



LE RAVAGEUR IMMORTALITE

Optimisation du tanking avec un Guerrier Sith v5.2

[Résumé](#)

Les aptitudes de combat, les procs défensifs et offensifs, les cycles, etc.

Scraat'h Kyyr, The Black Destiny
scaat.kyyr@gmail.com

Table des matières

OBJECTIF DE CE GUIDE	3
PRÉSENTATION DU RAVAGEUR 5.2	3
LES BASES DU TANKING.....	4
Introduction.....	4
Le travail du tank.....	4
Comment générer de la menace.....	5
Engager le combat.....	5
Faire du DPS.....	5
Utiliser vos skills de provocations	6
Placer ses débuffs sur les ennemis.....	6
Perte d'aggro et Protection.....	6
La cible de la cible.....	7
La cible concentrée.....	7
TANK, OFF-TANK, DPS AVEC TAUNT.....	7
APTITUDES DE COMBAT	8
Habilité	8
Maîtrise	8
Héroïque.....	8
Légendaire	9
LES PROCS DEFENSIFS ACTIFS.....	9
LES PROCS OFFENSIFS ACTIFS.....	10
LES PROCS PASSIFS	10
LES CD DEFENSIFS.....	11
Quand utiliser quel CD défensif.....	12
Par anticipation (autant que possible)	12
Par réaction	12
Le médipac	12
Le dopant.....	12
LES RELIQUES, OREILLE, IMPLANTS ET MAIN SECONDAIRE	13
LES CAPS	13
Défense.....	13
Index de Bouclier et d'Absorption.....	13
Cristaux.....	14
LE BONUS DE SET.....	14
LE CYCLE MONO CIBLE.....	15

Le pull	15
Les priorités	15
Les fillers	16
La génération de rage	17
LE CYCLE MULTI CIBLES	17
Le pull en multi cibles	18
Les priorités en multi cibles	18
REFLET DE SABRE	18
PROVOCATIONS (taunt)	19



Mon interface

Cible concentrée
Second boss par exemple

Cible de la cible
Vérifier qui à l'aggro de la cible

Bien qu'il y ait assez peu de changements sur le Ravageur Tank 5.2 par rapport à la 4.0, je vais quand même refaire un guide complet sur ce personnage. Il n'y a donc pas de copier-coller ici puisque ce guide est tout neuf.

Il est valable pour la version 5.2 du jeu datant de mai 2017 et pour les versions ultérieures n'ayant pas apporté de modifications au Ravageur spécialité Immortalité.

OBJECTIF DE CE GUIDE

Ce guide est destiné aux :

- Joueurs désirant faire du PVE HL niveau 70.
- Ravageurs ayant choisi la discipline Immortalité.
- Ravageurs Immortalité désirant s'améliorer et/ou conforter leur choix.

Ce guide ne parlera donc pas de la phase de leveling, du pvp ou des datacrons par exemple.

PRÉSENTATION DU RAVAGEUR 5.2

Le Ravageur est avec le Maraudeur, une des deux classes avancées du Guerrier Sith. Contrairement au Maraudeur qui est exclusivement voué à un rôle de dégâts (DPS), le Ravageur peut aussi bien assumer le rôle de DPS que de celui de Tank.

Les disciplines Vengeance et Rage du Ravageur sont à vocation DPS et la discipline Immortalité est à vocation Tank, c'est la discipline que nous allons étudier dans ce guide.

Le Ravageur Tank est en armure lourde, il manie un sabre laser simple pour se défendre de ses ennemis. C'est un tank très efficace en mono-cible, très mobile avec de nombreux skills de déplacement ou de saut. C'est également un personnage très résistant aux attaques et autres effets de zone tout en ayant les moyens de protéger ses alliés lors des différents combats.

