# Guides

- Chasseur
- Guerrier

# Chasseur

# Descriptif

En tant que DPS un chasseur va vouloir maximiser son agilité et son score de toucher. Vous prendrez bien sûr les bonus de puissance d’attaque et de coup critique (en prenant en compte que 1 agi=2PA).
Votre arme de tir devra avoir la plus grosse plage de dégâts possible pour optimiser vos compétences.
Il est non négligeable d’élever son familier pour qu’il puisse apporter le meilleur dps en raid : compétences bien apprises rang max etc (penser aux résistances magiques).
Pour optimiser votre dps il faut utiliser Visée et tir multiple en intercalant des auto attaques au milieu.
Accumuler du toucher est sans doute l’élément le plus important pour commencer à optimiser votre DPS le cap raid étant de 9 % à distance vous n’aurez aucun mal à l’avoir.

# Arbres de talents conseillés

## Bêtes

Cette spécialisation est vraiment à destination leveling, du PVE solo ou les premiers dongeons (a partir des dongeons 61+, votre pet sera incapable de off-tank, ses dégâts seront nerf par les glancing blow, etc).

Vous pourrez faire tous vos levels sans vous soucier de votre équipement, ce qui est un luxe!

Vous n'aurez pas un haut DPS, vous ne disposerez pas d'un panel d'outils pour survivre, vous serez intégralement dépendant de votre pet, qui a des limites qui ne pourront pas évoluer (%hit, degats, stats...).

Votre pet sera celui qui réalise le gros de vos DPS, utilisez **Courroux bestial** le plus souvent possible (il génère beaucoup d'aggro, et stun pendant 3 secondes, c'est vraiment un excellent skill).

C'est donc une spécialisation qui est excellente quand on ne dispose pas de stuff, et qu'on affronte des ennemis faibles (non élites, lvl60 max).

Les points de talents restants devront aller dans **précision** afin de vous aider à gagner un peu de DPS, mais ça ne sera pas suffisant à terme.

Bien que cette spé soit ennuyeuse (votre pet fait tout), elle est la plus efficace pour monter level 60.

Arbre de talents spé bêtes

# Précision

Cette spécialité est celle qui offre le plus de DPS sur la période la plus longue du jeu (raids).

En PVE solo, votre pet aura du mal à garder l'aggro, et vous devrez donc vous limiter dans votre DPS.

En PVP, vous aurez moins de possibilitées de vous sortir de votre dead zone, bloquer votre ennemi, vous ne pourrez pas faire de lourds dégats au CaC.

Cependant, pour tous les cas où vous ne serez pas une cible, votre DPS sera à son maximum. Il est donc clair que c'est une spécialité qui s'applique essentiellement bien en raids.

De plus, votre Trueshot aura donne +100PA aux membres de votre groupe, ce qui n'est pas négligeable.

Ne négligez pas le proc sur aspect du faucon, qui augmente votre vitesse d'attaque de 30%! couplé au tir rapide (+ berzeker rage si vous êtes un troll!!), vous deviendrez une vraie petite mitraillette.

Arbre de talents spé précision

# Survie

Cette spécialité est ma préférée.

Elle offre moins de DPS, mais vous devenez un vrai couteau suisse, qui devient aussi dangereux au CaC qu'a distance!

Alors que les deux spécialitées précédentes vous obligent à rester à distance (au dela de la dead zone), cette spécialité vous permet de soit rester au delà de la dead zone, soit aller directement au CaC (pour DPS, pour le wing clip amélioré, ou le counter attack qui immobilise 5 secondes).

Il est essentiel de prendre le counter attack (et donc, deterrence), ainsi que le bonus d'agi (surtout end game, lorsque vous touchez du T2).

L'intérêt du Wyvern Sting est très discutable, car en le prenant, vous sacrifiez la possibilité de prendre Scatter Shot sur la branche Précision (vous choisissez entre en sleep hors combat et un distract en combat).

