Le tank qui ouvre la marche doit s'arrêter dans chaque coin pour attendre le reste du raid. Ce même tank doit utiliser un heurt de bouclier ou fracasse armure sur tous les mobs qui viennent à lui et continuer d'avancer en strafant avec ces mobs, s'il

perd l'aggro ou que d'autres mobs viennent sur le raid, c'est aux deux tanks dans le raid de reprendre et d'avancer avec. Le tank qui ferme la marche est là pour assurer que personne ne traîne et reprendre les mobs en bout de wagon éventuellement. Le tank de devant devra prendre et éloigner le gros mob vert des CAC.

Stuff recommandé : Multi tanking en utilisant un cristal de rétribution.



- ❖ **Heigan** : Utiliser un cycle d'aggro **V.1.** en strafant lorsqu'il faut changer de phase (safe zones P1, P2, P3, P4). Bien placer le boss au milieu de la safe zone à chaque changement et ne pas partir trop loin en P1 ni en P4. Faire attention de ne pas être hors de portée des heals et des casters. A la fin de la danse, faites un taunt du boss et restez toujours attentif aux reprises d'aggro par un caster ou CAC.

Stuff recommandé : Aggro tank en visant 420 de déf, prioriser agi/toucher/force. Utiliser un bijou burst aggro au pull.

- n. **Mini Gauntlet** : Mettez un stuff multi-tanking et tauntez les mobs en laissant les démos faire des shards.



- ❖ **Horreb** : Avant le pull, attendez un proc armure du prêtre ou du chaman, puis faites un décompte pour assurer l'utiliser des coq pour les cac. Au pull chargez le boss et remplacez-le rapidement vers le centre, dos au raid. Faites un cycle d'aggro **V.1.** et montez bien l'aggro. Après 5 spores, vous pourrez vous relâcher à l'aggro et vous focaliser sur la maîtrise du blocage et frappe héroïque en gardant les 5 fracasse armure actifs.

Stuff recommandé : Mitigation avec 440 de déf et autant d'évitement pure que possible avec un bijou de survie tel que la gemme donneuse de vie ou l'insigne de héros zandalarien. Avant le pull, avoir pris une potion de résistances contre l'ombre et dès le pull n'utiliser que des potions de bouclier de pierre supérieure et des jujus esquive à gogo. Votre but est de survivre alors si vous êtes sous les 20% utilisez un CD de survie.

🚩 Naxxramas – Aile des Araignées

- o. **Packs d'araignées** : La grosse araignée doit être hors de vision du reste du raid. Au pull son tank avec 2 heals dont un dispeler de poison doivent longer le mur, passer dans l'autre salle et laisser l'araignée ainsi hors de portée de tous. Pas de rage sanguinaire ni de TF au pull. Tanker cette araignée comme en **V.3.** et si un de vos heals meurt, utilisez une potion de résistance nature. Les petites araignées doivent être tankées dans la pente et rester hors de vision de la grosse araignée. Utiliser un cycle d'aggro **V.1.** et **V.2.** pour les autres. Une fois les premières petites araignées tuées, communiquez avec vos chasseurs pour leur reprendre les araignées qu'ils kitent.

Stuff recommandé : Aggro tank en visant 400-420 de déf, prioriser agi/toucher/force.

- p. Packs de petites araignées** : Ces packs doivent être AOE. Utiliser deux tanks ayant leur AOE taunt : le premier va pull à la flèche, rage sanguinaire et maîtrise du blocage. Dès que quelques araignées sont à portée, faire un décompte pour AOE et utiliser une charge sapeur goblin et votre AOE taunt. Voir **VIII.6**.

Stuff recommandé : Multi tanking en utilisant un cristal de rétribution et une charge sapeur goblin ou une huile d'immolation. Une glyphe de déviation est très intéressante à utiliser dans cette situation dans un but de survie.



- ❖ **Anub'Rekhan** : trois tanks sur les adds, on utilise un cycle d'aggro **V.1**. sur l'add de gauche avec l'assistance du second tank qui tauntera lorsqu'on a 6 stacks de poison. L'add de droite sera pris par un autre tank, packé avec l'autre add sur la gauche et utiliser une aggro **V.2**. Une fois morts, utiliser cri démoralisant lorsque les scarabées pop afin de soulager les casters.