Le Ravageur Tank utilise de la **Rage** pour pouvoir lancer ses sorts. La **Rage** est générée par les attaques du Ravageur et aussi, si le point a été sélectionné, par un passif (voir les chapitres « APTITUDES DE COMBAT » et « La génération de Rage »).



LES BASES DU TANKING

Introduction

Tanker ne s'improvise pas ! Vous devez connaître les principes de base du tanking avant de vous engager dans une opération. Les ZL sont très bien pour apprendre. Profitez également de votre leveling pour connaître vos différents skills, regarder vos buffs, les débuffs que vous placez sur vos adversaires, sans oublier de commencer à gérer vos CD défensifs dès que vous les obtenez.

Pour être un bon tank vous devez impérativement être un expert des mécaniques de base du combat dans Swtor. Connaître son cycle est une chose insuffisante pour faire de vous un bon tank, vous devez maîtriser également les mécaniques des boss sur le bout des doigts, connaître les capacités des différentes classes de heal est également un gros plus pour la gestion de vos CD, histoire de ne pas les claquer dans le vent. Comme parfois, on peut voir claquer un CD juste après avoir pris de gros dégâts. C'est bien mais ce n'est pas très utile, il aurait fallu, pour bien faire, utiliser le CD juste avant ! Enfin tout dépend de quel CD on parle car le Ravageur dispose d'un bouton « panique » qui est absolument magique (**Tolérance à la douleur**). Mais tout ceci s'apprend en s'entraînant.

La première chose à faire est de regarder le **chemin de discipline** dans les **aptitudes de combat**. Commencez par vous imprégner des différents sorts passifs et actifs que vous allez apprendre au fur et à mesure de votre leveling. Cela vous permettra déjà de vous faire une bonne idée du fonctionnement de votre classe, le Ravageur Immortalité.

Vous devez ensuite apprendre à gérer la menace que vous allez générer et celle générée par vos équipiers du roster dans lequel vous êtes. Voir le chapitre « PROVOCATIONS » de ce guide pour en savoir plus sur le fonctionnement des taunts.

Le travail du tank

Le job du tank est de générer suffisamment de menace (threat en anglais) pour que tous les PNJ (Personnage Non Joueur) ennemis n'aient qu'une envie : vous taper vous et personne d'autre dans le groupe. Ce raccourci un peu rapide et un peu facile ne reflète en rien la complexité du travail du tank mais a l'avantage de donner une image précise du résultat à obtenir.

Apprenez les stratégies des boss et des gros packs de mobs, apprenez à placer le boss de façon à minimiser les dégâts encaissés par le reste du groupe (toujours tourner le boss dos au raid), apprenez à gérer vos interruptions (cut en anglais), vos contrôles courts (stun en anglais), mais en tout premier lieu, apprenez à gérer votre menace pour conserver l'aggro sur les boss et les PNJ ennemis.

Comment générer de la menace

Voici les différents moyens qui vous permettront de générer de la menace :

- Engager le combat ;
- Faire du DPS ;
- Utiliser vos skills de provocation (taunt) ;
- Etre à 3 mètres du boss (possible seulement lorsque le boss engagé est statique). Voir le chapitre « PROVOCATIONS » de ce guide pour en savoir plus.

Engager le combat

Même si ça peut paraître logique que ce soit le tank qui engage le combat, ce n'est pas évident pour tout le monde croyez-moi !

Engager le combat permet de générer instantanément de la menace auprès du PNJ attaqué et de tous les PNJ qui lui sont liés.



Sauf exception, l'engagement du combat se fera avec la **charge de force** (voir les chapitres « LE CYCLE MONO CIBLE » et « LE CYCLE MULTI CIBLES » pour plus de précision).

