





GUIDE DU DÉBUTANT

INTRODUCTION À WORLD OF WARCRAFT	3	COMBAT JOUEUR CONTRE ENVIRONNEMENT	134
CARTE DU MONDE	4	Ennemis	143
DÉMARRAGE	6	Butin	145
Choisir le bon royaume	6	FAIRE PROGRESSER VOTRE PERSONNAGE	146
Créer votre personnage	8	Équipement	147
Vos premiers pas	11	Manières annexes d'améliorer votre personnage	150
Quêtes	16	Monter en niveau	153
CHOISIR LA RACE DE VOTRE PERSONNAGE	22	Arbres de talents	154
Draeneï	24	Banques	155
Nain	26	Juste pour s'amuser	157
Gnome	28	COMBATS DE MASCOTTES	162
Humain	30	INTERAGIR AVEC LES AUTRES JOUEURS	168
Elfe de la nuit	32	Interagir avec les autres personnages	174
Worgen	34	Groupes	176
Pandaren	36	Techniques de pro au sein des groupes	179
Elfe de sang	38	Outil Donjons	183
Gobelin	40	Guildes	184
Orc	42	Hôtel des ventes	187
Tauren	44	Lexique	190
Troll	46	MÉTIERS	192
Mort-vivant	48	Alchimie	200
CHOISIR UNE CLASSE	50	Forge	202
Chevalier de la mort	52	Enchantement	203
Druide	58	Ingénierie	205
Chasseur	66	Inscription	206
Mage	72	Joaillerie	207
Paladin	78	Travail du cuir	211
Prêtre	84	Couture	212
Voleur	90	Herboristerie	213
Chaman	96	Minage	214
Démoniste	102	Dépeçage	215
Guerrier	110	Archéologie	216
L'INTERFACE UTILISATEUR	116	Cuisine	218
Portrait du personnage	118	Secourisme	219
Boutons de la mini-carte	120	Pêche	220
Barre de l'interface	122	COMBAT JCJ	222
Contrôler votre personnage	125	HAUTS FAITS	228
EXPLORATION	128	PERSONNALISER L'INTERFACE DU JEU	232
		RESSOURCES EN LIGNE	236



INTRODUCTION À WORLD OF WARCRAFT

World of Warcraft est un **MMORPG** (également appelé **jeu de rôle en ligne**) qui vous propulse au cœur d'Azeroth et de Draenor, deux mondes foisonnant de créatures extraordinaires... et même de certaines technologies avant-gardistes...

MMORPG ? En ligne ?

Les MMORPG sont des jeux accueillant simultanément des centaines, voire des milliers de joueurs. La plupart des personnages que vous apercevez lors de vos pérégrinations virtuelles sont contrôlés par des joueurs en chair et en os.

Les MMORPG se démarquent des autres expériences vidéoludiques. En effet, contrairement à d'autres jeux (jeux de tir en vue subjective, jeux de stratégie en temps réel, etc.) qui proposent une campagne solo en plus des modes multijoueurs, les MMORPG se jouent exclusivement en ligne. En d'autres termes, vous devez continuellement être connecté à un serveur pour jouer.

À votre arrivée dans le jeu, vous êtes entraîné dans une épopée qui se déroule à une époque où les relations sont particulièrement tendues entre deux ennemis de longue date : l'Alliance (draeneï, nains, gnomes, humains et elfes de la nuit) et la Horde (elfes de sang, orcs, taurens, trolls et morts-vivants).

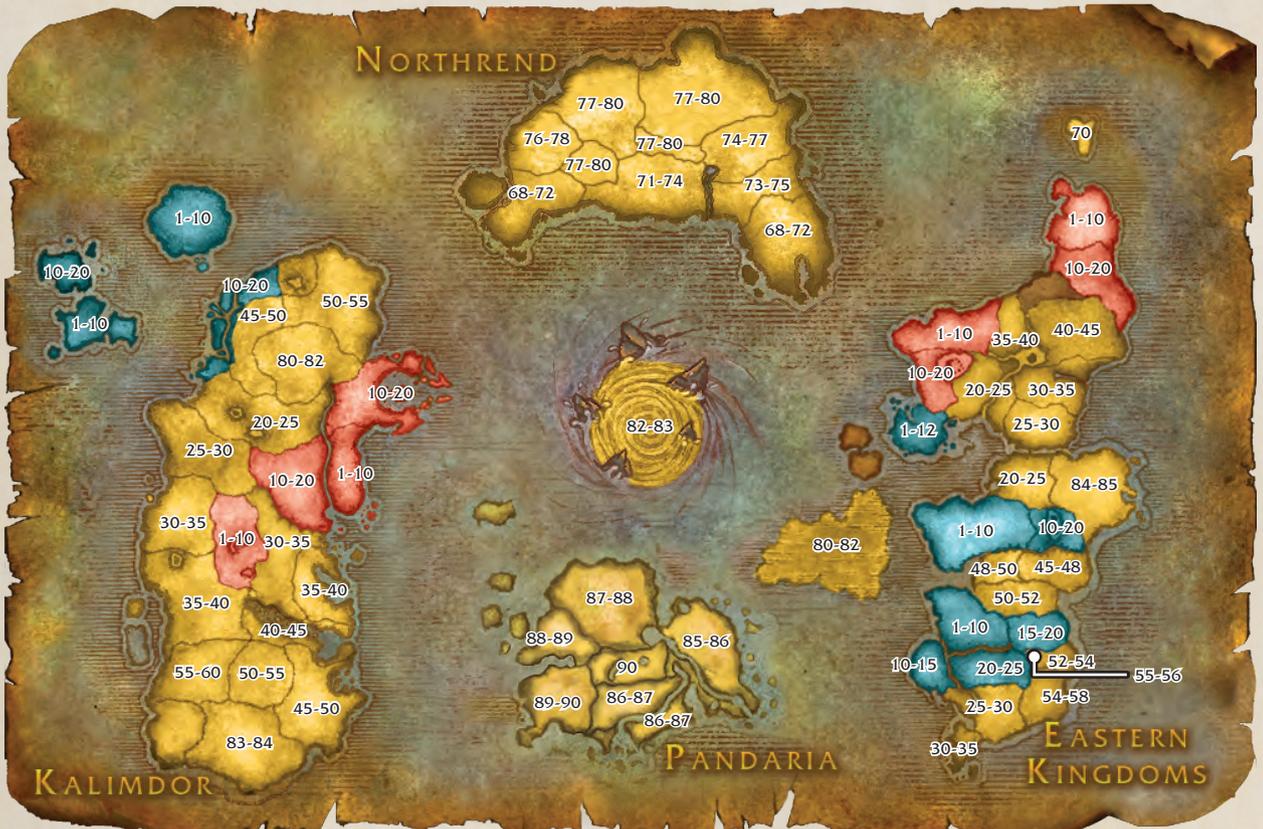
Après avoir sélectionné l'une des races d'Azeroth, vous êtes invité à choisir une classe. Au nombre de dix, elles constituent l'élément qui influence le plus le gameplay, alors choisissez-la avec grand soin. Vous avez installé World of Warcraft et vous êtes prêt à embarquer pour un périple incroyable? Rendez-vous simplement à la page suivante...





CARTE DU MONDE

Le retour d'Aïle de mort a radicalement changé le visage et la topographie de plusieurs zones (celles de Mille points tout particulièrement), mais ce n'est pas tout car les créatures qui y vivent n'ont plus rien à voir non plus. Les niveaux indiqués dans les tableaux vous donnent une idée de ce qui vous y attend. Utilisez les cartes de la page suivante pour voir à quoi ces tableaux correspondent.



ZONES DE LA HORDE

ZONES DE DÉPART	NIVEAU 6-10	NIVEAU 10-20	NIVEAU 20-25
Le Glas Île de Haut-Soleil Vallée des Épreuves & Îles de l'Écho Mesa de Nuage rouge Kezan	Clairières de Tirisfal Bois des Chants éternels Durotar Mulgore Les îles Perdues (5-10)	Forêt des Pins-Argentés Les terres Fantômes Azshara Tarides du Nord	Contreforts de Hautebrande

ZONES DE L'ALLIANCE

ZONES DE DÉPART	NIVEAU 6-10	NIVEAU 10-20	NIVEAU 20-25
Vallée des Frigères & Gnomeregan Vallée de Comté-du-Nord Sombrevallon Gilnéas Val d'Ammen	Dun Morogh Forêt d'Elwynn Teldrassil Gilnéas Île de Brume-Azur	Loch Modan Marche de l'Ouest (10-15) & Les Carmines (15-20) Sombrevage Ruines de Gilnéas Île de Brume-Sang	Les Paluns Bois de la Pénombre

ZONES NEUTRES

ZONES DE DÉPART	NIVEAU 20-25	NIVEAU 25-30	NIVEAU 30-35	NIVEAU 35-40	NIVEAU 40-45	NIVEAU 45-50	NIVEAU 50-55	NIVEAU 55-60
L'île Vagabonde	Orneval	Hauts-terres Arahties Strangleronce septentrionale Les Serres-Rocheuses	Désolace Tarides du Sud Les Hinterlands Cap Strangleronce	Dustwallow Marsh Feralas Western Plaguelands	Eastern Plaguelands Thousand Needles	Terres Ingrates (44-48) Tanaris Gangrebois	Gorge des Vents brûlants (47-51) Steppes Ardentes (49-52) Cratère d'Un'Goro Maraîs des Chagrins (52-54)	Défilé de Deuillevent (55-56) Terres Foudroyées (54-60) Berceau-de-l'Hiver Silitus

OUTRETERRE

NIVEAU 58-63	NIVEAU 60-64	NIVEAU 62-65	NIVEAU 64-67	NIVEAU 65-68	NIVEAU 67-70	NIVEAU 70
Péninsule des Flammes infénales	Marécage de Zangar	Forêt de Terokkar	Nagrand	Les Tranchantes	Raz-de-Néant Vallée d'Ombrelune	Île de Quel'Danas

NORFENDRE

NIVEAU 68-72	NIVEAU 71-74	NIVEAU 73-75	NIVEAU 74-77	NIVEAU 76-78	NIVEAU 77-80
Toundra Boréenne Fjord Hurlant	Désolation des dragons	Les Grisonnes	Zul'Drak	Bassin de Sholazar	Forêt du Chant de cristal La Couronne de glace Pics Foudroyés Joug-d'Hiver

CATACLYSM

NIVEAU 80-82	NIVEAU 82-83	NIVEAU 83-84	NIVEAU 84-85
Mont Hyjal Vashj'ir	Le Tréfonds	Uldum	Hauts-terres du Crépuscule

MISTS OF PANDARIA

NIVEAU 85-86	NIVEAU 86-87	NIVEAU 87-88	NIVEAU 88-89	NIVEAU 90
La forêt de Jade	Vallée des Quatre vents Étendues sauvages de Krasarang	Sommet de Kun-Lai	Steppes de Tanglong Terres de l'Angoisse	Val de l'Éternel printemps



DÉMARRAGE

Des millions de gens ne peuvent tous jouer au même endroit au même moment. World of Warcraft n'est donc pas hébergé par un seul ordinateur, mais par de nombreux serveurs partout dans le monde. Chaque royaume est une copie séparée du jeu, où plusieurs milliers de personnes jouent ensemble.

CHOISIR LE BON ROYAUME

Après vous être inscrit au jeu, l'avoir mis à jour et l'avoir lancé, vous devrez commencer par choisir votre royaume. Si vous avez des amis qui jouent déjà, contactez-les et demandez-leur sur quel royaume ils sont. Sinon, nous vous conseillons fortement un royaume spécifié pour les nouveaux joueurs.

Le mercredi, c'est relâche

Blizzard fait souvent ses maintenances serveur ou ses mises à jour le mardi. Le jeu est donc parfois indisponible ce jour-là tôt le matin ou jusqu'en début d'après-midi (selon votre fuseau horaire). Les heures de suspension de service sont souvent données en heure du Pacifique (moins neuf heures pour l'heure de Paris) puisque c'est le fuseau horaire où les bureaux de Blizzard sont situés.



L'ÉCRAN DE SÉLECTION DU ROYAUME



TYPES DE ROYAUME

La liste des royaumes peut impressionner la première fois qu'on la voit. Comment savoir lequel vous convient ? Utilisez les informations suivantes pour prendre une décision.

Normal	Les royaumes normaux sont consacrés au JcE (joueur contre environnement). Si vous débutez, nous vous conseillons de commencer par un serveur de ce type.
JcJ	Les serveurs joueur contre joueur. Les joueurs profitent ici du jeu classique mais, dans la plupart des zones, peuvent aussi attaquer les joueurs d'une autre faction. N'y allez pas si vous ne savez pas ce que c'est.
JDR	Les serveurs jeu de rôle. Ces environnements encouragent les joueurs à incarner fidèlement leur personnage. Des règles supplémentaires régissent le choix des noms et les comportements en public. Aucun mécanisme ne vous contraint à respecter l'esprit du jeu de rôle, mais c'est vivement conseillé dans ces royaumes.
JDR JcJ	Ces serveurs appliquent des règles JcJ à un environnement JDR.

POPULATION

La dernière variable à prendre en compte concerne la population de joueurs sur le serveur.

Complet	Les nouveaux comptes ne peuvent pas y créer de personnage.
Elevée	Beaucoup de joueurs. Il y aura toujours quelqu'un pour vous aider, mais vous devrez parfois faire la queue pour vous connecter.
Moyenne	Un nombre correct de joueurs, sans excès.
Faible	Peu de joueurs. Vous pourrez toujours faire ce que vous avez à faire, mais il n'y aura pas grand monde pour vous aider.
Nouveaux joueurs	De nouveaux serveurs avec une faible population globale. Si vous essayez World of Warcraft pour la première fois, optez pour un royaume de ce type.
Fermé	Les serveurs grisés sont temporairement indisponibles, mais seront sans doute bientôt rouverts.

FAIRE VOTRE CHOIX

Cliquez sur le royaume où vous voulez jouer puis cliquez sur « OK ». Vous serez connecté à ce serveur. Si vous n'avez pas de personnage sur un serveur, l'écran de création de personnage apparaît automatiquement.

CRÉER VOTRE PERSONNAGE

SÉLECTION DE LA RACE ET DU PERSONNAGE

L'écran de création de personnage est divisé en deux parties. Vous commencez avec un personnage aléatoire (au centre) que vous pouvez personnaliser de nombreuses manières. Le premier écran vous permet de choisir sa race, sa classe et son sexe.

SEXE

Choisir de jouer un personnage masculin ou féminin offre différentes options pour personnaliser le physique du personnage.

CLASSE

Les icônes de classes apparaissent ici. Aucune race ne peut jouer toutes les classes, certains icônes resteront de toute façon indisponibles.



RACE

Cliquez sur ces icônes pour changer la race de votre personnage. Le choix de la race influence sur les classes disponibles.

POUR PLUS D'INFORMATIONS

Cliquez sur ce bouton pour obtenir deux fenêtres d'information : l'histoire de la race et la description de la classe. Les informations fournies dans ces fenêtres changent quand vous cliquez sur les icônes des races et des classes. Chaque race a ses avantages et ses possibilités, listées en haut de la fenêtre de l'historique de la race. La description de la classe consiste en quelques lignes explicatives qui vous permettent de mieux appréhender la classe.

NOM ET APPARENCE DU PERSONNAGE

Quand vous êtes satisfait de votre classe et de votre race, cliquez sur Suivant pour accéder au deuxième écran de création de personnage. Il vous permet de modifier le sexe et l'apparence de votre héros. Quand vous cliquez sur une option à gauche de l'écran (sous la fenêtre déterminant le sexe), les options disponibles pour cette catégorie apparaissent à droite. Le nombre d'options varie selon la race.



Personnage actuel

A chaque fois que vous cliquez sur une nouvelle option pour la race, le sexe, la classe ou l'apparence physique, le personnage affiché est mis à jour. Les choix de sexe et d'apparence physique sont cosmétiques, ils n'influencent pas sur les possibilités d'action du personnage. Amusez-vous à choisir la couleur des cheveux ou les marques. Après tout, il vaut mieux que vous aimiez cette silhouette qui vous représente. L'option de choix aléatoire vous permet de voir quelques exemples.

Quand vous êtes content des caractéristiques de votre personnage, il faut choisir un nom.

Pensez que le nom que vous allez choisir est la première impression que les autres auront de vous. Blizzard a une politique sur les noms conçue pour détourner les joueurs des noms inappropriés. Par exemple, il faut éviter les noms qui évoquent des personnalités réelles (comme les célébrités), les noms insultants, provenant d'autres ouvrages de fiction ou évoquant des marques.

POUR PLUS D'INFORMATIONS

Si jouer une faction ou une race donnée vous intéresse davantage, allez en page 24 pour découvrir les races de l'Alliance, en page 38 pour les races de la Horde et en page 36 pour les pandarens. Si vous voulez plus particulièrement jouer une classe, consultez la section appropriée pour découvrir ses caractéristiques.



	CHEVALIER DE LA MORT Page 52		
	DRUIDE Page 58		
	CHASSEUR Page 66		
	MAGE Page 72		
	PALADIN Page 78		

	PRÊTRE Page 84		
	VOLEUR Page 90		
	CHAMAN Page 96		
	DÉMONISTE Page 102		
	GUERRIER Page 110		

PREMIERS PAS

Une fois le personnage créé, il est temps d'entrer dans le jeu. Cela semble compliqué au début, il y a tant de choses à l'écran, mais vous avez tout le temps de vous y habituer avant de vous lancer à l'aventure. Les pages suivantes vont vous décrire de nombreux aspects du jeu pour vous faciliter la découverte de World of Warcraft. Nous entrerons dans les détails plus loin dans ce guide, mais ce que vous apprendrez dans ce chapitre vous permettra de vous lancer dans World of Warcraft.

Après la fin de la cinématique d'ouverture, vous prenez le contrôle de votre personnage. Pour commencer, lisez les bulles d'aide qui apparaissent et jetez un coup d'oeil à la minicarte en haut à droite de l'écran.



LA MINICARTE

Le cercle dans l'angle supérieur droit de l'écran, c'est la minicarte. C'est un outil utile que vous devez découvrir aussi vite que possible. La minicarte fournit toutes sortes de détails sur la zone qui vous entoure, mais voyons déjà les bases.

BULLES D'AIDE

Quand un point d'interrogation apparaît au centre, en bas de l'écran, c'est que vous avez rencontré un nouvel aspect du jeu. Cliquez dessus pour ouvrir une fenêtre avec des informations. Ces bulles d'aide sont utiles pour les joueurs qui débutent. Prenez le temps de les lire.



Votre personnage est indiqué par une flèche. Elle pointe dans la même direction que lui. Pour l'heure, cherchez le donneur de quête le plus proche (marqué par un point d'exclamation jaune). C'est votre première destination.



DÉPLACEZ VOTRE PERSONNAGE

Il y a deux manières de contrôler le déplacement du personnage, au clavier ou à la souris. Si vous préférez bouger au clavier, utilisez les touches Z, Q, S et D. Les touches Z et S permettent d'aller vers l'avant ou l'arrière, les touches Q et D permettent de bouger vers la gauche ou la droite. Pour tourner, appuyez sur Z pour avancer puis appuyez sur Q/D (en maintenant la touche Z enfoncée). Si vous n'appuyez que sur Q ou D, le personnage fait la toupie sur place.

Pour contrôler le déplacement à la souris, appuyez ensemble sur les boutons droit et gauche de la souris si vous voulez avancer. Votre personnage continue aussi longtemps que vous maintenez les boutons. Faites glisser la souris vers la droite ou la gauche pour pivoter dans cette direction.



FENÊTRE DE DISCUSSION

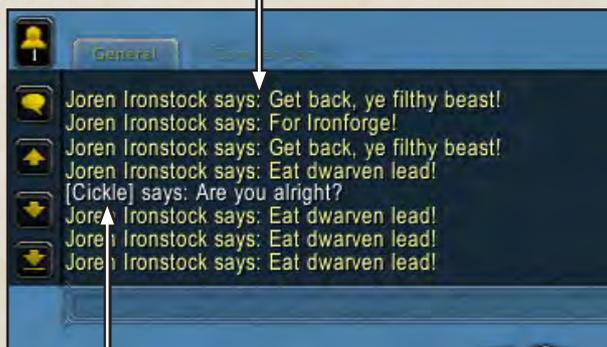
En bas à gauche de l'écran, vous voyez la discussion. Quand le jeu ou d'autres joueurs veulent communiquer avec vous, le texte apparaît ici. Il y a deux onglets, dont un journal de combat, mais concentrons-nous d'abord sur l'onglet « Général ».

Pour dire quelque chose à quelqu'un de proche, appuyez sur Entrée. Si vous ne voyez pas «dit» à l'écran, appuyez sur Entrée et tapez /dire. Tapez votre message et appuyez sur Entrée.

Pour un message privé, utilisez /chuchoter pour parler à une personne en particulier, ou /ch suivi du nom de la personne. Tapez votre message privé. Si quelqu'un s'adresse à vous en privé, il vous suffit d'appuyer sur R pour y répondre.

Commentaire d'un autre joueur.
Les personnages contrôlés par des joueurs se distinguent par les crochets qui entourent leur nom.

Commentaire d'un PNJ



INTERAGIR AVEC UN DONNEUR DE QUÊTE

Où que vous commencez, il y a non loin un personnage surmonté d'un point d'exclamation jaune. Cela signifie qu'il a une tâche à vous confier. Ces missions s'appellent des quêtes dans World of Warcraft et cela fait partie intégrante de votre expérience de jeu.

Cliquez avec le bouton droit sur le donneur de quête. Il vous décrit une mission et vous propose une récompense (de l'argent, des objets). En plus des récompenses affichées, vous gagnez des points d'expérience quand vous terminez des quêtes

ACCOMPLIR LES QUÊTES

Après avoir accepté une quête, vous la voyez apparaître dans l'angle supérieur droit. Pour relire les détails de la quête, appuyez sur L sur le clavier pour ouvrir le journal des quêtes. Ce dernier liste toutes les quêtes que vous avez acceptées mais pas terminées et affiche un résumé de ce que vous devez faire pour les terminer. La minicarte est également mise à jour. Une flèche dorée pointe dans la direction que vous devez prendre pour la quête.



ENNEMIS

Explorez les alentours et placez le curseur de votre souris sur la «diversité des créatures». Regardez en bas à droite de l'écran, une fenêtre d'information apparaît. Si cet ennemi relève d'une de vos quêtes, ciblez-le et attaquez-le.



Passer la souris au-dessus d'un ennemi affiche des informations. Le jeu vous indique si vous en avez besoin pour une quête.

COMBAT

Pour commencer à combattre une créature, placez le curseur de la souris dessus et cliquez. Lors du premier combat, approchez de la cible et attaquez avec votre arme de corps à corps en plaçant le curseur de la souris dessus et en cliquant avec le bouton droit une seule fois. Les chasseurs sont la seule exception. Ils commencent avec une arme à distance et doivent attaquer d'un peu plus loin. Si vous avez déjà sélectionné l'ennemi en cliquant avec le bouton gauche, appuyez sur T pour attaquer. Dans la zone de départ, vous pouvez battre tous les ennemis avec cette technique élémentaire, mais à l'avenir vous devrez utiliser vos techniques de classe pour accélérer les combats.

Si vous êtes proche, votre première attaque déclenche l'« Attaque auto ». Cela signifie que votre personnage continue à frapper l'ennemi sans qu'il vous soit nécessaire d'intervenir. Bien sûr, un personnage peut faire beaucoup plus quand vous participez activement au combat, mais l'attaque automatique suffit pour vaincre les tout premiers ennemis.



Couleurs des noms

Quand vous sélectionnez un ennemi, la couleur de son nom révèle d'importantes informations. Le jaune signifie que la créature se montrera agressive uniquement si vous engagez les hostilités. Soit vous l'attaquez, soit vous l'ignorez : c'est vous qui décidez. Si le nom s'affiche en rouge, l'entité est de nature belliqueuse et passera à l'assaut dès que vous vous en approcherez. Ne vous éloignez jamais de l'endroit d'où vous démarrez, tant que vous n'avez pas mené à bien quelques quêtes et que vous ne connaissez pas les ficelles du combat. Les créatures occupant les zones de départ sont pacifiques et ne vous prendront jamais en chasse, mais un peu plus loin, de dangereux ennemis attendent, tapis dans l'ombre...



BARRE D'ACTION

Votre barre d'action apparaît en bas de l'écran. Aux plus bas niveaux, vous n'y verrez guère de techniques, mais cela va changer progressivement. Tous les personnages commencent avec l'attaque de base de leur classe ou une simple attaque de mêlée en case n° 1. Les autres compétences de votre barre d'action diffèrent selon la classe et la race que vous avez choisies pour votre personnage.

La voie du maître de classe

L'une des premières quêtes que l'on vous confie (et ce, quelle que soit votre zone de départ) vous mènera jusqu'à votre maître de classe. Toute compétence récemment acquise apparaît sur votre barre d'action (uniquement s'il reste suffisamment d'emplacements disponibles). Une fois la barre pleine, les compétences que vous apprenez ne s'y affichent plus automatiquement. Vous devez donc les placer vous-même sur les diverses barres d'action et les gérer en conséquence.

BUTIN

Presque tous les ennemis offrent un butin. Quand un butin vous attend, l'ennemi vaincu scintille et une icône de butin dorée s'affiche quand vous passez le curseur de votre souris sur le cadavre de l'ennemi. Appuyez sur Maj + bouton droit pour tout envoyer vers votre sac à dos.

Certaines quêtes ont des objets comme récompense. Ces objets vont directement dans votre sac. L'argent que vous collectez (du cuivre pour le moment) y est également stocké.



INVENTAIRE

Tout ce que votre personnage possède est soit équipé (il les porte) soit stocké dans le sac à dos. La lettre B au clavier permet de voir ce qu'il y a dans le sac en l'ouvrant.

Quand vous récupérez des objets (sur des ennemis morts ou dans des quêtes), ils vont dans votre sac. Chaque personnage commence avec une pierre de foyer, l'objet bleu et blanc dans le 1er emplacement.



Espace d'inventaire limité

Au tout début, vous ne possédez qu'un seul et unique sac avec 16 emplacements. Quand un vendeur se trouve dans les parages, n'hésitez pas à vous débarrasser de tout équipement inutile afin de libérer de l'espace pour les objets dont vous avez besoin.

OÙ ALLER MAINTENANT

Si vous voulez en savoir plus sur l'interface utilisateur et le contrôle du personnage, allez en page 116.

Si vous voulez en savoir plus sur la communication avec les autres joueurs, allez en page 168.

Si vous voulez accomplir des quêtes, allez en page 16.

Si vous voulez découvrir le combat et les techniques spéciales, allez en page 134.

Si vous voulez en savoir plus sur les ennemis, allez en page 143.

Si vous recherchez d'autres informations (sur le contrôle parental, par exemple), allez en page 239.

Si vous voulez en savoir plus sur un terme du jeu, le glossaire est en page 190.

QUÊTES

Les quêtes révèlent l'histoire des habitants de World of Warcraft et parfois des secrets du jeu. Accomplir des quêtes est un moyen efficace d'augmenter le niveau de votre personnage, de gagner de l'argent, d'acquérir du matériel.

A QUOI RIME TOUTE CETTE PONCTUATION?

						
Quête disponible. Parlez au donneur de quête pour commencer.	Quête incomplète. Vous avez déjà accepté cette quête, mais vous ne l'avez pas encore accomplie.	Quête future. Vous devez prendre quelques niveaux avant de l'entreprendre.	Quête terminée. Vous avez rempli toutes les conditions de la quête et vous pouvez aller voir le donneur de quête pour toucher votre récompense.	Quêtes reproductibles. Vous pouvez les faire plusieurs fois.	Tuez une créature avec un point d'exclamation rouge pour commencer une quête.	Pas un donneur de quête : un maître de vol. Parlez avec ces PNJ quand vous tombez dessus.

TROUVER DES QUÊTES

Cliquez (bouton droit) sur la personne ou l'objet, lisez la quête et (si vous n'acceptez pas automatiquement la quête), cliquez sur le bouton d'acceptation. Les sources de quêtes sont nombreuses, gardez l'oeil sur les objets ou personnages suivants. Vous obtenez parfois des quêtes rien qu'en entrant dans une zone. Regardez si une info apparaît sous la minicarte quand vous entrez dans une nouvelle zone.

DONNEURS DE QUÊTES

Les donneurs de quêtes s'identifient au point d'exclamation au-dessus de la tête. Beaucoup offrent plus d'une quête. Parfois, les quêtes vous sont données par des objets, lors d'événements ou en entrant dans une certaine zone.

Les quêtes offertes par les objets

L'objet le plus commun qui offre une quête est l'avis de recherche. On en trouve dans les régions peuplées, offrant souvent des récompenses pour les truands locaux qu'il faut éliminer. Il y a aussi des objets en plein air, ou dans un campement de créatures, qui proposent des quêtes. Il y a un point d'exclamation doré au-dessus de ces objets.

Objets lâchés

Certains ennemis lâchent des objets qui initient une quête. Un point d'exclamation doré est intégré à l'icône de ces objets. Cliquez dessus avec le bouton droit pour découvrir la quête.





TYPES DE QUÊTES

La plupart des quêtes sont conçues pour être réalisables par un joueur seul. Mais il existe d'autres types de quêtes ainsi identifiés dans le journal des quêtes :

Groupe

Une quête avec un nombre recommandé de joueurs (il s'agit souvent d'abattre un monstre de haut niveau).

Donjon

Quêtes qui doivent être accomplies dans un donjon instancié (vous n'en verrez pas avant le niveau 15). Vous devez entrer dans le donjon et accomplir ces quêtes avec un groupe.

Raid

Des quêtes qui s'accomplissent en groupe de raid. Ces groupes sont en gros des équipes multiples qui travaillent ensemble. Vous n'aurez pas à vous inquiéter de ces quêtes avant un niveau élevé.

Quotidienne

Les quêtes qualifiées de quotidiennes par le journal peuvent être accomplies chaque jour. Les donneurs de quête qui les offrent ont un point d'exclamation bleu au-dessus de la tête.

Classe

Certaines quêtes ne concernent qu'une classe donnée. Ces quêtes offrent souvent une nouvelle compétence de classe ou un objet intéressant.

Saisonnière

Des quêtes ouvertes à certaines périodes de l'année. Consultez le calendrier du jeu pour des d'informations sur ces événements.

AUTRES TYPES DE QUÊTES

Bien que le jeu ne trie pas les quêtes de cette manière, les types suivants de quête existent également :

Les quêtes que nous appelons touristiques (parce qu'elles vous font voyager vers d'autres zones avec d'autres quêtes) consistent à parler à un personnage dans une autre région, ou à apporter un objet à un autre personnage.

Il y a deux types de quêtes de récupération. Le premier ne nécessite aucun combat. Vous acceptez la quête et vous cherchez des objets qui scintillent. Placez le curseur de la souris sur l'objet et cliquez dessus avec le bouton droit pour le mettre dans le sac. Le 2e type implique des objets portés par des personnages ennemis. Vous devez tuer ces derniers pour récupérer l'objet. Là aussi, les ennemis vaincus scintillent quand ils ont des objets que vous devez récupérer.

Les quêtes d'élimination requièrent de tuer un certain nombre d'ennemis donnés. Ces quêtes sont simples et directes. Quand vous avez trouvé le bon type d'ennemi, ne reste plus qu'à en abattre !

Dans une quête d'escorte, vous libérez un PNJ innocent et vous le menez en sûreté. Ces quêtes se trouvent généralement dans des lieux excentrés quand vous accomplissez d'autres quêtes.

Une chaîne de quête est une série de quêtes que vous devez accomplir dans l'ordre. Elles ne sont pas indiquées comme telles dans le journal, mais il est facile de se rendre compte qu'on est au coeur d'une chaîne (vous parlez avec le donneur de quêtes plusieurs fois). C'est souvent une expérience très satisfaisante.



NIVEAUX DE QUÊTE

Votre journal de quête vous indique aussi le niveau de difficulté de la quête avec un code de couleur. Ce niveau compare en fait le niveau de la quête et votre niveau actuel. Si vous prenez des niveaux, la quête devient plus aisée pour vous et la couleur change.

COULEUR DE LA QUÊTE	DESCRIPTION
Grise	Quête très facile, mais vaut peu d'expérience.
Verte	Facile, y compris en solo.
Jaune	Normale. Vous la finirez sûrement en solo.
Orange	Difficile, envisagez un coup de main.
Rouge	Très difficile, n'essayez pas sans aide.

Si votre quête est trop difficile pour vous, laissez-la dans votre journal aussi longtemps que vous avez de la place. L'avantage des quêtes rouges et orange est que la récompense en EXP est supérieure (si vous attendez qu'une quête rouge devienne grise, elle ne vaut que 10% de l'EXP initiale).



ACCOMPLIR DES QUÊTES

N'oubliez pas de lire attentivement le texte de la quête. Si vous terminez plusieurs quêtes en même temps, vous pouvez aller les clore ensemble.

Quand vous terminez une quête, la flèche vous indique où aller pour toucher la récompense. C'est souvent auprès du donneur de quête initial, indiqué par un point d'interrogation doré.

Toutes les quêtes ne nécessitent pas de revenir au donneur initial. Quand vous voyez apparaître cette incitation, cliquez dessus pour clore la quête et voir la suivante.



Phases

Quand vous faites des quêtes ou quand vous venez d'en finir une, vous pouvez constater que le monde change autour de vous. Les bâtiments sont différents, les PNJ vont parfois dans d'autres zones, des monstres sont là qui n'y étaient peut-être pas avant. C'est ce qu'on appelle la «phase». Si vous jouez seul, vous ne noterez peut-être pas ces changements, ou vous vous direz que cela fait partie du scénario.

En groupe, cela peut poser des problèmes. La «phase» change pour chaque personnage : deux personnes du même groupe peuvent se tenir côte à côte et ne même pas se voir ! Si cela survient, regardez à côté des portraits des personnages dans la portion supérieure gauche de l'écran. Si vous voyez un tourbillon près du portrait d'un membre du groupe, c'est qu'il n'est pas en phase avec vous.

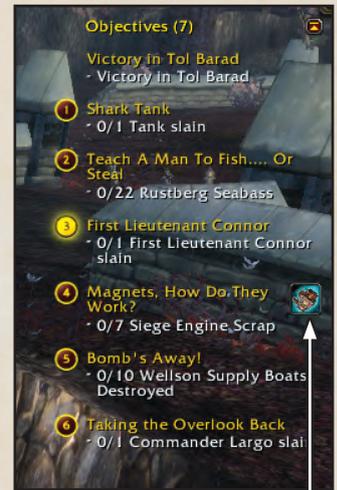
Il y a deux façons de remettre des personnages en phase. Vous pouvez leur faire accomplir la même quête, ou les déplacer en dehors de la zone de phase. La phase n'a pas lieu partout dans le monde, vous finirez par trouver un endroit où vous pourrez vous revoir.



SUIVRE LA PROGRESSION DE VOS QUÊTES

Quand vous acceptez la plupart des quêtes, cherchez la fenêtre de suivi des quêtes sous la minicarte. Le texte qui s'y trouve résume les objectifs que vous devez atteindre pour terminer les quêtes en cours. Toutes les quêtes n'ont pas forcément d'objectifs susceptibles d'être suivis (elles n'apparaissent donc pas toutes ici). Mais toutes les quêtes actives sont visibles dans le journal.

Si vous avez besoin de plus d'informations sur une quête donnée, cliquez sur le texte (pas le cercle chiffré) pour ouvrir l'entrée correspondante du journal. Si vous cliquez sur le cercle à gauche de chaque quête, vous rendez active une autre quête sur la carte et la minicarte. Si vous voulez changer l'ordre dans lequel les quêtes apparaissent (ou cesser de pister une quête donnée), cliquez avec le bouton droit sur la quête que vous voulez changer pour ouvrir un menu d'options.



Si vous devez utiliser un objet pour une quête, un raccourci vers l'utilisation de l'objet apparaît dans la fenêtre de suivi. Vous en voyez un exemplaire dans le journal de quête que nous vous présentons ici.

UTILISER LA CARTE POUR TROUVER DES OBJECTIFS DE QUÊTE

Après avoir accepté une quête, vous voyez souvent une flèche jaune apparaître sur la minicarte. Elle indique la direction à prendre pour terminer la quête. La carte régionale affiche davantage d'informations encore, sous forme de points d'interrogation jaunes ou de chiffres. Pour ouvrir la carte régionale, appuyez sur la touche M ou cliquez sur l'icône de carte près du nom de la zone, au sommet de la minicarte. Cliquez sur la flèche en haut à droite pour agrandir ou réduire la carte régionale.



La petite carte, en haut, ne montre que l'emplacement de chaque objectif de quête. La carte agrandie à droite inclut un résumé des quêtes actives dans la zone ainsi que le texte complet de la quête actuellement sélectionnée sous la carte.



Les icônes chiffrées de la carte régionale sont liées aux quêtes que vous pistez. Passez dessus le curseur de la souris pour voir les objectifs de cette quête. La flèche jaune de la minicarte vous indique la direction de la quête actuellement sélectionnée que vous pistez activement. Si vous voulez pister une autre quête, cliquez sur le cercle chiffré de cette quête (sur la carte régionale ou dans la liste des quêtes suivies).

Crânes sur la minicarte

Quand l'objectif d'une quête est de trouver un ennemi spécifique (un ennemi «nommé», selon le jargon des joueurs), il apparaît avec un chiffre sur la carte régionale. Mais quand vous êtes assez près, sa position est marquée par un crâne sur la minicarte.



Les points d'interrogation jaunes indiquent où vous devez aller pour toucher la récompense d'une quête terminée. Le point d'interrogation cerclé marque le lieu final de la quête qui apparaît en haut de votre fenêtre de suivi de quêtes. Quand vous approchez de la zone indiquée, le point d'interrogation jaune apparaît sur la minicarte, désignant la position exacte où vous pouvez conclure la quête.





CHOISIR LA RACE DE VOTRE PERSONNAGE

Il existe 13 races dans le jeu : 6 dans l'Alliance, 6 dans la Horde et une race neutre qui peut rejoindre n'importe quel camp. Toutes les classes ne sont pas disponibles pour toutes les races.

Chaque race a ses propres bénéfiques innés (appelés Capacités raciales). Ces capacités viennent s'ajouter à celles que vous obtenez en choisissant votre classe de personnage.



FACTIONS

La race que vous choisissez détermine le camp dans lequel vous allez être (Alliance ou Horde). Si vous souhaitez jouer avec vos amis, vous devez choisir la même faction. Il n'y a pas de «gentils» et de «méchants» dans ce conflit. Les deux factions ont une histoire riche et des motivations légitimes.

Races de l'Alliance



L'Alliance donne l'impression d'être du «bon» côté et certains de ses dirigeants ont de hautes valeurs morales. Mais l'Alliance a son lot d'hypocrisies et de brutalités. La destruction entraînée par les erreurs des scientifiques gnomes, les guerres civiles des gobelins et les fautes des humains ont durablement marqué la plupart des royaumes de l'est.

Pandarens



Les pandarens ont longtemps été un mystère pour les autres races d'Azeroth. Pendant des milliers d'années, ils ont vécu isolés sur leur continent entourés de brumes, à l'écart du conflit prenant part en Azeroth. Mais maintenant, le monde extérieur est arrivé jusqu'en Pandarie et à l'île Vagabonde et les pandarens doivent choisir quelle faction ils vont rejoindre.

Races de la Horde



Même si leurs manières sont parfois brutales et guerrières, certains dirigeants de la Horde personnifient l'honneur et le courage. Les diverses races de la Horde ont lutté pour se libérer de la tyrannie diabolique et de guerres sans fin.

COMMENCER AVEC DES AMIS

Chaque race possède sa région natale ; la race que vous choisissez détermine donc votre point de départ dans le jeu. Si vous voulez jouer avec un ami, vous devez choisir la même race pour démarrer au même endroit.

Si vous ne parvenez pas à vous mettre d'accord sur le choix d'une race, vous ne mettrez pas très longtemps à vous rejoindre. Il vaut donc mieux jouer le personnage que vous voulez, même si vous devez attendre un peu avant de retrouver vos amis.

Le facteur le plus important

Il n'est pas rare que la race que vous avez choisie s'accorde bien à une certaine classe, mais que se passe-t-il si ce n'était pas celle que vous vouliez prendre ? La meilleure chose à faire est d'ignorer les Capacités raciales si vous avez une forte préférence pour une race spécifique. S'attacher à votre personnage est important. Choisir une race que vous ne voulez pas jouer deviendra pesant à la longue. Ne vous laissez pas prendre au piège. Jouez toujours avec plaisir. Les stats ne sont pas si importantes : vous n'allez pas stagner parce que vous avez choisi une race «plus faible» pour votre classe. Aucune des races n'est puissante ou faible. Leurs bonus sont plus des avantages ponctuels. Ils aident, mais ils n'avantagent ni ne désavantagent aucune classe.



DRAENEI



Les Draeneï sont une race intelligente encline au spirituel, qui ne possède plus de terre propre. Ils ont quitté leur planète natale d'Argus puis l'Outreterre. La démoniaque Légion n'a jamais cessé de les harceler. Depuis, les Draeneï se sont écrasés en Azeroth à bord de leur vaisseau-amiral (l'Exodar). Bien que les moteurs de leur appareil aient été sabotés, ils sont toujours prêts à reprendre la lutte contre le mal.

Les Draeneï sont dévoués à la magie et à la Lumière sacrée et ont une affinité avec les Naaru, des êtres d'énergie qui servent la Lumière sacrée.

Les Draeneï font entre 2 et 2,5 mètres de haut, avec une queue et des pieds fourchus. Les femelles ont des cornes de toutes formes, les mâles des traits uniques.



Départ : val d'Ammen (île de Brume-azur).



Ville natale : l'Exodar.

COMPÉTENCES RACIALES

LAPIDAIRE



Joierie (métier de production) améliorée de 10.

DON DES NAARU



Soigne 20% des PV totaux du lanceur de soins en 15 sec.

PRÉSENCE HÉROÏQUE



Augmente de 1% vos chances de toucher avec tous les sorts et toutes les attaques.

RÉSISTANCE À L'OMBRE



Réduit les dégâts d'Ombre subis de 1%.



L'Elekk est la monture raciale des Draeneï.

CLASSES DISPONIBLES



CHEVALIER
DE LA MORT



DRUIDE



CHASSEUR



MAGE



PALADIN



PRÊTRE



VOLEUR



CHAMAN



DÉMONISTE



GUERRIER



NAIN



Les Nains sont un peuple solide, endurci par des générations d'existence dans des régions froides, souvent dans des forteresses souterraines. Maîtres de la pierre, ils sont experts dans la construction de villes et la forge d'armes. Ils cherchent des trésors, explorent, combattent avec courage.

Les Nains font 1,20 à 1,50 mètres, sont larges et carrés. Les hommes sont fiers de leur barbe, les femmes de leurs coiffures sophistiquées.



Départ : Vallée des Frigères (Dun Morogh)

COMPÉTENCES RACIALES

RÉSISTANCE AU GIVRE



Réduit de 1% les dégâts de givre subis.

TIREUR D'ÉLITE



Expertise avec les armes à distance augmentée de 1%.

SPÉCIALISATION MASSE



Votre compétence avec les Masses à une ou deux mains augmente de 1%.

FORME DE PIERRE



Supprime tous les effets de poison, de maladie et de saignement et réduit les dégâts subis de 10% pendant 8 sec.

EXPLORATEUR



Vous trouvez des fragments supplémentaires dans les sites archéologiques et vous progressez plus vite dans vos travaux que les archéologues normaux.



Ville natale : Forgefer



Le Bélier est la monture raciale des Nains.

CLASSES DISPONIBLES



CHEVALIER DE LA MORT



DRUIDE



CHASSEUR



MAGE



PALADIN



PRÊTRE



VOLEUR



CHAMAN



DÉMONISTE



GUERRIER



GNOME



Les excentriques Gnomes prospéraient naguère à Gnomeregan, une ville enfouie dans les montagnes sous Dun Morogh. Attaqués par les Troggs, les Gnomes usèrent de radiations toxiques pour repousser leurs attaquants, mais en furent eux-mêmes les victimes. Les survivants firent la ville. Réfugiés à Forgefer, la capitale des Nains, ils continuent de travailler à leurs inventions et à leurs étranges appareils.

Les Ingénieurs gnomes et gobelins sont concurrents depuis toujours, et il est dur de savoir lequel des deux camps est le plus dangereux pour les autres !

Les Gnomes font moins d'un mètre, c'est la plus petite race d'Azeroth. Leur visage peut sembler disproportionné, dans ces conditions. Ils ont 4 doigts par main et sont réputés pour leurs invraisemblables couleurs de cheveux.

COMPÉTENCES RACIALES

RÉSISTANCE AUX ARCANES



Réduit de 1% les dégâts des Arcanes subis.

SPÉCIALISATION (INGÉNIERIE)



La compétence Ingénierie (métier de production) est augmentée de 15.

MAÎTRE DE L'ÉVASION



Contre les effets d'immobilisation ou de réduction de vitesse de déplacement.

PENSÉE EXPANSIVE



Réserve de mana augmentée de 5%.

SPÉCIALISATION LAME COURTE



La compétence d'utilisation des Dagues et des Épées à 1 main augmente de 1%.



Lie de départ : Nouvelle-Brikabrok à Dun Morogh.



Ville natale : Forgefer (Brikabrok)



Le Mécanotrotteur, la monture raciale des Gnomes

CLASSES DISPONIBLES



CHEVALIER DE LA MORT



DRUIDE



CHASSEUR



MAGE



PALADIN



PRÊTRE



VOLEUR



CHAMAN



DÉMONISTE



GUERRIER



HUMAIN



Les Humains sont fiers et ambitieux, avides de gloire, de confort et désireux de changer le monde. Beaucoup sont ouvriers et paysans, oeuvrant non loin de Hurlevent, s'emparant de tout ce qu'offre la nature. Les Humains sont souvent aussi des chevaliers courageux, braves au combat et fidèles envers leurs amis.