Le MT1 aura déjà placé le boss au fond de la salle près de la mare de bile verte avec le boss de $\frac{3}{4}$ dos au raid. Le tank doit être sur le muret qui mène à la bile verte sinon il se prendra le bump du boss. Utiliser un cycle d'aggro **V.1**. et régler votre camera pour que vous puissiez voir la queue du boss. Au moment où sa queue se lève, retournez-vous immédiatement et courez le long de la bile et finissez votre course de l'autre côté de la salle en restant hors de vision et assez loin du boss. Lorsqu'il revient sur vous remplacez-le de la même manière que précédemment, là où vous avez fini votre course.

A chaque nuée, un offtank devra rester là où était le boss avant la première nuée et ramener l'add qui apparaît sur le côté gauche du cercle.

Stuff recommandé : Aggro tank pour le MT1 et les tanks d'adds en visant 410 de déf, prioriser agi/toucher/force.

- q. Pack de deux grosses araignées** : Un tank devra prendre la première et la ramener dans le raid en strafant, utiliser un cycle d'aggro **V.1**. le plus vite possible et être réactif du taunt. Le second tank sera hors de vision avec son heal et son dispel et utiliser une aggro **V.2**. Le premier tank annoncera au second qu'il peut venir avec son mob dans le raid lorsque la première araignée aura 10% de vie (si les poisons sont dispel rapidement).

Stuff recommandé : Aggro tank en visant 410 de déf, prioriser agi/toucher/blocage.

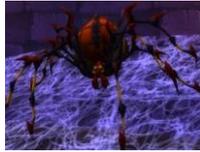
- r. Pack d'adorateurs/sectateur de Naxxramas** : Chaque tank prend une cible différente et essaye de monter une aggro **V.1**. en restant toujours en mouvement. Être très réactif du taunt, ne pas hésiter à claquer des coups railleurs et rester vigilant pour reprendre les mobs CM par les prêtres.

Stuff recommandé : Multi tanking en utilisant un cristal de rétribution.



- ❖ **Faerlina** : Suivant le nombre de prêtres, on aura plusieurs offtanks sur les add. Au moins 3 offtanks sur les deux adds en robe blanche et un offtank sur deux autres add qui ne sont pas CM directement. Au pull, l'offtank du premier add en robe blanche qui se fait DPS attend que les casters lancent tous leur sort puis taunt le mob avant qu'il n'arrive sur un caster. Il monte une aggro avec V.1. L'autre offtank monte une aggro V.2. et le troisième tank avec les deux add monte une aggro V.3. car ils ne seront jamais DPS. Le MT sur le boss utilisera un cycle V.2. et devra rapidement bouger le boss si une pluie de feu arrive sur lui ou près de lui. Le boss met du temps à se déplacer si vous bougez donc soyez réactifs. En cas d'échec de sacrifice d'un add, Faerlina grossit et enrage, utiliser son mur protecteur en attendant le sacrifice. Les offtanks libres qui seront en soutien sur le boss peuvent à leur tour utiliser mur protecteur et taunt.

Stuff recommandé : Aggro tank en visant 420 de déf, prioriser agi/toucher/blocage. Utiliser une potion de résistance au feu avant le pull.



- ❖ **Maexxna** : le MT1 va pull le boss et le ramener proche du raid, dos au raid. Il entamera un cycle d'aggro **V.1**. A 5 secondes du web spray, les MT1 et MT2 utilisent une potion de bouclier de pierre supérieure. A 2 secondes du web spray, le MT2 utilise son coup railleur et repasse en posture défensive pour utiliser maîtrise du blocage. Si le coup railleur est esquivé/paré, il utilisera son AOE taunt. Le MT1 utilisera maîtrise du blocage à ce même moment. L'idée est de repartir les 5 premières secondes du web spray en dégats sur le MT2, puis les 5 dernières secondes sur le MT1. On répète la même opération sur les web spray suivants avec l'AOE taunt puis avec le MT3 lorsque le MT2 aura ses deux sorts sous CD. Une fois le boss a 30% de vie, le MT1 va garder le boss et utilisera son mur protecteur pour encaisser tout le web spray à lui seul. En sortie de web spray, soit un autre MT utilise mur protecteur et taunt, soit le MT1 est tenu par les heals jusqu'à ce que le boss meurt.