Petite précision concernant les pré-hot des heals : généralement les heals aiment bien mettre des HOT (Heal Over Time) au tank (et aux autres joueurs) avant le début du combat. C'est très gentil mais il faut savoir que les healers dans Swtor sont des gros générateurs de menace. En faisant cela, il arrive bien souvent qu'un heal puisse avoir l'aggro sur certains PNJ d'un pack quasiment dès l'engage du combat ou en tout cas, dès que vous aurez pris le premier tick du HOT après avoir lancé le combat. Donc, à moins de courir un danger immédiat à l'engage, à moins d'engager un boss unique, demandez au heal de ne pas faire de pré-hot.

Faire du DPS

Hé oui, le travail du tank consiste aussi à rechercher à faire le plus de DPS possible afin de générer un maximum de menace et ainsi d'avoir une aggro stable sur tous les PNJ ennemis.

Faire du DPS génère de la menace, pensez-y et ce n'est pas parce qu'un PNJ vous attaque à l'instant T qu'il va continuer à le faire la seconde suivante. Donc, sur les packs de PNJ, il est indispensable de changer très régulièrement de cible afin de maintenir un niveau de menace suffisant sur tous et ne pas se faire reprendre l'aggro.

Pour cela il peut être également utile de désigner une cible prioritaire aux DPS du groupe afin qu'ils attaquent tous la cible que vous aurez désignée, cela vous facilitera la tâche ! Mais rappelez-vous que les heals sont aussi de gros générateurs de menace et qu'ils génèrent de la menace sur tous les PNJ ennemis sans aucune distinction dès qu'ils font leur travail de heal !

Utiliser vos skills de provocations


Sauf exception, on n'engage jamais le combat avec un skill de provocation ! C'est une règle d'or du tanking dans Swtor. J'insiste sur ce point, on n'engage jamais le combat avec une provocation.

Alors je les utilise quand mes provocations ?

- Pour renforcer/stabiliser la menace que vous avez déjà générée auparavant ;
- Pour reprendre l'aggro sur un ou plusieurs PNJ qui ne vous attaqueraient plus ;
- Pour switch (échanger) l'aggro du boss ou des PNJ entre les deux tanks.

S'il y a plusieurs tanks dans le groupe, ce qui est généralement le cas en opération, inutile de vous acharner à reprendre l'aggro sur les PNJ déjà tankés par l'autre tank, assurez-vous plutôt que tous les PNJ soient tankés correctement. Pour cela utilisez la **cible de la cible**.

Votre provocation et votre cycle de dps déterminent votre menace. Et l'efficacité de votre cycle déterminera la solidité et la pérennité de votre aggro.

Lorsque vous utilisez vos provocations, un débuff se place sur le PNJ tanké . Il a une durée de 6 secondes qui oblige le(s) PNJ tanké(s) à vous attaquer pendant toute sa durée. Pensez à vérifier qu'il n'est pas déjà actif avant de lancer une provocation.

Placer ses débuffs sur les ennemis

Une fois votre menace générée et assurée, vous devrez alors placer et entretenir les débuffs (voir le chapitre « LES PROCS OFFENSIFS ACTIFS ») sur vos ennemis.

Ces débuffs seront profitables à l'ensemble du roster.

Perte d'aggro et Protection

Perdre l'aggro n'est pas une catastrophe, vous avez des provocations pour y remédier. Il est bon de savoir que vous perdrez l'aggro sur un PNJ (hors mécanique spécifique) dès qu'un autre joueur générera 110% de votre menace. Dès lors vous devrez utiliser une Provocation pour reprendre la tête de la liste de menace et ainsi reprendre l'aggro. Il restera juste à entretenir cette menace par votre dps.

Si malgré cela un joueur de votre groupe vous reprend l'aggro de façon systématique, placez sur lui votre **Protection** ce qui aura pour effet de réduire sa menace générée de 25% et vous permettra ainsi de mieux conserver l'aggro sur vos PNJ. Dans le cas où 2 DPS vous reprendraient l'aggro, privilégiez de mettre votre **Protection** sur le DPS càc (le cas échéant).

