



### 3) Explication des sorts

.Tout d'abord, le paladin apporte beaucoup de buff passif :

- 3% critique du raid lié à Cœur de croisé (non cumulable)
- 3% de dégât pour tout le raid grâce à Vindicté sanctifié
- 3% de hâte pour tout le raid grâce à Vindicté rapide
- 100% d'uptime d'un Jugement de lumière (ou de sagesse) qui donne une chance de régénéré 2% de vie (ou de mana) à chaque coup physique (cac et chasseur).
- Requiquage pour 10 membres du raid (+1% mana toutes les 5s pendant 15s à chaque jugement)
- Bénédiction des roi (+10 toutes caractéristiques), Bénédiction de sagesse (+92mp5), Bénédiction de puissance (+550pa non amélioré, +25% encore sinon).

.Les sorts actifs :

- Sceau de commandement: 36% des dégâts de l'arme (faible au début avec une arme faible, très faible et useless en tank, multi cible.)
- Jugement de commandement : 19% des dégâts de l'arme + 9%PA + 13%ps
- Sceau de corruption/vengeance : 33% des dégâts de l'arme, +2.5%PA +1,3%ps par stack
- Jugement de corruption : (1+14%PA) + 22%ps + (1+0.1 par stack)
- Consécration : 4%PA + 4%ps (nécessite 17% de toucher des sorts, mut cible)
- Exorcisme : 15%PA + 15%ps +1028 de base (100% de critique sur morts-vivants, nécessite 17% de toucher des sorts)
- Marteau de courroux : 15%PA + 15%ps +1139 de base
- Colère divine : 7%PA + 7%ps +1050 de base (uniquement contre les morts vivants, qu'ils stunnent en plus 2s, multi cible)
- Bouclier saint : 75%ps
- Tempête divine : 110% du dégât de l'arme, fait proc les sceaux, attaque jusqu'à 4 cibles.
- Inquisition : 75% des dégâts de l'arme, fait proc le sceaux

Note : les jugements sont des attaques de mêlée à longue portée qui ne peuvent être paré esquivé ou bloqué (en gros, une bombe atomique).

On remarque qu'avec le talent Fourreau de lumière qui augmente la ps de 30% de la PA,  $1\text{force} = 1.25\text{force} (\text{roi et talent}) = 2.5\text{PA} = 0.6\text{ps}$ .

Et que quasiment toutes les attaques bénéficient de la PA et de la PS, donc on a une sorte de double voir triple up de dps avec de la force.

Le critique est intéressant, car il agit sur le dégât final qu'il multiplie (subtilité mathématique).

La hâte et l'arpéné sont alors bien moins intéressants...

## II Stuffage pratique et optimisation

Je vais ici vous montrer comment stuffer votre paladin ret dans l'ordre de priorité sans être un escroc au rand...

## 1) Stuffage hors rand

### .Avec emblèmes de triomphe:

-**2 pièces T9** indispensable (même si vous avez mieux en hors set, il faut garder 2 T9, évoluez le en T9245 si possible: token edc10hm et edc25). Ce sera votre 1er Boost de dps.

Le mécanisme est souvent mal connu. Le 2T9 permet de faire critique le Dot de vengeance vertueuse, ce qui fait passer son dps qui représentait 6-7% à 15% environ, car la synergie du critique favorise 2 fois ce Dot : un Jugement Inquisition ou Tempête Divine (vos plus grosses sources de dps), en critique, applique un Dot égale à 30% des dégâts du critique, Dot qui critique à 200%. C'est-à-dire qu'avec 50% de critique, le Dot égale à 60% du critique du Jugement. En gros, sur un jugement à 10k, vous infligez encore 6k sous forme de Dot, oui...

-hors set: libram de vaillance (200 de force tout le temps up en sceau de corruption, miroir de vérité (bijoux), bague du sang versé

### .Avec emblèmes de givre:

-**2pièces T10**. Prenez les plus grosses pièces possible (tête et torse: la robe c'est pour les gays), et garder les plus petites pièces T9 possible (épaule gant). Ce sera votre 2ème Boost de dps.

Le mécanisme est bien connu, elle permet à chaque coup blanc (en raid a peu près tous les 2.7s) 40% de réinitialiser la tempête divine qui a un cd de 10s. Le proc sans cd interne fait qu'il vous arrivera de spam la tempête 3 fois de suite... (la tempête est la 4<sup>ème</sup> source de dégât).