Les Humains font entre 1,5 et 1,8 mètres et sont solides. Leurs traits physiques, teinte de peau ou couleur de cheveux, sont variés.



Départ : Comté-du-nord (forêt d'Elwynn)

COMPÉTENCES RACIALES

DIPLOMATIE



Les gains de réputation augmentent de 10%.

CHACUN POUR SOI



Supprime tous les effets néfastes aux déplacements entraînant une perte de contrôle du personnage. Cet effet partage un délai de récupération avec tous les effets similaires.

SPÉCIALISATION MASSE



La compétence avec les Masses à une ou deux mains augmente de 1%.

SPÉCIALISATION ÉPÉE



La compétence avec les Épées à une ou deux mains augmente de 1%.

L'ESPRIT HUMAIN



Esprit amélioré de 3%.



Ville natale : Hurlevent



Le cheval est la monture raciale des Humains.

CLASSES DISPONIBLES



CHEVALIER DE LA MORT



DRUIDE



CHASSEUR



MAGE



PALADIN



PRÊTRE



VOLEUR



CHAMAN



DÉMONISTE



GUERRIER



ELFE DE LA NUIT



Les Elfes de la nuit ont la réputation d'être solitaires. Ils préfèrent la nature aux agglomérations et la compagnie de leurs semblables à celle des autres races. Plutôt que d'utiliser la nature comme une ressource, les Elfes de la nuit cherchent à vivre en harmonie avec elle. Ils mélangent la magie et les forces de la nature pour se protéger et devenir plus forts. Ces croyances les séparent des Elfes de sang, qui ont utilisé massivement la magie contre la nature et continuent à placer l'ambition au-dessus de la raison.

Les Elfes de la nuit font plus de 2 mètres, ils sont fins et athlétiques. Ils ont des sourcils proéminents et de longues oreilles. Les mâles soignent leur système pileux, les femelles les tatouages faciaux.



Départ : Sombrevallon (Teldrassil)



Ville natale : Darnassus



Le Sabre-de-nuit, monture raciale des Elfes de la nuit.

COMPÉTENCES RACIALES

INSAISSISSABLE



Réduit les chances que les ennemis vous repèrent quand vous utilisez Camouflage dans l'ombre et augmente de 5% votre vitesse quand vous êtes furtif.

RÉSISTANCE À LA NATURE



Réduit de 1% les dégâts de Nature.

RAPIDITÉ



Augmente vos chances d'esquiver les attaques en mêlée et à distance de 2%.

CAMOUFLAGE DANS L'OMBRE



Vous permet de vous glisser dans les ombres, réduisant les chances que les ennemis détectent votre présence. Dure jusqu'à ce que vous annuliez ou vous déplaciez. La menace est restaurée face aux ennemis qui sont toujours en combat lorsque vous annulez.

ESPRIT FEU FOLLET



Transforme en feu follet à la mort, la vitesse est accrue de 75%.

CLASSES DISPONIBLES



CHEVALIER DE LA MORT



DRUIDE



CHASSEUR



MAGE



PALADIN



PRÊTRE



VOLEUR



CHAMAN



DÉMONISTE



GUERRIER



WORGEN



On pensait naguère que les worgens étaient des créatures maléfiques venues en Azeroth d'une autre dimension. Ces préjugés ont vécu, on sait aujourd'hui que les worgens sont les descendants de druides elfes de la nuit maudits. Ces druides adoraient Goldrinn et prenaient la forme de loups. Ils ont fini par sombrer dans la folie et la malédiction les a poursuivis pendant de nombreuses générations.

Les worgens de Grisette sont infectés, mais ont durement combattu pour conserver la maîtrise d'eux-mêmes et pour développer un remède partiel à cette maladie. La violence incontrôlée ne les submerge pas. Ces worgens ont rejoint l'Alliance, formant la 6e race de cette faction.

Ces worgens sont mi-hommes mi-loups, capables d'évoluer entre les deux formes. Ils se contrôlent parfaitement mais quand ils se transforment, leur apparence physique change, leur épaisse fourrure pousse et ils prennent une apparence canine.

COMPÉTENCES RACIALES

ABERRATION



Réduit les dégâts d'Ombre et de Nature subis de 1%.

SOMBRE VOL



Active votre forme véritable, augmentant de 40% la vitesse de déplacement pendant 10 sec.

ECORCHEUR



La compétence de Dépeçage augmente de 15 et vous permet de dépecer plus vite.

DEUX FORMES



Se met à quatre pattes afin de courir aussi vite qu'un animal sauvage.

ACHARNEMENT



Augmente de 1% les chances de coup critique.



Départ : Ruines de Gilnéas



Ville natale : Gilnéas



Le worgen apprend la compétence raciale Deux formes au niveau 20 en plus de la capacité à utiliser une monture.

CLASSES DISPONIBLES



CHEVALIER DE LA MORT



DRUIDE



CHASSEUR



MAGE



PALADIN



PRÊTRE



VOLEUR



CHAMAN



DÉMONISTE



GUERRIER



PANDAREN



Il y a des milliers d'années, les pandarens réussirent à se libérer du joug de la mystérieuse race des mogu. Depuis, ils vivent paisiblement en Pandarie et sur Shen Zin Su, l'île Vagabonde, qui est en réalité une tortue géante. Les pandarens sont des êtres obstinés, grands amateurs de nourriture et de spiritueux.

Les pandarens mesurent généralement entre 1m50 et 1m80 et sont couverts de fourrure de la tête aux pieds. Chaque pandaren est bicolore : blanc et une deuxième couleur qui varie du noir, au rouge.

Les pandarens sont à part parmi les races jouables d'Azeroth car ils sont neutres, ils ne font partie ni de l'Alliance ni de la Horde. Les pandarens qui désirent se rendre en Azeroth doivent choisir une faction avant d'être autorisés à quitter l'île Vagabonde.

CAPACITÉS RACIALES

ÉPICURIEN



Votre amour de la nourriture double les caractéristiques données par Bien nourri.

GOURMAND



Compétence de Cuisine augmentée de 15.

PAIX INTÉRIEURE



La durée du bonus d'expérience reposé est doublée.

REBONDI



Réduction de moitié des dégâts en cas de chute.

PAUME VIBATOIRE



Frappe la cible à la vitesse de l'éclair afin de la stupéfier pendant 4 secondes et interrompt votre attaque.



Zone de départ : École de Shang Xi sur Shen Zin Su



Tortue-dragon, la monture pandarène raciale

CLASSES DISPONIBLES



CHEVALIER DE LA MORT



DRUIDE



CHASSEUR



MAGE



PALADIN



PRÊTRE



VOLEUR



CHAMAN



DÉMONISTE



GUERRIER



ELFE DE SANG



Les Elfes de sang sont ainsi nommés en l'honneur de leurs ancêtres qui ont succombé quand le Fléau a envahi Quel'thalas. Les Elfes de sang sont avides de la puissance conférée par la magie des arcanes. Ils l'utilisent pour créer les choses magnifiques dont ils s'entourent. Loyaux envers leur race, ils sont prêts à tout pour venger leurs ancêtres et retrouver leur ancienne puissance. Ces survivants rêvent de leur gloire passée.

Les plus faibles d'entre eux furent incapables de contrôler leur soif de magie et de puissance. Aujourd'hui, ils ne sont plus que le reflet pathétique des Elfes qu'ils furent autrefois.

Les Elfes de sang sont de taille moyenne (1,50 m à 1,80 m). Leur peau et leurs cheveux trahissent leurs liens avec le feu et le soleil. Ils ont de longs sourcils épais et de longues oreilles. Les mâles portent une barbe discrète et les femelles des bijoux.

COMPÉTENCES RACIALES

AFFINITÉ AVEC LES ARCANES



Compétence Enchantement (métier qui améliore les objets) augmentée de 10.

TORRENT ARCANIQUE



Réduit au silence pendant 2 sec les ennemis à moins 8 m, et restaure les points de mana, d'énergie, de focalisation et de puissance runique. Interrompt aussi les incantations des PNJ pendant 3 sec.

RÉSISTANCE À LA MAGIE



Réduit les dégâts des Arcanes subis par le joueur.



Départ : Ile de Haut-soleil, Bois des Chants éternels



Ville natale : Lune-d'argent



Le Faucon-pérégrin est la monture raciale des Elfes de sang

CLASSES DISPONIBLES



CHEVALIER
DE LA MORT



DRUIDE



CHASSEUR



MAGE



PALADIN



PRÊTRE



VOLEUR



CHAMAN



DÉMONISTE



GUERRIER



GOBELIN



Les gobelins sont un peuple créatif peu soucieux de l'environnement. Sûrement en raison de leur penchant à ratiboiser et défricher tout ce qui pousse... La plupart sont fascinés par les innovations technologiques et mécaniques.

Pendant longtemps, les gobelins ont vécu en territoire neutre et n'envisageaient pas d'avoir à choisir entre la Horde et l'Alliance. Pourquoi se limiter à un seul débouché économique ? Après les récents événements, les gobelins ne pouvaient plus se satisfaire d'une telle neutralité. Plusieurs d'entre eux ont rejoint la Horde pour mettre leurs inventions au service de cette cause.



Départ : Kezan

COMPÉTENCES RACIALES

FUSÉES DE SAUT



Active la ceinture à fusées pour sauter vers l'avant. Le délai de récupération est partagé avec Barrage de roquettes. Après utilisation de cette compétence, les effets qui ralentissent la vitesse de chute ne peuvent être utilisés pendant 10 secondes.

DUR EN AFFAIRES



Bénéficie toujours des meilleurs prix en PO, peu importe sa réputation de faction.

LA CHIMIE POUR UNE VIE MEILLEURE



Augmente de 15 l'Alchimie (métier).

HOBGOBELIN DE BÂT



invoque un serviteur personnel, qui permet un accès à la banque pendant une minute.

BARRAGE DE ROQUETTES



Tire des fusées qui infligent des dégâts de feu aux ennemis.

LE TEMPS, C'EST DE L'ARGENT



Augmente de 1% la vitesse des attaques et des incantations.



Ville natale : Orgrimmar (bas-fonds des Gobelins)



Le triklomoteur est la monture raciale des Gobelins.

CLASSES DISPONIBLES



CHEVALIER DE LA MORT



DRUIDE



CHASSEUR



MAGE



PALADIN



PRÊTRE



VOLEUR



CHAMAN



DÉMONISTE



GUERRIER



ORC



Les Orcs sont de grands guerriers terrifiants. Après de nombreuses guerres, ils aspirent à retrouver la paix et renouer avec leur héritage chamanique. Thrall, leur chef de guerre, a guidé son peuple jusqu'à Durotar, un lieu isolé où le climat est rude. Guerriers de tradition, les Orcs sont courageux sur le champ de bataille. Ce peuple endurci recherche une nouvelle voie glorieuse et honorable.

Les Orcs sont plutôt grands et musclés. Les mâles ont des barbes longues et inhabituelles. Les femelles sont friandes de coupes de cheveux originales et de piercings. Les Orcs ont la peau verte.



Départ : Vallée des épreuves, Durotar

RACIAL ABILITIES

SPÉCIALISATION HACHE



Augmente de 1% la compétence en Haches et Armes de pugilat. Vos adversaires ont plus de mal à esquiver vos coups.

FUREUR SANGUINAIRE



Augmente la puissance des attaques et des sorts. Le bonus augmente à chaque niveau. Dure 15 secondes.

COMMANDEMENT



Les dégâts infligés par les familiers augmentent de 2%.

SOLIDITÉ



Réduit de 15% la durée des effets d'étourdissement.



Ville natale : Orgrimmar



Le Loup est la monture raciale des Orcs

CLASSES DISPONIBLES



CHEVALIER
DE LA MORT



DRUIDE



CHASSEUR



MAGE



PALADIN



PRÊTRE



VOLEUR



CHAMAN



DÉMONISTE



GUERRIER



TAUREN



Les Taurens sont des nomades en quête de spiritualité. Ils parcourent les plaines pour survivre et respecter la volonté de la Terre-mère. Pacifiques, ils considèrent la chasse comme un art noble qui s'inscrit dans l'ordre naturel des choses. Les Taurens se sont unifiés sous Baine Sabot-de-sang aux Pitons-du-Tonnerre.

Les Taurens impressionnent du haut de leur 2 mètres 10 à 2 mètres 40. Ils ont une longue queue, deux jambes solides se terminant par des sabots et trois doigts par main. Leurs cornes sont de taille et de forme variées.



Départ : Camp Narache, Mulgore



Ville natale : Pitons-du-Tonnerre

COMPÉTENCES RACIALES

CULTURE



Herboristerie augmentée de 15 (métier de collecte). Les Taurens récoltent les herbes plus vite que les autres races.

ENDURANCE



Santé de base augmentée de 5%.

RÉSISTANCE À LA NATURE



Réduit de 1% les dégâts de Nature subis.

CHOC MARTIAL



Etourdit pendant 2 secondes jusqu'à 5 ennemis à moins de 8 m.



Le Kodo est la monture raciale des Taurens

CLASSES DISPONIBLES



CHEVALIER DE LA MORT



DRUIDE



CHASSEUR



MAGE



PALADIN



PRÊTRE



VOLEUR



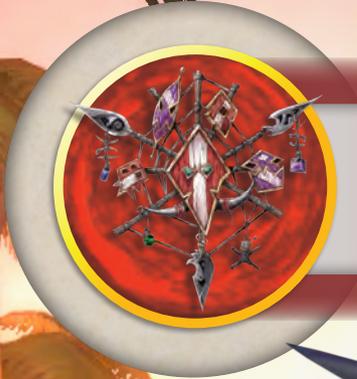
CHAMAN



DÉMONISTE



GUERRIER



TROLL



Les Trolls Sombrelance ont fui la vallée de Strangleronce après des générations de guerre contre les autres tribus trolles et les envahisseurs. Ils s'installèrent dans Durotar, où les Orcs leur offrirent des terres. Ils y ont construit le village de Sen'jin en l'honneur de leur chef disparu. Aujourd'hui, ils vivent sur les Iles de l'Écho, au large de la côte de Durotar.

Les Trolls, originaires de la jungle, sont restés sauvages. Leurs pratiques spirituelles les rend superstitieux. Ils mesurent plus de 2 mètres et sont les plus grands personnages d'Azeroth. Ils ont trois doigts par main, deux orteils par pied, des défenses et des coupes de cheveux sauvages. Les mâles sont trapus.

COMPÉTENCES RACIALES

TUEUR DE BÊTES



Augmente de 5% les dégâts infligés aux Bêtes.

BERSERKER



Bonus de 20% aux vitesses d'attaque et d'incantation (10 s).

OEIL DE MORT



Expertise avec les armes à distance augmentée de 1%.

LE DÉHANCHÉ TROLL



Réduit de 15% les effets de réduction de mouvement. C'est extrêmement troll.

RÉGÉNÉRATION



Augmente de 10% la vitesse de régénération. 10% du potentiel de régénération est actif en combat.



Départ : Iles de l'écho (Durotar)



Ville natale : Orgrimmar (Vallée des Esprits)



Le raptor est la monture raciale des Trolls

CLASSES DISPONIBLES



CHEVALIER DE LA MORT



DRUIDE



CHASSEUR



MAGE



PALADIN



PRÊTRE



VOLEUR



CHAMAN



DÉMONISTE



GUERRIER



MORT-VIVANT



Ces renégats se sont libérés du joug du roi-liche et de l'armée du Fléau. Avec Sylvanas Coursevent à leur tête, ils se font appeler les Réprouvés. Hais par les vivants et déterminés à ne pas retourner vers leur ancien maître, ils se battent pour leur indépendance et leur survie. Les Réprouvés n'ont pas choisi de devenir des morts-vivants, mais ils ont compris quels en étaient les avantages.

Les Réprouvés sont de taille moyenne. Leur corps décharné part en lambeaux. Les mâles et les femelles portent des vêtements en loques.



Départ : le Glas dans les Clairières de Tirisfal

COMPÉTENCES RACIALES

CANNIBALISME



À l'activation, régénère 7% de vos points maximum de vie et de mana toutes les 2 secondes pendant 10 secondes. Fonctionne uniquement sur les Humanoïdes et les Morts-vivants dans les 5 mètres. Les mouvements, actions ou dégâts subis lors de l'utilisation de Cannibalisme annule l'effet.

RÉSISTANCE À L'OMBRE



Réduit de 1% les dégâts d'Ombre.

TOUCHER DU TOMBEAU



Vos attaques et vos sorts de dégâts ont une chance de drainer la cible, ce qui lui inflige des dégâts d'Ombre et vous rend le même montant de points de vie.

VOLONTÉ DES RÉPROUVÉS



Une fois toutes les deux minutes, un mort-vivant peut supprimer tous les effets Charme, Peur et Sommeil. Cette compétence se recharge toutes les 30 secondes avec d'autres effets similaires.



Ville natale : Fossoyeuse



Le Cheval squelette est la monture des Morts-vivants.

CLASSES DISPONIBLES



CHEVALIER DE LA MORT



DRUIDE



CHASSEUR



MAGE



PALADIN



PRÊTRE



VOLEUR



CHAMAN



DÉMONISTE



GUERRIER



CHOIX D'UNE CLASSE DE PERSONNAGE

Lors de la création d'un personnage, aucun choix n'a plus d'impact sur votre expérience de jeu que celui de votre classe. Il y a onze classes dans le jeu, mais la race du personnage dicte les classes disponibles. Lors de la création du premier personnage, vous n'avez accès qu'à neuf classes : druide, chasseur, mage, moine, paladin, prêtre, voleur, chaman, guerrier et démoniste.

Chevalier de la mort

Le dixième classe est une classe de héros : le chevalier de la mort. Cette classe n'est accessible qu'aux joueurs dont au moins un personnage est de haut niveau, à savoir niveau 55 ou plus. Seuls les pandarens ne peuvent pas être joués en tant que chevalier de la mort.

PRÉSENTATION RAPIDE DES CLASSES

Les mages, les prêtres, les voleurs et les guerriers sont les classes de base, puisqu'elles correspondent aux archétypes classiques des mythes et des livres qui ont inspiré les créateurs de World of Warcraft. Guerriers et voleurs combattent essentiellement au corps à corps, tandis que mages et prêtres l'évitent.

Les druides, les paladins et les chamans sont des classes hybrides, plus polyvalents, qui peuvent combattre en mêlée ou utiliser des sorts.

Chasseurs et démonistes sont des classes à familier, un compagnon les soutient au combat. Les chasseurs domptent les bêtes sauvages et les démonistes invoquent des démons.

Il faut ensuite envisager la façon dont vous voulez jouer. Et notamment, avec combien de personnes vous comptez jouer.

En solitaire

Si vous voulez jouer en solitaire (et donc découvrir le contenu du jeu seul la plupart du temps), toutes les classes sont viables. Comme les joueurs sont nombreux à jouer en solitaire, un large contenu du jeu est conçu pour être accessible à des joueurs qui jouent seuls.

En groupe

Si vous prévoyez de jouer avec d'autres personnes, même si ce n'est qu'en duo, il est intéressant d'avoir dans le groupe quelqu'un qui dispose de sorts de soins. Si cette personne est vous, n'oubliez pas que vous pouvez jouer bien d'autres rôles en plus de soigner. Chaque personnage appartient à l'une des trois catégories suivantes : tank, soigneur et DPS (dégâts).





Le tank

Vous aimez protéger les autres du danger ? Le rôle de tank est un bon choix pour vous. Les tanks sont souvent les chefs de groupe, et ils sont respectés quand ils savent remplir leur rôle. Ce n'est pas un choix facile, mais enrichissant. Guerriers, paladins, druides et chevaliers de la mort peuvent assumer ce rôle.

Le soigneur

Vous préférez soutenir les autres joueurs pendant qu'ils tuent les ennemis ? Envisagez alors le rôle de soigneur. Les soigneurs sont indispensables dans les groupes et les joueurs avisés n'oublient jamais de les remercier. Prêtres, chamans, paladins et druides peuvent remplir ce rôle.

Le DPS

Vous n'aimez pas devoir compter sur les autres ? Vous êtes un DPS. Près de 60% d'un groupe de raid ou de donjon donné est composé de DPS. Certains peuvent aider au soin ou au tanking, mais leur rôle principal, c'est de tuer les ennemis. Toutes les classes peuvent remplir ce rôle, mais les voleurs, les mages, les démonistes et les chasseurs sont spécialement destinés pour ce rôle.

Conseils pour choisir votre classe

Les joueurs expérimentés discutent sans cesse pour savoir quelle classe est la plus facile ou la plus difficile à jouer, la plus puissante, la moins puissante, etc. En tant que nouveau joueur, vous devez choisir votre classe selon vos préférences.

Lorsque vous allez choisir une classe, pensez au rôle que vous avez envie de remplir et n'oubliez pas :

- Les chasseurs, mages, prêtres et démonistes sont fragiles au corps à corps. Vous devez apprendre à rester à distance. Gardez l'ennemi loin de vous pour l'emporter.
- Les paladins, voleurs, chevaliers de la mort et guerriers combattent en mêlée. Ce type de combat est plus bruyant (avec les armes qui s'entrechoquent) et plus difficile à suivre que les combats à distance.
- Les druides et les chamans peuvent combattre à distance ou en mêlée, selon vos propres préférences.

ET ENSUITE ?

Les pages suivantes ne sont qu'une présentation des onze classes disponibles que vous pouvez choisir. Si vous ne savez pas trop quelle classe vous convient le mieux, essayez-en plusieurs, c'est le meilleur moyen de choisir ce qui vous plaît le plus !



CHEVALIER DE LA MORT

Races de l'Alliance



Races de la Horde



Toutes factions



PRÉSENTATION

Le chevalier de la mort est l'unique classe de héros d'Azeroth, capable d'utiliser des coups et des sorts puissants et de manipuler les énergies de l'ombre et du givre pour massacrer ses cibles.

Il s'agit de la seule classe qui commence au niveau 55 et non au niveau 1. Donc, dès le départ, ils ont plus de compétences à leur disposition et peuvent choisir plusieurs talents pour les aider à tuer leurs ennemis. Là où les autres classes commencent leur périple à un endroit déterminé par leur race, les chevaliers de la mort commencent toujours à Achéris, aux Maletterres de l'Est. C'est là qu'ils s'entraînent avant de partir à la conquête du monde.

Mais être un héros, ce n'est pas une sinécure : pour créer un chevalier de la mort, vous devez déjà être niveau 55 dans une autre classe. Impossible donc de faire vos premiers pas en Azeroth avec cette classe. En effet, manier le chevalier de la mort implique que vous connaissez déjà bien les mécaniques de base du jeu. Autre restriction : vous ne pouvez avoir qu'un seul chevalier de la mort par royaume.



AVANTAGES RACIAUX

ALLIANCE	
RACE	NOTES
Draeneï	Présence héroïque augmente les chances de toucher de 1%. Don des naaru guérit le draeneï ou un allié. Il subit moins de dégâts des sorts d'Ombre.
Nain	Forme de pierre est très utile en JcJ car elle supprime les empoisonnements, les maladies et les saignements et réduit les dégâts reçus. Spécialisation Masse augmente la maîtrise avec les masses à une et deux mains. Les nains subissent moins de dégâts des sorts de Givre.
Gnome	Maître de l'évasion permet d'échapper aux pièges ou ralentissements, ce qui est idéal en JcJ. Spécialisation Lame court améliore l'Expertise avec les dagues et épées à une main. Les gnomes subissent moins de dégâts des sorts des Arcanes.
Humain	Chacun pour soi annule les effets de perte de contrôle. Spécialisation Epée et Masse améliorent l'Expertise avec les épées (une et deux mains) et les masses.
Elfe de la nuit	Les elfes de la nuit ont moins de chances d'être touchés par une attaque physique (sans doute la meilleure passive raciale pour tanker) et subissent moins de dégâts des sorts de nature. Camouflage dans l'ombre rend les elfes de la nuit invisibles quand ils ne bougent pas et annule les sorts lancés sur eux.
Worgen	Ils ont 1% de plus en Coup critique grâce à Acharnement. Sombre course accélère temporairement les déplacements.

HORDE	
RACE	NOTES
Elfe de sang	Leur capacité raciale, Torrent arcanique, procure de la Puissance runique (utile dans les situations délicates) et un silence à effet de zone (pratique en JcJ et lors de certains combats en JcE).
Gobelin	Fusées de saut est un bon outil de mobilité. Les gobelins ont 1% de Hâte en plus.
Orc	Fureur sanguinaire augmente l'attaque. Spécialisation Hache donne de l'Expertise avec les armes de poing et les haches à une ou deux mains. L'amélioration des dégâts des familiers profite à leurs goules.
Tauren	Résistance à la Nature leur permet de résister aux effets des sorts de Nature. Choc martial offre un étourdissement à effet de zone en mêlée. Endurance augmente les PV de base de 5%.
Troll	Berserker augmente temporairement la vitesse d'attaque. Le déhanché troll réduit la durée des effets affectant les déplacements, essentiel pour le chevalier de la mort.
Mort-vivant	Les morts-vivants sont taillés pour le JcJ car ils peuvent échapper à Charme, Peur et Sommeil grâce à Volonté des Réprochés. Leur passive, Toucher du tombeau, est un drain de vie et offre une augmentation modeste du DPS. Les morts-vivants subissent moins de dégâts des sorts d'Ombre.

SPÉCIALISATIONS

Comme il commence au niveau 55, le chevalier de la mort doit immédiatement choisir une des spécialisations suivantes : Sang, Givre, Impie.



Le chevalier de la mort Sang sait comment attirer l'attention de ses ennemis en combat et il est capable de résister à leurs assauts.



Le chevalier de la mort Givre associe des attaques physiques et des sorts de Givre et dispose aussi de plusieurs techniques pour se tirer d'affaire.



La spécialisation Impie dispose de sorts globalement plus efficaces, de dégâts sur la durée améliorés, et les familiers que le chevalier de la mort Impie peut invoquer sont d'un niveau supérieur. Il lui est même possible d'invoquer de temps en temps une gargouille.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

TYPE D'ARMURE	BOUCLIER
Plaques	Non

ARMES UTILISABLES	
ARMES À 1 MAIN	ARMES À 2 MAINS
Haches	Haches
Masses	Masses
Épées	Armes d'hast
	Épées

TECHNIQUES DE CLASSE NOTABLES

PUISSANCE RUNIQUE

Les chevaliers de la mort utilisent une ressource nommée Puissance runique, à la teinte bleu clair.

Cette ressource est comparable à la Rage du guerrier : certaines capacités en génèrent, d'autres en consomment. La différence entre les deux vient du fait que la Puissance runique se génère moins vite mais de manière plus régulière. La plupart des capacités ou des coups de mêlée en rapportent un peu. La Rage, elle, se gagne et se dépense plus vite. La Puissance runique permet d'infliger plus de dégâts ou d'être plus résistant aux moments opportuns.



RUNES

L'autre ressource des chevaliers de la mort est le système de runes. Cette ressource facilement régénérée est consommée par quelques capacités de cette classe, ce qui en fait une mécanique à laquelle vous devez faire bien attention.



Le concept des runes est simple, mais il vous faudra de l'entraînement pour les exploiter le mieux possible. Il existe trois types de runes : de sang, de givre et impies (ce qui correspond aux arbres de talent du chevalier de la mort mais elles n'y sont pas exclusives).

Au lieu de consommer du mana, de l'Énergie, de la Rage ou de la Puissance runique, certaines capacités dépensent par exemple 1 Sang capacités dépensent par exemple 1 rune de sang.

L'une de vos deux runes de sang sera activée pour vous permettre d'utiliser la capacité, ce qui déclenche un délai de recharge de 10 sec. Vous pouvez utiliser une autre capacité nécessitant une rune de sang, mais vous ne pourrez plus en utiliser d'autre tant qu'au moins une rune de sang ne sera pas disponible. Elles se régénèrent à raison d'une à la fois et par élément, donc une rune de sang et une de givre peuvent se régénérer en même temps, mais pas deux runes de sang. Cela pourrait sembler assez simple, mais c'est quand on sait que certaines capacités consomment deux runes de types différents que tout se complique. Il y a un quatrième type, la rune de la mort, une sorte de joker. En fait, le système de rune est la ressource la plus délicate du jeu et il faut prendre le temps de s'y habituer. Vous verrez, ça viendra.

PRÉSENCES

Les Présences sont un autre concept que les chevaliers de la mort partagent avec les guerriers (pour eux, ce sont les Postures).



Les trois Présences correspondent aux trois pouvoirs du chevalier de la mort : sang, impie et givre. Il a accès à ces Présences à n'importe quel moment, tant qu'il a le bon niveau. Passer d'une Présence à une autre réinitialise la Puissance runique accumulée, cela dit.

Les trois Présences sont décrites dans le tableau suivant.

PRÉSENCE	DESCRIPTION
Présence de sang	Améliore l'Endurance, l'armure et la menace, réduit les dégâts subis par toutes les sources.
Présence de givre	Augmente l'Endurance, l'armure et la menace générée et réduit tous les dégâts subis.
Présence impie	Augmente la régénération de runes de 10% et la vitesse de déplacement et d'attaque.

LE CHEVALIER DE LA MORT SANG

La spécialisation sang manipule le sang pour garder la face devant les attaques des ennemis, et pour protéger les alliés grâce à une armure à plaque résistante et à des capacités de soin. Ce sont les seuls tanks porteurs de plaques sans bouclier, car ils utilisent des armes à deux mains. Cela ne veut pas dire qu'ils sont moins efficaces que les autres classes de ce type, car ils peuvent disposer des défenses nécessaires pour le compenser.



Maîtrise : Bouclier de sang

Confère un bouclier absorbant les dégâts si vous utilisez Frappe de mort sous Présence de sang. La quantité absorbée dépend de votre Maîtrise.

ATTEINDRE LE NIVEAU 85

La spécialisation Sang est convenable pour monter en niveaux, bien qu'elle soit avant tout une spécialisation de tank. Optez pour une rotation orientée vers les dégâts, en utilisant des runes pour cela.

Comme pour les autres spécialisations du chevalier de la mort, il est essentiel de choisir les bons talents. Pensez aux talents passifs ou à ceux à recharge courte, comme Sang bouillonnant, Avancée de la mort et Pacte mortel. A haut niveau, apprenez Corruption runique pour une régénération de rune améliorée qui vous permettra d'utiliser plus facilement vos capacités.

Les chevaliers de la mort ont un avantage sur les autres classes de mêlée en termes de survie au combat, avec leurs capacités à longue recharge qui limitent les dégâts, vous soignent ou annulent les altérations. Utilisez-les régulièrement car elles permettent de passer plus vite d'un ennemi à l'autre.

ROTATION DE BASE

La spécialisation sang dépend de Frappe de mort autant en attaque qu'en défense. Mais n'ignorez pas les autres capacités pour autant. Gardez Frappe de mort pour quand vous en avez vraiment besoin, sinon optez pour les alternatives qui ne consomment qu'une rune. Vous avez pas mal de capacités défensives à longue recharge, pensez à les utiliser : Sang vampirique, Arme runique dansante, Connexion runique et Bouclier d'os entrent dans cette catégorie, plus d'autres, plus contextuelles, comme Carapace anti-magie.

- Utilisez Frappe de peste si vous avez une rune impie et devez appliquer Peste de sang.
- Utilisez Toucher de glace si vous avez une rune de givre et devez appliquer Fièvre de givre.
- Utilisez Frappe au cœur si vous avez une rune de sang et n'avez pas besoin de soins immédiats.
- Utilisez Frappe de mort si vous avez besoin de soin (consomme une rune de givre et une impie).
- Utilisez Frappe runique quand vous avez assez de Puissance runique.

JOUER EN GROUPE

Être le tank est une grosse responsabilité, alors votre équipement doit être au niveau des défis qui vous attendent. Cela dit, la spécialisation sang dépend surtout de la gestion des runes (surtout de sang). Notez que Frappe de mort n'a pas de recharge mais coûte deux runes de différents types. Il est idéal de l'utiliser immédiatement après une attaque d'envergure car vous gagnez un bénéfice maximum du soin sur vous-même. Mais tout n'est pas perdu si vous utilisez cette technique alors que vos PV sont au maximum, car vous pouvez vous préparer à la prochaine attaque d'envergure en construisant votre Bouclier de sang par l'intermédiaire de Frappe de mort en recharge. Par ailleurs, pour les plus gros groupes, envisagez Pestilence, Furoncle sanglant et Mort et décomposition, car Frappe au cœur ne peut toucher que trois cibles à la fois.

En cas d'urgence, dépensez vos capacités à longue recharge pour réussir à survivre. Le chevalier de la mort a de nombreux moyens de défense, alors autant en profiter.

AMÉLIORATIONS ET AFFAIBLISSEMENTS DE GROUPE

Les chevaliers de la mort donnent de la puissance d'attaque avec Cor de l'hiver.

Frappe nécrotique réduit la vitesse d'incantation de la cible ennemie et absorbe les soins qui lui sont prodigués. Les chevaliers de la mort spé Sang font subir Coups affaiblis à leurs cibles avec la technique Fièvre écarlate.



LE CHEVALIER DE LA MORT GIVRE

Les chevaliers de la mort spé Givre peuvent porter des coups terribles à leurs ennemis en maniant une arme à deux mains ou bien en portant une arme dans chaque main. Profitant au mieux de la Puissance runique, ils disposent de capacités de givre qui peuvent entraver et blesser les ennemis tout en leur infligeant des attaques ultrarapides.



Maîtrise : Cœur gelé

Augmente tous les dégâts de Givre d'un pourcentage déterminé par votre Maîtrise.

ATTEINDRE LE NIVEAU 85

La spécialisation givre est parfaite pour monter en niveau, grâce à ses attaques rapides et ses capacités à effet de zone. Il peut être tentant d'opter pour la Présence impie pour sa vitesse, mais la Présence de givre est plus bénéfique car la plupart de ses passives renforcent vos capacités de base.

Comme pour les autres spécialisations du chevalier de la mort, il est essentiel de choisir les bons talents. Pensez aux talents passifs ou à recharge courte, comme Chance impie, Avancée de la mort et Siphon mortel. À haut niveau, apprenez Renforcement runique pour un taux de régénération des runes amélioré qui vous permettra d'utiliser plus facilement vos techniques, d'autant plus que la spécialisation Givre a deux runes de la mort permanentes au lieu de runes de sang.

Les chevaliers de la mort ont un avantage sur les autres classes de mêlée en termes de survie au combat, avec leurs capacités à longue recharge qui limitent les dégâts, vous soignent ou annulent les altérations. Utilisez-les régulièrement car elles permettent de passer plus vite d'un ennemi à l'autre.

ROTATION DE BASE

La particularité de la spécialisation givre vient du passif Sang du Nord, qui convertit les runes de sang en runes de la mort (ce qui vous donne donc deux jokers). Très utile pour votre rotation, qui utilise surtout des runes de givre et impies. Sous Présence de givre, les techniques consomment moins de Puissance runique, ce qui en fait la principale source de dégâts.

- Utilisez Frappe de peste pour appliquer Peste de sang.
- Utilisez Rafale hurlante pour appliquer Fièvre de givre ou lancer un effet de zone.
- Utilisez Anéantissement quand votre cible a subi les deux maladies.
- Utilisez Frappe de givre quand vous avez assez de Puissance runique.

JOUER EN GROUPE

Jouez normalement contre les ennemis seuls, en utilisant des capacités augmentant les DPS si besoin est, mais n'attirez jamais la menace (très important dans le cas des chevaliers de la mort, qui n'ont pas moyen de réduire la menace). Contre plusieurs ennemis, vous pouvez utiliser des effets de zone grâce aux talents et à Rafale hurlante.

Si vous prenez l'aggro ou si votre tank meurt, vous pouvez vous en sortir en passant en Présence de sang. Cela vous rend bien plus durable et donne à votre groupe le temps de récupérer de cette situation difficile. Si vous passez en Présence de sang parce que vous avez pris l'aggro, n'utilisez surtout pas de techniques (qui génèrent trop de menace) tant que votre tank n'a pas attiré l'attention du monstre.

AMÉLIORATIONS ET AFFAIBLISSEMENTS DE GROUPE

Les chevaliers de la mort donnent de la puissance d'attaque avec Cor de l'hiver. L'Aura impie de la spécialisation de givre confère de la vitesse d'attaque au groupe.

Frappe nécrotique réduit la vitesse d'incantation de la cible ennemie et absorbe les soins qui lui sont prodigués. Les chevaliers de la mort spé Givre infligent l'affaiblissement Vulnérabilité physique avec Os fragiles.



LA SPÉCIALISATION IMPIE

Les chevaliers de la mort impies peuvent utiliser Mort et décomposition transmettre à leurs cibles des maladies qui infligent de très bons DPS. Ils peuvent également contrôler les morts-vivants : des goules ou des serveurs revenus d'entre les morts, que le chevalier est capable de renforcer grâce à ses techniques.



Maîtrise : lame d'effroi

Augmente tous les dégâts d'Ombre infligés d'un pourcentage déterminé par votre Maîtrise.

ATTEINDRE LE NIVEAU 85

Le chevalier de la mort impie est celui qui peut monter le plus vite en niveau, grâce à Présence impie, à son familier permanent et à la possibilité d'éradiquer plusieurs ennemis en même temps avec Mort et décomposition.

Comme pour les autres spécialisations du chevalier de la mort, il est essentiel de choisir les bons talents. Pensez aux talents passifs ou à recharge courte, comme Sang bouillonnant, Avancée de la mort ou Siphon mortel. À haut niveau, apprenez Corruption runique pour un taux de régénération des runes amélioré qui vous permettra d'utiliser plus facilement vos capacités.

Les chevaliers de la mort ont un avantage sur les autres classes de mêlée en termes de survie au combat, avec leurs capacités à longue recharge qui limitent les dégâts, vous soignent ou annulent les altérations. Utilisez-les régulièrement car elles permettent de passer plus vite d'un ennemi à l'autre.



ROTATION DE BASE

Faites en sorte d'être sous Présence impie via votre Présence impie améliorée. Contrairement aux autres spécialisations, vous devez gérer votre familier car il est toujours à vos côtés. Une grande partie des dégâts que vous infligez vient de lui, notamment sous l'effet de Sombre transformation. Vous pouvez renforcer votre goule en lançant Voile mortel sur vos ennemis.

- Utilisez Frappe de peste pour appliquer Peste de sang et Fièvre de givre.
- Utilisez Frappe du Fléau si vous ne devez pas encore réappliquer vos maladies.
- Utilisez Frappe purulente quand vous avez une rune de sang et de givre pour rallonger la durée de vos maladies sur la cible.
- Utilisez Sombre transformation quand vous avez accumulé cinq charges d'Infusion d'ombre, générées en lançant Voile mortel sur vos ennemis.
- Utilisez Voile mortel dès que vous avez de la Puissance runique.

JOUER EN GROUPE

Jouez normalement contre les ennemis seuls, en utilisant des capacités augmentant les DPS si besoin est, mais n'attirez jamais la menace. C'est très important dans le cas des chevaliers de la mort, qui n'ont pas moyen de réduire la menace (l'impie réduit un peu ce problème car ses dégâts viennent aussi du familier). Contre plusieurs ennemis, vous pouvez utiliser des effets de zone grâce aux talents et à Rafale hurlante.

Si vous prenez l'aggro ou si votre tank meurt, vous pouvez vous en sortir en passant en Présence de sang. Cela vous rend bien plus durable et donne à votre groupe le temps de récupérer de cette situation difficile. Si vous passez en Présence de sang parce que vous avez pris l'aggro, n'utilisez surtout pas de techniques (qui génèrent trop de menace) tant que votre tank n'a pas attiré l'attention du monstre.

AMÉLIORATIONS ET AFFAIBLISSEMENTS DE GROUPE

Les chevaliers de la mort donnent de la puissance d'attaque avec Cor de l'hiver. L'Aura impie de la spécialisation impie confère la vitesse d'attaque au groupe.

Frappe nécrotique réduit la vitesse d'incantation de la cible ennemie et absorbe les soins qui lui sont prodigués. Les chevaliers de la mort spé Impie infligent l'affaiblissement Vulnérabilité physique avec Porte-peste d'ébène.



DRUIDE

Races de l'Alliance



HUMAIN



NAIN



ELFE DE LA NUIT



GNOME



DRAENEI



WORGEN

Races de la Horde



ORC



MORT-VIVANT



TAUREN



TROLL



ELFE DE SANG



GOBELIN

Toutes factions



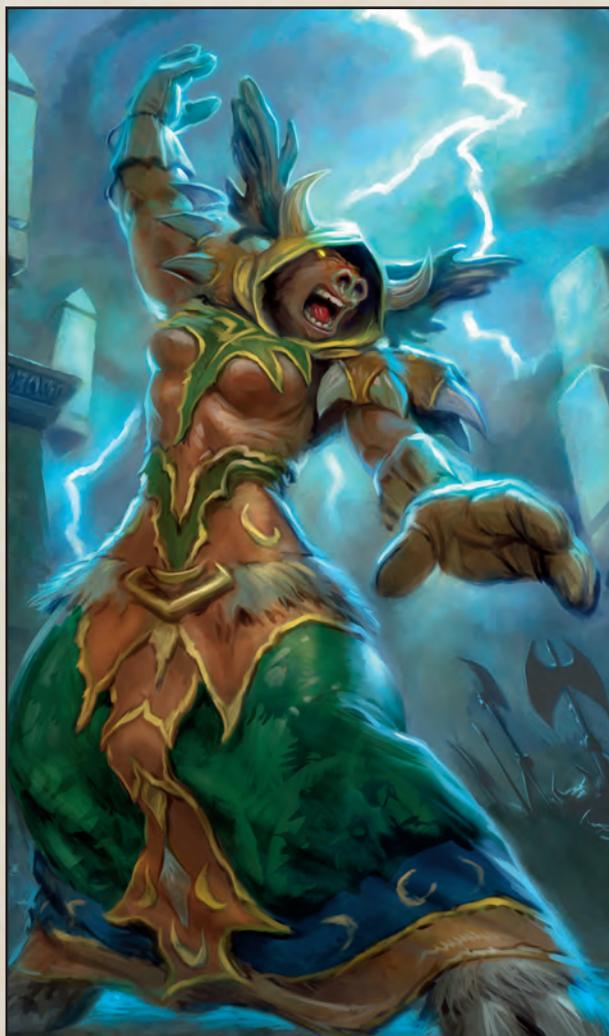
PANDAREN

PRÉSENTATION

Les druides sont de vrais hybrides et des maîtres de la transformation. Ils sont proches de la nature et peuvent maîtriser quatre arbres de spécialisation.

Chaque forme que le druide prend lui confère des compétences ou des bonus au combat et hors du combat. Au contraire des autres classes, les druides peuvent jouer efficacement tous les rôles : DPS de mêlée, tanks, mages, soigneurs. Ils sont vraiment adaptables. C'est parfait pour ceux qui veulent expérimenter tous les aspects du combat en une seule classe. Cependant, les druides ont leurs spécialités (par exemple, les soins sur la durée ou les PV élevés dans le rôle de tank).

En raison de leur affinité avec la nature, les druides possèdent un vaste arsenal de sorts de type Nature, mais ils ont aussi une réelle maîtrise des Arcanes (notamment les druides Equilibre), ce qui augmente la variété de leurs sorts.



AVANTAGES RACIAUX

ALLIANCE	
RACE	NOTES
Elfe de la nuit	Rapidité signifie que les elfes de la nuit ont moins de chance d'être touchés par les attaques physiques (excellente compétence pour les tanks) et subissent moins de dégâts de Nature. Camouflage dans l'ombre annule les sorts ennemis.
Worgen	Les worgens ont 1% de chance de critique de plus avec Acharnement. Sombre course accélère temporairement les déplacements. Les worgens subissent moins de dégâts des sorts d'Ombre.

HORDE	
RACE	NOTES
Tauren	Résistance à la Nature augmente l'immunité du tauren aux effets néfastes de ce type. Choc martial donne un étourdissement de zone en mêlée et Endurance augmente les PV de base de 5%.
Troll	Berserker accélère temporairement les attaques. Les trolls récupèrent des PV plus rapidement que les autres races, et 10% de la régénération des PV est maintenue en combat.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

TYPE D'ARMURE	BOUCLIER
Cuir	Non

ARMES UTILISABLES	
ARMES À 1 MAIN	ARMES À 2 MAINS
Daques	Masses
Armes de pugilat	Armes d'host
Masses	Bâtons

SPÉCIALISATIONS

Au niveau 10, les druides doivent choisir entre les spécialisations : équilibre, combat farouche, gardien ou restauration.



Équilibre permet l'accès à la forme de sélénicien qui aide les druides à infliger plus de dégâts avec les sorts.



Combat farouche fournit un bonus à la forme de félin du druide, ce qui fait d'eux des maîtres de la mêlée.



Gardien améliore les capacités de tank du druide, ce qui lui permet de remplir ce rôle auprès de son groupe.



Restauration est la spécialisation des druides soigneurs. Elle améliore les sorts de soins et à haut niveau, le druide peut périodiquement se transformer en arbre de vie !

TECHNIQUES DE CLASSE NOTABLES

FORMES

La métamorphose est l'essence des combats et des voyages du druide.

À certains niveaux (à partir du 6e), les druides obtiennent la possibilité de se changer en différents animaux, dont chacun a une fonction propre. Le talent Incarnation vous permet de prendre temporairement une version améliorée de ces formes.

Quand vous êtes en forme animale, vous êtes immunisé contre les effets de métamorphose. Prendre une forme animale vous libère des entraves au déplacement. Les druides sont donc très mobiles, d'autant qu'ils profitent de surcroît de bonus de rapidité. Les druides peuvent sauter d'une forme à l'autre facilement, sans reprendre d'abord forme humaine.