Tous les DPS possèdent un skill de désaggro (sort qui réduit légèrement leur animosité/menace), ils doivent l'utiliser à bon escient pour vous aider dans votre tenue d'aggro. Cette collaboration est indispensable surtout lors de vos premiers pas en tanking.

La cible de la cible

La cible de la cible est l'amie du tank ! Cet outil permet de savoir qui a l'aggro (qui est la cible) de votre propre cible. C'est très pratique. L'outil n'est pas activé par défaut dans Swtor, pensez donc à le faire dans **l'éditeur d'interface**.

La cible concentrée

La cible concentrée est l'autre amie du tank. Tout comme la cible de la cible, elle doit être activée dans l'éditeur d'interface.

La cible concentrée permet de suivre une cible différente de la cible principale. C'est surtout à utiliser pour les boss à plusieurs PNJ. Cela permet de suivre le boss tanké par un autre joueur (tank ou non selon les cas) et également cela facilite le ciblage en cas de switch de boss par les tanks. En effet, il suffit de passer la cible principale en cible concentrée pour que la cible contrée devienne la cible principale. Cela permet de faire des switches rapides et propres.

Le tanking demande de la pratique et de l'expérience. Vous ferez des erreurs, peut-être même beaucoup. Mais sachez rebondir, ne pas stresser, et tirer les leçons de vos échecs. Ne vous cachez pas derrière un supposé bug. En admettant et en apprenant de vos erreurs vous deviendrez un bon tank.

TANK, OFF-TANK, DPS AVEC TAUNT

En opération, sur boss unique, il y a un tank principal (le **tank** ou **main tank**) et un tank secondaire (**l'off-tank**). Le tank (ou main tank) est celui qui a l'aggro du boss et l'off-tank est le second tank qui n'a pas l'aggro du boss. L'off-tank doit générer suffisamment de menace pour être en seconde position dans la liste de menace du boss. Dans le cas où le tank meurt, l'off-tank (qui devient alors main tank) reprend aussitôt l'aggro sans autre dommage pour le reste du groupe de joueurs. L'off-tank peut également s'occuper des PNJ pouvant apparaître durant le combat contre un boss.

Attention : l'off-tank est primordial pour une opération. C'est le poste le plus difficile en tanking, car il doit rattraper les éventuelles erreurs commises par le main tank et en plus, l'off-tank doit avoir l'œil sur tout ce qui se passe durant le combat.

Dans certaines opérations, souvent en mode histoire, il est inutile d'avoir deux tanks, ou un main tank et un off-tank. Dans ce cas-là, c'est un DPS avec le skill de **provocation** (assassin, spécialiste, ravageur) qui fait office d'off-tank.

APTITUDES DE COMBAT

Les Aptitudes de combat dépendent de la façon de jouer que chacun peut avoir du Ravageur mais aussi des différents boss que vous allez rencontrer.

Je vous présente ici une sélection standard, un peu passe partout, des aptitudes de combat. Je préciserais cependant les aptitudes qui me semblent indispensables à avoir.

Habilitété



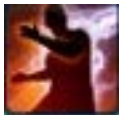
Belliciste

Lorsque vous subissez une attaque, le délai de réutilisation actif de la charge de Force se trouve réduit de 1 seconde. Cet effet n'est disponible que toutes les 1,5 secondes.



Passage en force – INDISPENSABLE EN TANK

La volée de coups inflige 25% de dégâts supplémentaires.



Représailles mortelles

Subir des dégâts à zone d'effet non réguliers génère 2 points de Rage. Cet effet n'est disponible qu'une fois par seconde.

Maîtrise



Mur du son – INDISPENSABLE EN TANK

Le cri menaçant protège tous les alliés à portée à l'exception de vous-même et confère le mur du son, qui absorbe une petite quantité de dégâts. Dure 10 secondes.

Héroïque



Porteur de guerre

La charge de Force vous permet d'utiliser votre prochain lancer vicieux ou taillage quel que soit le pourcentage de santé de la cible. Dure jusqu'à 15 secondes.