Avec la spécialité proposée, vous disposez, pour vous défendre, de :

- Trait de choc amélioré (20% de chances de stun la cible durant 3s).
- Flêche de dispersion (désoriente la cible durant 4s, s'utilise en dead zone et mélée).
- Déviation (+5% de chances de parer).
- Coupure d'ailes améliorée (20% de chances de root la cible durant 5s).
- 10% de HP en plus.
- Dissuasion (+25% esquive et +25% parade pendant 10s).
- Contre-attaque (immobilise durant 5s, après avoir paré une attaque).

Avec cette spécialisation, vous dépasserez facilement les 45% de chance de faire un coup critique avec attaque du raptor et morsure de la mangouste (vos 2 attaques principales au CaC).

Vous aurez plus de 10% de chances de parer un coup.

Vous aurez plus de 15% de chances d'esquiver un coup.

Votre bonus %hit vous permettra de ne rien rater.

En utilisant dissuasion, vous passerez à plus de 35% de chances de parer, et plus de 40% de chances d'esquiver un coup (durant ces 10 secondes, vous ferez d'énormes combos raptor/mangouste + la contre-attaque qui va proc instantannément).

Le bonus de 15% d'agi + instinct du tueur vous permettront, en end game, de disposer d'autant de DPS que la spé précision, grâce à votre score d'agilité qui compensera les points manquants de la spé précision.

Wing Clip est aussi un très bon moyen de proc Wind Fury lorsque vous êtes au CaC.

Cette spécialité demande bien + de maitrise que les 2 précédentes, mais cela vous rendra bien plus atypique.

C'est la seule spé hunt qui permette vraiment de devenir une boite à outil.

Arbre de talents spé survie

# Stuff pré-raid

Note : Les bonus 4/8 et 6/8 du T0/T0,5 ne sont pas négligeables prenez les bien en compte pour vos choix.

# Tête

- Coiffe de belluaire
- Casque des taillis
- Heaume de tyrannie

# Cou

- Marque de Fordring
- Pendentif de célérité
- Perles de puissance ogre
- Joyau impérial
- Volonté du Martyr

# Epaules

- Spallières de l'invisible
- Epaulières de golem d'os
- Epaulières de précision
- Mantelet de belluaire

# Dos

- Cape du baron noir
- Cape en tisse-terre
- Cape de rôdeur des ombres

# Torse

- Cotte d'anneaux de gladiateur sauvage
- Tunique de belluaire
- Haubert ogre
- Haubert treillissé en os

# Poignets

- Brassards de l'éclipse
- Brassards de vol rapide
- Manchettes de belluaire

# Mains

- Gantelets diablosaures
- Gants de belluaire
- Gantelets d'adresse
- Poignes de fer de Voone

# Taille

- Cordon de Crochebois
- Ceinturon de tireur d'élite
- Ceinture de l'Entourloupeur
- Ceinture de belluaire

# Jambes

- Jambières du chien pestiféré
- Jambières diablosaures
- Jambières du chassepeste
- Jambières de destruction
- Pantalon de belluaire

# Pieds

- Bottes de belluaire
- Bottes du Déchirevent
- Bottes de la mangouste
- Bottes en mailles sanglantes

# Bagues

- Anneau elfique terni
- Bague tisse-douleur
- Anneau d'amalgame
- Anneau d'innervation

# Bijoux

- Plaque de Blackhand
- Sceau royal d'Eldre'Thalas
- Oeil de diablosaure

# Armes 1 main

- Devoir sacré de Dal'Rend
- Gardienne tribale de Dal'Rend

# Armes 2 mains

- Lame barbare
- Conciliateur
- Harpon de veneur
- Guerroyante

# Arme à distance

- Le Purificateur
- Sanguinaire
- Canon à main nain
- Arc d'os des Anciens
- Corbeau noir

# Le choix du pet

Il y'a beaucoup à savoir sur les pets.

Certains ont des textures uniques, d'autres ont des skills à posséder absolument, certains tapent plus vite que d'autres...

Et il arrive un moment où c'est le plaisir qui commande sur le choix du pet.

Comme vous pouvez apprendre tout un tas de compétences à vos pets, et du fait que vous êtes limités à 3 pets, vous ne pourrez couvrir tous les besoins.

**LA** base de donnée pour les pets est WOW-Petopia.

Je vais tenter de faire un résumé plein de raccourcis.

# PVE Leveling

Prenez un chat.