Le mana est conservé avec toutes les formes et la régénération se poursuit même lorsque le druide est transformé. Cela concerne aussi les ressources d'énergie en forme de félin, ce qui permet un type de jeu plus hybride.



FORME	ARBRE D'EXPERTISE	FONCTION
Félin / Roi de la jungle	Farouche	DPS mêlée
Ours / Fils d'Ursoc	Gardien	Tank
Voyage	Aucun	Voyage au sol
Aquatique	Aucun	Voyage sur l'eau
Sélénicien / Appelé d'Elune	Equilibre	Lanceur de sort DPS
Arbre de vie	Restauration	Soin
Vol	Aucun	Voyage aérien
Vol rapide	Aucun	Voyage aérien

POINTS DE RAGE, D'ÉNERGIE ET DE COMBO

En forme d'Ours, les druides partagent avec les guerriers la ressource appelée Rage. La rage est générée par les dégâts des attaques automatiques, mais pas par les dégâts subis au combat. La plupart des techniques consomment de la rage au lieu d'en générer, sauf quelques exceptions (comme Mutilation). La technique emblématique à cet égard est Mutiler, qui inflige des dégâts supplémentaires contre les cibles qui saignent. La technique Enrager permet au druide de récupérer de la rage instantanément et sur la durée.

En forme de félin, les druides partagent une ressource avec les voleurs et les moines, l'énergie. Cette ressource se régénère constamment au fil du temps, généralement plus vite que les autres ressources (la barre d'Énergie peut se remplir intégralement en quelques secondes). Le montant maximum d'Énergie est 100 par défaut. Cette ressource continue de se régénérer sous les autres formes.

Cette ressource continue de se régénérer quelle que soit la forme du druide. Certaines techniques génèrent aussi des points de combo (visibles autour du portrait de la cible). Ces points servent pour d'autres techniques. Plus vous avez de points, plus ces techniques sont puissantes ou efficaces. Certaines techniques, comme Lucioles, ne jouent pas sur les points de combo.



ÉQUILIBRE

Le druide Equilibre est un lanceur de sort DPS, qui excelle à infliger des dégâts magiques à distance. Les druides Equilibre peuvent rester au loin et infliger de lourds dégâts avec des sorts comme Colère, Feu stellaire et Eclat lunaire. En plus d'une barre de mana, ils ont une barre d'éclipse qui décrit leur énergie solaire ou lunaire.



ROTATION DE BASE

En rotation Equilibre, votre but est d'entrer en mode Eclipse en générant de l'énergie solaire ou lunaire. Une fois dans ce mode, vous lancez des sorts associés à l'énergie opposée (car ils font plus de dégâts). Vous pouvez ainsi alterner. Les deux Eclipses vous confèrent un bonus significatif de hâte pour les sorts et de mana.

- Appliquez/Réinitialisez Eclat lunaire si vous allez vers Eclipse solaire
- Appliquez/Réinitialisez Feu solaire si vous allez vers Eclipse lunaire
- Lancez Eruption stellaire quand elle est disponible si vous allez vers une Eclipse
- Lancez Colère si vous allez vers une Eclipse lunaire
- Lancez Feu stellaire si vous allez vers une Eclipse solaire



Maîtrise : Eclipse totale

Augmente les dégâts bonus conférés par Eclipse d'un pourcentage déterminé par votre Maîtrise.

ATTEINDRE LE NIVEAU 85

Comme druide lanceur de sort, vous profitez surtout des techniques d'immobilisation (Sarments, Emprise de la nature...) quand vous prenez des niveaux.

Envisagez Rapidité féline et des talents de soin (ou hybrides) pour prendre des niveaux rapidement.

JOUER EN GROUPE

Exécutez votre rotation de base en utilisant des talents et des compétences de dégâts à long rechargement (en éclipse). Rayon solaire est un des rares silences à effet de zone disponible, il est généralement apprécié (surtout s'il y a pléthore de lanceurs de sort ennemis). N'oubliez pas Lucioles si personne n'applique le débuff Armure affaiblie.

AMÉLIORATIONS ET AFFAIBLISSEMENTS DE GROUPE

Les druides Equilibre appliquent des buffs de stats avec Marque du fauve et le buff Hâte des sorts (en forme de sélénien). Lucioles inflige l'affaiblissement Armure affaiblie.

COMBAT FAROUCHE

Les druides Farouche sont la version DPS mêlée des druides. Les tanks ont leur propre spécialisation (Gardien), ce qui permet aux druides Farouche de tirer le meilleur des techniques de félin. De nombreuses techniques sont communes aux druides Gardien et Farouche, rendant possible une synergie entre les deux.



Maîtrise : Griffes rasoir

Augmente les dégâts de vos techniques de saignement (pourcentage selon votre Maîtrise).

ATTEINDRE LE NIVEAU 85

Les félins sont des joueurs très adaptables, d'autant qu'ils deviennent facilement furtifs. Ce ne sera pas toujours nécessaire, mais la plupart du temps vous pouvez attirer un ennemi avec Lucioles et le faire saigner rapidement. N'attendez pas 5 points de combo pour utiliser Déchirure sur les ennemis les plus faibles, ça en vaut rarement la peine. Voyez si Rugissement sauvage est nécessaire ou non (à 5 points de combo, il peut durer assez pour battre plusieurs ennemis).

Pour les ennemis les plus durs, envisagez Rôder avant un combat, avec Traquenard ou Ravage. Ce dernier est une bonne technique d'ouverture multi-usages (ses chances de critique augmentent pour les cibles à PV élevés).

ROTATION DE BASE

Les DPS type félin doivent faire saigner les cibles en permanence, quelle que soit leur durée de vie. À cause de Lambeau, mieux vaut que vous soyez derrière vos ennemis.

- Appliquez/réinitialisez le saignement de Griffure
- Lancez Rugissement sauvage si vous avez 5 pts de combo et s'il n'est pas déjà actif
- Utilisez Déchirure quand vous avez 5 points de combo
- Utilisez Morsure féroce quand vous avez 5 pts de combo (si Déchirure est active ou si la cible a moins de 25% de ses PV)
- Utilisez Lambeau si votre position l'autorise
- Sinon, utilisez Mutilation

JOUER EN GROUPE

Jouant en mêlée, vous devez surveiller votre niveau de menace au début du combat, surtout si le tank est moins équipé que vous. Si vous avez opté pour des talents hybrides, souvenez-vous de les utiliser pour aider votre groupe (surtout ceux qui vous permettent de tanker temporairement ou de soigner des alliés en forme de félin). Utilisez souvent Lucioles (c'est utile pour tous les combattants de mêlée du groupe).

AMÉLIORATIONS ET AFFAIBLISSEMENTS DE GROUPE

Les druides confèrent des buffs de stats avec Marque du fauve. Les druides Farouche offrent Coup critique via Chef de la meute.

Plusieurs Lucioles transmettent Armure affaiblie et Rosser inflige Coups affaiblis à sa cible.



GARDIEN

Les druides remplissant le rôle de tank sont appelés Gardiens. Avec de nombreuses techniques passives et actives qui accompagnent leur forme d'ours, les gardiens peuvent encaisser la brutalité des attaques ennemies tout en fournissant des sorts utilitaires au groupe, notamment grâce à leurs talents hybrides.



Maîtrise : Gardien de la nature

Augmente votre armure d'un pourcentage déterminé par la Maîtrise.

ATTEINDRE LE NIVEAU 85

Les druides Gardien et Farouche partagent nombre de techniques (Ravage, Déchirure, Griffure, Mutilation, etc.), donc mieux vaut prendre des niveaux en forme de félin (et donc spécialisation Farouche) que d'ours. Mais si vous avez assez d'or, la double spécialisation vous permet de ne pas faire de compromis tout en pouvant tanker en donjon en prenant des niveaux.

ROTATION DE BASE

Comme tous les tanks, le druide Gardien requiert qu'on gère bien sa ressource. Ici, la technique Défense sauvage sera votre principale technique défensive fondée sur la rage.

- Appliquez/réinitialisez Lacérer jusqu'à 3 fois (selon la durée de vie de la cible)
- Appliquez/réinitialisez Rosser, surtout sur les ennemis multiples
- Utilisez Mutilation
- Si vous avez assez de rage, Défense sauvage ou Régénération frénétique améliorent votre survivabilité

JOUER EN GROUPE

Comme tank, vous devez tenir l'ennemi loin de vos coéquipiers. Or la forme d'ours vous donne un large bonus de menace, de sorte que les ennemis auront davantage tendance à vous attaquer. Rosser est une technique clé face à de multiples ennemis (cela affaiblit leurs attaques et leur inflige des dégâts, les détournant généralement des coéquipiers les plus faibles). Utilisez aussi votre provocation (Grondement) si vous échouez à attirer l'attention de l'ennemi.

Surveillez vos PV continuellement, surtout quand les dégâts subis sont importants. Essayez de garder un peu de rage pour ces occasions, afin d'utiliser vos techniques défensives.

AMÉLIORATIONS ET AFFAIBLISSEMENTS DE GROUPE

Les druides confèrent des buffs de stats avec Marque du fauve. Les druides Farouche offrent Coup critique via Chef de la meute.

Plusieurs Lucioles transmettent Armure affaiblie et Rosser inflige Coups affaiblis à sa cible.



RESTAURATION

Restauration est la spécialisation soins des druides. Les sorts employés sont souvent des sorts de récupération de groupe basés sur la Nature. Les druides Restauration excellent aux soins sur la durée, et disposent de nombreux talents et techniques hybrides utiles à leur groupe.



Maîtrise : Harmonie

Vos soins directs sont augmentés d'un pourcentage supplémentaire et lancer vos sorts de soins directs vous donne un bonus de pourcentage de soins périodiques pendant 20 sec.

ATTEINDRE LE NIVEAU 90

Restauration n'est pas ce qu'il y a de mieux pour prendre des niveaux, mais les druides, ne l'oubliez pas, peuvent prendre plusieurs formes. Voyez par exemple Instinct du tueur, une restauration passive qui augmente votre agilité en fonction de votre intelligence sous forme d'ours ou de félin. Vous prenez ainsi des niveaux plus efficacement (mais sans pouvoir rivaliser avec un druide Farouche). La double spécialisation est conseillée si vous voulez soigner dans les donjons et prendre vite des niveaux.



SOINS

Les druides Soins, comme les prêtres Discipline, ont les sorts de soins les plus originaux. Ils disposent de trois types de soins, mais l'interaction avec les passifs et les autres techniques leur procure des bonus parfois complexes pour les débutants. Essayez de suivre les conseils suivants.

SITUATION(S)	UTILISEZ...
Un allié a besoin de soins immédiats	Prompte guérison si la cible a un de vos soins sur la durée, ou Rétablissement
Soigner une seule cible qui n'est pas en danger immédiat	Gardez Fleur de vie active, surtout sur les tanks. Les autres soins réinitialisent la technique, ce qui vous facilite la tâche. Sinon, Toucher guérisseur ou Nourrir, selon le nombre de PV manquants
Tout le monde est en forme, mais il va y avoir des salves de dégâts	Lancez Récupération sur toutes les cibles exposées. Pour les druides Restauration, ce sort se recharge plus vite, ce qui vous permet d'y parvenir plus facilement
Dégâts de zone massifs de l'ennemi	Lancez Croissance sauvage sur autant de cibles que possible. Si cela ne suffit pas, ajoutez Tranquillité

JOUER EN GROUPE

Utilisez vos soins de façon à toujours garder autant de mana que possible, vous ne savez jamais quand vous en aurez besoin. Innervation vous y aide. Le druide Restauration dispose par ailleurs de contrôles de foule comme Hibernation et Cyclone, ce qui vous permet d'agir si vous pensez qu'une meute cherche à éliminer rapidement votre tank. Si quelqu'un meurt et si vous pensez le combat toujours possible, utilisez rapidement Renaissance (d'autres classes ont des sorts similaires qui peuvent vous aider à garder le groupe en vie).

AMÉLIORATIONS ET AFFAIBLISSEMENTS DE GROUPE

Le druide Restauration ne fournit que les buffs druidiques de base (Stats) avec Marque du fauve et le débuff Armure affaiblie avec Lucioles.



CHASSEUR

Races de l'Alliance



HUMAIN



NAIN



ELFE DE LA NUIT



GNOME



DRAENEI



WORGEN

Races de la Horde



ORC



MORT-VIVANT



TAUREN



TROLL



ELFE DE SANG



GOBELIN

Toutes factions

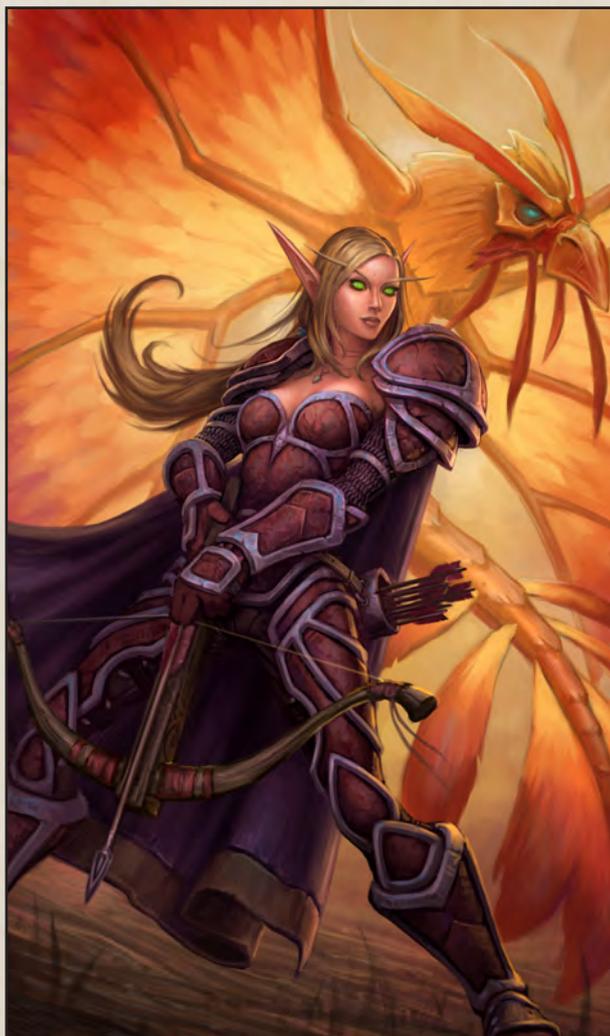


PANDAREN

PRÉSENTATION

Les chasseurs sont les maîtres des armes à distance qu'ils utilisent pour éliminer les ennemis sans avoir à trop s'en approcher. Ils sont proches de la nature, ce qui leur permet d'invoquer et d'appivoiser des bêtes sauvages pour qu'elles se battent à leurs côtés. Il y a de nombreuses espèces d'animaux en Azeroth et les chasseurs sont capables d'en apprivoiser la plupart. Les familiers sont essentiels à la classe du chasseur et c'est pourquoi quelques pages leur sont dédiées à la fin de cette section.

Le chasseur est la seule classe à distance qui inflige principalement des dégâts physiques à l'aide d'arcs, d'arbalètes ou d'armes à feu. Puisqu'ils sont plus efficaces à distance, ils possèdent beaucoup de ralentissements et d'immobilisations pour empêcher leurs ennemis de fuir. Parmi ceux-ci il y a les pièges, utilisés pour ralentir et désorganiser les ennemis ou même pour infliger plus de dégâts. Enfin, les chasseurs peuvent prendre l'apparence de différentes bêtes, obtenant ainsi de nouvelles compétences.



AVANTAGES RACIAUX

ALLIANCE	
RACE	NOTES
Draeneï	Présence héroïque augmente les chances de toucher de 1%. Don des naaru guérit le Draeneï ou un allié. Il subit moins de dégâts des sorts d'Ombre.
Nain	Forme de pierre est parfait en JcJ car elle annule tous les effets de poison et soignement mais réduit aussi les dégâts. Tireur d'élite augmente l'Expertise de 1% avec les armes à distance. Les nains subissent moins de dégâts de Givre.
Humain	Chacun pour soi annule les effets de perte de contrôle sur votre personnage.
Elfe de nuit	Ils ont moins de chances d'être touchés par une attaque physique et subissent moins de dégâts des sorts de nature. Camouflage dans l'ombre rend l'Elfe de nuit invisible tant qu'il ne bouge pas et annule les sorts lancés sur lui par les ennemis.
Worgen	Les worgens ont 1% de chance de critique de plus avec Acharnement. Sombre course accélère temporairement les déplacements.

PANDAREN	
RACE	NOTES
Pandaren	Epicurien double les bonus de caractéristiques quand vous êtes Bien nourri. Paume vibratoire sert à contrôler brièvement une foule.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

TYPE D'ARMURE	BOUCLIER
Cuir jusqu'au niveau 40, puis cottes de mailles	Non

SPÉCIALISATIONS

Au niveau 10, les chasseurs doivent choisir entre les spécialisations : maîtrise des bêtes, précision et survie.



Maîtrise des bêtes permet au familier du chasseur d'infliger près de la moitié des dégâts. Vous obtenez les familiers les plus forts en choisissant Maîtrise des bêtes. Le chasseur peut même apprivoiser des familiers exotiques.

HORDE	
RACE	NOTES
Elfe de sang	Leur capacité raciale, Torrent arcanique, procure du focalisation (utile quand il vous en manque) et un silence à effet de zone (pratique en JcJ et lors de certains combats en JcÉ). L'Elfe de sang subit moins de dégâts des sorts d'Arcane.
Gobelin	Fusées de saut permet aux chasseurs de rester à distance et peut servir de deuxième Désengagement. Les gobelins ont 1% de hâte en plus grâce à Le Temps, c'est de l'argent. Barrage de fusées est une autre source importante de dégâts.
Orc	Les Orcs infligent beaucoup de dégâts. Fureur sanguinaire améliore vos sorts et Commandement augmente les dégâts du familier. Solidité réduit la durée des étourdissements de 15%.
Tauren	Résistance à la Nature augmente l'immunité du tauren aux effets néfastes de ce type. Choc martial donne un étourdissement de zone en mêlée et Endurance augmente les PV de base de 5%. Le Tauren est très efficace en JcJ.
Troll	Berserker accélère temporairement les attaques. Le déhanché troll réduit passivement la durée des effets jouant sur les déplacements (important pour les chasseurs). Oeil de mort augmente l'Expertise de 1% avec les armes à distance. Les Trolls récupèrent de la vie plus rapidement que les autres et la régénération de 10% de leurs PV max continue en combat.
Mort-vivant	Les morts-vivants sont taillés pour le JcJ car ils peuvent échapper à Charme, Peur et Sommeil grâce à Volonté des Réprochés. Leur passive Toucher du tombeau offre une augmentation modeste des DPS. Les morts-vivants subissent moins de dégâts des sorts d'Ombre.

ARMES UTILISABLES		
ARMES À 1 MAIN	ARMES À 2 MAINS	A DISTANCE
Haches	Haches	Arcs
Dagues	Armes d'hast	Arbalètes
Armes de pugilat	Bâtons	Armes à feu
Épées	Épées	



Précision met en avant les compétences du chasseur et améliore grandement les dégâts qu'il inflige à distance. Cette spécialisation est plus difficile à jouer solo que Maîtrise des bêtes, car le familier prend moins l'aggro. Soyez vigilant, sachez changer de cible et surtout restez hors de portée de vos ennemis.



Les chasseurs Survie est un bon atout pour un groupe, mais cette spécialisation n'est pas simple à jouer. Elle augmente les effets des pièges et offre parmi les meilleures options de contrôle des foules et de dégâts de zone accessibles aux chasseurs.

TECHNIQUES DE CLASSE NOTABLES

FAMILIERS

Les chasseurs peuvent apprivoiser la plupart des bêtes qu'ils rencontrent pour que celles-ci se joignent à eux. Vous pouvez donner un nom à votre familier et utiliser ses capacités. La spécialisation Maîtrise des bêtes améliore les performances de vos familiers et vous permet d'apprivoiser des bêtes exotiques.

Le nombre de vos familiers est limité par votre niveau, jusqu'à un maximum de 5. Vous pouvez en stocker 50 de plus via les Maîtres des écuries présents partout dans World of Warcraft.

Les familiers disposent de nombreux affaiblissements et améliorations (détaillés plus loin dans ce chapitre). Vous ne pouvez avoir qu'un familier actif mais vous pouvez l'échanger entre les combats avec l'un de ceux que vous gardez avec vous. Choisissez les bons familiers pour compléter votre panoplie de buffs/débuffs.



FOCALISATION

La focalisation est la ressource qu'utilisent les chasseurs et leurs familiers pour activer leurs techniques. La plupart des chasseurs et de leurs familiers ont un maximum de focalisation de 100 (120 pour les chasseurs spécialisés en Maîtrise des bêtes et leurs familiers). La focalisation se régénère toute seule à un rythme de 4 points par seconde pour le chasseur et 5 pour le familier. Il est cependant possible d'augmenter cette régénération grâce à votre score de hâte. Il existe plusieurs moyens d'augmenter la vitesse de régénération. Tir assuré ou Tir du cobra restaurent instantanément 14 points de focalisation. Plusieurs talents permettent au chasseur ou à son familier de récupérer de la focalisation sans délai. La hâte accélère la régénération de focalisation et permet d'utiliser plus souvent les techniques qui en génèrent, comme Tir du cobra ou Tir assuré.

Pendant un combat, vous ne devriez jamais atteindre votre maximum de focalisation. La plupart de vos capacités les plus puissantes ont des temps de recharge : essayez en conséquence de garder de la focalisation pour les utiliser dès qu'elles sont prêtes.

PIÈGES

L'une des clés pour jouer chasseur, est la capacité de poser des pièges pour contrôler vos ennemis. Ils vous permettent entre autre d'augmenter vos dégâts, votre contrôle des larges groupes ou de créer une coulée de glace qui ralentit les ennemis. La glace est le meilleur moyen pour ralentir plusieurs ennemis à la fois.

Les pièges peuvent être posés de deux façons : sous les pieds de votre personnage ou dans la zone ciblée. La deuxième façon n'est possible qu'avec Lance-piège qui peut maintenant être activé. Avant Mists of Pandaria, les chasseurs devaient utiliser le Lance-piège pour poser chaque piège. Maintenant vous pouvez tout simplement activer le Lance-piège et lancer tous les pièges qui vous tombent sous la main en continu.

Notez que les pièges partagent un temps de recharge commun. Par exemple, vous pouvez placer le Piège givrant ou le Piège de glace. Si vous placez l'un des deux, l'autre est désactivé pendant le temps de recharge. De plus, le Piège givrant n'affecte qu'une cible à la fois alors choisissez-la bien.

ASPECTS

Le chasseur peut prendre l'aspect de plusieurs bêtes, leur conférant ainsi un buff pour lui et pour ses alliés. Les aspects sont instantanés et illimités mais seul un peut être actif à la fois. Les aspects du chasseur déclenchent un temps de recharge global, aussi bien en combat qu'en dehors. Aussi, assurez-vous d'avoir bien réfléchi à la situation et que changer d'aspect vous donnera un net avantage à cet instant précis.





MAÎTRISE DES BÊTES



Le chasseur augmente son affinité avec les bêtes grâce à la spécialisation Maîtrise des bêtes. Celle-ci permet aussi d'appivoiser plus de bêtes différentes et d'augmenter les dégâts des familiers. Les animaux exotiques, que l'on peut apprivoiser au niveau 69, sont très utiles pour compléter votre panoplie de buffs.



Maîtrise : Maître des bêtes

Augmente les dégâts infligés par vos familiers. Chaque point de Maîtrise augmente les dégâts d'un montant supplémentaire.

ATTEINDRE LE NIVEAU 85

Les maîtres des bêtes montent facilement de niveau puisque leurs familiers font la plupart du travail. Toutefois, si votre familier tue l'ennemi tout seul, vous ne recevez pas d'expérience ou de butin. Assurez-vous donc de toucher l'ennemi au moins une fois. Le plus important reste le choix du familier. Dès que vous le pouvez, apprivoisez des familiers exotiques. C'est important de garder des familiers avec les capacités spéciales que vous appréciez. Souvenez-vous que tous vos familiers peuvent être spécialisés en Tank, DPS ou JcJ/des familiers défensifs grâce à l'arbre de spécialisation des familiers. Face à des monstres dangereux, vous devez les garder à distance en utilisant Détournement et Feindre la mort. Il faut aussi garder votre familier en vie grâce aux talents et à Guérison du familier. N'hésitez pas à combattre plusieurs ennemis à la fois (vous pouvez utiliser Détournement pour qu'ils touchent vos familiers au lieu de vous toucher). N'oubliez pas d'utiliser vos techniques autant que possible, surtout Courroux bestial.

Vous pouvez choisir les talents Engagement spirituel, Bête féroce et Charge du lynx, efficaces contre plusieurs ennemis à la fois.

ROTATION

En maîtrise des bêtes, votre familier représente une partie essentielle de vos dégâts. Plusieurs passifs confèrent des bonus basés sur vos attaques à vos familiers et vice versa. La capacité Courroux bestial augmente aussi vos dégâts et réduit le coût en points de focalisation de vos capacités.

- Appliquez/renouvelez Morsure de serpent (vous pouvez également la renouveler avec Tir du cobra)
- Contre un ennemi disposant de nombreux points de vie, pensez à utiliser vos techniques offensives à temps de recharge : Courroux bestial, Tir rapide et Atteint de la rage. Essayez de les activer au même moment, même si elles ont des temps de recharge différents.
- Utilisez Ordre de tuer quand vous le pouvez
- Utilisez Tir des arcanes si vous avez assez de points de focalisation
- Utilisez Tir du cobra pour générer des points de focalisation
- Utilisez Tir mortel si la cible a moins de 20% de PV.

JOUER EN GROUPE

Dans un groupe, assurez-vous que votre familier ne tank pas, à moins que ce ne soit voulu. Utilisez votre rotation contre les ennemis isolés et utilisez vos techniques à effet de zone sur les groupes qui ne sont pas contrôlés. Si vous attirez un groupe (peu recommandé avec Maîtrise des bêtes), utilisez Feindre la mort. Puisque les ennemis seront probablement à distance, utilisez vos techniques et talents de DPS.

Veillez bien à garder votre familier en vie lorsque vous êtes en groupe ! Il subit beaucoup moins dégâts de zone que les joueurs mais il est mortel. Signalez-le à vos soigneurs si votre familier meurt souvent.

AMÉLIORATIONS ET AFFAIBLISSEMENTS DE GROUPE

Le chasseur améliore la puissance d'attaque avec Aura de précision et applique Blessure mortelle avec Venin de veuve.

Les familiers disposent de nombreux affaiblissements et améliorations (détaillés plus loin dans ce chapitre). Seuls les chasseurs Maîtrise des bêtes ont accès aux buffs des familiers exotiques.

PRÉCISION

Les chasseurs Précision excellent dans les dégâts à distance, se basant plus sur leurs armes et compétences que sur leurs familiers. Ils infligent des dégâts dévastateurs et sont plus à l'aise dans les situations où la survie n'est pas un problème.

Barrage commotionnant et Bombardement donnent un avantage pour infliger des dégâts aux groupes tout en contrôlant leurs mouvements. Cela ne fait pas des chasseurs Précision des spécialistes des techniques à zone d'effet mais les chasseurs peuvent participer ainsi pendant les affrontements de groupe en JcE et JcJ.



Maîtrise : Carquois sauvage

Vos attaques à distance ont une chance de tirer instantanément des projectiles en plus. Chaque point en Maîtrise augmente la probabilité.

ATTEINDRE LE NIVEAU 85

Puisque l'efficacité de Précision dépend de l'équipement, la facilité avec laquelle vous passez des niveaux est variable. Avec le bon équipement, vous pouvez tuer des monstres de votre niveau en un coup critique avec visée (ce qui arrive souvent grâce à Visée minutieuse).

Utilisez Morsure de serpent si la cible a assez de vie pour ne pas mourir avant la fin de la capacité. Sinon, commencez avec Visée et continuez avec Tir de la chimère. Si la cible se retrouve en dessous de 20% de ses PV, achevez-la avec Tir mortel. Pour les ennemis plus résistants, utilisez Détournement pour rediriger temporairement toutes les menaces vers votre familier et utilisez Feindre la mort pour attirer des groupes. Faites attention à ne pas attirer à nouveau un groupe (même si Dissuasion ou kiter peuvent vous sauver). Vous serez amené à kiter plus souvent que les autres spécialisations, alors n'hésitez pas à utiliser Trait de choc et les pièges de givre.

Vous pouvez prendre les talents Aspect du faucon de fer et Ferveur. Précision est la meilleure spécialisation pour tuer rapidement un ennemi à la fois.

ROTATION

Pour faire des dégâts avec précision vous devez utiliser Visée minutieuse sur les bonnes cibles (80% des PV ou plus), tout en gardant Morsure de serpent sur la cible et Focalisation assurée actif, sans oublier d'utiliser Tir de la chimère dès que possible.

- Appliquez/réinitialisez Morsure de serpent (peut aussi être réinitialisé par Tir de la chimère)
- Si vous avez 3 charges de Maître tireur utilisez Visée
- Utilisez Tir de la chimère dès que vous le pouvez
- Utilisez Tir des arcanes pour utiliser des points de focalisation
- Utilisez Tir assuré pour générer des points de focalisation
- Utilisez Tir mortel chaque fois que possible si la cible a moins de 20% de PV

JOUER EN GROUPE

Servez-vous de la rotation standard contre les cibles uniques. Pour les effets de zone, Bombardement permet d'utiliser Tir rapide plusieurs fois. Cela permet à Précision d'infliger d'importants dégâts de zone rapidement. Pour des effets de zone sur la durée, Survie est cependant préférable.

Utilisez Feindre la mort pour attirer des groupes et aidez votre tank avec Détournement. Même si votre familier n'est pas aussi essentiel qu'avec maîtrise des bêtes, il reste une source de dégâts importante, alors tâchez de le garder en vie. S'il meurt, réfléchissez à la durée restante du combat avant de le ranimer.

AMÉLIORATIONS ET AFFAIBLISSEMENTS DE GROUPE

Le chasseur améliore la puissance d'attaque avec Aura de précision et applique Blessure mortelle avec Venin de veuve.

Les familiers disposent de nombreux affaiblissements et améliorations (détaillés plus loin dans ce chapitre).



SURVIE

Les chasseurs Survie ont échangé leurs dégâts contre des ruses qui désorganisent et frustrent l'ennemi. Ils brillent dans les petits groupes. Les chasseurs Survie sont des experts pour éviter les dégâts et en infliger tout en se déplaçant. Beaucoup d'attaques de chasseurs Survie infligent aussi des dégâts magiques et sont améliorées par leur maîtrise.

Les pièges des chasseurs Survie ont des effets qui durent plus longtemps que les autres. Piège immobilise les ennemis, donnant aux groupes de précieuses secondes pour combattre les ennemis plus dangereux sans s'inquiéter des autres.



Maîtrise : Essence de la vipère

Augmente tous les dégâts magiques que vous infligez. Chaque point de maîtrise augmente les dégâts magiques d'un montant supplémentaire.

ATTEINDRE LE NIVEAU 85

Gagner des niveaux en survie est plutôt simple mais un peu plus lent que pour les autres arbres. L'efficacité accrue des pièges vous permet d'échapper à vos ennemis plus facilement et les capacités fondées sur la focalisation peuvent être utilisées en plein déplacement. Servez-vous souvent de Détournement sur votre familier pour minimiser les dégâts encaissés. Avec le déclenchement de Prêt à tirer, utilisez Flèche noire, même si l'ennemi va mourir avant la fin. Face à plusieurs ennemis faibles, utilisez Piège de glace et Flèches multiples/Propagation du serpent.

Talents utiles : Tigre et chimère (pour utiliser Désengagement plus souvent) et Frisson de la chasse (qui améliore vos dégâts de zone).

ROTATION

La rotation est la même que pour Précision mais elle est plus mobile. La différence de dégâts dépend de la fréquence à laquelle Prêt à tirer se déclenche, puisque Tir explosif est la capacité qui inflige le plus de dégâts. Survie inflige beaucoup de dégâts de zone sur la durée grâce à Propagation du serpent, Flèches multiples est donc très efficace même contre 3 ennemis à distance.

- Appliquez/réinitialisez Morsure de serpent (peut aussi être réinitialisé par Tir du cobra)
- Utilisez Tir rapide dès que vous le pouvez
- Utilisez Flèche noire dès que vous le pouvez
- Utilisez Tir explosif dès que vous le pouvez
- Utilisez Tir des arcanes pour utiliser des points de focalisation
- Utilisez Tir du cobra pour générer des points de focalisation
- Utilisez Tir mortel sur les ennemis avec moins de 20% de PV

JOUER EN GROUPE

Pour les cibles uniques, utilisez la rotation normale. Assurez-vous que votre familier est en vie avant d'engager le combat et servez-vous de Détournement sur le tank. Essayez de prendre une cible avec des PV max élevés pour que Flèche noire inflige la totalité de ses dégâts. Survie est particulièrement efficace contre les groupes (surtout ceux qui survivent longtemps grâce à Propagation du serpent), Flèches multiples applique le poison de Morsure du serpent à tous les ennemis touchés. Selon la situation, utilisez toute votre focalisation avec Flèches multiples (pour les groupes importants d'ennemis) ou vous pouvez lancer Flèches multiples une fois pour appliquer le poison sur chaque ennemi et continuer ensuite une cible à la fois. Utilisez Feindre la mort pour attirer les groupes et Dissuasion en dernier recours pour survivre.

AMÉLIORATIONS ET AFFAIBLISSEMENTS DE GROUPE

Le chasseur améliore la puissance d'attaque avec Aura de précision et applique Blessure mortelle avec Venin de veuve.

Les familiers disposent de nombreux affaiblissements et améliorations (détaillés plus loin dans ce chapitre).



MAGE

Races de l'Alliance



Races de la Horde



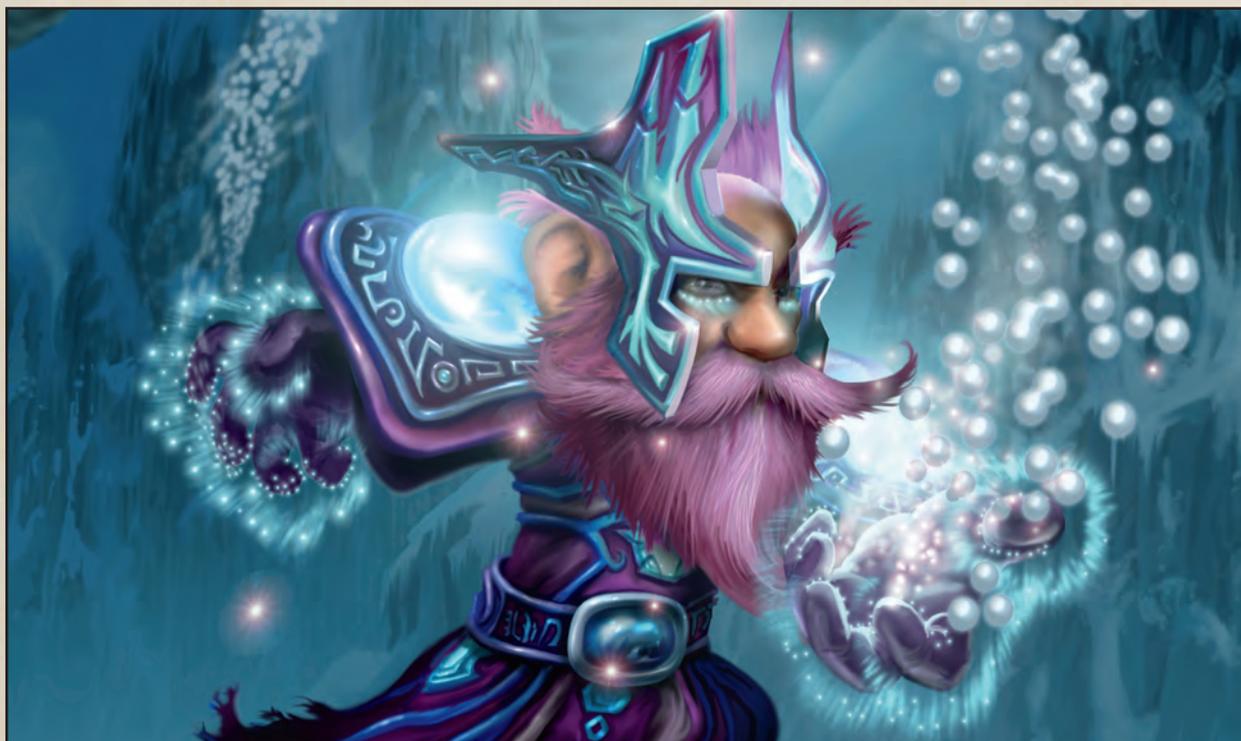
Toutes factions



PRÉSENTATION

Le mage est une classe de puissants lanceurs de sorts qui maîtrisent la puissance du Feu, du Givre et des Arcanes.

Les mages sont réputés pour les dégâts très importants qu'ils infligent avec leurs sorts de dégâts directs. Ils ont aussi des sorts de zone pour terrasser plusieurs ennemis à la fois. Leurs talents sont multiples : téléportations (personnelle ou de groupe), contrôle des foules et invocation d'objets temporaires qui régèrent la santé et le mana. En fonction de la situation et de la spécialisation choisie, les mages peuvent être des sorciers fragiles mais puissants (parfois surnommés « les canons de verre ») ou de redoutables experts en effets de ralentissement et de contrôle des foules. Même si toutes les spécialisations des mages permettent d'infliger beaucoup de dégâts, elles ne se ressemblent pas et impliquent des styles de jeu très différents.



AVANTAGES RACIAUX

ALLIANCE	
RACE	NOTES
Draeneï	Présence héroïque augmente les Chances de toucher de 1%. Don des naaru guérit le Draeneï ou un allié. Il subit aussi moins de dégâts des sorts d'Ombre.
Nain	La Forme de pierre est idéale pour le JcJ : elle annule les poisons, les maladies, les saignements et réduit les dégâts subis pendant une courte durée. Les nains sont naturellement résistants aux dégâts de Givre.
Gnome	Maître de l'évasion permet d'échapper aux pièges ou ralentissements, idéal en JcJ. Esprit ouvert augmente le mana max de 5%.
Humain	Chacun pour soi annule les effets de perte de contrôle de votre personnage. L'esprit humain augmente l'Esprit de 3%.
Elfe de la nuit	Ils ont moins de chances d'être touchés par une attaque physique et subissent moins de dégâts des sorts de nature. Camouflage dans l'ombre le rend invisible tant qu'il est immobile et annule les sorts lancés sur lui.
Worgen	Ils ont 1% de plus en Coup critique grâce à Acharnement. Sombre course accélère temporairement les déplacements.

PANDAREN	
RACE	NOTES
Pandaren	Epicurien double les bonus de stats quand vous êtes bien nourri. Paume vibratoire permet un rapide contrôle des foules.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

TYPE D'ARMURE	BOUCLIER
Tissu	Non

ARMES UTILISABLES	
ARMES À 1 MAIN	ARMES À 2 MAINS
Dagues	Bâtons
Epées	
Baguettes	

HORDE	
RACE	NOTES
Elfe de sang	Leur capacité raciale, Torrent arcanique, procure du mana (utile quand il vous en manque) et un silence à effet de zone (pratique en JcJ et lors de certains combats en JcE).
Gobelin	Les gobelins ont 1% de Hâte en plus grâce à Le temps, c'est de l'argent. Fusées de saut est un bon outil de mobilité, qui permet de rester à distance.
Orc	Ils peuvent maximiser les dégâts. Fureur sanguinaire augmente les dégâts et les sorts. Commandement augmente les dégâts infligés par le familier.
Troll	Berserker augmente temporairement la vitesse d'attaque. Le déhanché troll réduit la durée des effets affectant les déplacements.
Mort-vivant	Les morts-vivants sont taillés pour le JcJ car ils peuvent échapper à Charme, Peur et Sommeil grâce à Volonté des Réprochés. Leur passive Toucher du tombeau est une sangsue de vie qui offre une augmentation modeste du DPS. Les morts-vivants subissent moins de dégâts d'Ombre.

SPÉCIALISATIONS

Au niveau 10, les mages doivent choisir entre les spécialisations : Arcanes, Feu et Givre.



La spécialisation Arcanes est celle qui confère aux mages le plus de puissance brute. Les mages Arcanes peuvent infliger de lourds dégâts, mais ils sont en contrepartie moins mobiles et consomment plus de mana. Une bonne gestion du mana est primordiale pour ces mages. Ils sont un compromis entre les gros dégâts de zone du mage Feu et les contrôles massifs des mages Givre, mais disposent de capacités variées pour le jeu en groupe ou solo.



Le Feu est la spécialisation la plus imprévisible des mages, mais ça ne le empêche pas d'infliger des dégâts colossaux. Leur style de jeu repose avant tout sur les coups critiques : ils disposent ainsi de sorts augmentant leurs chances de coups critiques. Lorsqu'un mage Feu a enflammé sa cible principale, il peut propager les dégâts périodiques aux ennemis proches, une technique dévastatrice contre les petits groupes d'ennemis.



Les mages Givre sont de merveilleux alliés ou de redoutables adversaires. Cette spécialisation offre plus d'options de fuite que les autres mages, ce qui les rend plus difficiles à tuer. Leur spécialité ? Geler leurs cibles pour ensuite concentrer leurs attaques sur leurs victimes sans défense. De plus, ils sont les seuls mages à pouvoir invoquer un familier : un élémentaire d'eau qui les assiste au combat.

TECHNIQUES DE CLASSE NOTABLES

DÉGÂTS DIRECTS

Les mages sont réputés pour lancer des sorts qui infligent beaucoup de dégâts, aussi appelés «nukes». Ces sorts sont leur principale source de dégâts. Ils ont de nombreux autres sorts et talents pour les améliorer. Chaque spécialisation a un sort principal, des propriétés différentes et des effets particuliers.

Dans l'arbre Arcanes, Déflagration améliore les dégâts des charges arcaniques et de Projectiles des arcanes, un sort instantané qui ne peut être lancé qu'après avoir été activé par un autre sort (50 % de chances par charge arcanique).

Dans l'arbre Feu, Boule de feu inflige de lourds dégâts. Explosion pyrotechnique en est une version plus puissante (avec un temps d'incantation plus long).

Dans l'arbre Givre, Eclair de givre fait moins de dégâts, mais ralentit les ennemis. Javelot de glace est instantané, ses dégâts sont quadruplés sur les cibles gelées.

SORTS DE DÉPLACEMENT

Les sorts de déplacement sont divisés en deux catégories : les téléportations et les portails. Les premières ne s'appliquent qu'au mage qui lance le sort et le ramènent dans une ville neutre. Les seconds sont des passerelles magiques utilisables par tous les membres du groupe du mage.

Les villes auxquelles vous avez accès dépendent de votre niveau. Chaque sort s'apprend indépendamment. Les sorts qui téléportent vers les villes des continents pour personnages de niveau élevé (Outreterre et Norfendre) s'apprennent lorsque votre niveau vous le permet. Le sort de téléportation vers la ville de votre race est appris automatiquement au niveau 17 et le sort de portail associé au niveau 42. Les sorts de téléportation et de portail vers les villes de Kalimdor et des Royaumes de l'Est sont à apprendre auprès d'un maître des portails. Vous en trouverez dans chaque capitale.

Si le lanceur de sorts subit des dégâts, le sort de téléportation ou le portail est interrompu. N'essayez pas de vous en servir pour fuir.



ARMURES ÉLÉMENTAIRES

Les mages peuvent imprégner leur armure avec différents sorts d'Armure, augmentant ainsi leur attaque et leur défense.

Les sorts d'Armure ont désormais un temps d'incantation, évitez donc d'en changer sans arrêt au cours d'un combat et privilégiez-en un selon la situation. Les sorts d'Armure sont uniques, vous ne pouvez en activer qu'un seul à la fois. Les trois sorts d'Armure sont détaillés dans le tableau suivant.



ARMURE	EFFET OFFENSIF	EFFET DÉFENSIF
Armure de givre	Augmente la hâte des sorts de 7%.	Si un ennemi frappe le lanceur, sa vitesse de déplacement est réduite de 30% pendant 5 sec.
Armure du mage	Augmente la maîtrise	La durée de tous les effets magiques néfastes utilisés contre vous est réduite de 25%.
Armure de la fournaise	Augmente les chances de coup critique avec les sorts de 5%.	Réduit de 6% tous les dégâts physiques subis.

Les effets défensifs sont très utiles pour améliorer la survie, surtout en JcJ. En JcE, privilégiez les effets offensifs, mais vous pouvez aussi utiliser les effets défensifs des différents sorts d'Armure selon les monstres que vous croisez (surtout l'Armure du mage).

LA SPÉCIALISATION ARCANES

Le mage Arcanes est un spécialiste du mana, des sorts utilitaires et des dégâts de burst. Tout comme le mage Feu, il inflige beaucoup de dégâts, mais il est fragile et dépend énormément de ces choix de talents. Un mage spécialisé en Arcanes est très mobile, surtout s'il apprend Barrage des arcanes.



Maîtrise : Adepte du mana

Augmente les dégâts des sorts, en fonction du mana qu'il reste au mage.

ATTEINDRE LE NIVEAU 85

Monter en niveau avec un mage Arcanes est aisé, mais vous devez savoir gérer votre mana. Utilisez vos capacités augmentant les dégâts le plus souvent possible tout en conservant votre mana (vous aurez sans doute besoin d'utiliser Evocation assez souvent). Abattez les ennemis grâce à Déflagration des Arcanes, en utilisant Barrage des Arcanes avec trois ou quatre charges arcaniques et Projectiles des Arcanes aussi souvent que possible. Vous pouvez aussi utiliser vos techniques augmentant les dégâts pour abattre les ennemis avec plusieurs Déflagrations des Arcanes, mais vous aurez sûrement besoin de récupérer du mana.