Exaltation – INDISPENSABLE EN TANK

Réduit de 30 secondes le délai de réutilisation de la défense enragée.

Léendaire



Perforation glaciale

Le cri glacial transperce les ennemis de douleur, infligent 4956 points de dégâts élémentaires à toutes les cibles affectées pendant 8 secondes. De plus le cri glacial confère la vitesse glaçante, augmentant votre vitesse de déplacement de 35% pendant 8 secondes



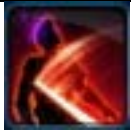

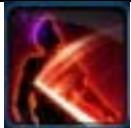

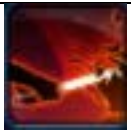

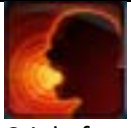



Présence intimidante – **INDISPENSABLE EN TANK**



La charge de force interrompt le délai de réutilisation de la disruption. De plus, le reflet de sabre dure 2 secondes de plus et, si la forme Soresu est active (ndlr : Soresu = discipline immortalité), génère une grande quantité d'animosité chez tous les ennemis attaqués dans un rayon de 30 mètres pendant son activation.

LES PROCS DEFENSIFS ACTIFS

Il s'agit de buffs ou débuffs qui s'activent automatiquement quand vous lancez certains skills. Dans cette section on va voir les buffs défensifs.









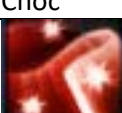

Vous trouverez dans le tableau ci-dessous les skills qui génèrent les procs défensifs, les procs défensifs générés et l'effet de ces procs.

Le skill ...	Génère le buff...	Et donne le bonus ...
 Assaut d'égide	 Assaut d'égide	Réduction des dégâts accrue de 3% pendant 20 secondes.
 Assaut d'égide	 Consommation d'énergie	Absorption du bouclier augmentée de 3% pendant 20 secondes.
 Coup écrasant	 Bonus de chef militaire	Bonus de réduction des dégâts de chef militaire, dure 5 secondes.
 Cri de force	 Barrière sonique	Absorption des dégâts, dure 10 secondes.
 Représailles	 Barricade de lames	Chance de défense accrue de 5% pendant 10 secondes.

 Saccage	 Fentes défensives	Chance de défense accrue de 6% pendant 5 secondes.
--	---	--

LES PROCS OFFENSIFS ACTIFS

Vous trouverez dans le tableau ci-dessous les skills qui génèrent les procs offensifs, les procs offensifs générés et l'effet de ces procs.

Le skill ...	Génère ...	Et donne le bonus ...
 Fente vicieuse	 Traumatisme	Réduction des soins reçus par la cible réduit de 20%. Dure 5 secondes.
 Volée de coups	 Traumatisme	Réduction des soins reçus par la cible réduit de 20%. Dure 5 secondes.
 Coup écrasant	 Pénalisé	Les dégâts de force et techno générés par la cible sont diminués de 5%. Dure 45 secondes.
 Choc	 Instabilité	Réduit la précision de la cible de 5%. Dure 45 secondes.
 Volée de coups	 Instabilité	Réduit la précision de la cible de 5%. Dure 45 secondes.

LES PROCS PASSIFS

Il s'agit de procs qui sont générés automatiquement lorsque votre personnage prend des dégâts.



Revanche

Réduit la consommation de rage de votre prochain Cri de Force ou Lancer vicieux. Dure 12 secondes et monte jusqu'à 3 stacks.



Surcharge de bouclier

Index d'absorption accru. Dure 5 secondes.

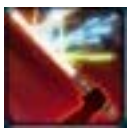


Défense concentrée

Index de défense accru. Dure 5 secondes.

LES CD DEFENSIFS

Il s'agit, en plus d'un placement judicieux, de vos meilleurs atouts pour votre survie. Voici la liste des cool down (CD) défensifs du Ravageur Immortalité.