Au pop des petites araignées, les MT2 et MT3 peuvent utiliser cri démoralisant pour soulager les dégats sur les DPS.

Stuff recommandé : Maximiser les hp et l'armure avec 440 de déf. Le MT1 doit utiliser pas mal de consos pour boost son aggro. Les trois tanks pourront utiliser l'insigne de héros zandalarien juste avant un web spray et doivent être sous potion de bouclier de pierre supérieure constamment.

❖ Saphiron :



Consos spécifiques pour ce combat : 1 potion résistance givre supérieures, 1 potion de résistances à la magie, 1 frisson de juju, 4 potions bouclier de pierre supérieure, 1 cristal de protection, 1 parchemin agilité IV, 1 poudre de scorpok terrestre, 1 calmar grillé, 6 Fuite de Juju ainsi que toutes les consos d'aggro tank possible pour le MT1.

On aura un tank boss avec un tank en back up, le reste des tanks en spé et stuff RG/DPS.

Stuff recommandé : Mitigation avec 440 de déf, maximiser l'évitement pure avec ~ 100 RG pour le MT1. Le MT2 (tank en back up) visera les 250 RG avec le maximum de défense et d'évitement pure possible car il doit survivre pendant le combat et être également capable de reprendre le boss si le MT1 meurt.

Placement et rôle du tank boss :

Avant le pull : on aura préshot une potion RG et juste avant le pull, le MT1 utilise sa potion de résistances à la magie.

Au pull : Le MT1 entre dans la salle en premier et va se placer au bord du petit cercle central, en faisant face à l'entrée de la salle. Lorsqu'il y est, utiliser rage sanguinaire et se préparer à faire son heurt de bouclier / taunt lorsque le boss apparaît. Une fois le boss apparu, commencez un cycle d'aggro **V.1.** et restez attentif à taunt si jamais un DPS reprend. Commencez à utiliser vos fuite de juju et potions de bouclier de pierre supérieure lorsque le CD est disponible.

Si un blizzard vient progressivement vers vous, vous devrez bouger légèrement mais prévenez le raid avant de le faire.

Lorsque le boss s'envole, restez à lui taper dessus et à monter votre aggro, regardez autour de vous et essayez de vous espacer des cac qui viennent vers vous. Continuez à rester mobile avec votre camera pour voir quand et où pop les glaçons : au troisième glaçon allez-vous cacher derrière celui le plus proche de vous. Si vous échouez, vous mourrez immédiatement et le combat se voit alors très compromis.

Placement et rôle de l'offtank :

Placez vous avec les CAC sur un des deux flans du boss, esquivez les blizzards et allez-vous cacher derrière le glaçon le plus proche de vous à l'envol du boss. Restez en vie et utilisez uniquement des potions RG. Si le MT1 meurt, tauntez le boss très rapidement et prenez sa place.

❖ Kel'Thuzad :



Consos spécifiques pour ce combat : 5 potions résistance givre supérieures, 1 frisson de juju, 1 potion bouclier de pierre supérieure, 1 cristal de protection, 1 parchemin agilité IV, 1 poudre de scorpok terrestre, 1 calmar grillé et 3 Fuite de Juju pour les offtanks, ainsi que tous les consos d'aggro tank possible pour les MT.

Prérequis stuff :

- Le Porteur de Peste  enchanté +8 résistance givre
- Bague du grêlon 
- Insigne Loup-de-givre Rang 6 
- Ceinturon de glace éternelle 

On aura **3 tanks boss** en P2 et **2 offtanks** dans deux alcôves en P2 et sur un add chacun en P3.

Stuff recommandé : Mitigation avec 440 de déf, maximiser l'évitement pure pour les 5 tanks. Un stuff parfait pour Kel'Thuzad serait : 8 parts T3 (dont l'anneau) et avec le ceinturon de glace éternelle, collier marque de C'Thun, remords de la veuve/froid dévorant, Canon à main Souffle-de-dragon, Scarabée d'obstruction de Styleen et les 3 objets cités ci-dessus. Les offtanks utiliseront plus volontiers la gemme donneuse de vie que le Scarabée d'obstruction de Styleen.