Côté talents, Barrière de glace est le meilleur outil de survie. À un niveau plus élevé, Tempête du Néant vous permet de gérer plusieurs ennemis sans difficulté.

ROTATION DE BASE

Jouer un mage Arcanes DPS semble assez simple, mais la gestion du mana demande pas mal de stratégie. Les talents que vous prenez affectent bien plus le DPS Arcanes que les deux autres spécialisations, alors choisissez bien.

- Si vous avez assez de mana et plus de trois charges arcaniques, utilisez vos augmentations de dégâts
- Lancez Projectiles des Arcanes dès que possible
- Utilisez Barrage des Arcanes pour consommer les charges arcaniques et éviter de manquer de mana (moins souvent si des effets augmentant les dégâts sont actifs)
- Utilisez Déflagration des Arcanes

JOUER EN GROUPE

A cause de la nature volatile et explosive des dégâts des Arcanes, la menace sera sûrement un problème en combat si vous utilisez d'un coup toutes vos capacités augmentant les dégâts. Heureusement, Invisibilité (et Invisibilité supérieure) diminue temporairement votre niveau de menace. Pour les effets de zone, appliquez le talent Tempête du Néant sur toutes les cibles, lancez Choc de flammes dès que possible et utilisez Barrage des Arcanes quand vos charges arcaniques sont au maximum ou égales au nombre d'ennemis que vous affrontez.

AMÉLIORATIONS ET AFFAIBLISSEMENTS DE GROUPE

Les mages Arcanes peuvent infliger Lenteur, qui réduit la vitesse de déplacement de la cible et augmente ses temps d'incantation.

Illumination des Arcanes améliore la puissance des sorts et les chances de coup critique.



● LA SPÉCIALISATION FEU

Les mages Feu utilisent une panoplie de sorts de Feu pour brûler leurs ennemis. Ils maîtrisent les dégâts à effet de zone, notamment grâce à la technique Déflagration infernale qui inflige de lourds dégâts sur la durée à de nombreux ennemis. Les mages Feu tirent profit des coups critiques, car leurs sorts et leurs capacités passives dépendent des coups critiques.



Maîtrise : Enflammer

Vos sorts Boule de feu, Eclair de givre feu, Déflagration infernale, Brûlure et Explosion pyrotechnique enflamment la cible, ce qui lui inflige un montant de dégâts supplémentaire égal à 12% des dégâts de votre sort en 4 sec. Si cet effet est appliqué à nouveau, tout dégât restant sera ajouté au nouveau Enflammer.

ATTEINDRE LE NIVEAU 85

Monter en niveau avec un mage Feu est facile lorsque vos coups critiques sont élevés, car cela permet de lancer assez souvent des Explosions pyrotechniques instantanées. L'équipement aide aussi beaucoup. C'est donc la spécialisation qui peut être la plus rapide à monter selon les talents choisis. Déflagration infernale est le sort le moins coûteux, il faut l'utiliser souvent car il est instantané et fournit un coup critique pour lancer Explosion pyrotechnique. Si vous êtes en danger, pensez à Souffle du dragon.

Côté talents, pensez à Bombe vivante, le talent de bombe infligeant le plus de dégâts à une cible unique. Pour les ennemis plus résistants, Givrequeule est très utile puisqu'il garde les créatures de JcE sur place assez longtemps pour leur infliger de lourds dégâts.

ROTATION DE BASE

À cause d'Explosion pyrotechnique, les mages Feu dépendent énormément des coups critiques. Heureusement, Déflagration infernale réussit à coup sûr un coup critique. L'idée consiste donc à utiliser autant d'Explosions pyrotechniques instantanées que possible, et à utiliser d'autres sorts moins puissants pour combler les trous.

- Si la cible est affectée par Explosion pyrotechnique et Enflammer, utilisez Combustion
- S'il faut des dégâts de zone, utilisez Déflagration infernale (dégâts de feu sur la durée)
- Utilisez Déflagration infernale afin d'obtenir un coup critique pour une Explosion pyrotechnique instantanée
- Utilisez Explosion pyrotechnique quand le buff est disponible
- Utilisez systématiquement Boule de feu

JOUER EN GROUPE

La spécialisation Feu est celle qui est la plus stable en termes de dégâts, la menace ne devrait donc pas être un problème sur une cible unique. Les effets de zone infligent en revanche de nombreux dégâts et peuvent attirer l'attention des ennemis. Assurez-vous d'utiliser des capacités qui font diminuer la menace en cas de besoin, car les ennemis des raids et des donjons ne feraient qu'une bouchée de vous.

AMÉLIORATIONS ET AFFAIBLISSEMENTS DE GROUPE

Illumination des Arcanes améliore la puissance des sorts et les chances de coup critique.



LA SPÉCIALISATION GIVRE

Les mages Givre sont de puissants lanceurs de sorts qui utilisent l'eau et la glace pour ralentir leurs ennemis et leur infliger des dégâts. Ce sont les seuls mages à avoir un familier (l'élémentaire d'eau) qui les aide en combat.



Maîtrise : Brûlure du givre

Tous vos sorts infligent des dégâts augmentés aux cibles gelées. Augmente les dégâts infligés par votre élémentaire d'eau.

ATTEINDRE LE NIVEAU 90

Givre, la seule spécialisation à fournir un familier au mage, est bien adaptée pour monter les niveaux. Abattez vos ennemis en utilisant les mêmes sorts que vous utiliseriez en groupe, mais usez abondamment de Veines glaciales pour en profiter au maximum.

Garde glaciale et Givrequeule sont très pratiques pour les mages Givre car ils interagissent avec Javelot de glace et Congélation. Pour un mage Givre, Iceberg est un talent important, car il peut ainsi lancer Eclair de givre en se déplaçant. Enfin, Morsure du froid fournit une Nova de givre supplémentaire, ce qui donne plus d'occasions d'infliger de gros dégâts avec Javelot de glace.

ROTATION DE BASE

Les dégâts de givre dépendent beaucoup des talents niveau 75 qui affectent Bombe du mage, car ceux-ci appliquent Gel mental et permettent de lancer un Eclair de grivrefeu instantané. Vérifiez que votre familier est vivant avant d'initier un combat et soignez-le avec Eclair de givre au besoin.

- Utilisez Orbe gelé et Veines glaciales dès que possible
- Assurez-vous que l'une des 3 techniques niveau 75 soit active sur au moins une cible
- Lancez Eclair de grivrefeu quand vous avez Gel mental
- Lancez Javelot de glace quand votre cible est gelée ou quand vous avez des charges de Doigts de givre
- Eclair de givre soigne votre familier ou attaque

JOUER EN GROUPE

La menace ne devrait pas être un problème, à moins que votre équipement soit bien meilleur que celui du tank, car certains de vos dégâts sont infligés par votre familier. Si vous devez invoquer votre familier très souvent, dites à votre soigneur de s'occuper aussi de votre élémentaire d'eau. Vos dégâts dépendent des sorts Bombe du mage (niveau 75), assurez-vous de choisir le plus approprié selon la situation que vous rencontrez.

AMÉLIORATIONS ET AFFAIBLISSEMENTS DE GROUPE

Illumination des Arcanes améliore la puissance des sorts et les chances de coup critique.





PALADIN

Races de l'Alliance



HUMAIN



NAIN



ELFE DE LA NUIT



GNOME



DRAENEI



WORGEN

Races de la Horde



ORC



MORT-VIVANT



TAUREN



TROLL



ELFE DE SANG



GOBELIN

Toutes factions



PANDAREN

PRÉSENTATION

Les paladins, protecteurs de la lumière, ont juré de chasser le mal d'Azeroth. Toujours présents dans l'Alliance et plutôt nouveaux dans la Horde, ils endossent le rôle primordial de soigner et de protéger leurs alliés ainsi que de détruire les ennemis grâce au pouvoir de la lumière.

Ces guerriers en armure lourde constituent une classe parfaitement hybride car ils peuvent endosser efficacement les trois rôles de combat. Pour leur arbre de DPS (Vindicte), ils préfèrent se jeter dans la mêlée et utiliser leurs techniques sacrées au corps à corps. Ils n'ont pas d'arbre de techniques dédié aux sorts mais ils disposent tout de même de techniques offensives utilisables à distance.

Les paladins sont réservés aux races qui ont le plus d'affinités avec la lumière.



AVANTAGES RACIAUX

ALLIANCE	
RACE	NOTES
Draeneï	Présence héroïque offre +1% de chances de toucher, ce qui est décisif pour les paladins Vindicte et Protection dans tous les cas. Don des naaru soigne le draeneï ou un allié. Le draeneï subit moins de dégâts des sorts d'Ombre.
Nain	La Forme de pierre est très utile car elle supprime les empoisonnements, les maladies et les saignements, et augmente l'armure. Spécialisation Masse augmente la maîtrise avec les masses à une et deux mains. Les nains subissent moins de dégâts des sorts de Givre.
Humain	Chacun pour soi supprime les effets de perte de contrôle et les effets pesant sur les déplacements, ce qui est utile en JcJ. Spécialisation Épée et spécialisation Masse augmentent l'expertise avec les masses et les épées à une et deux mains. L'esprit humain augmente votre Esprit de 3%.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

TYPE D'ARMURE	BOULIER
Maille jusqu'au niveau 40, puis plaques	Oui

ARMES UTILISABLES	
ARMES À 1 MAIN	ARMES À 2 MAINS
Haches	Haches
Masses	Masses
Épées	Armes d'hast
	Épées

HORDE	
RACE	NOTES
Elfe de sang	Torrent arcanique redonne du mana et inflige un silence de zone. Le premier effet est pratique si vous avez un besoin cruel de mana et le deuxième est utile en JcJ et dans certains cas en JcÉ. Les elfes de sang subissent moins de dégâts des sorts des Arcanes.
Tauren	Résistance à la Nature augmente la résistance aux effets néfastes de la nature. Choc martial est un étourdissement de zone en mêlée et Endurance augmente les PV de base de 5%.

SPÉCIALISATIONS

Au niveau 10, les paladins doivent choisir entre les spécialisations : sacré, protection et vindicte.



Le paladin Sacré est un soigneur très efficace, surtout quand il doit maintenir deux alliés en vie. Il est très résistant grâce à son armure de plaques et son bouclier.



Le paladin Protection est très résistant et incarne à merveille le rôle du tank. Grâce à sa Consécration qu'il place au sol autour de lui, il peut sans mal canaliser l'attention de plusieurs ennemis pendant que les autres membres du groupe utilisent leurs compétences à bon escient.



Le paladin Vindicte utilise des armes à deux mains pour infliger des dégâts au corps à corps. Cette spécialisation confère moins de techniques au paladin que les deux précédentes. C'est le choix idéal pour se familiariser rapidement avec cette classe.

TECHNIQUES DE CLASSE NOTABLES

PUISSANCE SACRÉE

Les paladins disposent désormais de la puissance sacrée, une ressource générée par certaines techniques et dépensée par d'autres.



Les techniques qui génèrent cette ressource, comme Frappe du croisé, n'en donnent qu'une charge à la fois sous leurs formes de base. D'autres techniques permettent d'en obtenir plus.

Les techniques qui utilisent de la puissance sacrée peuvent en dépenser jusqu'à trois charges à la fois. La technique passive Conviction infinie est disponible pour tous les paladins de haut niveau et vous permet d'accumuler jusqu'à cinq charges de puissance sacrée. Cependant, le maximum de trois charges dépensées à la fois reste inchangé par cette technique passive. Le nombre de charges dépensées détermine l'efficacité de la technique.

Dans l'ensemble, cette ressource est l'une des plus faciles à gérer, mais ne la négligez pas ! Les techniques qui en utilisent sont primordiales pour les trois spécialités.

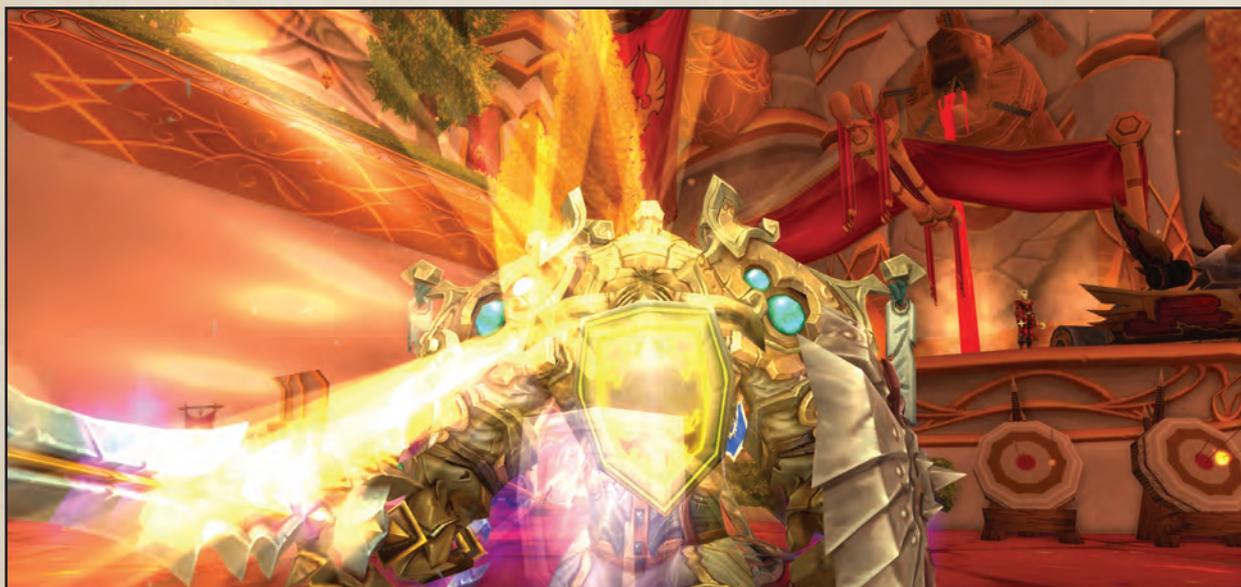
SCEAUX

Les paladins disposaient auparavant de techniques permanentes : les auras. Celles-ci ont désormais d'autres utilisations et ont été remplacées par les Sceaux.

Les sceaux sont des enchantements personnels qui améliorent toutes les spécialisations selon la situation.

Vous apprenez votre premier Sceau dès le niveau 3 mais il sera remplacé plus tard par une version plus puissante. Au niveau maximum, vous connaîtrez 3 Sceaux en tout (4 si vous êtes un paladin Vindicte).

SCEAU	SPÉCIALISATION FAVORITE	MEILLEUR POUR...
Sceau d'autorité	Vindicte et Protection	Les premiers niveaux. Sceau de vérité vient le remplacer au niveau 24.
Sceau de vérité	Vindicte et Protection	Encaisser des dégâts ou en infliger à une cible qui vivra assez longtemps pour cumuler l'effet 5 fois.
Sceau de piété	Vindicte	Infliger des dégâts à plusieurs ennemis regroupés.
Sceau de clairvoyance	Sacré et Protection	Redonner des PV et du mana lorsque vous utilisez une attaque de mêlée de base sur un ennemi et dans les situations où la survie est capitale pour Protection.
Sceau de justice (Vindicte)	Vindicte	Ralentir les ennemis et vous permettre de rester au corps à corps.



LE PALADIN SACRÉ

Les paladins de type Sacré maîtrisent les sorts de soins et utilisent la lumière pour soigner leurs alliés. Auparavant, les paladins Sacré s'orientaient vers des soins à cible unique qui nécessitaient un temps d'incantation. Ils sont désormais de très bons soigneurs de zone et peuvent utiliser Horion sacré, Mot de gloire et Lumière de l'aube tout en se déplaçant.



Maîtrise : Soins illuminés

Permet à vos sorts de soins de placer sur votre cible un bouclier qui absorbe une quantité de dégâts liée à votre Maîtrise. Dure 15 sec.

ATTEINDRE LE NIVEAU 85

Les paladins Sacré sont sans doute ceux qui montent de niveau le plus lentement dans le jeu. Passez en Vindicte pour éliminer rapidement les ennemis. Vous pouvez garder Sacré comme spécialisation secondaire si vous voulez l'utiliser dans des donjons.

SOINS

Les soins du paladin peuvent être efficaces dans toutes sortes de situations. Comme pour les autres spécialisations, bien utiliser votre puissance sacrée peut faire la différence entre tomber à court de mana et sauver votre groupe. Pour les paladins Sacré, les deux sorts qui consomment de la puissance sacrée sont Mot de gloire et La Lumière de l'aube, qui offrent respectivement de puissants soins à cible unique ou à zone d'effet sans coût en mana.

SITUATION(S)	UTILISEZ...
Un allié a besoin de soins immédiats	Utilisez Horion sacré ou Eclair lumineux en fonction des besoins en soin. En cas d'urgence, utilisez IdM, mais il se recharge lentement.
Soigner une cible unique qui n'est pas en danger	Vous aimeriez sûrement lancer Lumière sacrée très souvent. Si la cible subit trop de dégâts, passez à Lumière divine.
Personne ne manque de PV mais vous sentez que des dégâts vont arriver	Utilisez Horion sacré pour économiser votre puissance sacrée pour La Lumière de l'Aube et Mot de gloire. Si vous avez le temps, attaquez en mêlée pour récupérer du mana avec votre Sceau de clairvoyance.
Importants dégâts de zone subis	Utilisez Radiance sacrée pour soigner vos alliés et gagner de la puissance sacrée. Quand vous en avez 3 charges, utilisez La Lumière de l'Aube.

JOUER EN GROUPE

Comme tous les soigneurs, votre rôle est de maintenir votre groupe en vie. Pour y arriver, vous devez garder du mana et utiliser les bons soins aux bons moments. Techniquement, vous pouvez vous contenter d'utiliser Eclair lumineux en permanence, mais vous perdrez vite tout votre mana et vous ne tiendrez pas le reste du combat. Si cela se produit, utilisez Lumière sacrée chaque fois que votre mana le permet.

L'utilisation de Supplique divine est un art que vous ne maîtriserez qu'après avoir joué un paladin Sacré pendant un certain temps. Il n'y a pas vraiment de moment idéal pour l'utiliser vu qu'elle réduit de moitié l'efficacité de vos soins. Évaluez les risques et votre besoin en mana ! Vous en profitez le plus lors des accalmies dans les dégâts subis car vous pouvez utiliser Lumière sacrée et soigner tout le monde.

AMÉLIORATIONS ET AFFAIBLISSEMENTS DE GROUPE

Les stats peuvent être améliorées grâce à Bénédiction des rois et la Maîtrise grâce à Bénédiction de puissance.

LE PALADIN PROTECTION

Protection est une spécialisation de type tank qui a le même nom qu'un des arbres du guerrier (ne pas les confondre !) Comme les guerriers, les paladins Protection sont des colosses en armure de plaques qui utilisent des boucliers pour se défendre, eux et leurs alliés. Les paladins tanks utilisent eux aussi du mana et de la puissance sacrée pour être plus efficaces.



Maîtrise : Rempart divin

Augmente la réduction des dégâts de Bouclier du vertueux, améliore Bastion de gloire, et augmente vos chances de bloquer selon un pourcentage déterminé par votre maîtrise.

ATTEINDRE LE NIVEAU 85

Parmi les tanks, les paladins Protection montent de niveau plutôt rapidement, mais moins que les Vindictes. Jouez normalement et utilisez souvent vos techniques à longue recharge (en particulier celles qui augmentent les dégâts).

En ce qui concerne les talents, Long bras de la loi est celui qui vous permet de monter de niveau le plus rapidement si vous utilisez souvent Jugement. Bouclier saint est utile aussi pour monter de niveau puisqu'il annule les dégâts faibles et constants des monstres de base. Enfin, Courroux sanctifié est efficace couplé avec Long bras de la Loi, il vous permet alors de sprinter plus souvent pour vous protéger.

ROTATION DE BASE

En ce qui concerne les ressources, les paladins Protection sont comme les autres tanks : leurs techniques défensives clés ont un temps de recharge court mais consomment beaucoup de puissance sacrée, qui est vitale. Utilisez ces techniques au bon moment pour aider vos soigneurs.

- Utilisez Bouclier du Vengeur pour commencer et réutilisez-le dès que possible.
- Utilisez Jugement dès que possible
- Utilisez Frappe du croisé si Jugement se recharge
- Utilisez Consécration dès que possible
- Utilisez Mot de gloire quand vous avez 3 en puissance sacrée, si Bastion de gloire dispose de 5 charges, si vous manquez de PV ou si les dégâts subis sont magiques.
- Utilisez Colère divine lorsque le reste se recharge
- Selon les dégâts reçus, utilisez Bouclier du Vertueux lorsque vous avez 3 charges de puissance sacrée.

JOUER EN GROUPE

Dans un groupe, être un tank est une lourde responsabilité. Assurez-vous d'avoir l'équipement adapté.

Comme pour les autres tanks, votre rôle principal est simple : encaisser les attaques ennemies à la place de vos coéquipiers et y survivre. Jouer Protection consiste à gérer votre puissance sacrée, votre mana et à utiliser des techniques défensives à longue recharge dans les situations critiques. Remarquez que Bouclier du vertueux est différent de la plupart des techniques utilisant la puissance sacrée : son efficacité ne dépend pas du nombre de charges que vous avez. Il utilise toujours 3 charges, réduisant notablement les dégâts reçus.

En cas d'urgence, dépensez vos capacités à longue recharge pour réussir à survivre. N'hésitez pas à utiliser Imposition des mains sur vous-même si ça tourne mal.

AMÉLIORATIONS ET AFFAIBLISSEMENTS DE GROUPE

Les stats peuvent être améliorées grâce à Bénédiction des rois et la Maîtrise grâce à Bénédiction de puissance. Les paladins Protection appliquent aussi Coups affaiblis avec Marteau du vertueux.

LE PALADIN VINDICTE

Comme leur nom l'indique, les paladins Vindictive utilisent la lumière pour se venger de leurs ennemis. C'est la seule spécialisation orientée vers les dégâts que les paladins peuvent choisir. Ils utilisent surtout des armes de mêlée à deux mains et partagent de nombreuses techniques avec les paladins Protection mais certaines techniques passives les rendent très différents.



Maîtrise : Main de lumière

Permet à vos techniques Frappe du croisé, Marteau du vertueux, Marteau de courroux, Verdict du templier et Tempête divine d'infliger des dégâts du Sacré supplémentaires proportionnels à votre maîtrise.

ATTEINDRE LE NIVEAU 85

Parmi les paladins, le Vindictive est celui qui monte de niveau le plus vite, infligeant le plus de dégâts et utilisant la puissance sacrée pour tuer rapidement. La rotation de base suffit pour tuer la plupart des ennemis. Utilisez souvent des techniques à longue recharge qui améliorent votre efficacité (surtout Courroux vengeur).

En ce qui concerne les talents, Long bras de la loi est celui qui vous permet de monter de niveau le plus rapidement si vous utilisez souvent Jugement. Bouclier saint est bien aussi pour monter de niveau puisqu'il annule les dégâts faibles et constants des monstres de base. Enfin, Courroux sanctifié est efficace couplé avec Long bras de la Loi, il vous permet alors de sprinter plus souvent pour vous protéger.

ROTATION DE BASE

En tant que Vindictive vous devez absolument garder l'œil sur Inquisition qui offre une importante augmentation des dégâts tant qu'elle est active. En général, vous voulez conserver 3 charges de puissance sacrée pour allonger la durée mais utilisez-en moins si vous sentez que le combat va s'arrêter ou si vous devez utiliser Mot de Gloire.

- Utilisez Jugement dès que possible
- Utilisez Frappe du croisé dès que possible
- Utilisez Exorcisme dès que possible
- Utilisez Inquisition si vous avez 3 charges et que l'enchantement va expirer
- Utilisez Verdict de templier si vous avez 3 charges et qu'Inquisition est active
- Utilisez Marteau de courroux si votre cible a moins de 20% de ses PV.

JOUER EN GROUPE

Jouez normalement contre les ennemis seuls, en utilisant des capacités augmentant les DPS si besoin est, mais n'attirez jamais la menace (cela est particulièrement important pour les classes de mêlée car elles prennent l'aggro plus facilement). Lorsque plusieurs ennemis sont regroupés, utilisez Tempête divine, mais assurez-vous qu'Inquisition soit toujours active. Changez de Sceau en fonction de la situation (la plupart du temps, en groupe, vous utiliserez Sceau de vérité). Si vous prenez l'aggro ou si votre tank meurt, vous pouvez vous en sortir en utilisant Bouclier divin ou vous pouvez sauver vos alliés grâce aux sorts de Main associés à Rétribution. Comme vous utiliserez des armures de plaques, vous avez plus de chances de survie que le reste de votre groupe. Pensez à maintenir vos bénédictions actives sur vos alliés si personne d'autre ne peut offrir de telles améliorations.

AMÉLIORATIONS ET AFFAIBLISSEMENTS DE GROUPE

Les stats peuvent être améliorées grâce à Bénédiction des rois et la Maîtrise grâce à Bénédiction de puissance. Les paladins Vindictive infligent Coups affaiblis avec Marteau du vertueux et Vulnérabilité physique avec Jugements de l'audacieux.



PRÊTRE

Races de l'Alliance



HUMAIN



NAIN



ELFE DE LA NUIT



GNOME



DRAENEI



WORGEN

Races de la Horde



ORC



MORT-VIVANT



TAUREN



TROLL



ELFE DE SANG



GOBELIN

Toutes factions



PANDAREN

PRÉSENTATION

Le prêtre maîtrise les magies de l'Ombre et du Sacré. Ce soigneur polyvalent dispose de plusieurs sorts instantanés qui lui permettent de maintenir en vie ses compagnons dans la plupart des situations. Le prêtre est la seule classe à avoir deux spécialisations orientées soins qui proposent deux types de jeu vraiment différents.

On pourrait croire que le prêtre est réservé aux soins, mais il est capable d'utiliser des sorts infligeant des soins directs ou sur la durée. En plus des soins et des dégâts, les prêtres possèdent des soins utilitaires, tels que Dissipation de masse, Saut de foi, Hymne à l'espoir, Entraves des morts-vivants, Lévitiation et Vision télépathique.



AVANTAGES RACIAUX

ALLIANCE	
RACE	NOTES
Draeneï	Présence héroïque augmente les chances de toucher de 1%. Don des naaru guérit le draeneï ou un allié. Il subit 1% de dégâts en moins des sorts d'Ombre.
Nain	Forme de pierre est parfait en JcI et en JcE car elle annule les effets de poison, de maladie et de saignement, et réduit les dégâts subis de 10%. Les nains subissent 1% de dégâts en moins des sorts de Givre.
Gnome	Maître de l'évasion permet d'échapper aux pièges ou ralentissements, idéal en JcI. Pensée expansive augmente le mana max de 5%. Les Gnoms prennent 1% de dégâts en moins des sorts d'Arcane.
Humain	Chacun pour soi annule les effets qui affectent le mouvement et provoque la perte de contrôle de votre personnage, ce qui est utile en JcI et en JcE. L'esprit humain augmente l'Esprit de 3%.
Elfe de la nuit	Ils ont 2% de chances en d'être touchés par une attaque physique et 1% de chance en moins des sorts de Nature. Camouflage dans l'ombre rend l'elfe de la nuit invisible et annule les sorts lancés sur lui.
Worgen	Ils ont 1% de plus en Coup critique grâce à Acharnement. Sombre course accélère temporairement les déplacements. Les Worgen prennent 1% de dégâts des sorts d'Ombre et de Nature.

PANDAREN	
RACE	NOTES
Pandaren	Epicurien double les bonus de stats quand vous êtes bien nourri. Paume vibratoire permet un rapide contrôle des foules.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

TYPE D'ARMURE	BOUCLIER
Tissu	Non

ARMES UTILISABLES	
ARMES À 1 MAIN	ARMES À 2 MAINS
Dagues	Bâtons
Masses	
Masses	

HORDE	
RACE	NOTES
Elfe de sang	Leur capacité raciale, Torrent arcanique, procure du mana (utile quand il vous en manque) et un silence à effet de zone (pratique en JcI et lors de certains combats en JcE). Les elfes de sang prennent 1% de dégâts en moins des sorts Arcanes.
Gobelin	Fusées de saut est un bon outil de mobilité, qui permet aux prêtres de rester à distance. Les gobelins ont 1% de Hâte en plus grâce à Le temps, c'est de l'argent. Barrage de roquettes est une autre source de dégâts pour les gobelins.
Tauren	Les taurens ignorent 1% des dégâts des sorts de Nature. Choc martial permet d'étourdir les ennemis à portée des attaques de corps à corps et Endurance augmente les points de vie de base de 5%.
Troll	Berserker améliore temporairement les vitesses d'attaque et d'incantation. Le déhanché troll réduit la durée des effets affectant les déplacements. Les Trolls récupèrent leurs points de vie plus rapidement que les autres races, 10% de leurs régénération de vie maximum continue durant le combat.
Mort-vivant	Les morts-vivants sont taillés pour le JcI car ils peuvent échapper à Charme, Peur et Sommeil grâce à Volonté des Réprouvés. Leur compétence raciale passive Toucher du tombeau draine des points de vie et offre une augmentation modeste du DPS. Les morts-vivants subissent moins de dégâts d'Ombre.

SPÉCIALISATIONS

Au niveau 10, les prêtres doivent choisir entre les spécialisations : discipline, Sacré et Ombre.



Le prêtre Discipline utilise des sorts de soins et de soutien. Cette spécialisation n'est pas orientée DPS, mais elle offre de nombreuses options pour réduire les dégâts, protéger le prêtre et ses alliés, et aussi renforcer leurs sorts.



Le prêtre Sacré sont la crème des soigneurs. Leur rôle est de soigner efficacement en toutes circonstances. En dehors de Chakra : Châtier, ils n'ont presque aucune force offensive, mais là n'est pas leur vocation. Ils sont si dévoués à leur rôle de soigneurs qu'ils peuvent apprendre à continuer à soigner après avoir succombé !



Le prêtre Ombre est vraiment différent des deux autres spécialisations. Très à l'aise en solo, il adore tourmenter ses ennemis avant de les achever.

TECHNIQUES DE CLASSE NOTABLES

VARIÉTÉ DES SOINS

Les prêtres sont des soigneurs polyvalents qui peuvent remplir leur rôle de plein de façons différentes. Leurs quatre sorts principaux sont Prière de soins, Soins rapides, Soins et Soins supérieurs. À vous de choisir le bon selon la situation. Par exemple, si un allié subit rapidement des dégâts, vous n'avez pas le temps de lancer des Soins supérieurs et devrez donc utiliser Soins rapides. Si possible, optez pour les soins les plus lents à lancer, tels que Soins ou Soins supérieurs, préférables pour économiser du mana.

Parmi les autres soins contextuels, il y a Prière de guérison et Rénovation. Ils réduisent le besoin de lancer des petits soins et valent plutôt bien leur coût en mana.

Il existe des soins plus spécifiques basés sur votre spécialisation. Par exemple, discipline donne accès à Pénitence, idéal pour soigner vite une cible unique. Sacré à Cercle de soins, un bon moyen de remonter rapidement les PV du groupe. Les sorts que vous choisissez pour les soins déterminent la vitesse à laquelle vous consommez votre mana.

PRÉVENTION DES DÉGÂTS

La prévention des dégâts est une sorte de soin proactif, afin d'aider votre cible à réduire la quantité de PV perdus que vous devrez rétablir plus tard. L'outil principal pour cela est Mot de pouvoir : Bouclier, qui absorbe une partie des dégâts selon le niveau et la Puissance des sorts du prêtre. Cela limite aussi le risque d'interruption. Les prêtres discipline, notamment, excellent avec cette technique, plus des passives telles que Maîtrise : Discipline du bouclier pour absorber plus de dégâts. Mot de pouvoir : Bouclier est indispensable pour tous les prêtres. Vous pouvez l'utiliser en prévention ou en réaction, et cela vous sauvera souvent la vie. Ce n'est pas un sort de Sacré, alors il est disponible en Forme d'Ombre.

Saut de foi est un autre outil pratique. Malgré sa longue recharge, il attire instantanément un membre du groupe vers le prêtre. Saut de foi est inestimable quand il faut déplacer un équipier rapidement, que ce soit pour l'attirer ou l'éloigner d'un point. Lors des combats de boss, ce sort se révèle très utile quand un joueur est ciblé par le boss et qu'il faut le déplacer immédiatement pour qu'il évite sa technique. En JcJ, une telle technique pour échapper au danger est extrêmement utile.

EMPRISE

L'un des sorts les plus intéressants du prêtre est Emprise. Ce talent de niveau 15 place un humanoïde ciblé (joueur ou PNJ) sous le contrôle du prêtre pendant un court moment. Pendant le contrôle, le prêtre ne peut pas utiliser ses techniques. Sa barre d'action change pour inclure les techniques clés que peut utiliser l'humanoïde ciblé. Emprise peut être rompue à chaque instant en annulant l'altération ou en utilisant une capacité du prêtre, située ailleurs que dans la barre d'action de la cible (par exemple, les barres latérales).

Les utilisations possibles d'Emprise sont à la discrétion du lanceur. Ce sort sert traditionnellement surtout en JcJ quand le prêtre n'a pas besoin de soigner immédiatement un de ses coéquipiers et préfère prendre le contrôle d'un joueur ennemi afin de l'empêcher d'infliger des dégâts ou de prodiguer des soins. Dans les donjons, Emprise peut permettre de réduire le nombre de monstres dans les grands groupes : lancez Emprise sur l'ennemi le plus proche et les autres l'attaqueront comme si c'était votre serviteur. Une autre utilisation consiste à lancer des améliorations sur votre groupe, que seuls les monstres peuvent utiliser. Ils sont souvent courts, mais sont utiles si lancés dans la même zone que le monstre. Il y a des possibilités plus amusantes, comme soigner ou améliorer la faction adverse (Alliance ou Horde).



LE PRÊTRE DISCIPLINE



Discipline est l'une des spécialisations de soin du prêtre. Parfaite pour la récupération mobile, l'incantation, les capacités défensives et, surtout, la prévention des dégâts. Tout est question de lancers de sorts directs ou rapides, afin que le prêtre soit toujours en mouvement. Les prêtres Disciplines ne sont pas plus redoutables que les prêtres sacré mais plus lents que les prêtres Ombre, c'est un bon choix de spécialisation à développer si vous êtes patient.

Le prêtre discipline n'a pas l'agressivité d'un prêtre ombre. Pénitence est un sort à longue distance qui blesse les ennemis ou soigne les alliés. Seuls les prêtres discipline ont Mot de pouvoir : Barrière, une capacité protégeant une zone entière.



Maîtrise : Discipline du bouclier

Augmente l'efficacité de tous vos sorts qui absorbent les dégâts et de tous vos soins. Chaque point de Maîtrise augmente l'efficacité de l'absorption et des soins.

ATTEINDRE LE NIVEAU 85

Discipline n'est pas le choix le plus rapide, mais il se défend bien par rapport aux spécialisations de soin d'autres classes. Inutile de dire que les prêtres discipline sont résistants. Pour monter en niveau, il n'y a presque besoin que de Mot de pouvoir : Bouclier pour le soin (ou la prévention des dégâts, plutôt).

À faible niveau, comptez sur Châtiment et Mot de l'ombre : Douleur. Plus tard, utilisez Pénitence et Flammes sacrées pour plus de dégâts. Ayez Mot de pouvoir : Bouclier en permanence pour éviter d'être interrompu quand vous lancez des sorts longs. Au niveau 38, les prêtres Discipline apprennent Expiation, ce qui permet de vous soigner tout en infligeant des dégâts.

Côté talents, prenez Vrilles du Vide (pour vous éloigner de vos ennemis), Corps et âme (pour la vitesse améliorée) et Mot de pouvoir : Réconfort si vous avez des problèmes de mana.

SOINS

Discipline est un arbre de soin unique dans le jeu, car il est capable de limiter grandement les dégâts (surtout avec le talent passif Égide divine) et de soigner des cibles uniques.

SITUATION(S)	UTILISER...
Un allié a besoin de soin immédiatement	Mot de pouvoir : Bouclier, Soins rapides sinon
Soigner une cible unique qui n'est pas en danger	Pénitence si disponible, Soins ou Soins supérieurs selon les dégâts
Tout le monde va bien mais vous savez que des dégâts arrivent	Mot de pouvoir : Bouclier et Prière de guérison
Gros dégâts de zone des ennemis	Mot de pouvoir : Barrière et Prière de soins



JOUER EN GROUPE

La spécialisation discipline est moins directe que les autres classes, mais amusante malgré tout. Au lieu de soigner les bobos après coup, l'idée est de les prévenir le plus possible, puis de guérir ce qui n'a pas pu être compensé. L'outil de base pour cela est Mot de pouvoir : Bouclier. En regardant les passives de l'arbre Discipline, vous notez que certaines améliorent l'effet de Mot de pouvoir : Bouclier. Pour être un bon prêtre discipline, il faut prévoir qui dans le groupe va subir des dégâts afin de lancer Mot de pouvoir : Bouclier. Le tank du groupe a généralement besoin de plus de soins et, pour cela, Pénitence est un bon outil. Soins rapides est également pratique si Pénitence est en train de recharger et si un membre du groupe a besoin d'être soigné immédiatement. Suppression de la douleur permet de bien limiter les dégâts. Mot de pouvoir : Barrière est à utiliser quand le groupe subit de gros dégâts de zone.

AMÉLIORATIONS ET AFFAIBLISSEMENTS DE GROUPE

Les prêtres discipline donnent un bonus d'Endurance avec Mot de pouvoir : Robustesse.

LE PRÊTRE SACRÉ

Sacré excelle dans les dégâts bruts, les soins à effet de zone et les soins sur la durée. Comme l'arbre sacré augmente les soins de zone et en ajoute un nouveau (Cercle de soins), c'est un allié idéal lors des combats à base de dégâts de zone. Les prêtres sacré peuvent bien soigner les tanks aussi car leurs soins uniques sont efficaces (et valent leur montant de mana).

Les prêtres Sacré peuvent créer des Puits de lumière pour que les membres du groupe se soignent en passant dessus, même en plein combat. Esprit de rédemption permet de continuer à soigner même quelques instants après la mort. Esprit gardien est une amélioration protectrice spécifique aux prêtres Sacré qui augmente les soins reçus par la cible et la protège d'un coup de grâce s'il le faut.



Maîtrise : Echo de la Lumière

Vos sorts de soins directs rendent 10% de points de vie supplémentaires en 6 sec. Chaque point de Maîtrise ajoute des soins en 6 sec.

ATTEINDRE LE NIVEAU 85

Il est tout à fait possible de monter en niveau avec un prêtre Sacré. Grâce à l'Évangélisme et au Chakra : Châtier, les prêtres Sacré sont capables d'infliger de lourds dégâts pour peu de mana. Avec des talents tels que Vague de lumière (pour un Soin rapide gratuit) et Infusion de puissance (pour des dégâts en burst), les prêtres Sacré montent de niveau aussi vite que les prêtres Discipline, les Ombre restent les plus rapides.

SOINS

SITUATION(S)	UTILISER...
Un allié a besoin de soin immédiatement	Mot sacré : Sérénité si disponible, Soins rapides sinon. Si la cible risque de mourir, lancez Esprit gardien.
Soigner une cible unique qui n'est pas en danger	Soins ou Soins supérieurs selon les dégâts subis. Soins de lien si vous avez besoin de soins vous aussi.
Tout le monde va bien mais vous savez que des dégâts arrivent	Prière de guérison et Rénovation.
Gros dégâts de zone des ennemis	Cercle de soins et Prière de soins.

CHAKRA

Le prêtre sacré est extrêmement polyvalent grâce à ses nombreux moyens de soigner. Les trois différents sorts de Chakra marchent un peu à la manière des postures : ils donnent des améliorations selon le style de jeu. Chaque sort doit donc être utilisé pour s'adapter à la situation.

Les Chakras ont 30 secondes de recharge, alors vous ne pouvez pas alterner entre soins de zone et soins uniques par exemple. Ça n'en reste pas moins assez court, alors vous pouvez vous adapter plusieurs fois à la situation au fil d'un combat.

NOM	DESCRIPTION	A UTILISER POUR...
Chakra : Châtier	Augmente les dégâts infligés par vos sorts d'Ombre et du Sacré de 50%, confère 10% de chances à Châtiment de mettre fin au temps de recharge de Mot sacré : Châtier, réduit le coût en mana de Châtiment et Flammes sacrées de 90%, et transforme votre Mot sacré en Mot sacré : Châtier. Mot sacré : Châtier Châtie la cible en lui infligeant des dégâts du Sacré et la désoriente pendant 3 sec. 30 sec de temps de recharge.	Augmenter les dégâts
Chakra : Sanctuaire	Augmente les soins prodigués par vos sorts à zone d'effet de 25%, réduit le temps de recharge de votre sort Cercle de soins de 2 sec et transforme votre sort Mot sacré : Châtier en Mot sacré : Sanctuaire. Mot sacré : Sanctuaire Bénit le sol avec la Lumière divine et soigne tous ceux qui se trouvent dans le cercle toutes les 2 sec pendant 30 sec. Un seul Sanctuaire peut être actif à la fois. 40 sec de temps de recharge.	Faire un soin de zone
Chakra : Sérénité	Augmente les chances d'effet critique de vos sorts de soins à cible unique de 25%, permet à ces soins de réinitialiser la durée de votre Rénovation sur la cible, et transforme votre sort Mot sacré : Châtier en Mot sacré : Sérénité. Mot sacré : Sérénité Soigne instantanément la cible et augmente les chances d'effet critique de vos sorts de soins sur elle de 25% pendant 6 sec. 15 sec de temps de recharge.	Soigner une cible unique

JOUER EN GROUPE

Étant un soigneur très polyvalent, le prêtre Sacré peut être joué de plein de façons différentes en groupe. Tout est dans l'équilibre et l'adaptation à chaque combat. Les nouveaux venus seront plus à l'aise avec les soins principaux (Soins rapides, Soins et Soins supérieurs), mais pour exploiter le plus possible son mana, vous devrez profiter du répertoire de sorts à la disposition du prêtre.

AMÉLIORATIONS ET AFFAIBLISSEMENTS DE GROUPE

Les prêtres Sacré donnent un bonus d'Endurance avec Mot de pouvoir : Robustesse.

LE PRÊTRE OMBRE

L'arbre ombre du prêtre est surtout orienté vers les dégâts. Comme les autres lanceurs de sort, le prêtre ombre préfère rester à distance, surtout quand on sait que Fouet mental nécessite une canalisation et peut être interrompu. En plus d'infliger de lourds dégâts et d'être résistant, le prêtre Ombre peut lancer ses sorts presque sans interruption grâce à ses nombreuses techniques qui régénèrent le mana telles que Toucher vampirique, Dispersion, Ombrefiel et Hymne à l'espoir. Comme il peut quand même lancer des soins (et des soins passifs prodigués par Peste dévorante), le prêtre Ombre est assez résistant en solo.

Le prêtre Ombre peut avoir des problèmes de mana s'il passe beaucoup de temps à soigner ou à poser des dégâts sur la durée sur plusieurs cibles. Pour ne pas manquer de mana, invoquez votre Ombrefiel au début du combat pour profiter un maximum du mana rendu. Si vous attirez l'attention d'un ennemi sur vous, pensez à utiliser Obpli pour laisser le temps à votre tank de générer suffisamment de menace.



Maîtrise : Rappel ténébreux

Confère à vos sorts de dégâts d'Ombre périodiques une chance d'infliger deux fois plus de dégâts, chaque fois qu'ils infligent des dégâts.

ATTEINDRE LE NIVEAU 85

Ombre est l'arbre le plus rapide pour monter en niveau. N'oubliez pas que certaines capacités de haut niveau et passives augmentent grandement ses possibilités en solo. Vous pourriez donc avoir quelques difficultés à faible niveau. Si vous attaquez plusieurs ennemis d'un coup, vous risquez d'y laisser la peau.

Cela dit, tuer des monstres en solo est assez facile. Lancez vos sorts de dégâts sur la durée (ignorez Mot de l'ombre : Douleur si le monstre a l'air trop faible, mais lancez Toucher vampirique quand même), puis utilisez Attaque mentale et Fouet mental. Si vous avez 3 Orbes d'ombre en combattant un ennemi (ce qui devrait souvent être le cas), ne lancez pas Peste dévorante avant de passer au prochain ennemi, car les dégâts sur la durée sont puissants et vous soignent. N'oubliez pas que vous avez aussi des outils de survie et de soins, comme Dispersion, Soins rapides et Mot de pouvoir : Bouclier. Ce dernier est préférable aux soins basés sur le Sacré car ils vous tirent de la Forme d'Ombre.

Les dégâts sur la durée continuent quand l'ennemi est effrayé, alors prenez le talent Démon psychique et utilisez Cri psychique sur plusieurs ennemis.

ROTATION

A la base, la rotation de l'arbre ombre nécessite d'appliquer les dégâts sur la durée en permanence puis de s'adapter à la situation :

- Appliquez/réinitialisez Mot de l'ombre : Douleur.
- Appliquez/réinitialisez Toucher vampirique.
- Utilisez Attaque mentale si disponible.
- Si vous avez 3 Orbes d'ombre, utilisez Peste dévorante.
- Si la cible a moins de 20% de PV, lancez Mot de l'ombre : Mort.
- Utilisez Fouet mental.