-**4piècesT10** : ce sera votre stuff finale, voir plus loin pour savoir comment gérer son T9 et T10.

Il vous permet tout simplement d'augmenter la puissance de vos 2 premières sources de dégâts de 10%, le jugement et le sceau. Son bonus sera proportionnel à votre niveau de stuff, et donc est plus rentable quand on atteint une moyenne de 5k5gs ou plus. (en gros, full 251/264 voir 277).

-hors set: Ceinturon malveillant, puissance du serpent de l'océan (cape à éviter sauf si surplus de givre), libram des trois vérités (à prendre en dernier car n'importe sur la durée que 20 de force par rapport au libram 245)

.Avec les points d'honneur: Et oui, même en pve, prendre des pièces pvp est parfois très efficace au début : Le collier critique ou toucher, les brassards courroucée, la cape courroucée, la ceinture implacable, les bottes implacable sont pratiques au départ.

### .Les lié quand équipé:

-**Le tranchant de l'ombre qui mène à Deuillombre**: 25 saronites primordiales, achetez, endettez-vous auprès de vos amis, bougez-vous le cul! Ce n'est pas si dur, des gens l'ont eu en 2 semaines. Ce sera votre 3ème Boost de dps. Prix woe : entre 2k5-3k, au-dessus c'est de l'arnaque.

-Souliers de la mort imminente (bottes cuir expertise) : craft [TDC] ilvl 264. Garde-bras à pointes en titane : craft [FORGE] ilvl 245

-Anneau du tendon pourrissant, Wodin's lucky necklace, Carte ombrelune: grandeur (bijoux force issu des cartes ombrelune créent par un [calligraphe])

## 2) La base des stuffs lootés

Pour les arnaqueurs du /rand.

### .Les Tokens

Les tokens T10264: à utiliser sur les plus grosses pièces en priorités (torse>tête>jambe>épaule>main)  
Les tokens T9258 et T9245 sur les plus petites pièces.

### 4T10 264

>

2T10 251 + 2T9 245

>

1T10 264 + 4T10 251

**En gros, vous devez garder votre 2xT9245 tant que vous n'avez pas au moins 2 tokens 264. Si vous avez la chance d'avoir du 258 (aucun ret sur le serveur), demandez moi.**

Je ne comparerai pas le T10 277 avec le T9, supposons qu'en 25hm vous vous en êtes débarrassés depuis longtemps...

### .Les bijoux

Petite abomination en bouteille hm (putri 25hm) > Petite abomination en bouteille (putri 25nm) >  
Choix de mort héroïque (jumelles 25hm) > Crâne aux crocs murmurant héroïque (dame 10hm) >  
Choix de mort (jumelle 25nm) > Volonté du porte-mort hm (saurcroc 25hm) > Crâne au crocs murmurant (dame 10nm) > Jeton de guerre (60 givres) = Volonté du porte-mort (saurcroc 25nm) >  
Carte ombrelune: Grandeur > Miroir de vérité=infuseur en pyrite (dépend de ton cap toucher; Léviathan 10)

## 3) L'optimisation

.Les caps: 8% toucher (7% pour les allianceux), 25 d'expertise (minimum 20).

.Les caractéristiques:

Score de toucher (avant cap) > force > score de coup critique > puissance d'attaque > expertise (avant cap) > score de hâte > agilité > score de pénétration d'armure > puissance des sorts.

Le reste est inutile pour votre dps.

**IMPORTANT : Quelle arme choisir ? L'arme qui a la Plage de dégât la plus importante**, et non le dps le plus élevé (donc souvent des armes lentes).

En effet, les attaques tels inquisition et tempête divine prennent en compte la plage de dégât et non le dps.

#### .Le gemmage:

La méta gemme: Diamant siège terre implacable (+21 agilité, +3% dégât des critique). Il suffira d'une larme de cauchemar pour l'activer (nécessite 1 rouge 1 bleu et 1 jaune, la larme compte pour les 3).

Les gemmes: +20 force sur rouge, +10 force +10 critique sur jaune si le bonus sertissage est de la force >= +4

Sinon +20 forces. Bleu: un slot pour la larme de cauchemar (prendre le bonus de sertissage le plus intéressant: +6/8 force souvent) le reste +20 force.

Vous gemmerez +20 toucher (ou +10 force +10 toucher a privilégié pour activer le plus de bonus de sertissage possible) dans les jaunes si vous n'avez pas votre cap touché. Ne cherchez pas à gemmer expertise (force > expertise !)