Reflét de sabre

Skill à double usage, offensif et défensif. Renvoie les attaques de force et de techno pendant 5 secondes.



Défense enragée

Met 12 charges qui permettent de se healer à chaque coup de dégâts subis. Utilisable uniquement à moins de 70% PV (point de vie). Très efficace quand vous êtes doté.



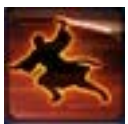
Retour de sabre

Augmente la défense de mêlée et à distance de 50% (100% pendant 2 secondes) et absorbe 25% des dégâts de force et techno pendant 12 secondes.



Invincibilité

Réduit les dégâts de 40% pendant 15 secondes.



Course folle

Augmente la défense de 100% pendant sa durée.



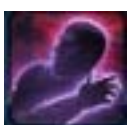
Tolérance à la douleur

Augmente temporairement les PV de 30% pendant 20 secondes.



Grognement intimidant

Réduit de 15% les dégâts de mêlée et à distance pendant 10 secondes des cibles affectées par le grognement.



Provocation

La cible de provocation inflige 30% de dégâts en moins quand elle attaque un autre joueur. Dure 6 secondes



Dopant

Absorbe au moins 30% de dégâts subis pendant 15 secondes.



Médipac

Restaure une certaine quantité de PV et une autre quantité de PV supplémentaire pendant 15 secondes.

Quand utiliser quel CD défensif

Vous devez apprendre quand utiliser vos CD défensifs, pour cela il faut connaître les mécaniques de chaque boss et de chaque gros groupe de PNJ ennemis.

Lancer **Invincibilité** (par exemple) avant d'engager le combat est une hérésie. Les CD défensifs ne doivent pas être utilisés dans ce genre de cas. Pour ça, vous avez le bouclier du Sorcier heal par exemple. Vos CD défensifs doivent être utilisés pour résister à un gros coup anticipé ou alors pour donner du temps à votre heal de vous remonter après une prise de dégâts.

Par anticipation (autant que possible)

Par exemple : à la suite d'une provocation de masse (Cri menaçant) sur un groupe important de PNJ ennemis afin de pas perdre très brutalement de la vie. Ou alors, en toute connaissance des mécaniques d'un boss, pour anticiper une grosse prise de dégâts.

Sorts à utiliser : **Reflot de sabre, Retour de sabre, Invincibilité, Dopant.**

Par réaction

Vous venez de prendre de gros dégâts, vous êtes bas en points de vie, votre heal vous le demande, etc. Tous les CD défensifs sont concernés mais prioritairement :

Sorts à utiliser : **Tolérance à la douleur, Défense enragée, Médipac, Dopant.**

Le médipac

Mourir sans avoir utilisé son **Médipac** est une faute ! (Sauf en cas de One Shoot - OS). Ceci est valable pour tous les rôles dans un groupe. Un médipac peut restaurer jusqu'à un tiers de vos points de vie, c'est votre bouton panique de la survie !

Le dopant

Il est fortement recommandé de claquer le dopant en même temps que le médipac (juste après) !

LES RELIQUES, OREILLE, IMPLANTS ET MAIN SECONDAIRE

Le Ravageur ayant déjà de nombreux CD défensifs, j'ai opté pour des reliques auto-proc. Mais ce choix est tout à fait personnel et des reliques cliquables peuvent très bien faire l'affaire.

Mon choix c'est porté sur :

- **Relique du refuge fortuit** : Les attaques imminentes ont 30% de chances de conférer un index de défense de X points pendant 6 secondes. Cet effet n'est disponible que toutes les 20 secondes.
- **Relique d'amplification de bouclier** : Se protéger contre une attaque imminente confère un index d'absorption de X points pendant 6 secondes. Cet effet n'est disponible que toutes les 24 secondes.