JOUER EN GROUPE

Appliquez votre rotation de base contre des cibles uniques et utilisez vos autres capacités dès que nécessaire. Si le groupe a besoin de soins majeurs et si le soigneur a des difficultés, lancez Etreinte vampirique. Si une cible a peu de PV, lancez Pointe mentale pour essayer de l'achever. Si vous avez besoin de pics de dégâts, Pointe mentale peut se révéler utile, surtout si vous savez que l'ennemi va mourir avant que vous ayez appliqué vos dégâts périodiques. Mais utilisez-le avec parcimonie car il met fin à tous vos dégâts sur la durée !

Contre plusieurs ennemis, réfléchissez à leur durée de vie possible. S'il s'agit d'un essaim d'ennemis ayant peu de PV, lancez plutôt Incandescence mentale. S'il y a plusieurs ennemis qui risquent de vivre plus de 15 secondes, utilisez plutôt des sorts de dégâts sur la durée, puis soit Incandescence mentale, soit votre rotation habituelle sur une cible unique. Le dernier palier de talents encourage bien les dégâts de zone, mais ils sont souvent basés sur la position.

AMÉLIORATIONS ET AFFAIBLISSEMENTS DE GROUPE

Les prêtres ombre donnent un bonus d'Endurance avec Mot de pouvoir : Robustesse et de Hâte des sorts quand Forme d'Ombre est active.





VOLEUR

Races de l'Alliance



HUMAIN



NAIN



ELFE DE LA NUIT



GNOME



DRAENEI



WORGEN

Races de la Horde



ORC



MORT-VIVANT



TAUREN



TROLL



ELFE DE SANG



GOBELIN

Toutes factions



PANDAREN

PRÉSENTATION

Les voleurs sont des combattants de mêlée reconnus pour leur extraordinaire agilité et leurs compétences qui les camouflent aux yeux de l'ennemi. Leurs trois arbres de spécialisation confèrent des compétences de mêlée différentes.

Vêtus d'équipement en cuir, les voleurs possèdent l'armure la plus faible de tous les combattants de mêlée. Mais ils ne sont pas fragiles pour autant car leurs techniques leur permettent de se sortir des situations les plus dangereuses. Cependant, un voleur pris au dépourvu n'a presque aucune chance, puisque sa tactique consiste à tendre un piège à ses ennemis.



AVANTAGES RACIAUX

ALLIANCE	
RACE	NOTES
Nain	La Forme de pierre est très utile en JcJ car elle supprime les empoisonnements, les maladies et les saignements et réduit les dégâts reçus. Spécialisation Masse augmente la maîtrise avec les masses. Les nains subissent moins de dégâts des sorts de Givre.
Gnome	Maître de l'évasion permet d'échapper aux pièges ou ralentissements, idéal en JcJ. Spécialisation Lame courte améliore l'Expertise avec les dagues et épées à une main. Les gnomes subissent moins de dégâts des sorts d'Arcanes.
Humain	Chacun pour soi annule les effets de perte de contrôle. Spécialisation épée améliore l'Expertise avec les épées de 1%.
Elfe de la nuit	Rapidité signifie que les elfes de la nuit ont moins de chances d'être touchés par une attaque physique et subissent moins de dégâts des sorts de nature. Camouflage dans l'ombre annule les sorts lancés sur lui et le rend invisible s'il ne bouge pas. Insaissable augmente la vitesse de déplacement de l'elfe de la nuit de 5% s'il est camouflé.
Worgen	Ils ont 1% de plus en Coup critique grâce à Acharnement. Sombre course accélère temporairement les déplacements. Les worgens subissent moins de dégâts des sorts de Nature et d'Ombre.

PANDAREN	
RACE	NOTES
Pandaren	Epicurien double les bonus de stats quand vous êtes bien nourri. Paume vibratoire permet un rapide contrôle des foules.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

TYPE D'ARMURE	BOUCLIER
Cuir	Non

ARMES UTILISABLES	
ARMES À 1 MAIN	ARMES À 2 MAINS
Dagues	(Aucune)
Armes de pugilat	
Haches	
Masses	
Épées	

HORDE	
RACE	NOTES
Elfe de sang	Leur capacité raciale, Torrent arcanique, procure de l'énergie (utile quand il vous en manque) et un silence à effet de zone (pratique en JcJ) et lors de certains combats en JcE). Les elfes de sang subissent moins de dégâts des sorts des Arcanes.
Gobelin	Fusées de saut est un bon outil de mobilité qui permet aux chasseurs de rester à distance et peut servir de deuxième Désengagement. Fusées de saut est donc utile en JcE et en JcJ. De plus, les gobelins ont 1% de Hâte en plus, ce qui les rend efficaces en JcE.
Orc	Les orcs excellent à la maximisation des dégâts. Fureur sanguinaire augmente la puissance d'attaque pendant un bref moment. Spécialisation hache augmente l'Expertise avec les haches de 1%. Solidité réduit la durée des étourdissements de 15%.
Troll	Berserker augmente temporairement la vitesse d'attaque. Le déhanché troll réduit la durée des effets affectant les déplacements, ce qui est important pour les guerriers. Les trolls récupèrent leurs PV plus rapidement que les autres races et 10% de la régénération continue au combat.
Mort-vivant	Les morts-vivants sont taillés pour le JcJ car ils peuvent échapper à Charme, Peur et Sommeil grâce à Volonté des Réprouvés. Leur technique passive raciale, Toucher du tombeau, est un drain de vie et augmente légèrement le DPS dans toutes les situations. Les morts-vivants subissent moins de dégâts des sorts d'Ombre.

SPÉCIALISATIONS

Au niveau 10, les voleurs doivent choisir entre les spécialisations : assassinat, combat et finesse.



Le voleur Assassinat inflige beaucoup de dégâts en très peu de temps. Il utilise des dagues, des poisons et des attaques sournoises. Il cumule rapidement les points de combo sur sa victime pour lui infliger encore plus de dégâts.



Le voleur Combat est plus direct. Il utilise des armes plus lentes et reste au contact de sa victime en lui assénant une pluie de coups et des dégâts très importants. Si le fait de porter une armure légère ne vous perturbe pas, cette spécialisation est très agréable à jouer.



Le voleur Finesse est plus subtil, comme son nom l'indique. Il utilise ses techniques spéciales plus souvent, améliore leurs temps de recharge et inflige des dégâts sur la durée. Cette spécialisation est plus longue à maîtriser, mais elle en vaut vraiment la peine.

TECHNIQUES DE CLASSE NOTABLES

CAMOUFLAGE

Camouflage, l'une des techniques emblématiques du voleur, permet de se déplacer sans être repéré par la plupart des ennemis.



Cette technique change à elle seule la façon de jouer avec un voleur. Attaquer un ennemi par surprise est un très gros avantage. Tant que vous êtes camouflé, vous pouvez aussi utiliser des techniques telles que Assommer, Embuscade et Coup bas. La plupart de ces techniques mettent fin au Camouflage et initient un combat. Cependant, ce n'est pas le cas de toutes et vous pourrez alors attaquer un ennemi qui sait que vous êtes là, mais sans savoir précisément où.

En JcE, vous pouvez contourner les ennemis grâce à Camouflage mais si vous vous en approchez trop, ils se tourneront vers vous. Si vous continuez à vous approcher, ils vous attaqueront s'ils sont agressifs. Les joueurs et les monstres peuvent détecter un voleur invisible assez facilement s'ils sont de haut niveau. Pensez-y avant de tenter de contourner des monstres qui ont 10 niveaux de plus que vous !

POINTS DE COMBO

Les points de combo sont réservés à l'archétype du voleur (le druide Farouche en fait aussi partie).

Ces points fournissent au voleur une ressource supplémentaire générée par l'utilisation de plusieurs techniques, appelées «générateurs de points de combo». Certaines autres techniques, appelées «coups de grâce», utilisent cette ressource, leur efficacité est fonction du nombre de points que vous possédez.

Les points de combo sont spécifiques à une cible. Lorsque vous utilisez une technique qui en génère, ils s'appliquent à votre cible actuelle. Si vous changez de cible, vous ne pouvez pas utiliser les points de combo que vous avez déjà générés. Certaines techniques du voleur permettent cependant de changer de cible.

Les points de combo se trouvent autour du portrait de votre cible (5 maximum). Les points rouges et gris indiquent la présence ou non de points de combo.

ENERGIE

La ressource de combat principale du voleur (qu'il partage avec le druide Farouche et le moine) est l'énergie.

Cette ressource se renouvelle en permanence, plus rapidement que les autres ressources (quelques secondes suffisent pour remplir une jauge vide). La quantité maximale d'énergie par défaut est de 100, mais elle peut être augmentée par l'équipement, les bonus d'ensemble et certaines techniques.

Comme l'énergie se renouvelle rapidement, les techniques du voleur en utilisent de grandes quantités d'un coup, ce qui permet de ralentir le voleur DPS.

Dans certaines situations, tels que les combats en JcJ, économiser de l'énergie permet d'enchaîner les techniques décisives.



LE VOLEUR ASSASSINAT

Les voleurs Assassinat sont les maîtres des poisons, ils dépendent en grande partie de ces derniers pour entraver et blesser leurs ennemis. Les voleurs qui choisissent cette spécialisation préféreront souvent les tactiques en demi-teinte à leurs éternelles lames affûtées pour vaincre leurs adversaires.



Maîtrise : Poisons violents

Augmente les dégâts infligés par vos poisons selon un pourcentage déterminé par votre Maîtrise.

ATTEINDRE LE NIVEAU 90

Comme avec les autres spécialisations, le voleur Assassinat peut monter rapidement en niveau grâce aux talents. Les voleurs ont de nombreuses techniques de survie très utiles si vous avez attiré plusieurs ennemis d'un coup. Rupture et Débiter ne sont pas toujours la meilleure option, il sera parfois préférable de les utiliser avec 1 ou 2 points de combo. Rupture présente ici un bonus : elle rend de l'énergie en fonction du temps qu'il reste. Néanmoins, mieux vaut l'utiliser au début d'un combat court.

Les talents sont très importants pour monter un voleur en niveau : prenez Traqueur nocturne pour entamer un combat avec Embuscade, ou Point sensible pour démarrer avec Aiguillon perfide (manœuvre moins risquée). Utilisable en étant camouflé, Pas de l'ombre vous rapproche rapidement de vos ennemis, cela vous permet de mieux initier un combat. Les talents dont l'efficacité dépend des dégâts (comme Trompe-la-mort) sont à éviter pour monter en niveau.



ROTATION DE BASE

Le voleur Assassinat doit observer deux compteurs qui augmentent son score de DPS : Rupture et Débiter. La durée de ces effets dépend du nombre de points de combo, mais en règle générale, cela dure suffisamment longtemps pour que vous n'ayez pas besoin de vous préoccuper d'en générer. Comme Estropier consomme beaucoup d'énergie, utilisez Couperet aussi souvent que possible. Le passif d'Angle mort vous permet aussi de vous en servir de temps en temps, quels que soient les points de vie de l'ennemi.

- Si vous avez 5 points de combo (ou moins, selon les PV de l'ennemi), utilisez Rupture
- Si vous avez Rupture et Débiter, lancez Envenimer pour utiliser vos points de combo
- Lancez Couperet s'il est disponible avec Angle mort, ou si un ennemi à moins de 35% de ses PV
- Utilisez Estropier pour générer des points de combo

JOUER EN GROUPE

Les voleurs ont un rôle dans un groupe : infliger des dégâts. Ils ne peuvent pas soigner les autres et ne peuvent compter que sur eux-mêmes pour survivre, vous devrez donc tuer rapidement vos adversaires. Vous pouvez aussi interrompre et étourdir les ennemis, ce qui peut les faire fuir.

En tant que combattant de mêlée, vous devez vous tenir derrière les ennemis pour éviter les parades et les effets d'enchaînement qui éradiquent les voleurs. Si vous ne pouvez pas vous placer derrière un ennemi, ce n'est pas aussi important que pour les autres spécialisations, vous êtes plus polyvalent. Les buffs que vous apportez à votre groupe sont passifs, vous n'avez pas à les lancer. Autre avantage : vous appliquez de nombreux débuffs !

Si votre groupe a besoin de contrôle des foules, utilisez votre technique Assommer. Cécité peut aussi être utilisée, même en combat, pour contrôler les foules à distance.

AMÉLIORATIONS ET AFFAIBLISSEMENTS DE GROUPE

Vivame rusée confère un bonus d'attaque de vitesse. Le voleur doit infliger de lourds dégâts sans attirer l'attention, il faut donc laisser le tank appliquer les buffs et les débuffs qu'ils ont en commun. Exposer l'armure applique Armure affaiblie, Poison douloureux applique Frappe mortelle, Maître empoisonneur rend vulnérable à la magie et Poison de distraction mentale ralentit la vitesse d'incantation.



LE VOLEUR COMBAT

Les voleurs Combat affrontent leurs ennemis en face-à-face et utilisent leurs techniques pour transformer la finesse en massacre. Les voleurs Combat n'utilisent pas des dagues, car leurs techniques nécessitent n'importe quelle arme de mêlée, cela fait d'eux d'excellents combattants à la hache, aux armes de pugilat et à l'épée (à une seule main).



Maîtrise : Main gauche

Confère à vos attaques de la main droite une chance (selon votre maîtrise) d'exécuter une attaque supplémentaire plus puissante que l'original.

ATTEINDRE LE NIVEAU 90

Comme les autres spécialisations, Combat permet de monter rapidement de niveau avec les bons talents. Combat fait des dégâts bien plus directs qu'Assassinat et Finesse, ce qui vous permet de foncer sur un ennemi et de le blesser. Les voleurs ont de nombreuses techniques de survie très utiles si vous avez attiré plusieurs ennemis d'un coup. Débiter n'est pas toujours la meilleure option, et parfois il sera préférable de l'utiliser avec 1 ou 2 points de combo.

Les talents sont très importants pour monter un voleur en niveau : prenez Traqueur nocturne pour entamer un combat avec Embuscade, ou Point sensible pour démarrer avec Aiguillon perfide (manœuvre moins risquée). Utilisable en étant camouflé, Pas de l'ombre vous rapproche rapidement de vos ennemis, cela vous permet de mieux initier un combat. Les talents dont l'efficacité dépend des dégâts (comme Trompe-la-mort) sont à éviter pour monter en niveau.



ROTATION DE BASE

Grâce à son importante augmentation du DPS, Débiter est un talent à garder en permanence. Cette spécialisation repose sur les coups de grâces : ces derniers ont donc plusieurs bonus passifs, dont une réduction du temps de recharge sur les techniques qui augmentent les dégâts.

- Commencez avec Frappe révélatrice, et continuez. Un des avantages consiste à déclencher un point de combo supplémentaire qui vous permet d'atteindre les 5 points de combo plus vite.
- Si vous avez 5 points de combo (ou moins, selon les PV de l'ennemi), utilisez Débiter
- Si Débiter est actif et si vous avez 5 pts de combo, lancez Eviscération
- Lancez Attaque pernicieuse pour générer des pts de combo

JOUER EN GROUPE

Les voleurs ont un rôle dans un groupe : infliger des dégâts. Ils ne peuvent pas soigner les autres et ne peuvent compter que sur eux-mêmes pour survivre, vous devrez donc tuer rapidement vos adversaires. Vous pouvez aussi interrompre et étourdir les ennemis, ce qui peut les faire fuir.

En tant que combattant de mêlée, vous devez vous tenir derrière les ennemis pour éviter les parades et les effets d'enchaînement qui éradiquent les voleurs. Si vous ne pouvez pas vous placer derrière un ennemi, ce n'est pas aussi important que pour les autres spécialisations (surtout Finesse), vous êtes plus polyvalent. Les buffs que vous apportez à votre groupe sont passifs, vous n'avez pas à les lancer. Autre avantage : vous appliquez de nombreux débuffs !

Si votre groupe a besoin de contrôle des foules, utilisez votre technique Assommer. Cécité peut aussi être utilisée, même en combat, pour contrôler les foules à distance.

AMÉLIORATIONS ET AFFAIBLISSEMENTS DE GROUPE

Vivlame rusée confère un bonus d'attaque de vitesse. Le voleur doit infliger de lourds dégâts sans attirer l'attention, il faut donc laisser le tank appliquer les buffs et les débuffs qu'ils ont en commun. Exposer l'armure applique Armure affaiblie, Poison douloureux applique Frappe mortelle, Maître empoisonneur rend vulnérable à la magie et Poison de distraction mentale ralentit la vitesse d'incantation.

LE VOLEUR FINESSE

Les voleurs Finesse font honneur à leur nom en utilisant leurs techniques pour exploiter les points faibles de leurs ennemis et profiter du Camouflage. Les voleurs qui optent pour Finesse ont tout à gagner à se trouver derrière leurs ennemis, car c'est à cette seule condition qu'ils pourront utiliser Attaque sournoise et Embuscade, deux techniques qui infligent de lourds dégâts.



Maîtrise : Bourreau

Augmente l'efficacité de Débiter et de vos coups de grâce, selon un pourcentage déterminé par votre maîtrise.

ATTEINDRE LE NIVEAU 90

À l'instar des autres spécialisations, Finesse permet de monter rapidement en niveau avec les bons talents. C'est la spécialisation qui bénéficie le plus des attaques camouflées (surtout grâce au passif Maître de la discrétion, qui augmente vos dégâts après l'annulation du camouflage), il faut donc que vous abattiez les ennemis en initiant le combat en mode Camouflage. Les voleurs ont de nombreuses techniques de survie très utiles si vous avez attiré plusieurs ennemis d'un coup. Débiter donne de l'énergie, ce qui permet de monter plus vite en niveau (vous pouvez réinitialiser cette technique plus vite avec le glyphe Elan mortel). Rupture fait plus de dégâts en Finesse grâce au passif Veines sanguinaires.

Les talents sont très importants pour monter un voleur en niveau : prenez Traqueur nocturne pour entamer un combat avec Embuscade, ou Point sensible pour démarrer avec Aiguillon perfide (manœuvre moins risquée). Utilisable en étant camouflé, Pas de l'ombre vous rapproche rapidement de vos ennemis, cela vous permet de mieux initier un combat. Les talents dont l'efficacité dépend des dégâts (comme Trompe-la-mort) sont à éviter pour monter en niveau.

ROTATION DE BASE

Comme dit plus haut, l'aspect unique du DPS Finesse est de profiter d'une position derrière les ennemis. Vous pouvez utiliser vos techniques si vous n'êtes pas bien placé, mais vous ne pourrez pas utiliser Attaque sournoise qui confère une forte augmentation du DPS. Hormis cela, cette rotation est similaire à celle d'Assassinat, vous devez surveiller Rupture et Débiter.

- Si Préméditation est disponible, utilisez-la pour obtenir 2 points de combo sur la cible et activez Débiter (si vous êtes inquiet de la perte de dégâts liés à Veine sanguinaire, ouvrez avec Garrot)
- Si vous avez 5 points de combo (ou moins, selon les PV de l'ennemi), utilisez Rupture
- Si vous avez Rupture et Débiter, lancez Eviscération pour utiliser vos points de combo
- Lancez Hémorragie si vous n'êtes pas derrière un ennemi
- Utilisez Attaque sournoise pour générer des pts de combo

JOUER EN GROUPE

Les voleurs ont un rôle dans un groupe : infliger des dégâts. Ils ne peuvent pas soigner les autres et ne peuvent compter que sur eux-mêmes pour survivre, vous devrez donc tuer rapidement vos adversaires. Vous pouvez aussi interrompre et étourdir les ennemis, ce qui peut les faire fuir.

En tant que combattant de mêlée (et surtout voleur Finesse), vous devez vous tenir derrière les ennemis pour éviter les parades et les effets d'enchaînement qui éradiquent les voleurs. Si vous ne pouvez pas vous placer derrière un ennemi, utilisez Hémorragie pour générer des points de combo, mais votre DPS sera moins élevé. Les buffs que vous apportez à votre groupe sont passifs, vous n'avez pas à les lancer. Autre avantage : vous appliquez de nombreux débuffs !

Si votre groupe a besoin de contrôle des foules, utilisez votre technique Assommer. Cécité peut aussi être utilisée, même en combat, pour contrôler les foules à distance.

AMÉLIORATIONS ET AFFAIBLISSEMENTS DE GROUPE

Vivlame rusée confère un bonus d'attaque de vitesse. Le voleur doit infliger de lourds dégâts sans attirer l'attention, il faut donc laisser le tank appliquer les buffs et les débuffs qu'ils ont en commun. Exposer l'armure applique Armure affaiblie, Poison douloureux applique Frappe mortelle, Maître empoisonneur rend vulnérable à la magie et Poison de distraction mentale ralentit la vitesse d'incantation.



CHAMAN

Races de l'Alliance



HUMAIN



NAIN



ELFE DE LA NUIT



GNOME



DRAENEI



WORGEN



ORC



MORT-VIVANT



TAUREN



TROLL



ELFE DE SANG



GOBELIN

Races de la Horde

Toutes factions

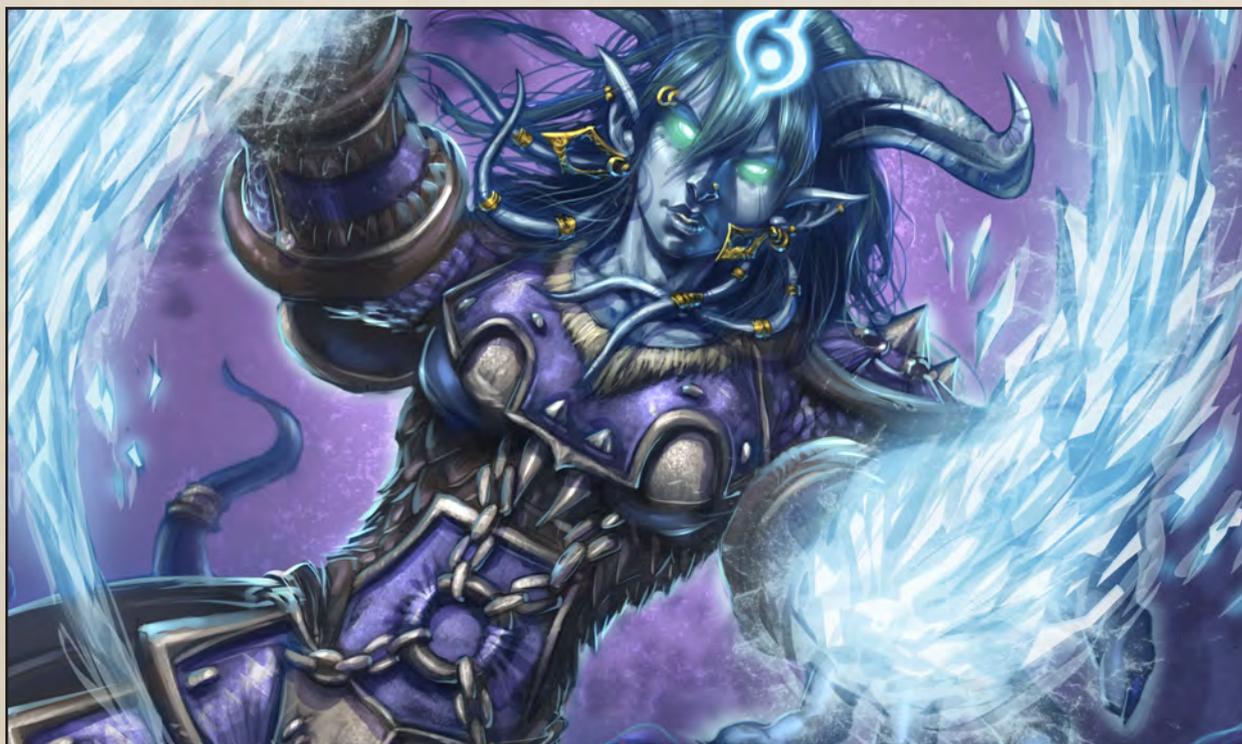


PANDAREN

PRÉSENTATION

Les chamans sont les maîtres de la nature et des éléments. C'est une classe hybride qui peut assurer plusieurs rôles avec différents styles de jeu.

Si les chamans sont par essence des lanceurs de sort, ils excellent en combat rapproché pourvu qu'on choisisse les bons talents. Ils peuvent placer des totems qui confèrent des avantages au chaman et à ses alliés proches. Entre ses totems et ses sorts, le chaman est un atout dans tous les groupes. Comme il dispose de sorts de soins, le chaman peut jouer facilement seul dans son coin. Les totems de chaque élément étant nombreux, il importe de bien choisir lesquels utiliser selon la situation. Il y a plusieurs totems pour chacun des quatre éléments. Choisir le plus adapté à chaque situation fait partie de ce qui rend le chaman amusant.



AVANTAGES RACIAUX

ALLIANCE	
RACE	NOTES
Draeneï	Présence héroïque augmente les chances de Toucher de 1%. Don du Naaru confère un soin sur le temps, efficace en solo. Les Draeneï subissent moins de dégâts des sorts d'Ombre.
Nain	Forme de pierre est parfait en JcJ car elle annule les empoisonnements, les maladies et le saignement et réduit les dégâts. Spécialisation masse augmente l'expertise avec les masses, qui sont des armes de chaman classiques. Les nains subissent moins de dégâts des sorts de Givre.

PANDAREN	
RACE	NOTES
Pandaren	Epicurien double les bonus statistiques de Bien nourri. Paume vibratoire agit comme un bref contrôle de foule.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

TYPE D'ARMURE	BOUCLIER
Cuir jusqu'au niveau 40, puis Mailles	Oui

ARMES UTILISABLES	
ARMES À 1 MAIN	ARMES À 2 MAINS
Haches	Haches
Dagues	Masses
Armes de pugilat	Bâtons
Masses	

HORDE	
RACE	NOTES
Gobelin	Fusées de saut donne beaucoup de mobilité et permet au chaman de rester à distance. Les gobelins ont 1% de Hâte en plus via Le temps, c'est de l'argent. Barrage de roquettes permet aux gobelins d'infliger davantage de dégâts.
Orc	Furie sanglante augmente la puissance d'attaque et la puissance des sorts. Spécialisation hache augmente votre expertise avec les haches. Solidité réduit de 15% la durée des étourdissements.
Tauren	Résistance à la Nature augmente la capacité du tauren à encaisser les dégâts liés à la nature. Choc martial fournit un étourdissement à effet de zone en mêlée et Endurance dope les PV de base de 5%.
Troll	Berserker fournit une amélioration temporaire de rapidité. Le déhanché troll réduit passivement la durée des effets obérant les déplacements. Les trolls récupèrent plus rapidement leurs PV que les autres races, et 10% de la régénération continue au combat.

SPÉCIALISATIONS

Au niveau 10, les chamans doivent choisir entre les spécialisations : élémentaire, amélioration et restauration.



Le chaman Élémentaire utilise des horions et d'autres sorts pour tuer ses ennemis. Il inflige des dégâts en restant à l'écart du combat. Certaines de ses compétences lui permettent de repousser les ennemis qui s'approchent trop près. La cotte de mailles qu'il porte lui permet d'encaisser bien mieux que les autres classes de lanceurs de sorts.



Le chaman Amélioration s'illustre au cœur de la mêlée. Avec une arme dans chaque main et un arsenal de sorts à disposition, il inflige des dégâts. Contrairement aux autres classes, le chaman amélioration peut combiner attaques physiques et sortilèges quand il combat.



Le chaman Restauration joue le rôle du soigneur quand il rejoint un groupe. Il inflige peu de dégâts, mais ses totems améliorent les techniques des autres joueurs. Le groupe est bien plus efficace quand il est présent.

TECHNIQUES DE CLASSE NOTABLES

TOTEMS

Placer des totems est une caractéristique spécifique des chamans. Vous apprendrez à placer différents totems, qui ont des usages précis selon que vous jouez en solo ou en groupe. Les totems sont de petits alliés qui confèrent un enchantement à vous et votre groupe ou qui affligent vos adversaires. Ils sont généralement fragiles et peuvent être détruits d'un simple coup dirigé contre eux (mais pas par un effet de zone) : vos ennemis doivent donc les prendre pour cible manuellement pour les détruire.

Les totems sont regroupés en quatre catégories, selon l'élément auquel ils sont associés : terre, feu, eau ou air. Cette classification est importante, car vous ne pouvez poser qu'un totem par élément en même temps. En clair, si vous avez déjà un totem de terre posé et si vous en placez un autre, le premier disparaît. Les totems sont considérés comme des sorts et ils ont donc un coût en mana et déclenchent le temps de recharge global (notez toutefois qu'ils sont instantanés).

Parfois, vous voudrez détruire vos totems, ne serait-ce que pour éviter qu'un ennemi les repère. Rappel totémique est spécifiquement fait pour ça, et il vous rend même une partie des points de mana dépensés pour les invoquer. Il est recommandé de l'utiliser dès que vous changez de position, pour éviter que des ennemis passant par là ne les repèrent et vous prennent en grippe à cause d'eux.

Autrefois, les totems étaient utilisés pour donner aux membres du groupe des buffs à long terme, dont la plupart sont maintenant passifs. Pour éviter la redondance, les totems sont désormais des sortes de capacités à recharge avec une fonction spécifique. Naturellement, leur nombre a été fortement réduit et vous ne pouvez plus en placer plusieurs à la fois.

BOUCLIERS ÉLÉMENTAIRES

En chaman, vous pouvez utiliser des Boucliers élémentaires qui confèrent plusieurs bonus passifs ou activés pendant un combat.

Bouclier de foudre est le bouclier le plus simple. Plusieurs orbes tournent autour de vous et infligent des dégâts aux ennemis qui vous attaquent. Comme il faut un petit délai entre deux explosions d'orbe, les attaquants rapides ne subiront pas pleinement leur puissance. Certaines techniques passives des arbres Amélioration et Élémentaire rendent ce sort plus efficace.

Bouclier d'eau est très utile pour les chamans soigneurs. Il crée trois globes d'eau qui vous entourent et vous rendent passivement du mana. De plus, les chamans Restauration apprennent Résurgence, un effet passif de Restauration qui vous rend du mana lorsque vous réussissez un coup critique avec vos sorts de soin directs, à condition que Bouclier d'eau soit actif.

Enfin, Bouclier de pierre, réservé aux chamans Restauration, est un outil de survie fantastique. Plusieurs orbes entourent la cible et, quand la cible est touchée, un orbe explose et la soigne. Par ailleurs, Bouclier de terre augmente les soins reçus (uniquement ceux du chaman) par la cible.

Vous ne pouvez avoir qu'un seul Bouclier élémentaire actif sur vous. En général, les chamans Amélioration et Élémentaire utilisent Bouclier de foudre (sauf si le mana est un problème) et les chamans Restauration le Bouclier d'eau. Bouclier de terre est utilisable sur un autre joueur, mais si votre survie est en jeu, utilisez-le sur vous (notamment en JcJ).

IMPRÉGNATIONS D'ARME

Comme les principaux Boucliers élémentaires, les imprégnations d'arme sont personnelles et vous confèrent des bonus. La principale différence, c'est que les enchantements sont placés sur les armes et sont actifs jusqu'à dissipation ou annulation.

Les imprégnations ont aussi une capacité spéciale déclenchée par Déchaînement des éléments qui est un sort de base du chaman à courte recharge. Cette capacité spéciale dépend du type d'imprégnation.

Les imprégnations peuvent maintenant être sélectionnées via la capacité des imprégnations d'arme qui les regroupe (voir les détails dans le tableau suivant).

IMPRÉGNATIONS	BUFFS	CAPACITÉ DE DÉCHAÎNEMENT
Arme Langue de feu	Augmente les dégâts des sorts. Chaque coup inflige quelques points de dégâts de Feu.	Inflige des dégâts de Feu et augmente ceux de votre prochain sort de Feu.
Arme de givre	Les coups en mêlée ralentissent et infligent des dégâts de Givre.	Inflige des dégâts de Givre et applique un ralentissement qui est plus efficace si un autre ralentissement de Givre est déjà actif.
Arme Croque-roc	Augmente la génération de menace et réduit les dégâts subis.	Provoque un ennemi pour qu'il vous attaque.
Arme Viveterre (restauration exclusivement)	Augmente les soins et leur donne une chance de soigner la cible sur la durée.	Soigne vos cibles et augmente beaucoup l'efficacité de votre prochain sort de soins.
Arme Furie-des-vents (amélioration exclusivement)	Vos attaques ont une chance de déclencher trois attaques en plus avec un bonus de puissance d'attaque.	Inflige des dégâts et augmente brièvement votre vitesse d'attaque.



LE CHAMAN ÉLÉMENTAIRE

Le chaman Élémentaire est le lanceur de sorts le plus résistant grâce à sa cotte de mailles et à son bouclier. Les sorts améliorés par l'arbre Élémentaire sont principalement liés à la nature. Eclair et Chaîne d'éclairs sont les deux principales sources de dégâts mais les Horions des différents éléments et Explosion de lave (l'une des principales sources de dégâts pour un chaman Élémentaire) sont aussi très utiles. Si vous aimez rester à distance et infliger des dégâts magiques, le chaman Élémentaire est fait pour vous.



Maîtrise : Surcharge élémentaire

Vos sorts ont une chance d'infliger à nouveau une partie de leurs dégâts gratuitement. La probabilité dépend de votre Maîtrise.

ATTEINDRE LE NIVEAU 90

Grâce à votre armure, votre bouclier et vos sorts de soins, vous n'êtes pas constamment obligés de rester à distance des monstres. En chaman Élémentaire, vous êtes résistant et vous pouvez encaisser des coups de plusieurs ennemis à la fois. N'oubliez pas de toujours garder votre arme imprégnée. Arme Langue de feu est parfaite pour les Élémentaires car elle augmente les dégâts de vos sorts. Gardez votre Bouclier de foudre actif à tout moment. Horion de flammes est toujours viable, même si l'ennemi meurt avant la fin, car cette capacité augmente les dégâts d'Explosion de lave. Achevez les ennemis avec Eclair et Chaîne d'éclairs sans oublier de surveiller votre mana.

Les talents ne sont pas indispensables au chaman pour monter en niveau, mais Echo des éléments et d'autres talents passifs restent une bonne option.

ROTATION

Il existe passifs en Élémentaire qui influent sur vos sorts principaux. Le plus important des trois est Tonnerre grondant qui vous donne une charge de Bouclier de foudre quand vous utilisez certains sorts de dégâts.

- Appliquez/réinitialisez Bouclier de foudre sur vous
- Appliquez/réinitialisez Horion de flammes sur un ennemi
- Si vous avez plus de 7 charges de Bouclier de foudre, utilisez Horion de terre pour déclencher Fulmination
- Utilisez Explosion de lave dès que vous le pouvez
- Utilisez Eclair pour combler les trous

JOUER EN GROUPE

Les chamans sont extrêmement polyvalents en groupe et peuvent aider un soigneur en difficulté. Naturellement, cela dépend beaucoup de vos talents, surtout après le niveau 75. Les totems fonctionnant comme des capacités à longue recharge, vous ne devriez les utiliser que dans certaines situations, comme quand votre groupe est affecté par un effet Peur de zone (dans ce cas, utilisez Totem de séisme).

Surveillez votre niveau de menace. Mais en général, cela ne devrait pas être un problème (vous pouvez même encaisser un coup).

AMÉLIORATIONS ET AFFAIBLISSEMENTS DE GROUPE

Tous les chamans ont un buff de puissance des sorts avec Courroux brûlant et un buff de Maîtrise avec Grâce aérienne. Les chamans Élémentaires ont Serment des éléments qui procure Hâte des sorts. Utilisez Horion de terre pour infliger le débuff Coups affaiblis.



LE CHAMAN AMÉLIORATION

Les chamans Amélioration peuvent se rapprocher des ennemis et leur infliger des dégâts en mêlée grâce à leurs armes et capacités. Amélioration est une spécialisation pour combattre en mêlée tout en utilisant votre mana pour augmenter vos dégâts grâce à différents sorts. Amélioration est une des rares spécialisations qui se concentre sur le port de deux armes à une main. Les chamans Amélioration sont très résistants car ils sont tout de même capables de porter des cottes de mailles et se soigner en un instant.



Maîtrise : Éléments améliorés

Augmente les dégâts de vos sorts (Feu, Givre et Nature) élémentaires en fonction de votre Maîtrise.

ATTEINDRE LE NIVEAU 85

Amélioration est peut-être la plus efficace des trois spécialisations quand il s'agit de gagner des niveaux en solo. Vous tuez les ennemis rapidement et vous gardez ainsi assez de vie et de mana grâce à vos capacités de soins et de régénération de mana. Les imprégnations d'arme sont très utiles pour les chamans Amélioration puisqu'elles confèrent un bonus significatif de dégâts en étant simplement actives sur l'arme.

Utilisez vos Horions selon la situation. En général, Horion de flammes est plus efficace si vous l'utilisez au début (et si le combat dure assez longtemps). Utilisez vos attaques instantanées comme Frappe primordiale à bas niveaux (remplacez par Frappe-tempête dès que cette technique est disponible) et Fouet de lave dès que possible. Gardez votre Bouclier de foudre actif à moins que le mana ne soit un problème, auquel cas optez pour le Bouclier d'eau. N'oubliez pas d'utiliser les capacités propres à Amélioration (Rage du chaman et Esprit farouche) souvent pour minimiser vos temps morts.

ROTATION

Les chamans Amélioration utilisent beaucoup de sorts de dégâts, il s'agit donc d'une classe de mêlée qui se base très peu sur les dégâts physiques. Tout cela grâce à Rapidité mentale qui réduit beaucoup le coût en mana des sorts et augmente leur puissance en fonction de leur attaque. Un autre passif, Arme du Maelström, est cumulable et rend le prochain sort de dégâts de Nature ou élémentaire instantané. Pensez à garder un œil dessus !

- Placez/réinitialisez Totem incendiaire ou d'élémentaire de feu
- Appliquez/réinitialisez Horion de flammes
- Utilisez Frappe-tempête dès que vous le pouvez
- Utilisez Fouet de lave dès que vous le pouvez
- Si vous avez cinq charges d'Armes du Maelström, utilisez Eclair (de préférence après Frappe-tempête) ou un sort de soins si nécessaire.
- Utilisez Déchaînement des éléments (recharge)

JOUER EN GROUPE

Puisque vous jouez en mêlée, surveillez votre menace au début d'un combat, surtout si vous faites équipe avec des tanks moins bien équipés que vous. Utilisez Cisaille de vent pour interrompre les lanceurs de sorts ennemis, car cela réduit notablement les dégâts subis par le groupe ou les soins que les adversaires s'échangent. Comme pour les autres spécialisations, vous pouvez aider un soigneur en difficulté grâce à vos soins (principalement Totem guérisseur et tous les talents après le niveau 75). Vous êtes donc polyvalent et convoité par les groupes (sans oublier les nombreux buffs du chaman).

AMÉLIORATIONS ET AFFAIBLISSEMENTS DE GROUPE

Tous les chamans ont un buff de puissance des sorts avec Courroux brûlant et un buff de Maîtrise avec Grâce aérienne. Le chaman Amélioration a Rage libérée qui procure Hâte en mêlée et à distance. Utilisez Horion de terre pour infliger le débuff Coups affaiblis.

LE CHAMAN RESTAURATION

Restauration est la spécialisation qui se concentre sur les soins. Elle améliore les capacités des chamans qui rendent de la vie au lanceur et à ses alliés. Les chamans Restauration, tout comme les druides, utilisent des soins liés à la nature. C'est la classe de soigneurs la plus résistante grâce à sa cotte de mailles et son bouclier. Comme les autres spécialisations, Restauration confère de nombreux buffs grâce aux totems, ce qui en fait un bon soigneur, quelle que soit la taille du groupe.



Maîtrise : Soins profonds

Augmente l'efficacité de vos sorts de soins d'un certain pourcentage, en fonction de votre Maîtrise et du niveau de points de vie actuel de votre cible (les cibles aux points de vie plus bas sont davantage soignées).

ATTEINDRE LE NIVEAU 85

Restauration n'est pas le meilleur choix pour gagner des niveaux puisque cette spécialisation manque de dégâts. Si vous voulez soigner dans les donjons et gagner des niveaux, envisagez Élémentaire en tant que spécialisation principale pour gagner des niveaux, car elle est assez efficace pour soigner aussi. Puisque le chaman Élémentaire tire profit d'Esprit, l'équipement devrait être le même pour les deux spécialisations et le chaman Restauration devrait même utiliser ambidextrie pour gagner des niveaux.



SOINS

Les soins du chaman consomment beaucoup de mana. Heureusement, le passif Résurgence restaure des PM en fonction de vos soins critiques si Bouclier d'eau est actif (ce qui devrait toujours être le cas). D'autres passifs dépendent des coups critiques, ce qui en fait une caractéristique secondaire très intéressante. Comme pour tous les soigneurs, la meilleure façon d'améliorer votre efficacité est de vous adapter à la situation.

SITUATION(S)	UTILISEZ...
Un allié a un besoin urgent de soins	Afflux de soins
Soigner une cible unique qui n'est pas en danger immédiat	Vague de soins ou Vague de soins supérieurs, selon la fréquence et le nombre de dégâts subis par la cible
Tout le monde est en bonne santé mais vous anticipez des dégâts	Bouclier de terre sur la cible qui, selon vous, subira les dégâts (le tank)
Dégâts de zone importants	Pluie guérisseuse si vous avez le temps et si vos alliés sont groupés, puis Salve de guérison sur une cible sur laquelle vous avez utilisé Remous

JOUER EN GROUPE

Restauration est la plus simple des spécialisations quand il s'agit de soigner, même si elle reste très polyvalente. Dans les groupes, vos soins principaux seront les soins directs ainsi que votre Bouclier de terre et Remous. Vos totems aideront aussi à garder votre équipe en vie puisqu'ils procurent des protections et des soins dans plusieurs situations. N'oubliez pas d'utiliser Rappel totémique quand votre groupe change d'endroit et que vous avez des totems actifs pour regagner une partie du mana dépensé.

Vos soins principaux seront Afflux de soins, Vague de soins et Vague de soins supérieurs. Afflux de soins et Vague de soins supérieurs interagissent différemment avec Raz-de-marée (donc avec le mana et les soins par seconde). Généralement, Afflux de soins rend le plus grand nombre de PV par seconde mais se montre cher en mana. Vague de soins supérieurs est plus équilibré. Évaluez le danger et prenez la bonne décision tout en gardant Bouclier de terre sur la cible qui subit constamment les dégâts (généralement le tank). Parfois, vous êtes confronté à de nombreux dégâts de zone que vous pouvez contrer avec Salve de guérison, Totem guérisseur, Pluie guérisseuse et vos talents. N'oubliez pas de garder Arme Viveterre active ! Comme Remous n'est plus consommé par Salve de guérison, activez toujours cette technique pour doper considérablement les soins de Salve de guérison.

AMÉLIORATIONS ET AFFAIBLISSEMENTS DE GROUPE

Tous les chamans ont un buff de puissance des sorts avec Courroux brûlant et un buff de Maîtrise avec Grâce aérienne. Utilisez Horion de terre pour infliger Coups affaiblis.



DÉMONISTE

Races de l'Alliance



HUMAIN



NAIN



ELFE DE LA NUIT



GNOME



DRAENEI



WORGEN

Races de la Horde



ORC



MORT-VIVANT



TAUREN



TROLL



ELFE DE SANG



GOBELIN

Toutes factions



PANDAREN

PRÉSENTATION

Les démonistes sont de puissants sorciers qui font appel à la magie noire et aux arts démoniaques. Ces lanceurs de sorts infligent de lourds dégâts et ils peuvent invoquer des familiers. Les démonistes possèdent de puissants sorts de dégâts sur la durée, peuvent invoquer des démons, appliquer des malédictions et infliger la peur.

Comme les mages, les démonistes sont fragiles en mêlée, mais compensent avec leurs sorts de contrôle de foule et leurs techniques défensives (comme Résolution interminable, qui réduit les dégâts et empêchent les interruptions de sorts pendant plusieurs secondes). Les spécialisations du démoniste lui permettent d'infliger soit des dégâts directs très importants, soit des dégâts sur la durée, ou bien d'invoquer de puissants familiers démoniaques. Si les démonistes dérivent principalement leur puissance des sorts de l'Ombre, l'école du feu ne leur est pas inconnue (notamment dans la branche de destruction). Dans le domaine du soutien, les démonistes peuvent téléporter jusqu'à eux d'autres joueurs et créer des portails permettant de se téléporter rapidement vers d'autres lieux.



AVANTAGES RACIAUX

ALLIANCE	
RACE	NOTES
Nain	Forme de pierre est parfait en JcJ car elle annule le saignement et réduit les dégâts.
Gnome	Maître de l'évasion permet d'échapper aux pièges ou ralentissements, idéal en JcJ. Esprit ouvert augmente le mana max de 5%. Les gnomes résistent aux dégâts des Arcanes. La spécialisation Lame courte augmente de 1% l'expertise des gnomes avec les dagues et les épées à une main, ce qui s'applique également au toucher des sorts.
Humain	Chacun pour soi annule les effets affectant le déplacement et de perte de contrôle. La spécialisation Épée augmente de 1% l'expertise des humains avec les épées, ce qui s'applique également au toucher des sorts.
Worgen	Ils ont 1% de plus en Coup critique grâce à Acharnement. Sombre course accélère temporairement les déplacements.

SPÉCIALISATIONS

Au niveau 10, le démoniste doit choisir entre les spécialisations : Affliction, Démonologie et Destruction.



Le démoniste Affliction est le spécialiste des dégâts sur la durée. Quand il lance un sort de ce type, il est plus rapide que les démonistes ayant choisi une autre spécialisation. Le démoniste affliction est le meilleur pour passer d'une cible à l'autre afin d'optimiser ses dégâts en continu.



Le démoniste Démonologie est le plus puissant. Il est difficile à tuer et il joue parfois le rôle du tank dans certaines situations. Ses familiers sont plus puissants, il est plus résistant que les autres démonistes et il peut parfois se transformer en démon (ce sort est impressionnant).



Le démoniste Destruction est le lanceur de sorts le plus classique des trois. Il compte sur ses puissants sorts de Feu et d'Ombre pour abattre ses ennemis et inflige des dégâts directs très importants, surtout en combat singulier.