Vous aurez le + de skills utiles :

- Dash.
- Fufu.
- Griffure.
- Un bonus aux dégâts.

Votre chat sera suffisamment bon au tank pour vous protéger en PVE solo (non élites).

# PVE Raid

Prenez un loup pour le buff de groupe Furious Howl.

Vous devez maximiser la resistance aux sorts (ainsi que endu+armure)

Pour le faire :

- Bonus de set (par exemple 5 pièces du traqueur de géant donnent +40 all resist et +30 endu, et +60/+40 pour traqueur de dragon).
- Apprendre les compétences de resist au pet.

## Molten Core / Onyxia / Black Wing Lair

Il vous faut maximiser la resist fire de votre pet.

## Ahn'Qiraj

Il vous faut maximiser la resist nature de votre pet.

Pour aider :

- Buff RN du chasseur.

# PVP

Je conseille le chat, comme pour les PVE solo.

La raison est simple : En PVP, vous devriez être soit spé précision (bof), soit spé survie.

Cela veut dire que votre pet ne sera pas votre source majeure de dégats.

Il vous faut donc un pet utile.

Le fufu du chat peut désorienter un joueur, si votre chat n'apparait qu'une fois sur sa cible.

Un chat avec une vitesse d'attaque la plus faible possible (1.0) permet d'interrupt un caster (griffure + 1.0 de vitesse d'attaque, c'est très bien).

Le dash du chat peut éviter qu'un rogue passe hors combat en courant.

Il pourra aller plus vite sur un caster pour le gêner.

# Les addons indispensables

## GFW Hunter's Helper

Cet addon permet d'afficher sur chaque animal, s'il est domptable, et les skills qu'il connait (ainsi que leur rang).

Il contient aussi un DB permettant de demander la liste des mobs qui possèdent un skill qu'on recherche (/huntershelper find <ability> <rank>)

# Distance

Cet addon affiche la distance entre vous et votre cible.

Ce n'est pas une valeur précise, mais cela fonctionne assez bien.

# SHunterTimers

Cet addon vous permet d'avoir la durée de vos pièges/debuffs/DOT.

# Les macros

## Level comme un fénéant

Cette macro permet de :

- Poser la marque du chasseur
- Dire au pet d'attaquer
- Déclencher le tir auto

3 actions en une, rien de tel pour optimiser sa glande

```
/script CastSpellByName("Hunter’s Mark");PetAttack();CastSpellByName("Auto Shot");
```

## Raider comme un fénéant

Cette macro permet de lancer alternativement multi-shot et arcane shot.

C'est pratique pour tenir son DPS sur une seule touche :)

```
/cast Multi-Shot
/cast Arcane Shot
```

## Le cauchemard du CaC

Pour être efficace au CaC, il y'a plusieurs skills.

Cependant, il est possible de tous les mettre en 1 seule macro, et pour autant, les utiliser "intelligemment" lorsque l'on connait les triggers/cooldown.

Cette macro permet de :

- Déclencher Counter-Attack si il est dispo (va root la target si vous parrez un coup)
- Déclencher Raptor Strike si dispo (cooldown de 6 secondes)
- Déclencher Mongoose Bite si dispo (cooldown de 5 secondes, et disponible si vous esquivez un coup)
- Wing Clip la cible (et la root, si vous êtes spé survie)

```
/cast Counterattack
/cast Raptor Strike
/cast Mongoose Bite
/cast Wing Clip
```

# Tirs selon les classes - pvp

Pour tirer des Scorpides sur les CaC, et des Vipères sur les classes à Mana.  Aggro assurée ^^

```
/script if GetUnitName("target")==nil then TargetNearestEnemy() end
/script class=UnitClass("target"); if ((class=="Voleur") or (class=="Guerrier")) then CastSpellByName("Piqûre de scorpide"); else CastSpellByName("Morsure de vipère"); end
```

# Guerrier

# Génération de rage

## En frappant

Seuls vos coups blanc génèrent des points de rage.