Phase 1

Il y a 7 alcôves à couvrir desquelles vont sortir une abomination toutes les 30 secondes aléatoirement d'une des alcôves. On assigne un tank pour surveiller une à deux alcôves.

Alcôve 1 : **offtank 1**, Alcôves 2 - 3 : **MT1**, Alcôve 4 : **MT2**, Alcôves 5 - 6 : **offtank 2**, Alcôve 7 : **MT3**.

Quand on rentre dans le cercle central, utiliser rage sanguinaire. Chaque tank se place en bord de cercle du ou des alcôves qu'il doit couvrir. Chacun des tanks doit garder sa vision à 360 degrés parce que dès qu'une abomination arrive dans le cercle :

1. Si l'abo vient d'une des alcôves qu'on couvre : **maitrise du blocage** avant qu'elle arrive, on taunt l'abomination quand elle arrive et on commence un cycle d'aggro **V.1** pour que les CAC puissent DPS assez vite. Il faut être **très réactif** du taunt si un CAC reprend l'aggro (**son** erreur mais **ton** travail d'avoir l'aggro). Si l'abo est stun, taunt en sortie de stun.

2. Si l'abo vient d'une alcôve d'un autre tank : on va sur l'abomination, on met le cri démoralisant et on place vite les 5 fracasse armure puis coup blanc. Même si ce n'est pas vous le tank : il faut être **très réactif** du taunt si un CAC reprend l'aggro l'aggro (**son** erreur mais **ton** travail d'assurer la survie des CAC). Lorsque vous vous replacez devant votre/vos alcôve(s) à couvrir, vous devez être à 100 de rage.

A deux minutes avant le passage en P2, on se met popo RG et juju RG.

A une minute avant le passage en P2, **offtank 1** va recouvrir alcôves 1 et 2 ; **MT2** va recouvrir alcôves 4 et 3. De sorte que **MT1** soit libre et prêt à reprendre KT quand il va s'activer.

Phase 2

On finit de tank les abominations et on reste dans le cercle tant que les banshees et squelettes ne sont pas tous morts. On reste super vigilant à la potentiel void dans le cercle central où tout le monde est situé avant que les derniers squelettes ne meurent.

Une fois les mobs morts on se place de la manière suivante :

Placement et rôle offtank : Une fois les mobs tués, l'offtank 1 va se mettre dans l'alcôve 1, l'offtank 2 dans l'alcôve 5 (regarder la porte d'entrée de la salle : c'est l'alcôve à droite). Vous y resterez ici toute la P2, veillez à être dans l'entrée de l'alcôve et non dans le fond pour pouvoir recevoir un heal. Restez ici à survivre à coup de potions RG, bandages, mais ne dépensez pas vos PDS. Lorsque la première frost bolt vous arrive dessus, reprenez une potion RG. Puis dès que la popo RG est up : reprenez-en une. Juste avant les 40% arrêtez de prendre les popo RG, gardez votre CD de potion on l'utilisera en P3.

Regardez bien qui sont les heals à votre portée, communiquez-en whisp avec eux si vous ne recevez pas de heal et prévenez-les que vous devrez tank un add en P3.

Placement et rôle MT : On sera sur le boss. Les 3 tanks doivent former les sommets d'un triangle autour du boss : idéalement le MT1 dos à la porte d'entrée, le MT2 sur le flanc gauche du boss, le MT3 sur le flanc droit du boss. Il faut rester à portée maximale du boss.

Sur chacun de nous se trouveront deux CAC.

1. Si on tank le boss : Monter l'aggro rapidement avec **V.1.**, envoyer autant que possible. Restez à spam votre maîtrise du blocage. Dès que le boss cast sa Frost Bolt monocible (cast visible grâce à l'addon *Nature Enemy CastBar* voir **IX.**) vous devez immédiatement utiliser votre shield bash (coup de bouclier) pour coupe-cast le sort. Si vous ne le faites pas, vous mourrez. Continuer d'envoyer à l'aggro jusqu'au Control Mental, vous serez alors CM et contrôlé par un sheep/fear/cécité/stun, si ce n'est pas rapidement le cas, dites "Control sur **votre nom**" en vocal. Si vous êtes contrôlé avec un sheep ou fear rang max (control de plus de 30 secondes), demandez en vocal un dispell lorsque votre CM s'estompe. Une fois libre, revenez à votre position sur le boss et montez votre rage à 100 en coups blancs puis arrêtez de taper complètement, gardez le boss en cible et apprêtez-vous à faire un shield bash dès que le boss cast sa Frost Bolt.