#### .Les enchantements:

-L'enchanteur: brassard, gants, bottes, vous trouverez des bonus a la puissance d'attaque, prenez le plus puissant. L'arme: berseker. Cape: +23 hâte

-Le TDC: jambe : Armure de jambe en écailles de glace +75 puissance d'attaque +22 score de coup critique

-Les réputations: pour la tête voir lame d'ébène (exalté), les épaules les fils d'hodir (exalté).

-Les métiers :

Joillier (pour son bonus +42 forces au total)

Forgeron (pour son bonus +40 forces au total) ou Ingénieur (plein de gadget qui augmente votre burst)

#### .Les consommables

Flacon de rage infinie (+180pa pendant 1h, reste après la mort)

Potion de vitesse (utilisation plus-bas, augmente la hâte de 500 pendant 15s)

Festin de poisson (+80PA et ps) ou Aile de dragon (+40force)

## III Gameplay

Utilisez: sceau de corruption pour les longs combats (boss), sceau d'autorité pour les combats courts, adds et packs (à partir de 3 mobs), sceau de piété pour les combats courts où il ne faut pas aoe.

Activez toujours votre Détection des morts-vivants (+1% dps !)

Exemple : Pour putricide je conseille autorité sur les limons de la p2, corruption sur le boss en p1 et p3.

### 1)Le FCFS: first come first serve

Il n'y a pas de cycle chez le paladin ret, ce qui pourrait rendre confus certain. Il fonctionne au "FCFS": first come first serve. C'est à dire qu'on utilise toutes les attaques instantanées disponibles qui sont:

[Jugement, inquisition, tempête divine, exorcisme (si instantanée avec le proc de l'art de la guerre c'est-à-dire quasiment tout le temps), consécration, Main de rétribution, colère divine (si Undead en face), marteau de courroux (si mob <20% de vie)]

Maintenant que vous les avez dans votre barre de sort vous pouvez attaquer. Cependant que faire si 2 sorts instantanée ou plus sont disponibles en même temps? Il existe un ordre de priorité d'usage:

.Si on n'a pas son 2T10:

Jugement > inquisition > tempête divine > marteau de courroux > exorcisme > consécration > colère divine

.Si on a son 2T10:

Jugement > tempête divine > inquisition > marteau de courroux > consécration > exorcisme > colère divine

Si vous sentez que vous allez être oom claquez une "supplique divine" (il y a un gcd donc une perte de dps), ou un torrent arcanique (pas de gcd donc pas de perte). Ou alors attendez un peu pour utiliser un jugement, qui va vous rendre du mana (ne jamais être totalement oom, sinon vous ne pourrez même plus juger et vous attaquerai en coup blanc...)

Il faut utiliser les attaques immédiatement après qu'elles soient disponible, soyez extrêmement réactifs! 40% de votre dps en dépend. N'hésitez pas à matraquer vos touches quand vous voyez qu'elle est bientôt disponible! (et vous mettre en push to talk sur TS).

Pour vous aider, n'hésitez pas à télécharger Omni CC, qui affiche les cd en Chiffres (pour les débutants et pour les experts !)

## 2) Le paladin n'est pas un kikoo dps

Nous ne sommes pas juste là pour être à la tête du recount. Le paladin dispose d'une gamme de sorts utilisable qui peuvent aider le raid.

-**Le choix du jugement**: il existe jugement de lumière, jugement de sagesse, et jugement de justice (ce dernier est inutile en pve). Pensez à bien annoncer quel jugement vous utilisez histoire que l'autre paladin utilise l'autre jugement. Si par miracle vous êtes le seul paladin, choisissez le plus adéquat (sagesse pour pas être oom, lumière si les heals sont nuls, mais chut!)

-Le buffage: annoncez quel buff vous allez mettre sur le raid, pour pas que vous écrasez ceux des autres. Regardez qui à la PA améliorer. Attention la PA ne se cumule pas avec le cris War. Privilégier l'améliorer (dépend des talents) et le plus long (paladin 30min > war 4min).

Vous disposez de Roi (surtout si on a le glyphe mineur!), sanctu (si vous respé tank), PA, sagesse. Vous pouvez toujours être le paladin touchette s'il y a assez de paladin. Annoncez-le vite! Pensez à rebuff rapidement les réincarnés ou les battlerez.