Formule de génération de rage :

**R** = ((15 x **d**) / (4 x **c**)) + ((**f** x **s**) / 2) <= (15 x **d**) / **c**

**d** = Dégâts infligés

**c** = Score de **C**onversion : Valeur dépendante du level du personnage. **230.6** au level 60.

**f** = **F**acteur de toucher : Multiplicateur fixe selon le type de toucher:

Main hand

Coup normal : 3.5

Coup critique : 7.0

Off Hand

Coup normal : 1.75

Coup critique : 3.5

**s** = Vitesse de l'arme

Il y'a donc 2 variables principales pour déterminer le nombre de points de rage que vous gagnez :

- La vitesse de l'arme (lente = mieux)
- les dégats infligés (+ = mieux)

En synthétisant un peu, + les DPS de votre arme sont élevés, + vous gagnez de rage par coup.

Et au + votre PA est élevée, + vous gagnez de rage par coup.

Il existe cependant le CAP défini ainsi : (15 x **d**) / **c**

Un coup blanc à 1000 points de dégats ne pourra pas donner + de 65 points de rage, par exemple.

En théorie, il est donc + simple de maximiser ses points de rage avec 2 armes, car vos gains de rage par coup seront moins facilement capés (un crit à 600 à une main (2.20) donne 16 rage, ce même coup en 2 mains à 3.50 donne 22 rage).

# En recevant des coups

Les dégats que vous recevrez se transformeront en points de rage.

La formule est la suivante:

**R** = (5/2) x (**d**/**c**)

**d** = Dégâts infligés

**c** = Score de **C**onversion : Valeur dépendante du level du personnage. **230.6** au level 60.

Si vous avez trop de résistances par rapport à un mob (donc vous encaissez trop bien), vous aurez peut-être du mal à générer assez de rage pour le tenir.

# Génération de menace

## Dégats

Chaque point de dégat infligé génère de la menace.

Selon la posture de combat, on applique un modificateur de menace:

- Posture combat/zerk = 0.8

- Posture def = 1.30

- Posture def + 5/5 defiance = 1.45

Pour un coup de 1000 dégats, nous avons donc respectivement généré :

- 800 menace

- 1300 menace

- 1450 menace

# Compétences

Source d'information : WOWHead

| Compétence | Coût en rage | Menace générée | TPR |
|---|---|---|---|
| Vengeance | 5 | 355 | 71 |
| Fracasser armure | 12-15 | 260-299 | 17-21 |
| Heurt de bouclier | 20 | 250 + dégats | 12.5-100 |
| Coup de bouclier | 10 | 180 | 18 |
| Cri de guerre | 10 | 70 * joueurs groupe | 35 |

Sachant ceci, et après avoir consulté la rotation conseillée sur icy-veins.com :

- Il sera plus opti de laisser les war dps, ou rogues briser l armure du mob. Il est aussi possible de commencer a construire son score de menace avec Fracasser armure, tout en demandant aux autres wars d'aider à stacker à 5.
- Il est plus opti d'utiliser Cri de guerre au lieu de Fracasser armure une fois qu'on a le dernier rang (AQ20).

# DPS PVE

# Tank

## Races utiles

### Orc

Pour la Horde, choisissez Orc. Les Orcs ont nativement un bonus de +5 à la compétence Hache via le talent racial Spécialisation Hache. De plus, ils disposent du racial Solidité et Fureur sanguinaire, permettant ainsi de construire leur aggro un peu plus facilement.

### Troll

Le Troll est également un excellent choix pour le War Def. En effet, si vous êtes certain d'être le premier tank de votre guilde à obtenir la Lame-tonnerre, épée bénie du Cherchevent, le combo de l’arme légendaire et du talent racial Berserker offre une montée d’aggro spectaculaire, surpassant le bonus Spécialisation Hache des Orcs.

## Deux types de tanks

### Survie

### Menace

## Nos retours de tanks

### Stupidfilou

> **Bonjour je voulais poster pour nos plus jeune tank un exemple de build et de valorisation du set T1 car je considère que j'ai avec lui fait des erreurs pour ma part pour chercher à lui faire supporter absolument un 440 def ce pour quoi il n'est pas fait initialement à grand coup de**

> **compos Hyper chère pour notre guilde et j'aimerais pas que certains reproduise mon erreur. (trop de renfort en cuir tue l'endu possible de ton personnage).**

**Liens:**

- **Stuff**
- **Talents**

# PVP