HORDE	
RACE	NOTES
Elfe de sang	Leur capacité raciale, Torrent arcanique, procure du mana et un silence à effet de zone (pratique pour interrompre les sorts ennemis). Les elfes de sang subissent moins de dégâts des sorts d'Arcanes.
Gobelin	Les gobelins ont 1% de Hâte en plus grâce à Le temps, c'est de l'argent. Fusées de saut est un bon outil de mobilité, qui permet de rester à distance.
Orc	Ils peuvent maximiser les dégâts. Fureur sanguinaire augmente les dégâts et les sorts. Commandement augmente les dégâts du familier.
Troll	Berserker augmente temporairement la vitesse d'attaque. Le déhanché troll réduit la durée des effets affectant les déplacements. Les trolls régénèrent plus rapidement leurs points de vie que les autres races et continuent de les récupérer en combat à 10% de la vitesse normale. Grâce à Tueur de bêtes, les trolls infligent 5% de dégâts en plus aux bêtes.
Mort-vivant	Les morts-vivants sont taillés pour le JcJ car ils peuvent échapper à Charme, Peur et Sommeil grâce à Volonté des Réprouvés. Leur passive Toucher du tombeau offre une augmentation modeste du DPS.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

TYPE D'ARMURE	BOULIER
Tissu	Non

ARMES UTILISABLES	
ARMES À 1 MAIN	ARMES À 2 MAINS
Dagues	Bâtons
Épées	
Baquettes	

TECHNIQUES DE CLASSE NOTABLES

DÉMONS FAMILIERS

La capacité d'invoquer des démons est l'élément distinctif du démoniste. Si les démonistes orientés démonologie peuvent invoquer un gangregarde ou un diabolin sauvage, toutes les spécialisations profitent des démons invoqués. La ligne de talent de niveau 75 modifie directement la façon dont les démons sont utilisés au combat. Vous pouvez même sacrifier votre démon pour augmenter les dégâts que vous infligez.

L'invocation de démons est assez longue comparativement à d'autres sorts. Certains talents permettent de réanimer instantanément un familier. Plusieurs démons différents sont disponibles, selon le rôle que vous souhaitez qu'ils tiennent. Le plus souvent, c'est une question de goût. Vous trouverez plus bas des détails sur les familiers des démonistes.

INFLIGER DES DÉGÂTS SUR LA DURÉE

Quel que soit l'arbre de spécialisation choisi, l'arsenal offensif d'un démoniste comprend des sorts infligeant des dégâts sur la durée (des DoT). Ce ne sont pas des sorts infligeant de lourds dégâts en peu de temps, mais qui au contraire tuent l'ennemi à petit feu. Mais que cela ne vous trompe pas, les DoT compte parmi les sorts les plus puissants du jeu.

Pour tirer pleinement avantage des DoT, lancez-les dès le début du combat pour qu'ils soient actifs tout au long de ce dernier. Lors d'un combat contre des cibles résistantes, relancez votre DoT peu avant l'épuisement de son effet pour le prolonger. L'un des avantages des DoT, c'est qu'ils sont rapides à lancer (et sont souvent instantanés), ce qui permet au démoniste de continuer à se déplacer tout en infligeant des dégâts.

RESSOURCES SECONDAIRES

Si le mana est la principale ressource des démonistes, chacun de leur arbre de spécialisation leur donne accès à une ressource secondaire.



La clé, pour maximiser vos dégâts et votre capacité de survie, c'est d'apprendre à les gérer efficacement.

RESSOURCE	DESCRIPTION
Éclats d'âme	Utilisés par les démonistes Affliction, les éclats d'âme améliorent des capacités spécifiques lorsqu'ils sont consommés par Brûlure d'âme.
Fureur démoniaque	La ressource secondaire des démonologues est produite en lançant des sorts offensifs et consommée en forme de démon.
Braises ardentes	Les braises ardentes (réservées au démoniste Destruction) sont produites en lançant Incinérer et Gangreflamme. Utilisez-les alors pour incanter un Trait du chaos infligeant de gros dégâts immédiats, pour toucher plusieurs ennemis avec vos sorts de Feu grâce à Feu et souffre, ou pour vous soigner rapidement et efficacement avec Connexion embrasée.



LE DÉMONISTE AFFLICTION

Experts des dégâts sur la durée, les démonistes Affliction utilisent des sortilèges et des drains pour infliger des dégâts. Les démonistes Affliction savent affronter efficacement plusieurs ennemis simultanément, mais ne sont pas en reste contre un ennemi unique grâce à Etreinte maléfique et à Hanter.

Les quatre formes angulaires que vous pouvez voir sous les barres de vie et de mana d'un démoniste Affliction représentent les Éclats d'âme, de couleur violette quand ils sont utilisables. Ils servent à activer Brûlure d'âme, qui confère des bonus à certains sorts. L'effet de Brûlure d'âme dure 30 secondes et consomme un éclat d'âme. Cette technique est essentielle pour les démonistes Affliction car elle améliore Drain de vie, Captation de vie, Graine de Corruption, Respiration interminable, Cercle démoniaque : Téléportation, Échange d'âme et Invocation de démon.

Il est donc important de toujours disposer d'éclats d'âme. Selon votre statut, hors ou en combat, vous les obtenez différemment. Hors combat, la capacité Récolte d'âmes (passive) en crée automatiquement ; comptez 75 secondes pour les quatre éclats. En combat, vous devez utiliser Drain d'âme, une canalisation de 12 s qui génère un éclat d'âme après avoir infligé deux fois des dégâts à un ennemi. Si la cible meurt sous l'effet de Drain d'âme, vous regagnez 3 éclats d'âme. La compétence passive Crépuscule fournit également une chance de générer un Eclat d'âme quand Corruption inflige des dégâts à la cible.



Maîtrise : Afflictions puissantes

Augmente les dégâts d'Agonie, de Corruption et d'Affliction instable de 25%.

ATTEINDRE LE NIVEAU 85

Il est facile et amusant de monter en niveau en spécialisation Affliction. Posez des DoT sur vos ennemis tout en cherchant d'autres cibles. L'idéal consiste à engager de loin avec Agonie puis à appliquer Corruption avant de passer à une autre cible. Pour finir, posez Affliction instable, en vous arrêtant un instant. Pendant que les ennemis touchés par les DoT viennent vers vous, trouvez une autre cible et continuez le cycle. En général, une série de DoT suffit à tuer vos adversaires. Vous pouvez aussi placer Échange d'âme (avec ou sans glyphe) sur les ennemis presque morts pour frapper un autre adversaire.

Côté talents, choisissez Hurllement de terreur (à utiliser quand les ennemis vous rattrapent), Ruée ardente, Grimoire de suprématie ou de sacrifice et Ruse de Kil'jaeden.

ROTATION

La stratégie de la rotation d'affliction consiste à réappliquer les DoT lorsqu'ils vont se dissiper. Utilisez un mod de suivi si vous avez du mal à savoir quels sorts sont encore actifs ou vont se dissiper.

- Appliquez/réinitialisez Agonie
- Appliquez/réinitialisez Corruption
- Appliquez/réinitialisez Affliction instable
- Et recommencez pour tout adversaire supplémentaire qui survivrait à Corruption
- Utilisez Hanter si vous avez des Eclats d'âme
- Canalisez Etreinte maléfique si les PV de la cible > 20%
- Canalisez Drain d'âme si les PV de la cible < 20%

JOUER EN GROUPE

En groupe, l'essentiel de votre travail consiste à garder des DoT sur les ennemis. Utilisez la rotation classique sur les ennemis isolés et placez les DoT sur plusieurs adversaires le cas échéant. Utilisez un familier si vous n'avez pas Grimoire de sacrifice. Comme vous infligez des dégâts en permanence, surveillez votre niveau de menace et utilisez Brise-âme si besoin.

AMÉLIORATIONS ET AFFAIBLISSEMENTS DE GROUPE

Sombre intention augmente la puissance des sorts et l'Endurance des membres de votre groupe.

Malédiction des éléments rend les ennemis plus vulnérables au feu et au givre, tandis que Malédiction de faiblesse réduit les dégâts de l'adversaire.



LE DÉMONISTE DÉMONOLOGIE

Les démonistes Démonologie aiment se transformer en démon et profiter d'un surcroît de leur DPS. Ils peuvent également invoquer un puissant gangregarde ou un utile diabolin sauvage. Bon nombre de capacités génèrent de la fureur démoniaque.

La fureur démoniaque est une ressource exploitée uniquement par les démonologues, lorsqu'ils utilisent Métamorphe. En forme de démon, le démoniste consomme 6 points de fureur démoniaque par sec et leurs sorts ont un coût en fureur démoniaque plutôt qu'en mana. Quand la fureur démoniaque est épuisée, le démoniste reprend sa forme normale. La fureur démoniaque augmente ou baisse vers 200 points quand un démonologue reste en forme normale et hors combat pendant un temps. La jauge est remplie au maximum à 1000 points. Quand vous atteignez cette limite, n'hésitez pas à utiliser Métamorphe pour vous déchaîner sur vos ennemis.



Maîtrise : Maître démonologue

Augmente les dégâts infligés par vos serveurs démons de 8%.
Augmente les dégâts que vous infligez lorsque vous êtes en forme humaine de 8%. Les dégâts que vous infligez avec Métamorphe sont augmentés de 24%.

ATTEINDRE LE NIVEAU 85

Les démonologues ont intérêt à utiliser principalement leur gangregarde. Contre des ennemis moins puissants, vous pouvez opter pour l'approche de type Affliction et utiliser Corruption et Main de Gul'dan. Transformez-vous ensuite en démon et utilisez Pluie de feu (pour activer l'Aura d'immolation), Onde de chaos et Gangrorage. En forme de démon, vos malédictions deviennent une aura et Malédiction des éléments est alors plus efficace contre de gros groupes. Remarquez que Main de Gul'dan ralentit les ennemis, ce qui permet de les distancer aisément.

Côté talents, choisissez Grimoire de suprématie (pour le gangregarde), puis Ruée ardente et Ruse de Kil'jaeden pour rester mobile en lançant des sorts. Hurllement de terreur et Furie de l'ombre sont à peu près aussi utiles l'un que l'autre pour monter en niveau avec cette spécialisation.

ROTATION

Pour optimiser les dégâts dans cette spécialisation, il faut bien utiliser Métamorphe. Profitez aussi des autres moyens d'augmenter les dégâts : bijoux et Grimoire de sacrifice.

- Utilisez Métamorphe vers 1000 pts de fureur démoniaque (ou selon l'espérance de vie de la cible)
- Appliquez/réinitialisez Corruption (Destin funeste en démon)
- Appliquez/réinitialisez Main de Gul'dan
- Si vous bougez, utilisez Gangreflammes (Rayon du vide en démon)
- Lancez Feu de l'âme si Cœur de la fournaise est actif
- Lancez Trait de l'ombre
- Pour infliger des dégâts de zone, passez en démon et utilisez Flammes infernales et Feu du chaos. Utilisez le Gangrorage du familier

JOUER EN GROUPE

Votre rotation standard doit être efficace contre la plupart des ennemis. Les démonologues sont particulièrement efficaces face à des groupes d'ennemis massés. Dans ce cas, utilisez vos sorts de zone pour optimiser vos dégâts. Vous devez être au contact pour que certaines capacités fonctionnent, et préparez Brise-âme au cas où. Heureusement, en forme de démon, vous êtes plus résistant...

À propos du Glyphe de chasse au démon : il permet de provoquer (avec Brise-âme), il vous rend plus résistant et, pour faire simple, il vous transforme un peu en tank. Attention, un peu seulement, pas pour de vrai. Cela peut suffire dans certaines instances ou pour le fun, mais laissez ce rôle à ceux qui sont vraiment faits pour cela...

AMÉLIORATIONS ET AFFAIBLISSEMENTS DE GROUPE

Sombre intention augmente la puissance des sorts et l'Endurance des membres de votre groupe.

Malédiction des éléments rend les ennemis plus vulnérables au feu et au givre, tandis que Malédiction de faiblesse réduit le DPS de l'adversaire. Le gangregarde et son Enchaînement mortel infligent l'effet Frappe mortelle.

LE DÉMONISTE DESTRUCTION

Les démonistes Destruction se spécialisent en magie du Feu pour semer le chaos dans les rangs ennemis. Cette spécialisation est destinée à ceux qui aiment infliger rapidement des dégâts et de très gros dégâts critiques, et se soigner rapidement. Les braises ardentes sont votre ressource spécifique. Elles sont visibles sous les barres de vie et de mana et vous pouvez en avoir jusqu'à quatre en même temps, maximum.

Les sorts Trait du chaos, Brûlure de l'ombre, Connexion embrasée et Flammes de Xoroth consomment chacun une braise ardente, pour des résultats spectaculaires : dégâts massifs, démon réanimé instantanément ou récupération de PV. Les coups critiques de Pluie de feu ou d'Immolation peuvent aussi générer un morceau de braise. Incinérer et Conflagration génèrent toujours un morceau de braise, ce qui fait d'eux vos principaux moyens de réapprovisionnement. Remplir une braise ardente peut être un peu long, mais leur pouvoir est énorme. Comme elles se dissipent après les combats, utilisez-les!



Maîtrise : Tempête ardente

Augmente les dégâts d'Immolation, Incinérer, Gangreflamme et Conflagration de 9%. Augmente l'efficacité des sorts consommant des Braises ardentes 24%.

ATTEINDRE LE NIVEAU 85

Monter en niveau en spécialisation Destruction est plus facile que par le passé, en partie grâce au nouvel effet de Conflagration, qui ralentit les ennemis. Évitez d'attaquer en chaîne tous les ennemis à portée, comme un démoniste Affliction le ferait, mais vous pouvez les éliminer 1 par 1 très rapidement. Commencez par Immolation et dans la foulée, lancez Conflagration pour ralentir l'ennemi. Continuez avec Incinérer jusqu'à sa mort ou jusqu'à ce qu'Immolation puisse finir le travail. Utilisez les braises ardentes pour engager le combat avec Trait du chaos (qui peut souvent tuer en un coup) ou tenter d'achever un adversaire mal en point avec une Brûlure de l'ombre. S'il meurt dans les cinq secondes suivantes, vous récupérez deux braises ardentes ! Si vous perdez trop de vie, soignez-vous avec Connexion embrasée.

Côté talents, choisissez Furie de l'ombre (pour ralentir les ennemis et les empêcher de vous atteindre), Ruée ardente et Ruse de Kil'Jaeden. Grimoire de sacrifice et Connexion embrasée vous aideront à compenser les points de vie drainés par Ruée ardente.

ROTATION

Le démoniste Destruction inflige des dégâts avec Immolation, suivie par autant de Conflagrations que possible et des Traits du chaos.

- Appliquez/réinitialisez Immolation
- Utilisez Conflagration si disponible (pour Explosion de fumées et incanter Immolation plus vite)
- Si vous bougez, utilisez Gangreflammes
- Lancez Trait du chaos, si vous avez une braise ardente
- Lancez Brûlure de l'ombre, si vous avez une braise ardente, si la cible a moins de 20% de ses PV et si vous vous déplacez ou si elle est presque morte
- Lancez Incinération
- Pour les dégâts de zone, utilisez Pluie de feu contre une masse d'ennemis faibles. Pour les autres, commencez d'abord par Immolation

JOUER EN GROUPE

En jouant Destruction, il vaut mieux concentrer votre feu sur un ennemi unique et d'utiliser Tumulte pour les cibles secondaires. Utiliser Immolation sur ces dernières n'est pas inutile, mais l'augmentation des dégâts est minime. Comme toujours, attention à votre niveau de menace (surtout en lançant Trait du chaos d'entrée) et lancez Brise-âme si nécessaire. Utiliser les sorts de zone peut être problématique, selon que vous devez utiliser Immolation ou pas sur les cibles. La plupart des ennemis resteront en vie plus de 20 secondes, mais commencez par Immolation (de préférence avec Feu et soufre) et enchaînez par Pluie de feu. Si vous n'avez pas de braise ardente en stock et s'il y a trop d'ennemis pour garder Immolation sur tous, utilisez des sorts à cible unique jusqu'à ce que vous génériez une braise. Si vous avez des braises, utilisez Feu et soufre pour répandre Immolation, lancez Pluie de feu puis Incinération (avec ou sans Feu et soufre) pour continuer à générer des braises.

AMÉLIORATIONS ET AFFAIBLISSEMENTS DE GROUPE

Sombre intention augmente la puissance des sorts et l'Endurance des membres de votre groupe.

Malédiction des éléments rend les ennemis plus vulnérables au feu et au givre, tandis que Malédiction de faiblesse réduit le DPS de l'adversaire.

FAMILIERS DES DÉMONISTES

Tous les familiers disposent d'Énergie gangrenée et d'Évitement, une technique passive qui réduit de 90% les dégâts subis par les démons lors d'attaques de zone qui ne sont pas le fait de joueurs.



Familiers démons temporaires

Dès le niveau 49, les démonistes peuvent invoquer un infernal. Ce dernier est invoqué pour 1 minute et dispose de puissantes attaques de zone. Au niveau 58, le garde funeste fonctionne comme un infernal, si ce n'est qu'il lance des Traits funestes contre des cibles uniques au lieu d'attaques de zone.

Le Grimoire de suprématie sert à renommer deux familiers et à augmenter leurs dégâts. L'abyssal est un infernal amélioré et le garde de terreur remplace le garde funeste.



Diablotin

Les diablotins sont des lanceurs de sort fragiles, qui peuvent vous soigner sur la durée et dissiper les sortilèges. Ils contribuent aux dégâts avec des sorts de Feu.



Succube

Les succubes sont des séductrices fragiles, qui infligent des dégâts en mêlée, repoussent et contrôlent les ennemis. Une succube est très utile pour garder un ennemi à distance, en JcJ par exemple.

Diablotin gangrené

Les diablotins gangrenés remplacent les diablotins quand le démoniste choisit le talent Grimoire de suprématie au niveau 75. Sauf indiqué, ils ont les mêmes capacités que les diablotins.

Shivarra

La shivarra remplace la succube quand le démoniste choisit le talent Grimoire de suprématie (niveau 75). Sauf indication contraire, elle a les mêmes capacités que la succube.



Marcheur du Vide

Les marcheurs du Vide sont des démons résistants qui peuvent désarmer et provoquer les ennemis pour qu'ils ne s'attaquent pas à vous.

Seigneur du Vide

Le seigneur du Vide remplace le marche du Vide quand le démoniste choisit le talent Grimoire de suprématie (niveau 75). Sauf indication contraire, il a les mêmes capacités que le marche du Vide.





Chasseur corrompu

Le chasseur corrompu est un combattant en mêlée capable de réduire au silence les ennemis et de dissiper leurs enchantements. Les démonistes ne disposant pas de sorts ayant ces effets, le chasseur corrompu est très utile en JcJ.



Observateur

L'observateur remplace le chasseur corrompu quand le démoniste choisit le talent Grimoire de suprématie au niveau 75. Sauf indication contraire, il a les mêmes capacités que le chasseur corrompu.

FAMILIERS DES DÉMONOLOGUES



Gangregarde

Le gangregarde est un démon puissant et polyvalent, exclusif à la spécialisation démonologie. Le gangregarde excelle en mêlée contre plusieurs cibles et réduit les soins dont elles bénéficient.



Garde-courroux

Le garde-courroux remplace le gangregarde quand le démoniste choisit le talent Grimoire de suprématie au niveau 75. Sauf indication contraire, il a les mêmes capacités que le gangregarde.





GUERRIER

Races de l'Alliance



HUMAIN



NAIN



ELFE DE LA NUIT



GNOME



DRAENEI



WORGEN

Races de la Horde



ORC



MORT-VIVANT



TAUREN



TROLL



ELFE DE SANG



GOBELIN

Toutes factions



PANDAREN

PRÉSENTATION

Les guerriers sont les colosses d'Azeroth. Ils associent une force incroyable à la rage pour vaincre leurs ennemis ou protéger leurs alliés. Les guerriers sont spécialisés dans le maniement de nombreuses armes. Ils peuvent choisir entre plusieurs styles de combat et utiliser une arme à deux mains dans chaque main, ce qui encombrerait les autres classes.

Le guerrier est une classe de mêlée très mobile qui peut charger et bondir pour se rapprocher ou s'éloigner des ennemis. Comme ils manquent de techniques à distance, les guerriers doivent rester au contact de leurs ennemis en les ralentissant avec des attaques comme Brise-genou. Ils se reposent bien plus sur leur équipement que les autres classes car ils l'utilisent à la fois pour encaisser et infliger des dégâts.



AVANTAGES RACIAUX

ALLIANCE	
RACE	NOTES
Draeneï	Présence héroïque offre +1% de chances de toucher. Don des naaru soigne le draeneï ou un allié.
Nain	Forme de pierre est parfaite en JcJ et pour tanker car elle annule le saignement et réduit les dégâts. Spécialisation Masse améliore l'Expertise avec toutes les masses.
Gnome	Maître de l'évasion permet d'échapper aux pièges ou aux ralentissements, idéal en JcJ. Spécialisation Lame courte améliore l'Expertise avec les dagues et épées à une main.
Humain	Chacun pour soi annule les effets de perte de contrôle. Spécialisation Epée et Masse améliorent l'Expertise avec les épées (une et deux mains) et les masses.
Elfe de la nuit	Ils ont moins de chances d'être touchés par une attaque physique (sans doute la meilleure passive raciale pour tanker) et subissent moins de dégâts des sorts de nature. Camouflage dans l'ombre annule les sorts lancés sur lui.
Worgen	Ils ont 1% de plus en Coup critique grâce à Acharnement. Sombre course accélère temporairement les déplacements.

SPÉCIALISATIONS

Au niveau 10, les guerriers doivent choisir entre les spécialisations : Armes, Fureur et Protection.



Le guerrier **Armes** utilise une arme à deux mains pour asséner des coups terrifiants.



Le guerrier **Fureur** porte une arme dans chaque main et il peut même équiper deux armes à deux mains en même temps ! Imaginez-vous face à un colosse en plaques qui brandit deux énormes épées.



Le guerrier **Protection** est le tank. Il a plusieurs options à sa disposition pour étourdir ses ennemis, mais il sait avant tout comment survivre. En situation délicate, il peut augmenter sa capacité à encaisser. Plus à l'aise au sein d'un groupe, il peut tout de même explorer le monde en solitaire.

HORDE	
RACE	NOTES
Elfe de sang	Leur capacité raciale, Torrent arcanique, procure du mana (utile dans les situations délicates) et un silence à effet de zone (pratique en JcJ et lors de certains combats en JcE).
Gobelin	Fusées de saut permet aux chasseurs de rester à distance et peut servir de deuxième Désengagement. Il va de soi que Fusées de saut est aussi utile en JcE qu'en JcJ. De plus, les gobelins obtiennent un bonus de 1% en Hâte
Orc	Fureur sanguinaire augmente l'attaque. Spécialisation Hache donne de l'Expertise avec les haches et les armes de pugilat.
Tauren	Résistance à la Nature leur permet de résister aux effets des sorts de Nature. Choc martial offre un étourdissement à effet de zone en mêlée. Endurance augmente les PV de base de 5%.
Troll	Berserker augmente temporairement la vitesse d'attaque. Le déhanché troll réduit la durée des effets affectant les déplacements, essentiel pour les guerriers.
Mort-vivant	Les morts-vivants sont faits pour le JcJ car ils échappent à Charme, Peur et Sommeil grâce à Volonté des Réprochés.

PANDAREN	
RACE	NOTES
Pandaren	Epicurien double les bonus de stats quand vous êtes bien nourri. Paume vibratoire permet un rapide contrôle des foules.

OPTIONS D'ÉQUIPEMENT

TYPE D'ARMURE	BOUCLIER
Maille jusqu'au niveau 40, puis plaques	Oui

ARMES UTILISABLES	
ARMES À 1 MAIN	ARMES À 2 MAINS
Haches	Haches
Dagues	Masses
Armes de pugilat	Armes d'hast
Masses	Bâtons
Épées	Épées

TECHNIQUES DE CLASSE NOTABLES

POSTURES

En fonction de la situation et de leurs spécialisations, les guerriers peuvent adopter une des trois postures pour mieux remplir leurs rôles. Notez que les postures nécessitent désormais un temps de recharge et vous ne pourrez donc pas changer en permanence. Évaluez la situation et vos besoins en rage puis choisissez en conséquence. Les guerriers Protection resteront la plupart du temps en posture défensive puisqu'elle est nécessaire pour certaines techniques qui génèrent de la rage (et il est difficile de tanker sans bénéficier de l'augmentation de menace). Les guerriers Armes et Fureur utiliseront tôt ou tard les trois postures. Lorsque vous recevez une quantité constante de dégâts ou quand vous êtes en JcJ, la posture berserker offre plus de rage. La posture défensive n'est pas recommandée pour les DPS mais reste indispensable pour utiliser Mur protecteur, qui peut vraiment vous sauver la vie (pensez d'abord à vous équiper d'un bouclier et d'une arme à une main !)



CRIS

Les guerriers utilisent des cris pour motiver leurs alliés ou démoraliser leurs ennemis. Tous ont de quoi choisir, mais certains cris ne sont disponibles que pour certaines spécialisations et uniquement comme talents.

Cri de commandement et Cri de guerre offrent des avantages à vos alliés et génèrent de la rage avant un combat. Ces cris ont 1 minute de temps de recharge. De plus les cris successifs d'un guerrier se suppriment les uns les autres. C'est pourquoi, en groupe, les guerriers doivent se répartir les cris afin de pouvoir en profiter au maximum.

Les autres cris peuvent faire fuir les ennemis, réduire les dégâts qu'ils infligent, faire des dégâts de zone et ralentir ou immobiliser les ennemis à portée de voix. Savoir quand utiliser ces cris peut faire la différence entre la victoire et la défaite. Gardez la tête froide et surprenez vos ennemis grâce à un puissant cri !



DÉPLACEMENTS RAPIDES

Les guerriers ont toujours figuré parmi les classes les plus mobiles, ce qui compense leur manque de techniques à distance. Les talents proposent des améliorations intéressantes pour la Charge, qui peut à présent être utilisée en plein combat. Mastodonte vous permet d'utiliser Charge presque deux fois plus souvent et Doublement vous permet de l'utiliser deux fois avant qu'elle ne se recharge (cela ressemble à l'utilisation de Charge puis d'Interception dans les extensions précédentes). De plus, Bond héroïque vous permet de sauter sur une longue distance et un glyphe permet de réduire son temps de recharge. Enfin, Intervention vous fait charger vers un allié et interrompt la prochaine attaque contre lui. Ajoutons à cela Brise-genou et les ennemis ne devraient plus vous échapper.

LE GUERRIER ARMES

Comme leur nom l'indique, les guerriers Armes excellent dans le maniement des armes. Ces colosses taillés pour le combat peuvent utiliser presque toutes les armes et se servent de leur mobilité et de leur finesse pour tuer leurs ennemis. Avec des techniques passives comme Soldat aguerris, ils préfèrent utiliser des armes à deux mains pour infliger d'énormes dégâts. A la différence des guerriers Fureur, les guerriers Armes contrôlent leurs dégâts et ont des bursts sur commande ainsi que des techniques qui infligent des dégâts de zone.

Les guerriers armes sont à leur avantage face à plusieurs cibles. Ils utilisent Attaques circulaires puis Tempête de lames (à plus haut niveau) pour infliger plus de dégâts que contre une cible unique.



Maîtrise : Frappes opportunes

Confère à vos attaques de mêlée des chances de déclencher instantanément une attaque de mêlée supplémentaire infligeant 55% des dégâts normaux.

ATTEINDRE LE NIVEAU 85

Les guerriers Armes comptent parmi ceux qui montent de niveau le plus vite dans le jeu. Le fonctionnement est assez simple : utilisez Charge pour atteindre votre ennemi et générer de la rage puis utilisez Frappe du colosse et Frappe mortelle dès que possible. Chaque fois que vous utilisez Frappe mortelle, vous gagnez deux charges de Fulgurance (qui bénéficie de 60% de chances critiques supplémentaires). Vous pouvez avoir cinq charges de Fulgurance maximum. Si vous êtes à court de charges et que Frappe mortelle est en cours de recharge, utilisez Heurtoir en attendant. Reprenez le cycle dès que Frappe mortelle est à nouveau disponible. Quand l'ennemi est à moins de 20% de vie, lancez Exécution.

En ce qui concerne les talents, Mastodonte vous permet d'utiliser Charge plus souvent, Victoire imminente vous redonne instantanément des PV et Tempête de lames vous permet de vaincre plusieurs ennemis à la fois (Rugissement de dragon conviendrait aussi).

ROTATION DE BASE

Les guerriers Armes infligent des dégâts principalement grâce à des attaques de mêlée instantanées et tirent avantage de Frappe du colosse. En JcE, lorsqu'un ennemi a moins de 20% de ses PV, les guerriers Armes et Fureur s'illustrent grâce à Exécution, qui peut être très meurtrière si elle est couplée à des compétences qui augmentent les dégâts.

- Utilisez Charge pour vous rapprocher rapidement d'un ennemi et générer de la rage
- Utilisez Frappe du colosse pour permettre aux attaques suivantes d'ignorer l'armure
- Si l'ennemi a moins de 20% de ses PV, utilisez Exécution
- Si elle est disponible, utilisez Frappe mortelle
- Si elle est disponible, utilisez Fulgurance
- Utilisez Heurtoir

JOUER EN GROUPE

Jouez normalement contre les ennemis seuls, en utilisant des capacités augmentant les DPS si besoin est, mais n'attirez jamais la menace (très important dans le cas des guerriers, qui ne peuvent pas réduire la menace). Lorsque deux ennemis sont groupés, utilisez Frappes circulaires car cette technique augmente considérablement vos DPS et constitue un des meilleurs moyens de tuer deux ennemis à la fois. S'il y a plus d'ennemis, utilisez aussi Frappes circulaires mais dépensez votre rage avec Enchaînement (au lieu de Frappe héroïque) et Tourbillon.

Si vous prenez l'aggro ou si votre tank meurt, vous pouvez vous en sortir en vous équipant rapidement d'un bouclier et d'une arme à une main (possible via une macro) et utilisez Mur protecteur qui devrait donner assez de temps à votre groupe pour se soigner.

AMÉLIORATIONS ET AFFAIBLISSEMENTS DE GROUPE

Les guerriers améliorent la Puissance d'attaque avec Cri de guerre et l'Endurance avec Cri de commandement. Ils infligent Armure affaiblie avec Fracasser armure et Coups affaiblis avec Coup de tonnerre.

En plus des altérations des autres guerriers, le guerrier Armes inflige Blessure mortelle avec Frappe mortelle et Vulnérabilité physique avec Frappe du colosse.

LE GUERRIER FUREUR

Les guerriers Fureur sont faits pour infliger des dégâts de mêlée élevés et constants que ce soit avec deux armes à une main ou même avec deux armes à deux mains (à partir du niveau 38). Les attaques automatiques du guerrier Fureur infligent 40% de dégâts supplémentaires et leurs attaques de main gauche 25%. D'autres classes comme les voleurs peuvent utiliser une arme dans chaque main, mais la possibilité de le faire avec des armes à deux mains est réservée aux guerriers Fureur. Ce sont donc des berserkers qui attaquent vite et qui infligent d'importants dégâts. De plus, leur technique passive, Fureur obsessionnelle, leur permet d'infliger avec deux armes à une main des dégâts similaires à ceux des armes à deux mains.

Les guerriers Fureur sacrifient leur sécurité au profit des dégâts, ils sont donc plus exposés au risque de mourir. Cependant, lorsqu'ils sont bien joués, ils peuvent éviter de perdre de la menace et ils laissent les tanks faire leur travail. Evitez d'attirer les monstres, tuez votre cible et mettez-vous à l'abri.



Maîtrise : Fureur déchaînée

Augmente les dégâts physiques que vous infligez lorsque vous êtes Enragé.

ATTEINDRE LE NIVEAU 85

Les guerriers Fureur montent de niveau à un rythme correct grâce à Sanguinaire et Ivresse de la victoire. Pour progresser, ils sont plus dépendants de leur équipement que ne le sont les guerriers Armes. Leur efficacité est donc liée à l'Expertise et aux chances de Toucher offertes par leur équipement. En revanche, monter de niveau est assez simple : utilisez Charge, Sanguinaire (pour obtenir Afflux sanguin et réduire le coût de Frappe sauvage), puis lancez votre rotation de base. L'un des facteurs qui influence le plus la vitesse à laquelle vous tuez un ennemi est la fréquence d'utilisation d'Enrager.

En ce qui concerne les talents, Mastodonte vous permet d'utiliser Charge plus souvent, Victoire imminente vous redonne instantanément des PV et Tempête de lames vous permet de vaincre plusieurs ennemis à la fois (Rugissement de dragon conviendrait aussi).

ROTATION DE BASE

Les guerriers Fureur infligent des dégâts principalement grâce à des attaques de mêlée instantanées. Frappe du colosse est parfaite quand votre groupe a besoin de l'affaiblissement Vulnérabilité physique. En JcE, quand l'ennemi a moins de 20% de ses PV max, les guerriers Fureur s'illustrent grâce à Exécution, qui peut être très meurtrière si elle est couplée à des techniques qui augmentent les dégâts.

- Utilisez Charge pour vous rapprocher rapidement d'un ennemi et générer de la rage
- Utilisez Sanguinaire pour infliger des dégâts et gagner de la rage
- Si l'ennemi a moins de 20% de ses PV, utilisez Exécution
- Si vous avez de la Rage, utilisez Coup déchaîné
- Utilisez Frappe sauvage

JOUER EN GROUPE

Jouez normalement contre les ennemis seuls, utilisez des capacités augmentant les DPS, mais n'attirez jamais la menace (très important dans le cas des guerriers, qui ne peuvent pas réduire la menace). Face à plusieurs ennemis, pensez à tirer avantage de Fendoir à viande, qui augmente le nombre d'ennemis touchés par Coup déchaîné chaque fois que vous utilisez Tourbillon (cumulable jusqu'à 3 fois). La technique passive Coup déchaîné inflige d'importants dégâts, et permet aux guerriers Fureur qui ont assez de rage de causer de gros dégâts de zone.

Si vous prenez l'aggro ou si votre tank meurt, vous pouvez vous en sortir en vous équipant rapidement d'un bouclier et d'une arme à une main (possible via une macro). Puis utilisez Mur protecteur qui devrait permettre à votre groupe de se soigner.

AMÉLIORATIONS ET AFFAIBLISSEMENTS DE GROUPE

Les guerriers améliorent la puissance d'attaque avec Cri de guerre et l'Endurance avec Cri de commandement. Ils infligent Armure affaiblie avec Fracasser armure et Coups affaiblis avec Coup de tonnerre.

En plus des altérations des autres guerriers, le guerrier Fureur inflige Blessure mortelle avec Frappe sauvage et Vulnérabilité physique avec Frappe du colosse.

LE GUERRIER PROTECTION

Les guerriers Protection sont des tanks équipés d'un bouclier, qui protègent les alliés en attirant l'attention. L'un des meilleurs moyens qu'ils possèdent pour attirer l'attention est Dévaster. Cette technique remplace Fracasser armure et inflige des dégâts en plus d'Armure affaiblie. A plus haut niveau, les guerriers Protection disposent de plus d'outils pour assurer leur survie comme par exemple Dernier rempart, Bastion de défense ou Barrière protectrice. Ils disposent aussi de techniques pour affronter plusieurs ennemis à la fois comme Revanche ou Sang et tonnerre.

Ce qui différencie le guerrier Protection des autres guerriers est sa mobilité. Grâce à Charge, Interception et Bond héroïque, il peut atteindre une cible ennemie presque instantanément tout en l'étourdissant. Il peut aussi se servir de ces techniques pour atteindre un allié et le protéger de la prochaine attaque ou pour se rendre à un endroit donné et blesser les ennemis à proximité.



Maîtrise : Blocage critique

Augment vos chances de bloquer ou d'effectuer un blocage critique.

ATTEINDRE LE NIVEAU 85

Parmi les guerriers, le Protection est celui qui monte de niveau le plus lentement. Mais l'ivresse de la victoire le rend presque invincible s'il affronte des monstres du même niveau et s'il porte un bouclier. Face à plusieurs ennemis, Heurt de bouclier a de bonnes chances de supprimer le coût en rage d'Enchaînement, et Sang et tonnerre permet à Coup de tonnerre d'infliger Blessures profondes à tous les ennemis proches. Revanche touche trois cibles à la fois, donc essayez d'attirer des groupes de 3 ennemis lorsque vous maîtrisez votre rotation. Restez en Posture défensive pendant ces combats car Vengeance permet d'infliger des dégâts et d'autres techniques vous permettent de générer de la rage dans cette posture.

En ce qui concerne les talents, Mastodonte vous permet d'utiliser Charge plus souvent et Victoire imminente vous redonne instantanément des PV. Rugissement de dragon est aussi un bon choix car il inflige des dégâts et fait tomber les ennemis.

ROTATION DE BASE

En tant que tank, votre rôle principal est de gérer de la menace aussi vite que possible et de la conserver. Lorsque vous affrontez un groupe d'ennemis, utilisez Bond héroïque à la place de Charge pour engager le combat. Bond héroïque inflige des dégâts à tous les ennemis dans la zone d'arrivée et vous commencez à générer de la menace. Sinon, utilisez Charge puis Coup de tonnerre pour attirer leur attention.

- Utilisez Charge pour vous rapprocher rapidement d'un ennemi et générer de la rage
- Utilisez Heurt de bouclier pour infliger de dégâts et générer de la rage
- Utilisez Coup de tonnerre pour appliquer le débuff Coups affaiblis
- Pour augmenter votre défense, utilisez Maîtrise du blocage ou Barrière protectrice si vous avez assez de rage
- Si elle est disponible, utilisez Revanche
- Utilisez Dévaster

JOUER EN GROUPE

Jouer un guerrier Protection consiste avant tout à gérer la rage et à utiliser des techniques défensives en cas de danger. Vous pouvez utiliser Maîtrise du blocage deux fois toutes les 9 sec mais elle coûte 60 points de rage, alors gardez-la en réserve pour les moments difficiles ! Les guerriers Protection compétents savent quand utiliser Maîtrise du blocage et Barrière protectrice et aussi quand dépenser de la rage pour infliger des dégâts et générer de la menace.

En cas d'urgence, utilisez des techniques à longue recharge (Dernier rempart ou Mur protecteur) pour rester en vie. Comme Désarmement ne coûte pas de rage, n'hésitez pas à l'utiliser contre les ennemis armés.

AMÉLIORATIONS ET AFFAIBLISSEMENTS DE GROUPE

Les guerriers améliorent la Puissance d'attaque avec Cri de guerre et l'Endurance avec Cri de commandement. Ils infligent Armure affaiblie avec Dévaster et Coups affaiblis avec Coup de tonnerre.



L'INTERFACE UTILISATEUR

Ce chapitre développe des idées rapidement esquissées dans le chapitre Premiers pas, vous y retrouverez sans doute des éléments que nous avons déjà abordés.

UTILISER LA SOURIS

Le curseur de la souris est votre outil principal pour découvrir le monde du jeu et interagir avec lui.

Prenez le temps de déplacer le curseur (qui apparaît sous la forme d'un gant) et faites-le passer sur les gens et les choses. Le curseur change selon les personnes, les monstres, les objets. Laissez la souris faire de l'exploration pour vous. Mettre des éléments en surbrillance à l'avance vous permet d'éviter de combattre des monstres trop puissants pour votre personnage.

SYMBOLES DU CURSEUR

SYMBOLE	SIGNIFICATION
---------	---------------



Pointeur de base



Personnages pouvant donner une quête



Personnages avec qui vous pouvez parler



Maîtres pouvant vous enseigner des compétences



Créatures que vous pouvez attaquer

SYMBOLE	SIGNIFICATION
---------	---------------



Vendeurs ou butin sur des cadavres



Marchands pouvant réparer votre matériel



Gardes pouvant vous orienter



Objets avec lesquels vous pouvez interagir (important pour les quêtes)

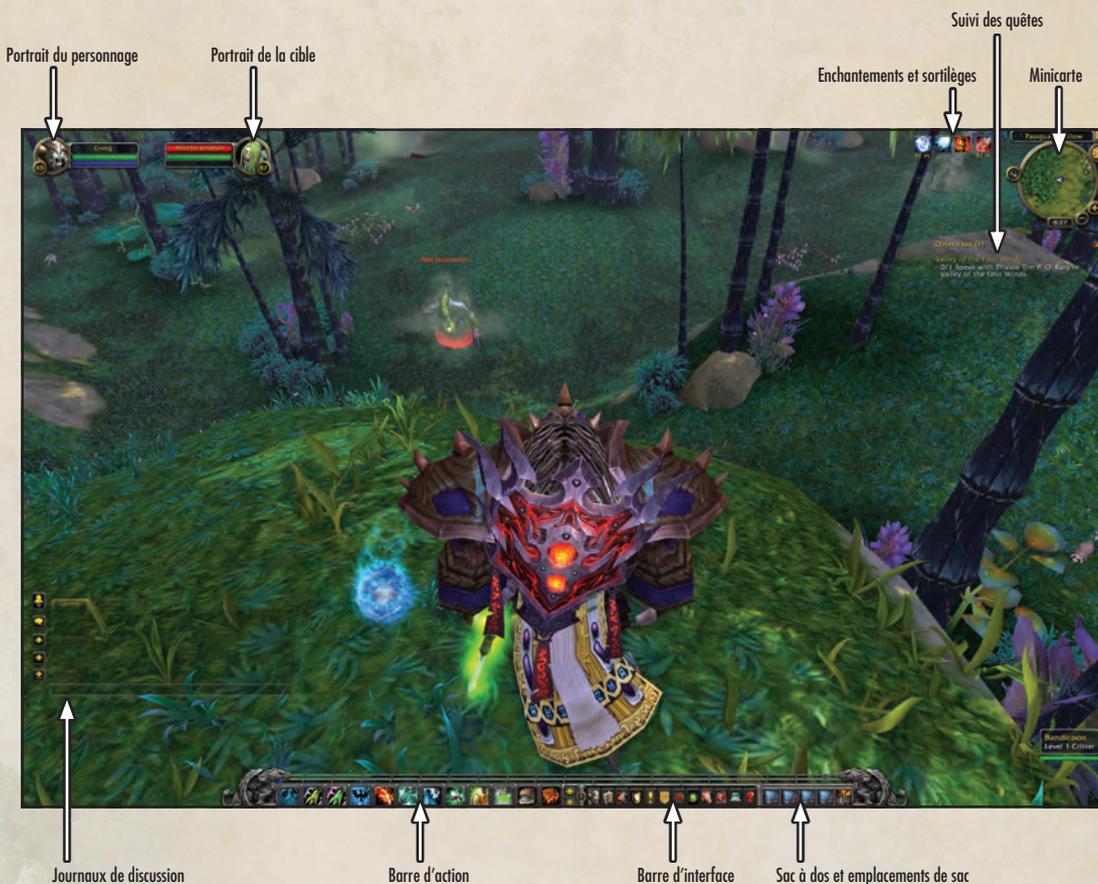


Boîte aux lettres (vous pouvez envoyer ou recevoir du courrier dans le jeu)

L'INTERFACE DU JEU

L'interface de jeu est tout ce dont vous vous servez pour interagir avec le jeu, y compris les barres d'action, la fenêtre de discussion et la minicarte. Appuyez sur Alt et W, attendez une seconde et appuyez de nouveau. Tout ce qui a brièvement disparu fait partie de l'interface de jeu.

Vous pouvez également passer le curseur sur les éléments de l'interface. Vous obtenez des bulles d'aide d'autant plus précieuses que vous avez pris des niveaux et appris des techniques. Vous pouvez faire bien des choses dans le jeu et l'interface peut paraître complexe : étudions-la ensemble.



AMÉLIORATIONS ET AFFAIBLISSEMENTS

Près de la minicarte, les effets positifs et négatifs actuels s'affichent sous forme d'icônes. Les améliorations (les effets positifs) sont généralement lancés par votre personnage ou ses coéquipiers. Les affaiblissements (les effets négatifs) sont généralement lancés par les ennemis que vous combattez. Si vous passez le curseur sur un effet, vous obtenez des informations (y compris sa durée). Quand un effet est sur le point d'expirer, l'icône commence à clignoter.

L'information la plus importante sur les affaiblissements est leur type (les plus courants sont Poison, Maladie, Magie et Malédiction) car plusieurs classes finissent par gagner des compétences qui suppriment les sortilèges immédiatement.



PORTRAIT DU PERSONNAGE

Ce portrait affiche le visage, le nom, le niveau, la barre de vie de votre personnage, et une 2e barre qui varie selon la classe que vous choisissez.

Barre de vie

Toutes les classes de personnage ont une barre de vie verte. Si les PV atteignent zéro, votre personnage meurt. Quand vous quittez le combat, vos PV retournent lentement à leur valeur maximale. Un allié peut utiliser sur vous un sort de soins (on peut aussi le faire sur soi-même) ou vous pouvez manger quelque chose pour récupérer vos PV plus vite.

Seconde barre

La couleur de votre 2e barre et ce qu'elle représente sont déterminés par votre classe. Selon la classe, une barre de ressource supplémentaire peut apparaître ici. Les mêmes barres sont utilisées par tous les personnages, ennemis, monstres de jeu.



Portrait de la cible

Vous ciblez un PNJ ou un monstre en cliquant dessus. Le portrait de la cible apparaît à côté du portrait du personnage (visage du personnage, son nom, son niveau, sa barre de vie). Vous trouverez plus d'informations sur le portrait de la cible en page 143.



Les chevaliers de la mort ont une ressource appelée puissance runique, semblable à la rage du guerrier, qu'ils alimentent avec des frappes et des runes. La majorité de leurs techniques s'appuient sur une combinaison de runes et de puissance runique.