Pour l'oreillette c'est au choix : un **Dispositif Bastion** (statistique secondaire Défense et tertiaire Bouclier) ou un **Dispositif Rempart** (statistique secondaire Défense et tertiaire Absorption), l'équilibrage se faisant avec les améliorations.

C'est pareil pour les Implants, faites votre choix et équilibrez vos statistiques tertiaires avec les améliorations.

Votre Main secondaire doit être un **Bouclier** qui donne un bonus par défaut de 5 % de chance de déclenchement du bouclier et de 20 % d'absorption.

LES CAPS

Défense

Le pourcentage de défense à viser est au plus de 32% en index 248. Au-delà le ratio coût en points d'index / bénéfice est trop défavorable. Aucune amélioration « défense » ne doit être utilisée.

Index de Bouclier et d'Absorption

Légende : S = sophistication, A = amélioration

Stat Tertiaire	Index 230	Index 236	Index 242	Index 248
Bouclier	1697 (3S, 11A)	1806 (8S, 1A)	1894 (2S, 14A)	2037 (7S, 3A)
Absorption	1555 (7S, 3A)	1648 (2S, 13A)	1720 (8S)	1749 (3S, 11A)

Ce qui fait en pourcentage pour l'index 248 : Bouclier 50,5% et Absorption 46,9%

Cristaux

Il y a deux écoles, soit : deux cristaux Endurance +41, le Ravageur ayant déjà peu d'endurance ou deux cristaux Puissance +41 pour augmenter les dégâts et donc la menace générée.

LE BONUS DE SET

Depuis la mise à jour 5.2.2 de juin 2017, il est maintenant possible d'acquérir du stuff 230 de qualité Artéfact (violet), avec bonus de set, contre quelques centaines de jetons de commandement. Vous n'avez donc plus d'excuses pour ne pas avoir un bonus de set complet très rapidement.

Ce stuff est achetable sur la flotte impériale, spatiodock Vaiken, quartier Réserves auprès du PNJ **Seigneur Galall**.

Le set d'armure du Ravageur tank est le set de **Chef militaire** (quel que soit l'index).

Bonus de set 2 pièces : le **Coup écrasant** augmente la réduction de dégâts de 2% pendant 4 secondes.

Bonus de set 4 pièces : le **Cri de force** réduit le délai de réutilisation de la **Provocation** et du **Cri menaçant** de 2 secondes par activation.

Bonus de set 6 pièces : augmente de 3 secondes la durée du pivot de lame et de 5 secondes la durée de l'**Invincibilité**.

Combat rapproché	Défense
Dégâts (Pri) : 3131 - 3833	Santé : 116875
Bonus dégâts : 1728,4	Index d'armure : 14569
Précision : 111,00%	Réduction dégâts : 51,29%
Critique 23,22%	Chance de défense : 32,13%
Multiplicateur crit. : 51,00%	Chance décl. bouclier : 50,50%
	Absorption bouclier : 46,82%
PERSONNAGE	

LE CYCLE MONO CIBLE

Le pull



Mise en rage

>>



Charge de force

>>



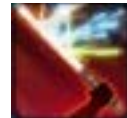
Coup écrasant

>>



Représailles

>>



Reflet de sabre

>>



Revers de la main



Lancé vicieux

>>



Saccage

>>



Assaut d'égide

>>



Cri de force

>>



Choc

>>



Lancer de sabre



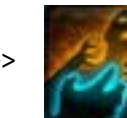
Coup écrasant

>>



Représailles

>>



Étranglement de force

>>

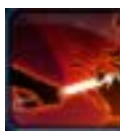


Fente vicieuse

En principe aucun taunt n'est nécessaire si les DPS ont bien intégré leur skill de désaggro dans leur cycle de pull.

