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

Revision #34
Created 2020-12-14 16:41:23 UTC by GarGar
Updated 2021-02-22 17:39:05 UTC by GarGar