Les chasseurs et leurs familiers ont une barre de focalisation brune pour leurs attaques spéciales. La focalisation se régénère lentement sur la durée ou via l'utilisation de techniques comme Tir assuré ou Tir du cobra.



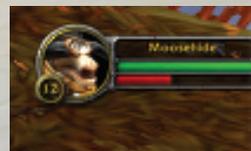
Les mages, prêtres et chamans ont tous une barre de mana bleue (pour les sorts). Le mana régénère lentement sur la durée. Pour le récupérer plus vite, asseyez-vous et buvez différents types d'eau une fois quitté le combat.



Les paladins utilisent surtout le mana pour alimenter leurs sorts, mais ils disposent aussi de la ressource puissance sacrée pour leurs techniques et certaines actions spéciales.



Les voleurs ont une barre d'énergie jaune qui est consommée quand ils utilisent leurs compétences spéciales et se reconstitue avec le temps.



Les guerriers ont une barre de rage rouge qui croît avec les dégâts infligés et subis. Ils peuvent ainsi utiliser leurs compétences spéciales.



Les démonistes ont également la barre de mana bleue typique, mais, selon leur spécialisation, développent aussi d'autres ressources pour nourrir les sombres pouvoirs qu'ils déchaînent sur leurs ennemis.



Les moines utilisent soit l'énergie soit le mana, selon leur spécialisation. Mais ils accumulent aussi du chi en exécutant leurs techniques mystiques. Le chi permet au moine d'améliorer ses techniques spéciales en canalisant son énergie vitale.



Les druides commencent avec une barre de mana mais ont des barres différentes quand ils prennent une forme d'animal à partir du niveau 6 (barre de rage en forme d'ours, barre d'énergie en forme de félin, barre d'éclipse pour la spécialisation Equilibre)



BOUTONS DE LA MINICARTE

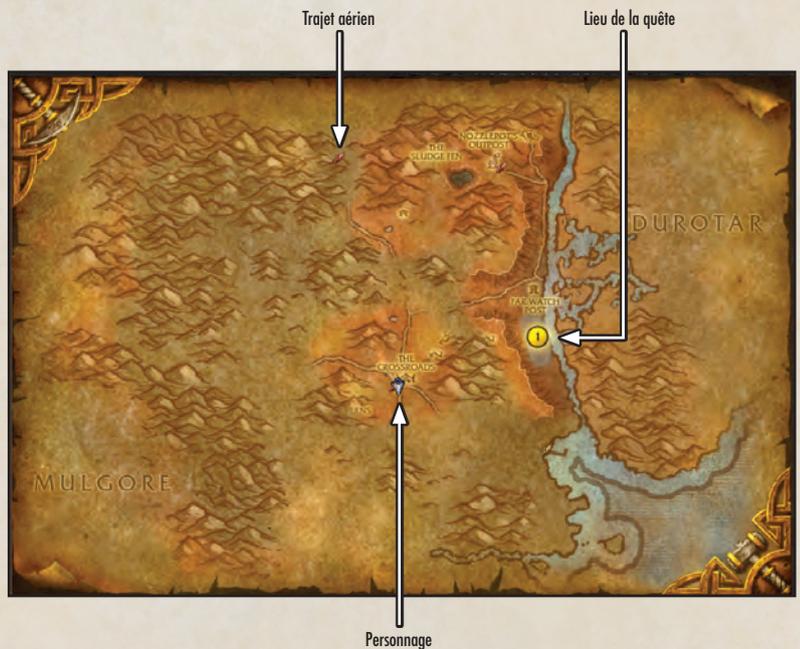


PISTAGE

Le petit cercle en haut à gauche est un menu qui vous permet de pister différentes choses dans le jeu. Cliquez sur le cercle pour afficher un menu déroulant de tout ce que votre personnage peut afficher. Si vous cliquez sur un élément (Nourriture & boissons, par exemple), les vendeurs proches apparaissent sur la minicarte.

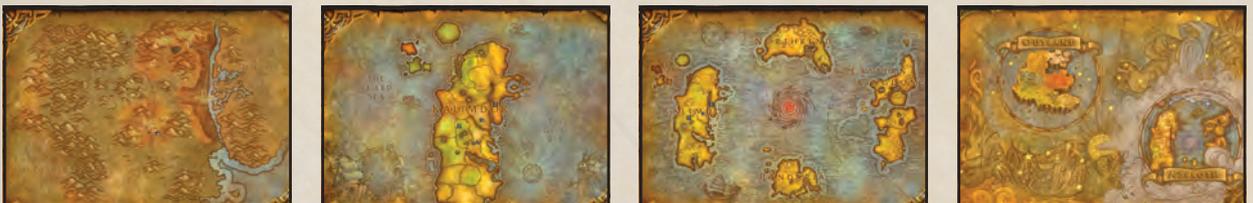
CARTE DU MONDE

Ce bouton ouvre une carte de votre région actuelle. Les lieux que vous avez explorés apparaissent sur la carte, les autres ne sont pas visibles. Vous pouvez faire apparaître la carte en appuyant sur la touche M.



D'AUTRES DÉTAILS SUR LES CARTES

Cliquez avec le bouton droit sur la carte de la région pour ouvrir la carte de la zone. Cliquez à nouveau pour voir tout le continent. Cliquez une fois de plus pour voir le monde entier. Cliquez avec le bouton gauche sur un élément de la carte pour zoomer dessus.



Les Tarides du Nord sont une région du continent de Kalimdor. Kalimdor est un continent du monde d'Azeroth. Azeroth est l'une des deux planètes de World of Warcraft.

Attaqué ?

Le jeu n'est jamais en pause, on peut donc vous attaquer quand vous consultez la carte. Le bord de la carte clignote alors en rouge pour vous faire savoir que vous êtes la proie d'un ennemi quelconque.



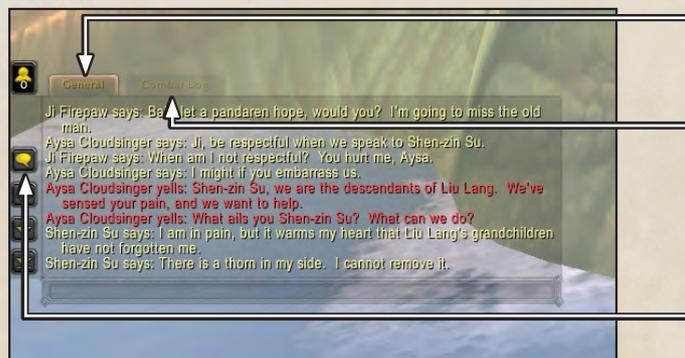
CALENDRIER

Le calendrier montre les événements à venir dans le jeu : le concours de pêche de Stranglethorn ou la foire de Sombrelune, sans compter les événements et festivités saisonniers.

Chaque guilda a son propre calendrier. Ce dernier tient compte des champs de bataille à l'honneur et des réinitialisations de raid (mais cela concerne les personnages de haut niveau, ne vous en souciez pas pour le moment).

JOURNAUX DE DISCUSSION

Passez le curseur sur la fenêtre de discussion : les onglets de discussion apparaissent (onglet Général par défaut). Vous y voyez les annonces et les canaux Général et Défense Locale de votre région, ainsi que les propos et murmures individuels, de groupe et de guilda. Dans les villes, vous bénéficiez aussi des discussions commerciales.



Onglet Général Vos conversations et les autres messages (hors combat) apparaissent ici.

Journal de combat Le journal de combat vous permet d'observer ce qui vous arrive ou arrive à des personnages proches ou des ennemis pendant un combat. Inutile de le consulter quand vous combattez, les portraits fournissent un résumé adéquat de tout ce qui se passe. Utilisez plutôt le journal de combat pour analyser les combats qui sont terminés et voir si tout s'est passé comme vous l'entendiez.

Menu de discussion Le menu de discussion offre des raccourcis de communication avec d'autres joueurs. Cliquez pour ouvrir, appuyez sur Echap pour fermer. Vous pouvez aussi utiliser les raccourcis listés à droite du menu. Pour en savoir plus sur la communication, allez en page 168.

BARRE D'INTERFACE

OUVRIER ET FERMER UNE FENÊTRE

Pour ouvrir une fenêtre, cliquez sur le bouton associé à cette fenêtre ou utilisez un raccourci-clavier. Passez le curseur sur un bouton et regardez la lettre entre parenthèses pour voir quel est le raccourci. Appuyez sur cette touche pour ouvrir ou fermer la fenêtre correspondante.

Vous pouvez avoir plusieurs fenêtres ouvertes en même temps. Si vous voulez toutes les fermer, appuyez sur la touche Echap.

BARRES D'ACTION

Vous pouvez accéder rapidement aux techniques placées dans votre barre d'action. Les chiffres au sommet des boutons de la barre d'action correspondent à la barre chiffrée de votre clavier. Si vous voulez utiliser la compétence de l'emplacement 1, cliquez sur l'icône ou appuyez sur 1 (au-dessus de la lettre A, pas sur le pavé numérique). Il y a 12 emplacements dans ces barres (touches 1-0 puis \circ et +).

RÉPUTATION

Vous pouvez surveiller ici la progression de votre réputation avec une faction donnée. Pour en apprendre plus sur les réputations, consultez la page 124.

BARRE D'EXPÉRIENCE

La barre d'expérience, en bas de l'écran, est une bande composée de 20 bulles. Passez le curseur dessus pour voir combien il vous manque d'expérience jusqu'au niveau suivant. Cette barre se remplit en temps réel à chaque quête terminée, chaque ennemi tué, chaque nouvelle zone explorée. La partie ombrée de votre barre d'expérience représente l'expérience du personnage quand il est reposé.



GRIMOIRE

Votre grimoire (touche P) liste les sorts et techniques que votre personnage a acquis et qui seront disponibles quand vous prendrez des niveaux. Les onglets du grimoire organisent les sorts par types. Quand vous commencez le jeu, tous les sorts actifs de votre personnage sont déjà dans la barre d'action.

ONGLET DES MÉTIERS

(touche K) Il est vide si vous n'avez aucun métier. Vous trouverez des informations sur les métiers dans ce guide.

Reposé

Tous les personnages commencent la partie dans un état normal. Si vous vous déconnectez, le personnage «dort» et son état devient «reposé». Quand vous vous reconnectez, la barre d'expérience vous indique combien de points d'expérience (XP) au repos vous avez accumulés. Se déconnecter dans une auberge ou une ville ajoute bien plus d'XP au repos qu'en plein air. Pour savoir si vous êtes au bon endroit, regardez le portrait de votre personnage. Si votre nom clignote en jaune et si le niveau de votre personnage devient «zzz», vous êtes à la position adéquate.

Quand vous êtes reposé, vous gagnez le double de l'expérience que vous gagnez d'habitude en tuant un monstre (mais pas en terminant des quêtes). Vous vous fatiguez au fur et à mesure que vous tuez des monstres. Quand la barre d'XP rattrape le marqueur de repos, votre état est de nouveau normal.

OUTIL DONJONS
Utilisez cette fenêtre pour rejoindre un groupe afin d'explorer un donjon, de participer à un raid ou de progresser dans un scénario. Vous vous inscrivez dans une file d'attente qui crée des groupes en fonction des rôles disponibles.

JOUEUR CONTRE JOUEUR
Le bouton Joueur contre joueur (JcJ) est l'insigne de la Horde pour les personnages de cette faction, ou l'insigne de l'Alliance pour les autres personnages. À partir du niveau 10, vous pouvez postuler aux tournois de duels contre d'autres joueurs.

GUILDE
Utilisez la fonction de recherche de guilde pour vous présenter comme désireux de rejoindre une guilde, ou consultez la liste des guildes cherchant des membres. Quand vous avez rejoint une guilde, ce panneau vous fournit des informations détaillées sur l'activité de votre guilde.

MONTURES & MASCOTTES
Cette fenêtre affiche les montures et les mascottes que vous avez obtenues dans le jeu. Chaque race a ses propres montures, mais il existe des moyens d'acquérir d'autres types de monture également. Vous pouvez obtenir votre première monture au niveau 20. Les mascottes sont des créatures que vous pouvez invoquer pour qu'elles vous suivent dans le monde ou combattent les mascottes d'autres joueurs. On peut en obtenir de multiples manières.

CODEX DES DONJONS
Ce panneau vous donne des informations sur les donjons et les raids disponibles dans le jeu, mais aussi sur les ennemis individuels (boss) : leurs techniques ou le butin que vous obtenez en les tuant, par exemple. C'est très utile pour préparer un raid ou pour aborder pour la première fois un nouveau donjon.

MENU DE JEU
Le menu de jeu vous permet de personnaliser l'interface de jeu, de modifier les paramètres ou de quitter le jeu. Jusqu'à ce que vous soyez accoutumé au jeu, ne touchez pas aux paramètres. Il existe des centaines d'options dans ce menu, ce qui peut effrayer à première vue. Mais n'ayez pas peur. Jouer avec l'interface est un excellent moyen de déverrouiller les informations du jeu. Vous dites au système comment présenter WoW, et il sera ravi de vous rendre ce service.

EMPLACEMENTS D'ÉQUIPEMENT
Au début, vous avez seulement un sac à dos. Au fil de vos aventures, vous acquérez aussi un sac pour chaque emplacement en bas à droite. Certains ennemis peuvent lâcher des sacs en butin, certains joueurs les fabriquent. Une option vous permet d'afficher l'espace libre disponible sur l'icône de votre sac.

SUPPORT CLIENTÈLE

Le point d'interrogation au bout de la rangée du bas vous permet d'accéder à la base de connaissances ou de contacter un maître de jeu. La base de connaissances propose des réponses aux questions les plus fréquentes sur les mécanismes du jeu. Les maîtres de jeu ne peuvent aider que sur les fonctions du jeu, les problèmes avec les autres joueurs, ou si votre personnage est physiquement coincé. Dans les deux cas, n'espérez pas des astuces stratégiques pour terminer les quêtes ou battre les monstres, mais de l'aide sur des problèmes requérant une intervention extérieure.

JOURNAL DES QUÊTES

Le journal des quêtes liste toutes les quêtes que vous avez acceptées mais pas encore conclues auprès du donneur de quêtes (voir page 16.)

HAUTS FAITS

La fenêtre des hauts faits liste les milliers de hauts faits du jeu, dont certains octroient des récompenses telles que des titres ou de nouvelles mascottes pour votre personnage. Cliquez sur un haut fait donné pour en apprendre plus sur la manière de le gagner.

SPECIALISATIONS & TALENTS

Ce bouton ouvre un panneau qui détaille vos choix de talents et de spécialisation. Vous pouvez également accéder à la fenêtre des glyphes. Les glyphes vous permettent de personnaliser certaines techniques de votre personnage.

LIVRE DE SORTS

Voir page opposée

PERSONNAGE

Cette fenêtre fournit tous les détails dont vous avez besoin sur votre personnage. Il y a plus d'informations en page 124.

QUELQUE MOTS SUR L'ARGENT DANS LE JEU :

Les pièces de cuivre sont indiquées par ou Cuivre.

Les pièces d'argent sont indiquées par ou Argent.

Les pièces d'or sont indiquées par ou Or.

100 cuivre = 1 argent

100 argent = 1 or

INFOS PERSONNAGE

La fenêtre Personnage a deux onglets : Personnage et Réputation. Un troisième onglet, Monnaie, sera disponible dès que votre personnage aura gagné l'un des types de monnaie présents dans le jeu : points d'honneur, jetons de cuisine et bons de la foire de Sombrelune. Certaines classes, (démonistes et chasseurs), ont un onglet Familier qui leur fournit des informations sur leur familier actuel.

Cliquez sur la flèche jaune en bas à droite de la fenêtre de personnage pour afficher les informations détaillées qui le concernent. Il y en a beaucoup mais vous n'avez pas tout de suite besoin de tout comprendre. Votre personnage a tout ce dont il a besoin pour battre les premiers monstres qui l'entourent. Ce que signifie chaque caractéristique et ce que vous devez maximiser n'est pas important jusqu'à ce que vous preniez plus de niveaux.

Mais si vous êtes déjà curieux d'en savoir plus, voici quelques détails pour vous faire patienter.

DÉFINITION DES CARACTÉRISTIQUES

CATÉGORIE	COMMENT LE PERSONNAGE EST AFFECTÉ
Vie	Combien de dégâts vous pouvez subir avant de mourir
Force	Augmente la puissance d'attaque (le coefficient change selon la classe)
Agilité	Améliore la puissance d'attaque (change également) et les chances de coups critiques
Endurance	Augmente les PV
Intelligence	Augmente le mana et les chances de critique (si applicable)
Esprit	Contrôle la régénération du mana
Dégâts	Les dégâts de base de votre arme
DPS	Les dégâts par seconde de votre arme
Puissance d'attaque	Influe sur les dégâts physiques infligés
Vitesse	Fréquences des attaques automatiques
Maîtrise	Améliore les bonus de talents
Hâte	Influe sur la vitesse d'attaque et d'incantation
Toucher	Améliore vos chances de toucher
Critique	Améliore vos chances de porter des critiques (dégâts supplémentaires)
Expertise	Réduit les chances qu'un ennemi esquive ou pare vos attaques
Armure	Réduit les dégâts physiques (mettre en surbrillance pour voir le %)
Esquive	Chances d'esquiver une attaque physique et donc 100% des dégâts
Parade	Chances de parer une attaque physique et donc 100% des dégâts
Blocage	Chances de bloquer au bouclier, diminuant les dégâts supplémentaires (mettre en surbrillance pour voir le montant)
Résilience JcJ	Réduit tous les dégâts occasionnés par les joueurs ou leurs familiers.
Puissance JcJ	Augmente les dégâts infligés aux joueurs et aux familiers, et augmente les soins dans les zones JcJ.



Character Reputation

RÉPUTATION

La fenêtre de réputation décrit vos rapports avec les factions (des groupes de PNJ associés qu'on trouve à divers endroits du monde). Nombre de PNJ sont associés à une faction donnée. En progressant dans le jeu, vous rencontrerez diverses factions et votre page de réputation changera. Si votre réputation atteint les plus hauts niveaux avec certains groupes, cela vous permet d'acheter des équipements spéciaux. Si votre réputation tombe aux plus bas niveaux, les membres de la faction concernée deviennent hostiles et finissent par vous attaquer à vue.

PERSONNAGE

La fenêtre de personnage montre les emplacements pour les vêtements, l'armure et les armes. Elle montre aussi les caractéristiques physiques et mentales qui influencent la performance du personnage dans le jeu.

CONTRÔLER VOTRE PERSONNAGE

Ici, vous allez en apprendre plus sur le contrôle de votre champ de vision dans le jeu et sur le déplacement du personnage dans l'environnement. Ce chapitre développe des éléments que nous avons déjà esquissés dans le chapitre Premiers pas.

MOUVEMENTS DE BASE

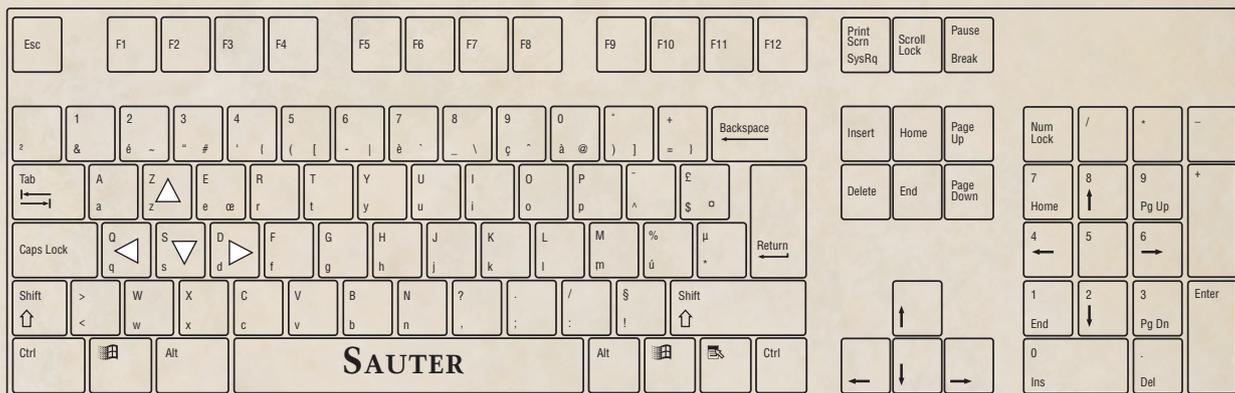
Vous avez deux manières de contrôler les déplacements de votre personnage : à la souris, au clavier. Par défaut, votre personnage court. Pour passer de la course à la marche, appuyez sur la barre de division du pavé numérique.

Et que ça saute !

Pour commencer, appuyez sur la barre espace. C'est une touche large, autant commencer par là ! La barre espace permet de faire sauter votre personnage. C'est le moyen le plus rapide d'éviter des obstacles bas et cela ne vous ralentit pas quand vous courez.

Commandes au clavier

Si vous préférez déplacer le personnage au clavier, utilisez les touches Z, S, Q et D. Les touches fléchées déplacent aussi le personnage, mais opter pour ZSQD rapproche vos doigts des touches numériques qui contrôlent les techniques du personnage. Maintenant, choisissez les touches avec lesquelles vous vous sentez le plus à l'aise !



Contrôle souris

Pour contrôler les déplacements à la souris, appuyez simultanément sur les deux boutons de la souris pour avancer. Le personnage poursuit sa course tant que vous maintenez les touches. Déplacez la souris vers la gauche ou la droite pour orienter votre personnage dans cette direction.

Déplacement latéral

C'est une façon de se déplacer latéralement sans changer le point de vue à l'écran (une sorte de pas chassé). Appuyez sur A pour aller vers la gauche et sur E pour aller sur la droite. Cela ne met pas fin à la course automatique.



Course automatique

Si vous appuyez sur Verr Num, le personnage court et continue de courir jusqu'à ce que vous annuliez l'ordre. Pour annuler la course automatique :

- appuyez à nouveau sur Verr Num
- appuyez sur n'importe quelle touche qui fait avancer ou reculer votre personnage
- appuyez ensemble sur les deux boutons de la souris

Vous conservez le contrôle de votre personnage quand la course auto est activée. Vous pouvez tourner à gauche ou à droite au clavier sans annuler la course auto. Si vous voulez tourner à la souris, maintenez le bouton droit de la souris et déplacez la souris vers la gauche ou la droite.



LA CAMÉRA

Dans la plupart des jeux, la caméra désigne le champ de vision du joueur. Dans World of Warcraft, la caméra par défaut montre une petite zone, avec votre personnage au centre de l'écran. La meilleure manière de changer ce que vous voyez est d'appuyer sur le bouton gauche de la souris et de déplacer cette dernière. Le personnage reste en place mais ce que vous voyez est modifié. Attention quand vous déplacez la souris vers l'avant ou l'arrière, vous risquez de ne plus voir que le ciel ou la pelouse !

Entraînez-vous aussi à regarder autour de vous en cours de déplacement. Vous serez peut-être désorienté au début, mais cela vous sera utile pour chercher et trouver des ennemis.

Vous pouvez aussi modifier la distance de la caméra par rapport au personnage. Certains joueurs aiment zoomer au plus près du personnage, d'autres agrandir la vue sur la zone.

Pour zoomer, appuyez sur la touche Origine ou utilisez la molette. Une fois en perspective subjective (vous voyez à travers les yeux de votre personnage), vous ne pouvez plus zoomer.

Pour dézoomer, appuyez plusieurs fois sur la touche Fin ou utilisez en sens inverse la molette de la souris. Là aussi, le champ d'action a une limite, et votre personnage reste au centre.





EXPLORER

Cette section aborde l'utilisation de l'argent virtuel dans les banques et hôtels des ventes. C'est également une bonne présentation de l'économie du jeu et du commerce d'objets. L'argent n'est pas la priorité des nouveaux joueurs, mais il devient de plus en plus important lors de votre progression.



VOYAGER À PIED

Certes, c'est un peu ingrat, mais tout le monde commence à pied. Pour les longues distances, utilisez la course auto (sur la touche Verr Num). Vous n'avez plus à vous soucier que des virages.

Si vous voulez vous donner un genre, vous pouvez aussi marcher. Même si c'est lent, ça fait «Jeu de rôle». Cela dit, c'est aussi conseillé pour escorter un PNJ qui avance à un rythme différent du vôtre. Pour marcher, appuyez sur / sur le pavé numérique. Même chose pour courir de nouveau.

Il n'y a pas de touche pour sprinter, à moins d'être un worgen ou un voleur, qui ont des techniques permettant de courir plus vite.

AMÉLIORATIONS POUR LA COURSE

Même à pied, certaines classes peuvent augmenter leur vitesse. Elles n'ont pas ces techniques au niveau 1, alors gardez un œil sur votre grimoire pour voir à quel niveau vous y aurez accès.

Druide

Les druides ont une Forme de voyage qui les change en Cerf pour aller bien plus vite.

Chasseur

Les chasseurs ont une technique nommée Aspect du guépard, qui augmente leur vitesse de façon permanente (et Aspect de la meute augmente celle de tout le groupe). Vous êtes hébété si vous subissez des dégâts avec cet aspect, ce qui le rend inutile en combat.

Chaman

Les chamans peuvent se changer en Loup fantôme. Cette forme augmente leur vitesse, idéal pour les grandes distances.

NAGE

Parfois, vous devez traverser des étendues d'eau pour atteindre un endroit. Vous devez aussi plonger pour dénicher des objets de quête. Les étendues d'eau ont presque toujours une faune, qui est parfois hostile.

Quand vous nagez, les contrôles sont différent de ceux utilisés quand vous courez.

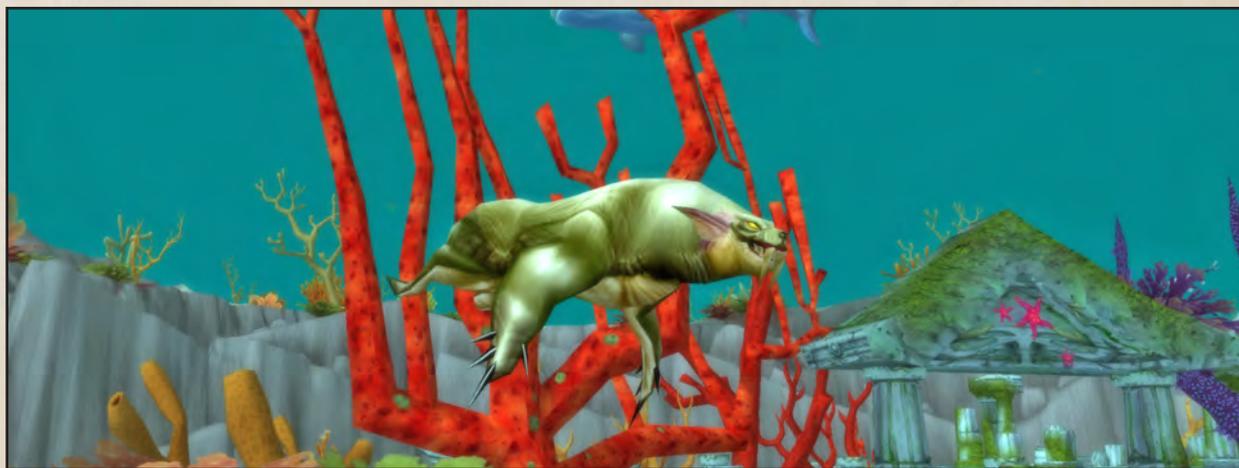
COMMANDES DE LA NAGE

TOUCHE	EFFET
X	Plonger plus profondément
Espace	Nager à la surface
Clic droit + déplacer la souris	Changer la direction de la nage
Verr Num	Maintenir la direction du personnage

Améliorations pour la nage

Nager est plus lent que courir, sauf si vous disposez d'améliorations ou de techniques particulières. Votre personnage peut rester sous l'eau un temps limité au terme duquel il manque d'air et finit par mourir. Pour éviter cela, on peut utiliser des potions ou autres consommables ou encore l'aide d'un démoniste afin de pouvoir respirer sous l'eau.

Les druides acquièrent une forme aquatique. Ils peuvent alors rester sous l'eau aussi longtemps qu'ils le veulent. Ils se déplacent également plus vite que les autres classes. Les chamans, les chevaliers de la mort, les voleurs et certains familiers de chasseur disposent de techniques permettant de marcher sur l'eau comme s'ils étaient sur terre ferme. Elles fonctionnent même avec les montures.



Fatigue

Manquer d'air n'est pas le seul danger quand vous êtes sous l'eau. Les personnages se fatiguent s'ils nagent trop longtemps en eau profonde. Cela vous empêche donc de traverser les océans sans bateau. Si la barre de fatigue apparaît, retournez plus près du rivage dès que possible. Retourner à la surface ne suffit pas, vous devez revenir à un endroit où l'eau est peu profonde.

TRAJETS AÉRIENS

Ils constituent le moyen de transport le plus courant. Vous les trouvez dans toutes les villes et dans la plupart des régions. Les Maîtres de vol sont identifiés par un pied ailé sur la carte.

Pour débloquer un nouveau trajet, vous devez découvrir les deux bouts de celui-ci. Vous commencez avec le point de votre ville de départ, mais vous ne pouvez pas l'utiliser tant que vous n'avez pas découvert une autre destination.

Dès que vous découvrez un nouvel endroit, cherchez le point de trajet aérien sur votre minicarte. Faites un clic droit sur le Maître de vol avec un point d'exclamation vert pour débloquer ce point. Faites un nouveau clic droit pour ouvrir une carte qui vous indique où vous pouvez voler. Cliquez dessus pour vous mettre en route.

La plupart des trajets sont spécifiques à l'Alliance ou la Horde et chaque faction vole sur des bêtes différentes. Vous devez payer à chaque trajet, mais cela reste plutôt économique car l'argent dépensé est compensé par celui que vous avez gagné en faisant des quêtes ou en tuant des ennemis grâce au temps gagné !

Les trajets aériens sont vraiment chouettes. Vous pouvez regarder autour de vous avec la souris car, de toute façon, vous ne pouvez pas tomber. Ce n'est pas toujours le cas avec vos propres montures, mais c'est un autre problème.



MOYENS DE TRANSPORT SPÉCIFIQUES AUX FACTIONS

Bateaux de l'Alliance

Les bateaux relient les continents. La plupart des trajets sont vers des destinations de l'Alliance, mais le trajet entre Baie-du-Butin et Cabestan est disponible pour la Horde aussi.

Contrairement aux trajets aériens, vous n'avez pas besoin de découvrir les deux points. Allez au port, trouvez le bon dock et attendez le bateau. La plupart des ports ont plusieurs liaisons, alors parlez à l'Amiral pour être bien sûr de votre destination. Vous devez parfois attendre plusieurs minutes avant d'embarquer alors parlez aux gens, regardez les talents et les hauts faits, faites de l'artisanat ou détendez-vous. Les trajets sur ces bateaux sont gratuits. Si vous tombez par-dessus bord, vous devez nager jusqu'à la berge.

Tram des profondeurs

Le Tram des profondeurs est une navette qui relie Hurlevent à Forgefer. C'est aussi rapide qu'un trajet aérien et c'est gratuit. La gare de Hurlement est dans le Quartier des Nains. A Forgefer, c'est à Brikabrok.

Zeppelins : régions de la Horde

Les zeppelins sont des moyens de transport entre continents. Les destinations sont toutes pour la Horde.

Contrairement aux trajets aériens, vous n'avez pas besoin de point. Allez à la tour du zeppelin, trouvez la bonne plateforme et attendez que le vaisseau arrive. La plupart des tours accueillent plusieurs zeppelins alors parlez au Maître des zeppelins pour vous assurer d'être sur le bon vol. Il faut parfois attendre quelques minutes avant que celui ci arrive.

Les trajets en zeppelin sont gratuits. Si vous en sautez en vol, c'est la mort quasi-assurée, à moins qu'il s'agisse du zeppelin des Clairières de Tirisfal. Evitez juste de sauter un peu trop tôt.

Portail de Lune-d'argent

Un portail relie Lune-d'argent et Fossoyeuse. Le portail de Fossoyeuse est situé à l'intérieur des murs de la cité et celui de Lune-d'argent à la tour Solfurie. Le passage est gratuit.



MONTURES PERSONNELLES

Au niveau 20, les joueurs reçoivent la possibilité d'acheter des montures. Être sur une monture est 60% plus rapide que courir. Pour en utiliser, vous devez acheter la monture elle-même et la compétence Apprenti cavalier.

Vous n'êtes pas obligé d'utiliser la monture de votre race. En explorant le monde, vous trouverez d'autres montures. Pour certaines, il faut faire des quêtes à répétition pour augmenter votre réputation selon un facteur donné, mais cela en vaut la peine si vous voulez une super monture.

La compétence de monte ne doit être entraînée qu'à chaque palier mais cela vous permettra d'aller plus vite avec vos montures. Vous pouvez posséder dix montures et pourtant être au niveau de base. Vous devez passer à la caisse uniquement pour acheter une nouvelle monture.

Il existe des montures plus rapides dans le jeu, y compris des montures épiques (qui requièrent un entraînement plus intensif), et des montures volantes. Celles-ci sont les plus chères. N'y pensez même pas avant d'avoir été très loin dans le jeu.

MONTURES PAR RACE

RACE	MONTURE HABITUELLE
Draeneï	Elekks
Nains	Béliers
Gnomes	Mécanotrateurs
Humains	Chevaux
Elfes de la nuit	Sabres-de-nuit
Worgens	Pas de monture
Pandarens	Tortues-dragons
Elfes de sang	Faucons-pérégrins
Gobelins	Triklomoteurs
Orcs	Loups
Taurens	Kodas
Trolls	Raptors
Morts-vivants	Chevaux squelettes

Bonus pour les démonistes et paladins

Les démonistes et les paladins ont des montures qui leur sont propres. Celles des paladins changent selon votre race. Vous obtenez la première monture au niveau 20, la deuxième au niveau 40.





PORTAILS DE MAGE

Les mages apprennent d'abord à se téléporter vers les grandes villes. Plus tard, ils peuvent ouvrir des portails pour téléporter les joueurs de leur groupe vers une grande ville donnée. Plus leur niveau augmente, plus le choix de villes s'élargit (la capitale de leur race étant leur première option).

INVOCATIONS DES DÉMONISTES

Au niveau 42, les démonistes apprennent le Rituel d'invocation. Un démoniste et deux autres joueurs peuvent ainsi invoquer un autre joueur, peu importe où celui-ci se trouve. Ce sort est souvent utilisé pour réunir un groupe au même endroit. Notez que le Rituel d'invocation ne peut être accompli que dans un même groupe ou raid. Cela ne marche pas avec des joueurs hors de votre groupe.



PIERRES D'INVOCATION

Devant les donjons, il y a des pierres qui permettent d'invoquer ses équipiers. Il faut juste deux personnes devant la pierre pour faire venir le reste du groupe à un endroit précis. Vous devez avoir le bon niveau pour le donjon, sinon cette fonction ne marche pas.



COMBATS JOUEUR CONTRE ENNEMI

Explorez les alentours et déplacez le curseur de votre souris sur les créatures que vous apercevez. Un encadré d'aide s'affiche en bas à droite de l'écran. Le nom affiché en rouge désigne les ennemis, en vert les PNJ amicaux et en jaune les neutres. Certaines cibles neutres peuvent être attaquées, mais elles ne vous attaqueront pas d'elles-mêmes. Les ennemis sont agressifs. Si vous les approchez, ils vous attaquent. Soyez prêt à vous défendre.



Quand vous décidez d'attaquer une créature, vous êtes considéré en combat. Cela signifie que vous avez pris un ennemi pour cible ou l'inverse. Quand vous entrez en mode combat, votre portrait clignote en rouge et votre niveau est remplacé par deux épées croisées. Pendant les combats, vous ne pouvez plus accomplir certaines actions, comme manger ou boire.



Sélection de la cible

Vous pouvez cliquer gauche sur vos cibles pour les sélectionner, mais il existe d'autres techniques. Tabulation permet de passer en revue les cibles proches de votre personnage. Approchez-vous d'un groupe d'ennemis et appuyez plusieurs fois sur Tab pour les passer en revue.

L'avantage de la touche Tab, c'est qu'elle vous permet de changer de cibles rapidement sans perdre des yeux l'écran, et même de cibler les ennemis que vous ne voyez pas. L'inconvénient, c'est que vous ne ciblez pas forcément l'ennemi que vous voulez attaquer, mais la cible la plus proche de vous.

Essayez les deux méthodes (manuelle et avec la touche Tab) pour trouver celle qui vous convient le mieux.



COMPÉTENCES ET SORTS

Le déroulement d'un combat est passionnant. Soyez dans l'action et suffisamment attentif pour déterminer quand utiliser vos sorts et vos compétences. Surveillez votre jauge de santé et vos ressources pour savoir si vous devez continuer à combattre ou fuir au plus vite.

Chaque personnage commence avec un lot de compétences qui varie en fonction de sa classe et de sa race. Ces compétences sont présentes dans les barres d'action et faciles d'accès. Mettez en surbrillance les icônes dans la barre d'action (ou dans le livre de sorts) à l'aide de la souris. Un encadré d'aide vous renseigne sur les compétences. Consultez ces informations pour en apprendre plus sur vos compétences.

Bloodthirst
Melee Range
Instant 4.5 sec cooldown
Requires Melee Weapon
Instantly attack the target, dealing 90% weapon damage plus 1,320 with your main hand weapon and restoring 1% of your health.
Bloodthirst has double the normal chance to be a critical strike.
Generates 10 Rage.

Compétences passives

Certaines compétences dans le Grimoire sont listées comme passives et n'apparaissent pas dans les barres d'action. Ces compétences sont toujours actives sur votre personnage.

Testez vos compétences pour apprendre à vous en servir, même si vous n'êtes pas sûr de leurs effets. N'hésitez pas à faire des essais et des erreurs. Expérimentez-les pour vous familiariser avec leurs effets. Les pages qui suivent vous aideront à comprendre les informations fournies par les encadrés d'aide et ce qu'elles signifient pour vous et votre personnage.



COMPÉTENCES

Si vous ne savez pas quel est l'effet d'une compétence ou quand l'utiliser, les termes suivants vous aideront à le comprendre. Ces termes s'appliquent aussi aux compétences de combat.

Bien connaître vos compétences vous permet de prévoir vos réactions face à vos ennemis. Avec un sort de type Etourdir ou Interrompre, vous pouvez empêcher un ennemi de vous lancer un sort ou de se soigner.

TERME COURANT	DÉFINITION
Aggro/Menace	Se réfère à la gestion de l'attention de l'ennemi qui augmente ou diminue envers un personnage.
Résiste/Résistance	Réduit les chances qu'ont certains sorts et compétences d'infliger tous leurs dégâts aux cibles.
Immunisé/Immunité	Confère une immunité complète à un type de dégâts ou de contrôle des foules.
Peur	Oblige la cible à s'enfuir en perdant le contrôle d'elle-même. Cet effet risque de prendre fin si la cible subit trop de dégâts.
Hébètement/Ralentir	Réduit la vitesse de déplacement de la cible.
Désorienter	La victime erre sans but un bref instant.
Etourdir	Empêche la cible de faire quoi que ce soit.
Enraciné	Ces compétences immobilisent la victime. Incapable de bouger, elle peut se battre et utiliser des compétences.
Interrompre	Interrompt l'incantation de l'ennemi.
Sort de zone	Sort qui fait effet sur une zone et qui affecte toutes les cibles qui se trouvent dedans.
Malédiction/Maladie/Poison	Affaiblissements qui infligent des dégâts à la victime. Ils peuvent être dissipés ou annulés.
Dégâts sur la durée	Une compétence qui inflige des dégâts pendant plusieurs secondes.
Soins	Une capacité qui restaure les points de vie perdus.
Soins sur la durée	Une compétence qui rend des points de vie sur la durée (l'intervalle entre chaque soin varie).
Aspects	Améliorations qui affectent le joueur ou le groupe pendant un moment.
Métamorphose	Transforme les cibles en animaux inoffensifs pendant un moment. L'effet est annulé en cas de dégâts.
Assommer	Assomme la cible pour un long moment. L'effet est annulé en cas de dégâts.
Bouclier	Cette capacité absorbe les dégâts et permet à la cible de tenir plus longtemps en combat.

A propos de l'Hébètement

Même si certaines compétences peuvent provoquer cet effet, vous pouvez être hébété à tout moment. Si vous fuyez un combat et qu'un ennemi vous frappe dans le dos, vous pouvez être hébété. Cet état est dangereux. Il vous ralentit et permet à vos ennemis de continuer à vous attaquer pendant que vous tentez de fuir le combat.

BARRES D'ACTION

Les barres d'action s'affichent en bas de l'écran. C'est le moyen le plus efficace pour accéder à vos sorts et à vos compétences. Une barre suffit à bas niveau, mais plus vous progressez, plus vous aurez de compétences à gérer.

Tous les personnages ont six barres d'actions. Vous pouvez les faire défiler de deux manières. Maintenez enfoncée la touche Maj et appuyez sur les touches 1 à 6, ou cliquez sur les flèches haut et bas à droite du bouton qui correspond au raccourci de la touche «=». Le nombre dans le petit cercle à côté des flèches indique quelle barre d'action est active.

Prenez le temps de configurer vos barres d'action. Elles contribuent grandement à votre efficacité en combat. Vous ne devez pas avoir à en changer en cours de combat. Imaginez le drame si vous devez changer de barres d'action en plein combat et que vous ne trouvez pas la bonne... Prenons un exemple ou deux.

Les joueurs avec des barres d'action bien configurées sont plus réactifs. Ils utilisent une capacité toutes les 1,5 seconde (le délai minimum entre deux capacités). Si votre personnage est fréquemment en auto-attaque alors que vous errez à la recherche de quelque chose à faire, cela perd toute efficacité !

Il faut du temps aux débutants pour s'y faire. Essayez de trouver un agencement de compétences qui a du sens pour vous. Avec le temps, vous serez de plus en plus réactif et vous constaterez que votre personnage est devenu beaucoup plus dangereux.



Souris ou clavier ?

A un moment ou un autre, le joueur doit cliquer avec sa souris sur une icône de compétence. Si vous avez cinq barres de raccourcis à l'écran, vous aurez besoin de temps pour repérer la compétence. N'hésitez donc pas à utiliser le clavier pour déclencher le plus d'actions possible, vous enchaînez les compétences plus rapidement.

Testez vous-même.

Cherchez la compétence dans l'emplacement six et cliquez dessus.

Appuyez sur 6. Quel est le plus rapide ?

Quand vous vous serez familiarisé avec le jeu, apprenez à déclencher vos compétences sans avoir à les regarder. Mémorisez les raccourcis de vos compétences et devenez une vraie machine à tuer. Avec le temps, cela deviendra un réflexe et facilitera votre progression dans le jeu.



INFORMATIONS SUPPLÉMENTAIRES SUR LES TECHNIQUES

Temps d'incantation

Chaque sort et chaque compétence ont un temps d'incantation. Il correspond au temps nécessaire pour que votre personnage déclenche son attaque. Une compétence instantanée se déclenche quand vous appuyez sur la touche qui lui est associée. Certaines incantations durent plusieurs secondes pendant lesquelles vous êtes vulnérable. Un personnage qui lance un sort ne peut pas bouger ni se défendre sans interrompre la compétence ou le sort. Il ne peut pas combattre ni utiliser d'autres sorts.

Certains ennemis (y compris les autres personnages) peuvent interrompre les incantations. Une attaque peut ralentir l'incantation d'un lanceur de sorts, qui aura alors besoin de plus de temps pour achever celle-ci.

Les sorts canalisés prennent du temps, mais ils fonctionnent différemment. Ils sont efficaces tout de suite, mais le lanceur de sorts doit continuer son incantation pour les maintenir. Leurs effets peuvent être interrompus comme ceux des sorts normaux. Les dégâts ne les font pas ralentir mais au contraire précipitent la fin de l'effet du sort canalisé.

Les lanceurs de sorts ont plusieurs possibilités pour s'offrir le temps de lancer leurs sorts : ils ralentissent les ennemis, les forcent à fuir ou les empêchent de combattre.

Temps de recharge

L'encadré d'aide de la barre d'action indique le temps de recharge de vos sorts et de vos compétences. Il s'agit du temps à attendre avant de pouvoir utiliser une compétence à nouveau. Quand vous utilisez une compétence, l'icône qui lui correspond dans la barre d'action est grisé. Cet effet graphique vous permet de voir en un coup d'œil quelles sont vos options.

Le temps de recharge est représenté par un effet visuel de trotteuse de montre qui tourne. Quand une compétence n'est pas encore utilisable, un message s'affiche : «Le sort n'est pas encore utilisable».

Il existe aussi un temps de recharge global déclenché après l'utilisation de la plupart des compétences. Il dure 1,5 seconde (1 seconde si vous êtes un chasseur, un voleur, un chevalier de la mort, un moine ou un druide en forme de félin). Quand vous utilisez une compétence, presque tous les emplacements de la barre d'action se retrouvent grisés. Vous pouvez utiliser celles qui ne sont pas affectées par le temps de recharge global. En général, elles sont puissantes et vous permettent de vous sortir de situations périlleuses.

Certaines compétences partagent le même temps de recharge, en plus du temps de recharge global. Le sort Horion du chaman bloque le temps de recharge de tous les autres sorts du même type, vous ne pouvez donc pas utiliser un horion différent au bout de 1.5 seconde.

CATÉGORIES DE TECHNIQUES

Toutes les classes de personnage ont de nombreuses compétences qui s'inscrivent dans différentes catégories. Il est impossible de connaître tous leurs effets. Si vous connaissez bien les différentes catégories et si vous êtes à l'affût des mots clés dans les textes, vous pouvez deviner comment les utiliser au mieux.