Les priorités

Pour la tenue d'aggro et le DPS, les skills suivants sont à prioriser dans l'ordre donné :



Coup écrasant



Représailles



Saccage



Revers de la main



Cri de force



Lancer vicieux



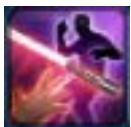
Choc



Volée de coups

Les fillers

Les fillers sont des sorts d'attentes à utiliser le temps que vos sorts prioritaires finissent leur cooldown.



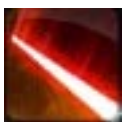
Lancer de sabre



Cri glacial



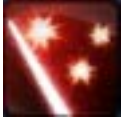
Etranglement de force



Fente vicieuse



Poussée de force



Assaut

La génération de rage

La Rage est très importante pour le Ravageur. Elle permet de lancer les sorts les plus puissants. Il est donc important de maintenir votre niveau de Rage le plus haut possible. Pour cela vous pouvez utiliser principalement les sorts suivants :



Mise en rage : génère instantanément 6 points de rage.



Assaut d'égide : génère instantanément 6 points de rage.



Lancer de sabre : génère instantanément 3 points de rage.



Etranglement de force : génère 3 points de rage durant la canalisation.



Assaut : génère 1 point de rage.

LE CYCLE MULTI CIBLES

Le Ravageur disposant d'assez peu de sorts avec AOE, le cycle multi cibles est beaucoup plus court que le cycle mono cible. Par ailleurs, cela demande un fréquent changement de cible pour les coups mono cibles afin de maintenir un niveau de menace suffisant sur tous les mobs pour conserver l'aggro dessus, même si vos DPS ne sont pas très disciplinés.

Le pull en multi cibles



Les priorités en multi cibles

Pour la tenue d'aggro et le DPS les skills suivants sont à prioriser dans l'ordre donné :

-  Coup écrasant
-  Choc
-  Volée de coups
-  Cri glacial

REFLET DE SABRE



Le **reflet de sabre** marche sur de nombreux sorts de boss dans les différentes opérations et permet soit de renvoyer une partie des dégâts fait par ledit boss sur lui-même soit d'accorder une immunité. Cependant cette liste est très difficile à mettre à jour car il faut refaire toutes les opérations et tester tous les casts des boss à chaque nouvelle mise à jour du jeu.

Numy sur *The Red Eclipse* tient à jour autant que possible cette liste de façon très détaillée, opération par opération et boss par boss, sur cette page Google docs :

https://docs.google.com/spreadsheets/d/1k3Gt4dRWFn1Yt1SyMapRwM_880LThpHuJUG0Udaxgk/edit#gid=973313578

PROVOCATIONS (taunt)

La provocation (taunt) dans SWTOR est particulière car elle fonctionne comme un multiplicateur de menace.

Elle multiplie votre aggro par rapport au premier de la liste. La multiplication est de 110% si vous êtes à moins de 3 mètres et de 130% à 3 mètres ou plus. Pensez donc à reculer à 3 mètres ou plus avant de provoquer, vous gagnerez 20% sur la multiplication de votre menace.

Astuce pour les DPS CàC : si vous vous mettez à plus de 3 mètres, il vous faudra générer 20% de menace supplémentaire pour reprendre l'aggro.

Nous avons (comme tous les Tanks dans SWTOR) 2 provocations à notre disposition :



Provocation : c'est notre taunt mono cible, il a un délai de réutilisation de 15 secondes et une portée de 30 mètres.



Cri menaçant : c'est notre taunt multi cibles (masse), il a un délai de réutilisation de 45 secondes et une zone d'effet de 15 mètres autour de nous.

J'ai essayé d'être aussi complet que possible sur le Ravageur Immortalité en version 5.2. Si vous avez des questions ou des suggestions, voir même des critiques pour améliorer ce guide je suis preneur. Vous pouvez me contacter In Game sur Scraat'h Kyyr.

Un grand merci à Xanalos Terr'a pour la relecture et les suggestions de modifications. Un grand merci à Mirabelle d'ambre Murakami et à Jahnice Mandokar pour les idées et suggestions.