2. Si on ne tank pas le boss : en début de P2, vous devez avoir gardé 50 de rage grâce aux derniers adds. Placez-vous en position autour du boss sans le taper, mais en le ciblant. Dès que le boss cast sa Frost Bolt : shield bash, puis échap pour ne plus le taper à nouveau mais gardez le en ciblage. Lorsque le RL annonce "Stop DPS", restez attentif car vous allez devoir reprendre le boss au moment des Control Mental. Au pop des CM, il faut impérativement reprendre l'aggro car le MT1 étant CM, le boss va aller se balader sur les casters : vous devez faire un shield slam (heurt de bouclier) sur le boss immédiatement + 1 fracasse armure. Si vous prenez l'aggro du boss tant mieux continuez votre cycle d'aggro **V.1.** et allez placer le boss là où vous devez être dans le cercle, si c'est l'autre MT qui prend l'aggro avant vous, arrêtez et faites uniquement coups blancs jusqu'à avoir 100 de rage puis arrêtez complètement de taper en gardant le boss en cible pour les coupe-cast de FrostBolt et pour les futurs phases de CM.

—> Votre rôle de **tank au cac** qui ne tank pas directement le boss est donc de :

a. coupe-cast les FrostBolt monocible,

b. de reprendre immédiatement l'aggro du tank lorsque le Control Mental du tank se fait et de replacer le boss.

Précision : Lorsque vous remplacez le boss, il est très sensible aux déplacements alors il faudra se déplacer doucement et ne pas chercher le placement parfait.

Au niveau des potions pour les 3 MT : reprendre une potion RG dès que le CD est disponible.

Phase 3

Début à 40% de la vie du boss.

Placement et rôle offtank : A 45% de la vie du boss, arrêtez de prendre les potions RG, vous utiliserez une potion de bouclier de pierre supérieure lorsque vous tankerez un add. Votre placement est le même qu'en P2 : dans l'alcôve 1 et 5 pour respectivement **offtank 1** et **offtank 5**.

A 40%, 5 adds vont apparaitre un par un des alcôves : ne touchez pas aux 3 premiers adds car ils vont être cagés par des prêtres. C'est au 4ème et 5ème adds que vous allez intervenir : foncez en posture berserk sur le 4ème ou 5ème add le plus proche de vous, interception, posture déf et taunt. A partir de là ramenez vite l'add dans l'alcôve où vous étiez en strafant. Vous devrez être dos au raid dans l'alcôve, vers l'entrée de l'alcôve pour être à portée de heal. Utilisez votre potion 2000 d'armure, montez un peu l'aggro mais focalisez-vous sur l'utilisation constante de maîtrise du blocage, du cri démoralisant et du coup de tonnerre comme en **V.3**. Communiquez avec les heals proches de vous rapidement si vous n'êtes pas assez remonté : assurez-vous d'être à portée de heal.

Switch entre gros add et petit add cagé : Au bout de 40 secondes, votre add aura bien grossi et tapera trop fort, il sera temps pour chacun de vous d'aller chercher un add déjà cagé, de mettre le symbole de cet add sur leur gros add que vous tankiez, d'annoncer sur vocal "RECAGE *nom du symbole*" et de décage le petit add, de le taunt. Le prêtre assigné à cage le symbole va donc recage votre gros add et vous repartez dans votre alcôve avec le petit add. Toujours à rafraichir maîtrise du blocage et cri démoralisant.

Précision : les **offtanks** ne doivent pas hésiter à utiliser des CD de survie : Dernier Rempart, Fuite de Juju, Mur Protecteur, PDS lorsque vous êtes en train de tank un add, vous aurez un peu de heal mais ce sera à vous d'utiliser vos CD pour s'assurer de rester en vie.

Placement et rôle MT : On fait exactement comme en Phase 2.

