

# Guerrier

## Génération de rage

### En frappant

Seuls vos coups blanc génèrent des points de rage.

Formule de génération de rage :

$$R = ((15 \times d) / (4 \times c)) + ((f \times s) / 2) \leq (15 \times d) / c$$

**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 dégâts 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 :  $(15 \times \mathbf{d}) / \mathbf{c}$

Un coup blanc à 1000 points de dégâts 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 dégâts que vous recevrez se transformeront en points de rage.

La formule est la suivante:

$$\mathbf{R} = (5/2) \times (\mathbf{d}/\mathbf{c})$$

**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

### Dégâts

Chaque point de dégât 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
<a href="#">Vengeance</a>	5	355	71
<a href="#">Fracasser armure</a>	12-15	260-299	17-21
<a href="#">Heurt de bouclier</a>	20	250 + dégats	12.5-100
<a href="#">Coup de bouclier</a>	10	180	18
<a href="#">Cri de guerre</a>	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 à 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 guildes 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