-Les auras : demandez au RL laquelle il veut. Précisez si vous avez le talent [Maîtrise des auras], alors il vaut mieux privilégier les résistances aux sorts. Son utilisation ne vous coûte pas de gcd (très utile sur la reine notamment).

-Les mains: arrêtez de vous toucher avec :

Préparez vos macros sur les heals ou tank ou gros dps tissu carpette pour pouvoir mettre rapidement une main de sacrifice, ou une main de protection (pas sur le tank ça hein, sinon tu mets une main de protection au dps physique qui va te dépasser au kikimeter, surtout en période de burst! Bah quoi, ce guide doit vous permettre d'atteindre le sommet du kiki non? Tous les coups sont permis).

/cast [target=Nom du joueur] Main de ?

Pensez à vous mettre **une main de salut** si vous voyez votre aggro monter dangereusement, ou alors lorsque vous êtes sous stéroïdes (des petits mp pour une ficelle ou une hystérie, qui dit non?).

-Le dispel et l'éclair lumineux instantané: pensez à l'utiliser, cela va soulager les heals et peut être sauver votre vie (**un mort ne dps pas**).

-La bubule ou demi bubule: ultime dans des phases difficiles: explosion d'un limon sous trognepus, p2 de la reine, reprise d'aggro, perte de contrôle du personnage, bref n'hésitez pas! Sauvez votre peau.

-Lorsqu'il n'y a rien à taper (p2 de la reine), n'oubliez pas que vous pouvez Heal...

-Les stuns : marteau de la justice et Repentir (et aussi colère divine sur les morts-vivants) sur les adds ou les cm (ça coupe cast dans l'émblée).

## IV Le Coin expert

Ici nous entrons dans les petits détails. Je suppose que vous avez les équipements requis pour les conseils proposés.

### 1) La main de rétribution

Ce sort est un taunt. Et non ce n'est pas un guide tank. Pourtant il doit être dans votre barre de sort. Pas pour vous faire OS en tauntant le boss non.

Si vous n'avez pas l'aggro sur la cible, la main de rétribution peut infliger jusqu'à 10k de dégât, sans GCD! Elle peut être utilisé sur des adds bientôt mort par exemple: une bête de saurcroc qui n'a plus que 20k de vie. Vous la tauntez et elle meurt.

Pensez à taunter le boss si les tanks sont morts. Criez sur TS "healez moi je taaannnk!". Bonne chance. Activez votre fureur vertueuse et demi bubule si vous avez le temps...

Cependant votre noble sacrifice va permettre à un tank d'être Battle rez (normalement ya l'OT pour ça... mais au cas où ils sont morts tous les 2 en même temps ça arrive), sans que le boss aille se trimballer entre les mages et les démos. Même si vous ne les aimez pas ils dps bien...

J'utilise parfois une technique risqué: taunt le boss lorsqu'il incante (pullentraille pour chopper les stacks des tanks). Ou alors qu'il est stun (yéti). Si le tank n'est pas réactif vous êtes morts. En plus ça les énerve.

### 2) Le courroux vengeur (les ailes), et le burst du départ

C'est ici que peut se jouer un up important de dps à stuff égale. Notons comment fonctionne le jeu : on remarque que la majorité des procs, bijoux, anneaux, berseker, s'activent quasi tous dès le début du combat. Nous serions tentés de burst. Cependant :

Le sceau de corruption et le jugement sont nos 1<sup>ère</sup> source de dps (encore plus en 4T10), or, ils infligent des dégâts (ou pas) très faible avant que le sceau n'est stacké 5 fois. De plus le libram des vérités prend minimum 25s à stack au max. L'idéal serait de pouvoir burst d'entrée avec tous les procs du départ, le libram, et les 5 stacks de corruption. Pour cela, je vous présente une méthode qui est sur papier une perte de dps, mais avec la synergie du jeu, un gain très important de dps :



Commencer avec une arme à 1M la plus rapide possible (vitesse 1.5) et un bouclier avec de la hâte ou de la force si possible, et le libram de vaillance. En raid, avec une arme aussi rapide, vous serez capable de stacker les 5 stacks en 4s environ, et avoir d'entrée +200force du libram.

Changer d'arme avec la macro suivante :

```
/equipslot 16 nom de l'Arme à 2 mains
```

```
/equipslot 16 nom de l'Arme à 1 main
```

```
/equipslot 17 nom du bouclier
```

Un même bouton pour passer d'une combinaison d'arme à l'autre. Enjoy.