Précision : Si un des 2 **offtanks** meurt avec un add, alors **un des 2 tanks sur le boss** qui ne tank pas le boss sur le moment devra aller vite récupérer l'add et le placer dans l'alcôve où était l'**offtank** et prendre son rôle pour la fin du combat. Sur le boss ne seront plus que le tank sur qui tape le boss et l'autre tank qui attend de reprendre l'aggro au moment du CM.

IX. Macros, Addon et interface

On peut utiliser beaucoup de macros pour optimiser son gameplay, mais tout dépend de ce qu'on privilégie dans notre style de jeu.

Voici quelques macros que je trouve utiles :

- **Macro Cri de Défi :**

```
/cast Challenging Shout  
/say AOE Taunt
```

- **Macro Posture Défensive :**

```
/cast Defensive Stance  
/equip Thunderfury, Blessed Blade of the Windseeker  
/equip The Face of Death
```

- **Macro Changement d'arme / de bouclier (addon *QuickWeaponSwap*) :**

```
/script WeaponSwap("Thunderfury, Blessed Blade of the Windseeker", "The Face of Death",  
"Widow's Remorse", "The Face of Death", "Thunderfury, Blessed Blade of the Windseeker",  
"Force Reactive Disk");
```

- **Macro Posture défensive + Maitrise du blocage (addon *QuickWeaponSwap*) :**

```
/cast Defensive Stance  
/script WeaponSwap("Thunderfury, Blessed Blade of the Windseeker", "The Face of Death");  
/cast Shield Block
```

- **Macro Buff Rafale de Juju (applicable pour tout autre Juju) :**

```
/target Equinoks  
/use Juju Flurry
```

- **Macro Distance Caméra maximale :**

```
/script SetCVar("cameraDistanceMax",30)
```

Les addon sont faits pour faciliter le gameplay du tank, certains sont essentiels pour n'importe quel tank tandis que d'autres seront utilisés selon la convenance et les préférences du tank. Vous ne devriez jamais dépendre complètement d'un addon.

1. **All-in-One Inventory** Combine tous vos emplacements de sacs en un seul sac.
http://www.mediafire.com/file/8gl96sy8xfq293e/AllInOneInventory_1.13.rar/file
2. **AdvancedTradeSkillWindow** Facilite l'utilisation de la fenêtre de métier, en incluant une barre de recherche.
<http://www.mediafire.com/file/nbud64nr345vez/AdvancedTradeSkillWindow.rar/file>
3. **Attack Bar Timer** Visibilité du timer de vos swings (coups blancs). Affiche également un timer pour les attaques ennemies.
http://www.mediafire.com/file/kyd68p2d9ue9bgy/Attack_Bar_Timer_4.06.zip/file
4. **BigWigs** : Permet de voir les annonces des capacités du boss avec des timers. Attention le premier timer des attaques spéciales des boss est souvent invisible.
<http://www.mediafire.com/download/tccy5u9un8km0p6/BigWigs.rar>

5. **Buffalo** Permet de voir 4 lignes de buffs au lieu de 2.
<https://www.nostalgeek-serveur.com/game/addons/Buffalo.zip>
6. **C'Thun Warner** Indique quels joueurs du raid sont à moins de 5 mètres autour de vous.
<http://www.mediafire.com/file/2mrd6pscab3qlfw/CThunWarner.rar/file>
7. **CT_MailMod** Permet d'envoyer plusieurs courriers en une seule fois.
http://www.mediafire.com/download/hy75rj85deakuhm/CT_MailMod.rar
8. **FruityLoots** Place la fenêtre de loot directement sous le curseur de votre souris
9. **Gatherer** Mémorise sur la carte les emplacements de filons/herbes/etc.
<http://www.mediafire.com/file/ahzgg8xjab1rp4/Gatherer.rar/file>
10. **Grid** Permet d'avoir une vision globale du raid
<http://www.mediafire.com/file/lg7b73n6ckcty89/Grid.rar/file>
11. **ItemRack** Permet de configurer des stuffs afin de changer son stuff en un clic.
<https://www.nostalgeek-serveur.com/game/addons/ItemRack.zip>
12. **Nature Enemy CastBar** : Permet de voir les casts des mobs/boss/joueurs.
<https://www.gamefront.com/games/world-of-warcraft/file/natur-enemycastbar-v5-0>
13. **KLHThreatMeter** : Permet de voir la liste d'aggro du mob/boss en temps réel.
<http://www.mediafire.com/file/euwr8ec12t6jj23/KLHThreatMeter.rar/file>
14. **Bar Tender** Permet de personnaliser les barres de sorts.
<https://www.nostalgeek-serveur.com/game/addons/Bartender2.zip>
15. **Error Monster** Permet de ne plus avoir les messages rouges d'erreur (pas assez de rage, hors de portée, etc.)
<http://www.vanilla-addons.com/dls/errormonster/>
16. **oRA2** : Permet d'avoir une vision d'ensemble du raid
<http://www.vanilla-addons.com/dls/ora2/>
17. **RPLLCollector** Permet d'upload un recourt détaillé de toutes les actions d'un raid entier sur le site <https://legacyplayers.com/> . A utiliser avec JRE 8 (<https://www.oracle.com/technetwork/java/javase/overview/index.html>)
<https://legacyplayers.com/RPLLVanilla.zip>
18. **ScrollingCombatText** Permet d'afficher les degats et soins reçus ainsi que tout autre proc (fulgurance, vengeance, sanguinaire, etc.)
<http://www.mediafire.com/?hmebj2imqrdctk2>
19. **SuperMacro** Permet de rallonger les macros (suppression de la limite de 255 caractères par macro).
<https://www.nostalgeek-serveur.com/game/addons/SuperMacro.zip>
20. **Tankpoints** Affiche toutes vos stats de mitigation (esquive, parade, blocage, etc.)
<https://www.curseforge.com/wow/addons/tank-points/download>
21. **Weapon Quick Swap** permet de switch facilement d'arme à l'aide de macros.
<http://www.mediafire.com/file/7p141whék7f9573/WeaponQuickSwap.rar/file>
22. **Trinket Menu** Affiche les deux bijoux de notre équipement sur une fenêtre déplaçable. On peut également rapidement changer de bijou avec cette fenêtre et configurer un raccourci pour une utilisation rapide de chaque bijou.
<https://www.nostalgeek-serveur.com/game/addons/TrinketMenu.zip>

Code couleur :

Rouge = Impératif à avoir.

Orange = Utile mais pas obligatoire.

Bleu = A la convenance de chacun.

L'interface est propre à chacun : que vous utilisiez l'interface de base ou une interface d'addon très sophistiquée, l'important est que vous aillez des raccourcis clavier en place pour la majorité de vos sorts et que vous sachiez les utiliser rapidement et efficacement. En tank plus que n'importe quel autre rôle, il est intolérable de devoir cliquer sur ses sorts car la réactivité va alors drastiquement diminuer.

→ Configurez des raccourcis claviers pour mettre les symboles 

en raid ! Ca permettra de rapidement mettre les symboles sur chaque pack et ainsi de gagner en efficacité et en temps.

a. Exemple de mon interface en tank :



b. Exemple de sacs pour un raid Naxxramas :



c. Liste de mes stuffs tank avec Item Rack - On voit que j'utilise un stuff par boss/situation : réfléchissez donc à comment optimiser votre stuff suivant la situation ! :



X. Conclusion

J'ai essayé de compiler l'ensemble de ce que j'ai pu apprendre du tanking sur WoW Vanilla avec des années en tank, en war dd sur tous les paliers de raid confondus. Il est à préciser que je ne détiens pas forcément la vérité absolue sur tout ce que j'ai écrit, mais plutôt que j'ai retranscrit à l'aide de mon expérience et du theorycrafting ce que je vois dans les faits en raid comme étant le plus efficace.

J'espère qu'avec ce guide vous aurez acquis des pistes pour progresser dans votre gameplay tank, que vous aurez appris des choses utiles en tant que healer/DPS pour mieux comprendre le gameplay tank et ainsi mieux travailler en raid avec celui-ci.

Merci à **Inpact**, **Massacre** et **Jamestkirke** pour leurs conseils et leurs pistes de réflexions que l'on a pu échanger au cours des raids.

Merci à **Jbono**, mon mate tank qui m'a le plus marqué et avec qui on a (un peu trop) bien déliré.

Merci à **toi**, lecteur, de m'avoir lu jusqu'ici. Que ta noble quête de tanking se poursuive dans le sang, la douleur, l'aggro et l'agilité.



Equinoks