Une fois à 4-5 stacks de corruption (au feeling), changez d'arme, le gcd de changement finis, burstez ! Je vous conseille de mettre une macro qui fait crier quelque chose à votre personnage pour que les tanks fassent attention à leur aggro. Si vous savez qu'ils ont une faible aggro, mettez-vous une main de salut avant de burst (il faut gâcher le moins de gcd possible sous burst).

Une fois le burst fini (20s), équiper votre libram des trois vérités, et vous êtes reparti pour le dps de base.

```
/equipslot18 libram des trois vérités
```

```
/equipslot18 libram de vaillance
```

Ensuite burstez dès que possible, sauf si vous savez qu'une héro/furie va bientôt être claqué (ou que le boss requière que vous burstez à des moments précis).

### 3)Rawr

Le logiciel rawr est un petit logiciel calculant votre dps avec des paramètres prédéfinis (buff, durée, talents, stuff customisé, comment vous tapez).

La grande majorité des paladins tirent leur conclusion sur l'optimisation de ce stuff sur ce logiciel qui a été fortement sollicité sur l'officiel. Cependant, woe, aussi blizzlike qu'il veut l'être, n'est pas comme l'officiel. Malgré cela, la majeure partie des informations données par Rawr sont correctes !

Une particularité qui va vous surprendre : le paladin dps met du Cuir agilité.

On dit que la force est la caractéristique suprême du paladin.

Cependant, un stuff force/endu donnera généralement beaucoup d'endurance et d'armure, qui apporte exactement 0 dps. **La clé se trouve là : l'endurance à stuff de niveau équivalent donnée par les stuffs plaques est reconvertie en agilité/pa/autres caractéristiques.** La quantité prime sur la qualité ici.

En échange de la quantité de pa perdu (les stuff agilité/endu/pa ne donne pas autant de pa), un paladin gagne extrêmement en critique grâce à l'agilité. Or notre critique, allié à la méta gemme, le set T9 et autre, est assez important pour sacrifier un peu de pa!

**En aucun cas l'agilité sera supérieure à la force.** Il faut toujours gemmer force. N'oubliez pas qu'on converti de la force ET de l'endurance en agilité et pa d'où le gain de dps. Pour vous repérer on dit que 1%(46 en agilité) de critique est équivalent à 100pa.

Choisissez bien vos stuffs, n'hésitez pas à venir me demander quel ou quel stuff est meilleur ou à me demander comment configurer Rawr.

#### 4)La bis liste Rawr adaptée à Woe

Sachant que vous allez surement prendre beaucoup de temps pour avoir 4T10 277, je vous conseille de garder votre pièce de hors set en Torse ou jambe.

Ce qui donne par exemple :

4T10 tête épaule torse main

Hors set jambe 277 : Cuissard de saccageur du fléau HM (vali 25hm), Jambière gangrenées HM (Pulentraille 25hm).

Cou : Pectoral en onyx ahn'kahar hm (dame 25hm)

Dos : linceul hm (trognepus 25hm)

Poignet : Garde-poignets maximisé de Toskk (saurcroc 25hm)

Ceinture : chaînons d'âme froide (vali 25hm)

Pieds : bottes en fourrure gelées (garga 25hm)

Anneau : bague icc agilité et Sceau des bouches nombreuses hm (trognepus 25hm).

Bijoux : petite abomination en bouteille/volonté du porte-mort hm/Verdict de mort hm

Arme : Bryntroll hm (garga25hm, son proc est incroyable, entre 3-6% du dps), ou encore Deuillombre.

**Pourquoi la petite abomination en bouteille est-elle si incroyable ?** Car la synergie du paladin fait qu'elle proc beaucoup plus souvent. Potentiellement elle peut proc sur :

-Le coup blanc

-Le coup fantôme qui refresh le dot du sceau de corruption

-Les dégâts du proc du sceau de corruption (pas le dot)

-Inquisition, tempête divine.

En gros, en un coup blanc, on peut faire proc 3 granule. Le ration est de 3 granule par coup blanc avec les attaques spéciales (soit 1 colère manifeste tous les 3 coup blancs).

De plus, la colère manifeste fait proc à son tour le sceau.

Elle apporte, en comptant les dégâts liés au sceau, 5% de dps pur. En plus d'un toucher non négligeable.

Voilà la majorité des techniques que j'utilise en raid lorsque je dps.

Si vous avez d'autres idées, des questions, d'autres techniques n'hésitez pas à m'en faire part!

Bon jeu, bonne lecture.