Ecoles de magie

Il existe plusieurs écoles de magie : Arcanes, Feu, Givre, Nature et Ombre. Certaines compétences autres que des sorts peuvent infliger un de ces types de dégâts. Les ennemis peuvent être insensibles ou résistants à un type de dégâts. Avant de vous spécialiser, aucune école de magie n'est plus puissante que les autres.

La plupart des classes qui utilisent des sorts ont accès à deux ou trois écoles de magie. Jusqu'à ce que vous ayez accès aux spécialisations au niveau 10, les écoles de magie se valent.



AMÉLIORATIONS ET AFFAIBLISSEMENTS

Pendant le combat, ces effets sont affichés à côté de la minicarte. Ils sont aussi présents sous votre portrait, si vous le sélectionnez.

La plupart des classes ont des améliorations qu'elles peuvent lancer sur elles, sur une arme ou sur les membres du groupe. Lancez-les avant le combat et maintenez-les si possible. Le coût des améliorations est souvent dérisoire comparé aux bonus gagnés.

Pendant le combat, vous pouvez être victime d'affaiblissements lancés par vos ennemis. Ces effets sont en général limités dans le temps et peuvent être contrés par des améliorations ou des objets.

Beaucoup de classes lancent des affaiblissements sur leurs ennemis. Certaines peuvent même annuler les améliorations de leurs ennemis.

Si vous lancez vos améliorations sur les membres de votre groupe, inutile de les sélectionner individuellement. Lancez le buff sur un personnage de votre groupe et tout le monde dans le groupe en bénéficiera.



COMBATTRE LES ADDS

Un add est un ennemi supplémentaire qui rejoint le combat. Il peut toujours arriver qu'un adversaire vienne compliquer un combat déjà en cours. Cela survient principalement dans trois cas de figure. D'abord, quand un ennemi tente de fuir le combat avant de périr. Ne le laissez pas fuir hors de portée et amener ses alliés. Puis, si vous combattez trop près du chemin de patrouille d'un autre ennemi. Si ce dernier vous repère, il n'hésite pas à venir prêter main-forte à votre premier assaillant.

Il existe un troisième cas de figure. Certains ennemis sont rejoints par des hommes de main en cours de combat. En général, ces ennemis attendent d'avoir perdu un pourcentage de leur jauge de santé pour appeler des renforts. Soyez vigilant et surveillez les alentours quand vous combattez.



Attirez vos cibles à l'écart de leurs alliés pour éviter les adds. Vous risquez alors moins d'ennuis, mais les combats sont plus longs. Si vous êtes sûr de vous, ne perdez pas de temps à ça.

Il existe plusieurs méthodes pour attirer les monstres. Un combattant en mêlée frappe le monstre et recule avec, et frappe encore. Les attaques automatiques portent même si vous êtes en mouvement (tant que vous faites face à votre cible) ; c'est aussi le cas de nombreuses compétences.

Les personnages qui attaquent à distance n'ont pas ce problème. Lancez un sort sur la cible pour engager le combat. Ensuite, courez vers l'endroit où vous souhaitez l'affronter. Sur place, reprenez vos incantations.

Si vous entraînez un monstre trop loin de son point de départ, il finit par y retourner.

FUIR

Parfois les dieux sont contre vous. Un autre ennemi rejoint le combat alors que vous étiez déjà en situation précaire ou bien votre adversaire se révèle plus puissant que prévu. Peu importe, vous réalisez que vous risquez fort de ne pas survivre au combat.

N'hésitez pas et fuyez ! Si vous êtes seul, n'ayez pas de scrupules. En groupe, prévenez les autres avant de déguerpir pour ne pas les laisser dans une situation délicate.

Certaines classes sont meilleures que d'autres pour se tirer de ce genre de situation. Si vous ne restez pas au contact, l'ennemi ne peut pas vous frapper dans le dos quand vous tentez de fuir, mais risque donc pas de vous hébéter. Vous n'êtes pas ralenti et le monstre ne peut pas en profiter.

Avant de vous enfuir, utilisez vos capacités pour étourdir la cible ou l'enraciner. Gelez-la, faites-la fuir en l'effrayant, ralentissez-la, etc. Tous les moyens sont bons !



Quand vous fuyez, observez bien la zone devant vous et ne vous préoccupez pas de l'ennemi qui vous pourchasse. Évitez les autres monstres pour ne pas aggraver une situation déjà précaire.

Évitez les autres joueurs quand vous tentez de fuir un combat. Attirer des monstres sur une autre personne s'appelle «traîner la personne». Si vous mourez en fuyant et si les monstres ne sont pas assez éloignés pour retourner directement chez eux, ils attaqueront toutes les cibles à portée. Personne n'apprécie de devoir s'occuper des monstres d'un autre pendant qu'il est déjà occupé à autre chose, surtout s'il perd la vie dans l'affaire ou se retrouve à combattre des créatures qui ne lui rapporte pas d'expérience parce que vous les avez attaquées en premier.

MANGER ET BOIRE

Entre les combats, vous devez récupérer vos points de vie et de mana. Manger restaure la jauge verte. Boire restaure la jauge bleue (si vous avez du mana). Ces deux jauges se régénèrent automatiquement, mais manger et boire accélèrent la vitesse de récupération.

La vitesse de régénération du mana dépend de la valeur de votre caractéristique Esprit. A bas niveau, vous pouvez enchaîner les combats sans attendre.

Cliquez avec le bouton droit sur la nourriture ou la boisson que vous voulez utiliser. Ces objets peuvent être ajoutés en raccourci dans les barre d'action en bas de l'écran. Ainsi, vous y avez accès directement sans avoir à fouiller dans vos sacs.



Bonus «Bien nourri»

Certaines nourritures et boissons vous fournissent un bonus de personnage bien nourri si vous les consommez sur une durée continue et ininterrompue. Les nourritures de ce type de bas niveau ont un buff de 15 minutes, celles de haut niveau vous confèrent un enchantement de 60 minutes. Plusieurs stats peuvent être concernées (Endurance, Force, Toucher, etc.) Pour voir si une nourriture fournit un bonus, et lequel, placez le curseur de la souris sur l'icône de la nourriture jusqu'à l'apparition d'une bulle d'aide.

MOURIR

Assez rapidement, même si vous ne le souhaitez pas, votre jauge de santé descendra à zéro et vous serez confronté à une mort horrible. Cela arrive quand on oublie de récupérer entre les combats, que d'autres ennemis se joignent à un combat déjà tendu ou que l'on présume de ses forces en attaquant un adversaire trop fort.

Tous les personnages meurent, certains plus que d'autres. La seule pénalité est une perte de la durabilité de votre équipement de 10 %. La durabilité correspond aux points de vie de votre équipement. Quand vous subissez des dégâts, mourrez ou passez voir le Gardien des âmes, votre équipement perd de sa durabilité.

En cas de mort, la fenêtre de libération de l'âme s'affiche à l'écran. Cliquez sur le bouton pour que votre personnage soit transporté dans un cimetière, à proximité du Gardien des âmes.

Pour que votre âme réintègre votre corps, vous pouvez retourner à côté du corps ou demander au Gardien des âmes de vous ressusciter au cimetière. Si vous acceptez sa résurrection, votre équipement subit 25 % de perte de durabilité supplémentaires. A haut niveau, vous êtes en plus victime du Mal de la résurrection qui réduit vos caractéristiques et vous empêche d'agir tant qu'il est actif. Quand il a disparu, vos caractéristiques reviennent à la normale.

Le plus souvent, vous irez chercher votre corps en retournant sur le lieu du drame. Une petite flèche apparaît sur la minicarte pour vous indiquer quelle direction suivre. La seconde flèche indique la direction du Gardien des âmes. Les fantômes courent plus vite que les êtres vivants.

Sur le lieu du drame, l'option «Revenir à la vie ?» s'affiche. Elle est disponible à distance de votre corps pour vous permettre de le récupérer depuis un endroit sans danger. Quand vous revenez à la vie, vous réapparaîsez avec la moitié de vos points de vie et de mana (50 %). Mangez et buvez pour les récupérer au plus vite.



ENNEMIS

Les ennemis, les monstres ou les «mobs» sont des termes qui désignent les adversaires que vous pouvez combattre dans le jeu. Ciblez un ennemi et consultez l'encadré d'aide en survolant son portrait. Il vous renseigne sur sa classe et s'il a une jauge de points de mana, attendez-vous à le voir lancer des sorts.

Placez le curseur de la souris sur un ennemi. L'encadré d'aide vous renseigne sur son type : Humanoïde, Bête, Mort-vivant, Démon ou Élémentaire. Certaines compétences n'affectent que certains ennemis et d'autres n'ont aucun effet si elles sont utilisées contre le mauvais type d'ennemi.

COULEURS DES PORTRAITS CIBLÉS



ROUGE

La cible est hostile et vous attaque si vous vous approchez d'elle. En JcJ, c'est aussi le cas des joueurs de la faction adverse.



JAUNE

La cible est passive mais riposte si vous l'attaquez en premier.



VERT

La cible est amicale.



ORANGE

La cible est inamicale. Elle ne vous attaque pas, mais n'espérez pas interagir avec elle. Il y a souvent une série de quêtes qui vous permet de gagner de la réputation auprès de la faction de la cible afin de changer ses dispositions envers vous.



GRIS

La cible est déjà attaquée par un autre joueur. Vous pouvez tout de même l'engager, mais vous ne recevrez pas de points d'expérience ni de butin. De plus, cette cible ne comptera pas pour une éventuelle quête que vous tentez d'accomplir.



BLEU

La cible est un joueur.



COULEURS DU NIVEAU DU PORTRAIT CIBLÉ



La couleur du niveau de la cible vous fournit des informations importantes.

Si le niveau apparaît en gris, vaincre cet ennemi ne vous rapporte rien.

Si le niveau apparaît en vert, la cible a quelques niveaux de moins que vous et ne pose pas de difficulté.

Si le niveau apparaît en jaune, la cible est d'un niveau proche du vôtre et peut représenter un véritable défi.

Si le niveau apparaît en rouge, la cible est d'un niveau supérieur et il est préférable de l'éviter et de revenir avec quelques niveaux de plus.

Si vous ciblez un ennemi et qu'un crâne s'affiche à la place de son niveau, cela signifie qu'il a au moins 10 niveaux de plus que vous. Évitez ces ennemis quand vous les croisez.

MONSTRES SOCIAUX

Si vous apercevez un groupe d'ennemis trop important pour vous en charger seul, observez-les et laissez-leur le temps de s'écarter les uns des autres. Avec un peu de patience, vous pourrez dans la plupart des cas, les affronter un à un.

Cependant, certaines créatures sont grégaires et se prêtent main-forte en cas d'attaque, même si elles ne sont pas proches les unes des autres. Le seul moyen de savoir comment réagira un monstre est d'en avoir fait l'expérience.





Bestioles

Les bestioles sont les créatures non-violentes que vous croisez un peu partout : lapins, vaches, serpents et chiens de prairie. Si vous les attaquez, ils ne ripostent pas et ne vous rapportent aucun XP. Certaines bestioles sont considérées comme des mascottes sauvages et peuvent être utilisées pour les combats de mascottes.

MONSTRES RARES

Les créatures dont le portrait est entouré d'un dragon d'argent sont uniques et elles ont forcément un butin. Ces trésors peuvent être exclusifs ou des versions supérieures de ceux trouvés sur des ennemis plus communs.

Si le dragon d'argent autour du portrait a des ailes, il s'agit en prime d'un monstre élite. Il cumule les caractéristiques des deux types.



MONSTRES ÉLITES

Les monstres élités sont très puissants. Ils sont souvent la cible de groupes organisés pour accomplir des quêtes. Considérez que ces ennemis sont de trois niveaux supérieurs à celui indiqué sur leurs portraits. Ils utilisent souvent des compétences spéciales qui ne manqueront pas de rendre très dangereux un affrontement avec eux.

Le portrait des monstres élités est entouré d'un dragon d'or et le mot Elite s'affiche dans l'encadré d'aide.



Cycle de réapparition

Les ennemis que vous tuez finissent par réapparaître. Une zone que vous venez de vider de ses ennemis sera bientôt à nouveau pleine.

BUTIN

Les ennemis ne sont pas immortels. Chaque cible a une jauge de santé sous son nom. Quand cette jauge est vide, la créature meurt. Vos ennemis ont souvent un butin. C'est le cas quand la dépouille de votre victime brille. Vérifiez bien chaque corps et réjouissez-vous s'il brille, vous avez gagné quelque chose !

Cliquez droit sur le corps pour ouvrir la fenêtre de butin. Cliquez sur un objet pour le placer dans votre sac. Si une créature abandonne un objet lié à une quête que vous pistez, ce butin apparaît en surbrillance jaune. Maintenez Maj enfoncée en cliquant sur le corps pour tout placer directement dans vos sacs.

Vous gagnez des récompenses en fouillant les dépouilles de vos ennemis ou en accomplissant des quêtes. Les récompenses de quête sont placées dans votre sac. L'argent que vous ramassez aussi. Vous ne risquez pas de le perdre. De plus, l'argent ne pèse rien dans World of Warcraft, vous pouvez vous promener avec tout votre or.





FAIRE PROGRESSER LE PERSONNAGE

Pour le moment, vos biens sont soit équipés sur votre personnage, soit transportés dans votre sac à dos. Appuyez sur Maj+B pour ouvrir le sac à dos et voir son contenu. Vous pouvez également cliquer sur la sacoche marron en bas à droite de la barre d'actions.

GESTION DE L'INVENTAIRE

Vous finissez par obtenir des sacs supplémentaires. Chaque personnage peut en avoir jusqu'à quatre de plus. Certains métiers permettent de créer des sacs pour vous-même ou pour les vendre. Il y a aussi des vendeurs de sacs, mais tous les emplacements d'inventaire supplémentaires coûtent proportionnellement beaucoup plus cher.

Au fil de votre exploration d'Azeroth, votre sac se remplit très vite d'objets. Quand votre sac est plein et que vous ne pouvez plus y placer d'objets, le jeu vous avertit que l'inventaire est plein. Pour libérer de la place, cherchez un marchand à qui revendre vos objets inutiles ou de qualité inférieure. S'il n'y en a pas dans les parages, vous pouvez détruire des objets en cliquant dessus et en les faisant glisser hors du sac. Cliquez alors dans la fenêtre de jeu, hors du sac, pour lâcher l'objet. Le jeu vous demande préalablement de confirmer.

Si vous obtenez un nouveau sac en récompense de quête ou en butin, garde-le ! Il est plus précieux que l'argent que vous pourriez en tirer en le vendant. Déplacez-le dans l'un des emplacements de votre équipement ou cliquez dessus avec le bouton droit de la souris pour l'activer.



Pierres de foyer

Chaque personnage commence le jeu avec une Pierre de foyer. Ces objets vous téléportent au dernier endroit auquel vous les avez liés, le plus souvent aux auberges. C'est un bon endroit pour vous déconnecter car vous bénéficiez un bonus de repos (autrement dit, de l'EXP gratuite) pendant que vous ne jouez pas avec ce personnage.

Le temps de recharge des Pierres de foyer est long : vous ne pouvez en utiliser que toutes les 30 minutes, au mieux. Mieux vaut les garder en prévision des longs voyages, ou quand vous devez vous déconnecter et que vous avez envie de vous mettre dans un endroit sûr pour vous reposer.

COMMENT REVENDRE

En plus des sous que vous recevez en tuant des ennemis et en accomplissant des quêtes, vous pouvez gagner de l'argent en vendant les objets inutiles trouvés sur les cadavres de vos proies. Comme l'espace est limité dans vos sacs, pensez à retourner à votre centre de quêtes ou à la ville la plus proche pour revendre votre surplus. Prenez l'habitude de revendre votre butin inutile quand vous rendez vos quêtes, pour libérer de la place avant de repartir à l'aventure. Bien que les marchands vendent un type de marchandises en particulier, ils peuvent tout racheter. Les objets qui ne sont pas de l'équipement sont soit gris, soit blancs.

Les objets gris sont des bibelots qui ne servent absolument à rien, sinon à être revendus aux marchands.

Les objets blancs sont utiles si vous envisagez un métier d'artisanat, mais ça n'est jamais un mal d'en vendre quelques-uns.



Je ne voulais pas vendre ça !

Si vous avez vendu par mégarde un objet que vous vouliez garder, pas de panique. En bas de la fenêtre de chaque vendeur, un bouton vous permet de racheter l'objet que vous venez de vendre.

EQUIPEMENT

Tous les nouveaux personnages commencent avec le minimum d'armes, d'armures, de vêtements. Dans la zone de départ, il y a trois moyens d'obtenir de l'équipement amélioré : le butin sur le cadavre des ennemis, les quêtes, les vendeurs. Ces derniers ne concernent pas la plupart des débutants, faute d'argent. Si vous avez quelques pièces et souhaitez mieux équiper votre personnage, allez voir ce que proposent les marchands.

Vous pouvez savoir si un équipement est nouveau en regardant l'encadré d'aide, qui indique la partie du corps où il se porte (mains, dos, torse, etc.). Quand vous en trouvez, ouvrez votre sac et passez le curseur sur les objets. La couleur vous indique la qualité de l'objet. Au départ, vous n'en verrez que des gris, blancs et verts.

Ensuite, vérifiez s'il y a des textes en rouge, car ils indiquent que vous ne pouvez pas vous en équiper. Soit le type d'arme ou d'armure ne convient pas, soit vous n'avez pas un niveau assez élevé. Si vous pensez l'équiper une fois le bon niveau atteint, alors gardez-le. Si vous êtes avec des amis, demandez-leur si quelqu'un est intéressé. Sinon, vous pouvez le vendre à un marchand.



COULEUR DES OBJETS	QUALITÉ
GRIS	MÉDIOCRE
BLANC	CLASSIQUE

COULEUR DES OBJETS	QUALITÉ
VERT	BON
BLEU	SUPÉRIEUR

COULEUR DES OBJETS	QUALITÉ
VIOLET	EPIQUE
ORANGE	LÉGENDAIRE

Code de couleur des informations

Cette bulle d'aide pour la Coupe de colère vous donne des informations basiques colorées. Le nom en violet signifie que la qualité est épique. Le texte en rouge vous indique que vous ne pouvez pas l'utiliser (ici, le personnage n'est pas d'assez haut niveau).



Compétences d'arme et armures utilisables

Si vous vous demandez quelles armes sont disponibles pour votre personnage, appuyez sur P et trouvez l'icône Compétences d'armes. Il vous permet de voir ce votre personnage peut utiliser en mêlée ou à distance.

La liste des maîtrises d'armure montre les armures que vous pouvez utiliser et indique si vous pouvez porter un bouclier. Ces restrictions dépendent uniquement de votre classe. En gagnant des niveaux, certaines classes ont accès à plus d'armures. Les guerriers et les paladins commencent avec de la maille, puis peuvent porter des plaques. Les chamans et les chasseurs sont limités au cuir avant d'avoir aussi accès à la maille plus tard.



COMPARER L'ÉQUIPEMENT

Quand vous passez le curseur sur une pièce d'équipement, vous voyez ses attributs. A bas niveau, il n'y a qu'une statistique, Armure. Mieux vaut choisir l'équipement avec la meilleure donnée. Plus tard dans le jeu, certains équipements améliorent d'autres statistiques.

Maintenez la touche Maj quand vous passez sur un objet pour comparer votre équipement actuel avec le nouveau. Le jeu indique automatiquement les changements de statistiques qu'entraînerait un remplacement.

A bas niveau, vous ne trouverez que des objets médiocres (gris), classiques (blancs) ou bons (verts). Si un objet gris est inutilisable, vendez-le. Si vous ne pouvez pas utiliser un objet vert, pensez à le vendre à un autre joueur.

Une fois que vous avez gagné quelques niveaux, les objets médiocres et classiques ne servent plus à rien. Passez uniquement aux équipements bons (toutes les armes, armures ou autres équipements de couleur verte).

Après le niveau 20, vous voyez de plus en plus d'objets de couleur bleue. Ces objets dits supérieurs sont tout à fait recommandés à ce niveau, mais ils ne deviennent votre équipement de base qu'un peu plus tard dans votre progression.



L'équipement épique apparaît au-delà du niveau 60, mais reste rare. Inutile de vous en soucier, à moins de faire quelque chose de très précis. A moins d'être bloqué à une limite de niveau, l'équipement épique n'est pas utile. En effet, il récompense plutôt ceux qui restent à un niveau donné et qui accomplissent de grandes choses. La plupart du temps, votre niveau est trop élevé pour trouver de l'intérêt dans ces pièces.

L'équipement légendaire est si rare que peu de joueurs peuvent en trouver. Même les meilleurs raideurs des guildes plus prestigieuses n'en ont pas forcément en stock.

Objets héritage

Les objets de type héritage sont des objets qui changent en fonction du personnage qui les utilise. Ces objets sont liés au compte, pas à un personnage individuel. En général, vous devez acheter un de ces objets avec un de vos personnages de haut niveau et l'envoyer par courrier à un autre, de niveau moins élevé. Ces objets offrent souvent des bonus d'expérience et s'améliorent quand vous montez en niveau : plus vous êtes de niveau élevé, plus l'objet est puissant.

Burnished Warden Staff Binds to Battle.net account Two-Hand 722.88 - 1,084 Damage (25.1 damage per second) +6B Agility +103 Stamina Requires level 1 to 80 (80) Item Level 1 Equip: Increases your critical strike by 45. Equip: Increases your haste by 45.	Staff Speed 3.60	Burnished Warden Staff Binds to Battle.net account Two-Hand 23.04 - 34.56 Damage (8 damage per second) +1 Agility +2 Stamina Requires level 1 to 80 (1) Item Level 1 Equip: Increases your critical strike by 1. Equip: Increases your haste by 1.	Staff Speed 3.60
---	---------------------	---	---------------------

ARMURE

Quand vous commencez une partie, les emplacements d'armure sont pour la plupart vides. Vous gagnez des pièces pour la tête, les épaules, le dos, le torse, la taille, les jambes, les pieds, les poignets et les mains. Si vous avez un bouclier, vous ne pouvez utiliser que les armes à une main, mais votre défense en profite grandement.

VÊTEMENTS

Les vêtements sont les emplacements Chemise et Tabard. Ils n'ont pas beaucoup d'influence sur votre progression, mais ils changent l'apparence de votre personnage. Les Tabards identifient l'appartenance à une guilde. Ils peuvent aussi être associés à certaines factions.



ARMES

Tous les personnages ont un emplacement pour équiper un objet en main droite et un autre en main gauche. Ils sont occupés par une arme à deux mains, deux armes à une main, une arme à distance ou une arme et un autre objet, comme un bouclier. La nature de votre équipement est principalement déterminée par votre classe.

AMULETTES, ANNEAUX ET BIJOUX

Ce sont des emplacements de niveau supérieur. Vous portez une seule amulette autour du cou, mais deux anneaux ou deux bijoux. De nombreux bijoux disposent d'une capacité à activer qui vous confère une brève amélioration d'un aspect du jeu. Vous pouvez ajouter ces bijoux dans votre barre d'action pour y avoir accès plus rapidement.

Ne vous en souciez pas trop avant d'atteindre les niveaux les plus élevés.

RÉPARATION DE L'ÉQUIPEMENT

Quand votre équipement est usé, une petite image de celui-ci apparaît en haut à droite de l'écran, juste sous votre minicarte. Un équipement cassé ne vous protège plus et n'offre plus aucun bonus aux caractéristiques.

Pour réparer votre équipement, demandez votre chemin à un garde ou activez la détection des réparateurs sur votre minicarte. Les petites icônes en forme d'enclume signalent les marchands capables de réparer votre équipement. Faites un clic droit sur ces PNJ pour voir deux icônes qui montrent le coût de la réparation. Vous pouvez alors choisir de tout réparer. À bas niveau, vous n'avez pas à vous en inquiéter car vous allez rapidement changer d'équipement. Mais plus vous avancez, plus la réparation devient un élément important et coûteux.



AUTRES MOYENS D'AMÉLIORER SON PERSONNAGE

Il existe d'autres façons de renforcer votre personnage. Certains objets n'ont pas besoin d'être équipés, il suffit juste de les utiliser pour améliorer votre personnage ou son équipement. Le plus souvent, l'effet subsiste de manière permanente, mais pas toujours.

Certaines propositions font référence aux métiers. Pour en savoir plus sur ces métiers, allez en page 192.





POTIONS, ÉLIXIRS ET NOURRITURE

Les potions, les élixirs et la nourriture consommée augmentent l'efficacité du personnage. Pour créer ces boissons aux capacités magiques, il faut pratiquer le métier d'Alchimiste. Avec de la chance, vous en trouvez parfois dans les coffres.

Certaines potions fournissent des bonus à court terme, qui ne durent que quelques instants après les avoir bues. Elles rétablissent la santé ou le mana, un bon moyen de se sortir des situations difficiles. Vous pouvez les boire en combat, mais il y a un temps de recharge. Vous ne pouvez quand même pas espérer survivre indéfiniment avec un stock de potions dans votre sac.

Les élixirs et certaines autres potions ont un effet plus durable sur votre personnage. Ils renforcent un certain nombre de choses : l'armure, la récupération des PV, les attributs, etc.

Il existe aussi un autre type d'objet à boire, les flacons. Ils sont extrêmement chers car leur conception nécessite de nombreux composants. Leur effet est conservé même après la mort, très utile dans les raids.

Vous pouvez acheter de la nourriture ou devenir Cuisinier. Certaines nourriture ont des effets temporaires et améliorent généralement vos caractéristiques. En plus des améliorations spécifiques, cela confère l'amélioration Bien nourri.

RENFORTS D'ARMURE

Vous pouvez améliorer certaines pièces d'armure de manière permanente grâce aux renforts d'armure produits par les Travailleurs du cuir. Les premiers renforts augmentent surtout l'armure, mais par la suite, ils ont des effets bien supérieurs.

FILS ENSORCELÉS

Les fils ensorcelés sont produits par les Tailleurs. Ils sont similaires aux renforts d'armure, mais ne s'appliquent qu'aux armures pour les jambes. Tout objet ainsi amélioré est ensuite lié au personnage.

CALLIGRAPHIES

Les Calligraphes peuvent créer des calligraphies placées sur les pièces d'armure pour les épaules. Comme les fils ensorcelés, leur application lie l'objet au personnage. Vous ne verrez pas de calligraphie avant d'être d'un niveau très élevé.

Charscale Leg Armor
Requires Level 85
Use: Permanently attach charscale armor onto pants to increase Stamina by 145 and Agility by 55.
Can only be attached to leg armor in your inventory. Wearer must be level 85 or higher.

ENCHANTEMENTS

Vous pouvez aussi renforcer de façon permanente votre équipement grâce aux enchantements. Presque tous les équipements peuvent porter un enchantement. Le coût sur le moment est élevé, mais le bénéfice sur le long terme est intéressant. Cela augmente en effet les attributs et les dégâts infligés par les armes. N'hésitez pas si vous avez assez d'argent.

GLYPHES

Plus vous montez en niveau, plus les glyphes sont importants. Ensuite, allez dans l'onglet Glyphes pour voir ceux qui sont disponibles pour vous. Les glyphes sont créés par les calligraphes et peuvent également s'acheter à l'hôtel des ventes.

Il existe deux paliers de glyphes. Vous débloquez de nouveaux emplacements en gagnant des niveaux. Les glyphes majeurs permettent de personnaliser les effets de certaines capacités. Les glyphes mineurs, eux, apportent de petites modifications à l'effet visuel de vos sorts.



TRANSMOGRIFICATION

Il existe une dernière façon de transformer un objet, bien que cela soit purement esthétique : la transmogrification. Moyennant un coût, vous pouvez transformer l'apparence d'un objet pour qu'il ressemble à un autre qui vous plaît plus. Il y a des restrictions sur certains objets, et les objets doivent être de même type. Ainsi, vous ne pouvez pas changer l'apparence d'une arme à 1 main pour qu'elle ressemble à une arme à 2 mains. Si vous tombez sur une pièce d'équipement qui vous plaît, conservez-la pour pouvoir la transmogrifier, même lorsque vous en aurez trouvé une autre plus puissante.



MONTER EN NIVEAU

Quand vous tuez des ennemis, quand vous terminez des quêtes, collectez des herbes ou du minerai, ou quand vous découvrez de nouvelles zones du monde, vous gagnez progressivement des points d'expérience (EXP) et vous remplissez la barre d'expérience située au sommet de la barre d'action. Quand elle est pleine, vous passez au niveau supérieur et le jeu célèbre l'événement avec un éclair lumineux et une fanfare. Les quêtes du village de départ font vite passer du niveau 1 au niveau 2.

APPRENDRE DE NOUVELLES TECHNIQUES

Au fur et à mesure que vous prenez des niveaux, le jeu vous signale que vous pouvez apprendre de nouvelles capacités. Aux premiers niveaux, ces capacités se rangent automatiquement dans les emplacements libres de votre barre d'action. Vous pouvez ranger votre barre d'action de la manière qui vous convient le mieux.

NIVEAU 5 : APPRENDRE UN MÉTIER

En atteignant le niveau 5, vous pouvez choisir d'apprendre un métier. Ce n'est pas absolument nécessaire, mais si vous voulez en savoir plus, allez voir en page 192.

CARACTÉRISTIQUES DU PERSONNAGE

Chaque fois que vous gagnez un niveau, vos attributs (santé, mana, agilité, force, etc.) augmentent. Allez dans la fenêtre de personnage pour savoir lesquels ont changé.

Le détail des statistiques est un sujet plus complexe car elles changent à chaque niveau, mais voici quelques informations sur ce qu'il y a dans cette fenêtre.

Blanc	Par défaut, les stats sont blanches. C'est leur niveau normal.
Rouge	Les stats en rouge indiquent un affaiblissement, une armure cassée ou d'autres effets négatifs.
Vert	Les stats en vert bénéficient d'améliorations, d'une armure renforcée ou d'une potion.



NIVEAU 10 : LE GRAND CHOIX

Au niveau 10, votre personnage doit choisir une spécialisation pour progresser dans la classe qu'il a choisie. Appuyez sur N pour ouvrir le panneau de spécialisation et afficher les options disponibles. Vous pourrez aussi consulter certaines techniques essentielles dont la spécialisation ouvre l'apprentissage.

Si vous hésitez sur votre spécialisation, compulsez les techniques du panneau de prévisualisation pour chaque spécialisation afin d'obtenir plus d'informations sur chacune.

Une fois votre décision prise, sélectionnez la spécialisation désirée sur la gauche de la fenêtre, puis cliquez sur le bouton en bas de la fenêtre pour confirmer votre choix. Vous apprendrez ainsi la spécialisation et les techniques qui l'accompagnent.

RÉINITIALISER UNE SPÉCIALISATION

Après avoir joué votre classe dans la spécialisation de votre choix, vous découvrirez peut-être que cela ne vous convient pas. Pas de panique, vous pouvez réinitialiser votre spécialisation en parlant avec un maître de classe.

Changer votre spécialisation est payant, et les frais augmentent à chaque fois que vous décidez de changer. Mais ce n'est pas assez cher pour vous empêcher d'explorer les différents styles de jeu pour chaque choix de spécialisation jusqu'à trouver votre bonheur.



TALENTS

À compter du niveau 15 et tous les 15 niveaux ensuite, jusqu'au niveau 90, vous gagnez un point de talent qui permet d'acheter un talent, fonction de votre classe. Appuyez sur N pour ouvrir la fenêtre de spécialisation et des talents. Sélectionnez l'onglet des talents pour voir les talents disponibles et vous pourrez choisir parmi les trois options présentées.

En général, les choix proposés permettent d'améliorer une des capacités de votre spécialisation ou vous confèrent une nouvelle capacité utilitaire. Parfois, l'un des talents vous confère une capacité spéciale à utiliser en cas d'urgence.

Passez les options en revue en plaçant le curseur dessus pour avoir une description détaillée de leurs effets pour votre personnage.

Les talents sont un moyen d'ajouter une petite touche de personnalisation supplémentaire à votre personnage, sans modifier les grandes lignes de vos capacités en fonction de votre spécialisation. Vous ne pouvez pas vous tromper en choisissant un talent, il ne s'agit que d'un moyen de raffiner votre façon de jouer.

Une fois le talent choisi, cliquez sur Apprendre en bas de la fenêtre pour l'ajouter dans votre livre des sorts.



RÉINITIALISER LES TALENTS

Au fil du temps, vous trouverez peut-être qu'un autre talent pourrait mieux vous convenir qu'un talent déjà choisi. Si tel est le cas, il suffit de disposer de Poussière évanescence, de Poussière de disparition ou d'un Tome de l'esprit ouvert (en fonction de votre niveau) pour réinitialiser vos talents. Vous pouvez également vous rendre auprès d'un maître de classe et lui demander de réinitialiser vos points de talents. Vous pourrez alors les redistribuer et faire de nouveaux choix.

N'oubliez pas, en revanche, qu'à chaque fois que vous réinitialisez vos talents, un coût forfaitaire sera réclamé par votre maître. Et ce forfait augmente à chaque fois que vous réinitialisez vos talents.





ARGENT

Vous portez votre argent dans votre sac à dos. La limite totale d'or que vous pouvez garder sur vous est très très élevée. À moins que vous ayez presque 1 million de pièces d'or, vous n'avez pas trop à vous en faire.

Aux premiers niveaux, vous avez peu d'argent et risquez donc d'être surpris par le prix que certains demandent pour leurs objets. En fait, le jeu offre des récompenses de plus en plus grandes quand vous terminez les quêtes plus difficiles et découvrez de nouveaux moyens de gagner des pièces d'or.

VOICI PLUSIEURS MOYENS DE GAGNER DE L'ARGENT :

- Fouillez TOUS LES ENNEMIS VAINCUS !
- Vendez vos objets liés ou gris aux marchands.
- Vendez des objets directement aux autres joueurs.
- Vendez des objets via l'hôtel des ventes.
- Utilisez vos compétences de métier pour rassembler ou créer des objets à vente.

Banques

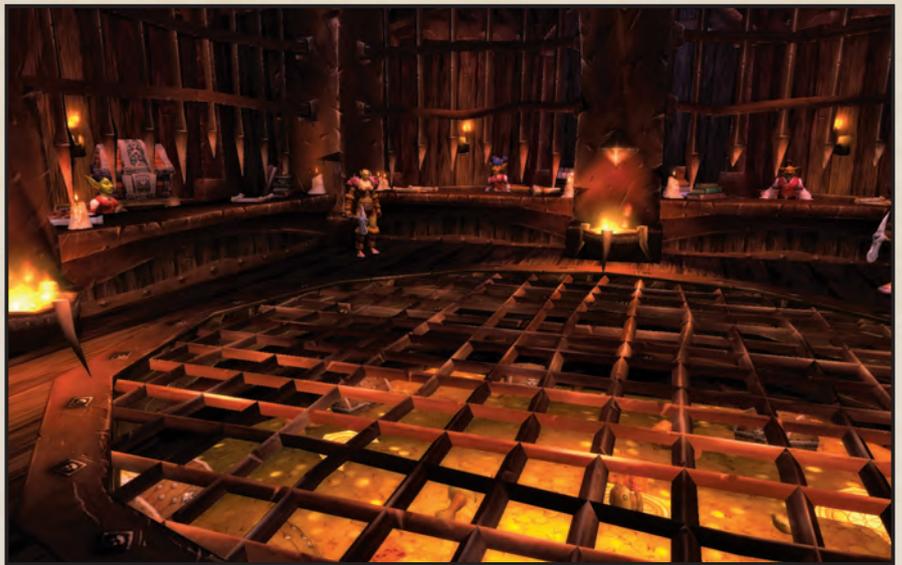
Chaque grande ville a au moins une banque. Parlez à un garde pour la trouver. A l'intérieur, vous pouvez interagir avec les banquiers d'un clic droit. Ils fonctionnent comme des coffres-forts pour les objets (pas l'argent). C'est un bon moyen de vider votre sac, surtout si vous avez des objets qui ne sont pas directement utiles.

Quand vous faites un clic droit sur un banquier, cela ouvre votre propre coffre. Au début, vous le trouvez sans doute assez grand. Il y a en effet bien plus d'espace que dans votre sac et les ajouts que vous pouvez lui apporter. Vous pouvez même l'améliorer !

Avec de l'argent, vous pouvez augmenter l'espace de votre coffre à la banque. Le prix augmente beaucoup au bout de quelques agrandissements, mais cela reste un bon moyen de dépenser son argent si vous manquez de place.

Mettez à profit les sacs que vous avez pour votre coffre. Cela ne sert à rien de les garder avec vous, car ce ne sont que des sacs dans un sac. Leur espace serait aussi bien utilisé par de vrais objets ! Investissez toujours dans des sacs de bonne qualité. Leur rapport qualité/prix est souvent préférable et ils vous facilitent la vie.

Les banques sont liées. Même si vous déposez des objets dans une banque donnée, vous y avez accès dans n'importe quelle autre.



Coffres de guildes

Les guildes ont leurs propres coffres. Elles peuvent ainsi entreposer de l'argent et des objets pour ses membres. Le Maître des guildes définit des permissions pour accéder à ces objets. Demandez des détails aux membres de votre guildes.



POUR S'AMUSER

Ce chapitre recense les nombreux «bonus» proposés dans World of Warcraft. Certains vous feront gagner des récompenses, mais la plupart ne sont là que pour vous amuser.

Changer de coupe

Les grandes villes abritent un Salon de coiffure. Tous les personnages peuvent s'y offrir une nouvelle coupe, modifier la couleur et la nature des cheveux, la pilosité, les cornes, les piercings, les tatouages et les lambeaux des Morts-vivants.

Rencontres

Il y a toujours des joueurs avec lesquels discuter de l'équipement, des montures et des familiers, ou échanger des objets.

Mannequins d'entraînement

Ces mannequins sont des PNJ mécaniques à utiliser pour vous entraîner. Il en existe de différents niveaux dans les capitales.



Offrir des cadeaux

Pour souhaiter son anniversaire à un ami ou remercier un joueur avec un cadeau, voici une liste d'objets amusants :

- Feu d'artifice de Forgefer
- Vin & fleurs de Hurlevent
- Fleurs des Pitons du Tonnerre





Mascottes & Combats de mascotte

Les mascottes sont différentes des familiers du chasseur. Toutes les classes peuvent les utiliser. Elles n'ont pas d'incidence sur le jeu, mais les Combats de mascottes ont été ajoutés dans Mists of Pandaria.

En vous rendant chez un dresseur de mascottes de combat, vous pouvez apprendre à vos mascottes à en affronter d'autres, y compris les mascottes sauvages.

Vous gagnez des hauts faits en récupérant des mascottes ou en gagnant des combats. Il y a de nombreuses manières de récupérer des mascottes. Vous pouvez les acheter, les gagner en récompense d'une quête effectuée, les capturer à l'état sauvage après les avoir affaiblies. Certains métiers permettent de créer des mascottes et vous pouvez trouver des mascottes en obtenant certains hauts faits ou, parfois, en fouillant le cadavre de vos ennemis.

Les tableaux suivants vous montrent quelles mascottes sont disponibles à l'achat dans les mondes d'Azeroth et de Draenor.

AUTRES MASCOTTES À ACHETER

MASCOTTE	LIEU
Grenouilles	Foire de Sombrelune
Oiseaux	Baie-du-Butin, Cap Strangleronce
Créatures magiques	Raz-de-Néant, Foudreflèche

MASCOTTES DE LA HORDE

MASCOTTE	LIEU
Cafard de Fossoyeuse	Fossoyeuse
Serpents	Orgrimmar
Chien de prairie	Pitons du Tonnerre
Jeune faucon-dragon	Bois des Chants éternels, Brise-clémente

MASCOTTES DE L'ALLIANCE

MASCOTTE	LIEU
Chats	Forêt d'Elwynn, au sud-est de Hurlevent
Lapin patte-blanche	Dun Morogh, Ferme des Distillambre
Chouettes	Darnassus
Phalènes	L'Exodar

CÉLÉBRATION DES FÊTES EN JEU

Les fêtes saisonnières sont fréquentes dans le jeu et s'accompagnent d'événements, incluant des quêtes, des épreuves, des cadeaux, des costumes et de la nourriture. La durée des fêtes varie, alors consultez le calendrier du jeu pour ne rien rater !



CALENDRIER D'AZEROTH

EPOQUE DE L'ANNÉE	ÉVÈNEMENT
Janvier	Nouvel an
Fin de l'hiver	Fête lunaire
Février	Fête de l'amour dans l'air
Printemps	Jardin des nobles
Fin du printemps	Semaine des enfants
Juin	Fête du feu
Juillet	Féerie des artifices
Septembre	Fête des moissons
	Jour des pirates
Automne	Fête des brasseurs
Octobre	Sanssaint
Novembre	Jour des morts
	Bienfaits du pèlerin
Décembre	Fête du voile d'hiver
	Réveillon du jour de l'an

PARTICIPER AUX ÉVÈNEMENTS SPÉCIAUX

La Foire de Sombrelune s'ouvre tous les mois sur sa propre île. Vous y trouvez des marchands qui vous proposent des jeux et des récompenses uniques. Vous pouvez gagner des Bons de la foire de Sombrelune en accomplissant des quêtes.

Le Tournoi de pêche de Strangleronce a lieu toutes les semaines dans la région du même nom. Cette activité est destinée aux joueurs isolés de niveau 30 et plus. Quand vous découvrez Norfendre autour du niveau 80, un autre tournoi de pêche est organisé par les Kalu'ak.

Le Défi de l'arène des Gurubashi est un combat de type chacun pour soi en Strangleronce. Allez à l'arène quand le signal retentit dans la zone. Les joueurs qui y participent passent en statut JcJ. Le vainqueur gagne un prix.



L'Appel aux armes est une série de défis prévue pour les joueurs intéressés par le JcJ. Les champs de bataille rapportent plus de récompenses pendant cette période. En général, les joueurs y affluent et les combats ont lieu jour et nuit.

PÊCHER

Vous pouvez pêcher partout, mais ce que vous attrapez dépend de l'endroit et de votre niveau dans la compétence pêche. Pour trouver certains poissons, il faut pêcher à un endroit bien précis. Le moindre point d'eau peut abriter des poissons et vous permettre d'augmenter votre compétence.

Les appâts sont disponibles chez les vendeurs de fournitures d'artisanat ou de pêche dans tout Azeroth. Les maîtres des pêcheurs en proposent aussi, ainsi que des cannes à pêche qui améliorent votre compétence.



CHASSE AUX HAUTS FAITS

Certains joueurs sont très intéressés par les hauts faits. Ils vérifient leur liste de hauts faits tous les jours et tentent de les accomplir tous.

Pourquoi pas ? Inutile d'atteindre le niveau maximum pour vous y mettre. Vous investir dans une autre activité que votre progression n'est pas forcément une perte de temps. Vous pouvez gagner des niveaux quand vous le souhaitez et atteindre le niveau maximum n'est pas si long. La plupart des joueurs aiment se fixer des objectifs personnels et les atteindre.

Essayez par vous-même, vous pourriez bien devenir un chasseur de hauts faits.





COMBATS JOUEUR CONTRE JOUEUR

Pour l'instant nous n'avons fait qu'évoquer le JcJ. Pour deux raisons. Premièrement, le JcJ n'est pas vraiment très compétitif avant le niveau 20. Même sur les serveurs dédiés au JcJ, les zones inférieures au niveau 20 sont contrôlées par une seule faction. Vous pouvez ignorer les joueurs de la faction adverse pendant que vous y progressez. Deuxièmement, le JcJ est un vaste sujet développé plus loin dans ce guide. Les combats JcJ ne sont pas toujours à prendre au sérieux.

JcJ sauvage

Parfois, les combats JcJ se font en JcJ sauvage. Il s'agit des combats les plus passionnants et amusants du jeu. Il n'y a aucune limite au nombre de participants ou de factions. Il suffit de former un groupe ou un raid et de passer à l'action n'importe où. Combattez, riez et regroupez-vous pour l'assaut suivant. D'autres joueurs peuvent vous rejoindre et ces combats durent des heures.

Et c'est possible même si vous jouez sur un serveur JcE ou JdR. Activez votre statut JcJ et allez titiller l'ennemi dans les zones de la faction adverse. Si l'un d'eux mord à l'hameçon, il sera déclaré JcJ à son tour. Si d'autres joueurs de votre faction se joignent au combat, vos adversaires auront la même réaction et vous obtiendrez une belle bataille rangée comme sur un serveur JcJ.



COMBATS DE MASCOTTES

POUR COMMENCER

Quel que soit votre niveau, le seul prérequis aux combats de mascottes est de disposer de 10 pièces d'or pour apprendre la compétence Entraînement de mascotte de combat. Il y a des entraîneurs de mascottes dans les villes les plus proches du point de départ de chaque race. Cherchez-en par exemple à Comté-de-l'Or (forêt d'Elwynn) ou à Tranchecolline (Durotar), même s'il y en a aussi un dans chaque capitale de faction (Hurlevent pour l'Alliance, Orgrimmar pour la Horde). Parlez à l'un d'eux pour apprendre la technique Combat de mascottes. En plus d'apprendre à vos mascottes le combat et comment se soigner toutes les 8 minutes, vous apprendrez à chasser les mascottes sauvages. Ces entraîneurs vendent aussi des mascottes de base qui dépendent de la race de votre personnage (voir ci-dessous).

Votre entraîneur propose aussi la quête Apprendre les ficelles qui vous mènera à votre premier combat de mascottes. Cherchez des mascottes sauvages autour de la ville où vous vous êtes entraîné. Parcourez la zone et cherchez une icône de patte verte sur la minicarte. Cette icône indique les mascottes sauvages pouvant combattre.

Avant de cliquer sur une mascotte sauvage pour engager un combat, appuyez sur Maj + P pour ouvrir la fenêtre des montures et des mascottes. Cliquez sur l'onglet Mascottes pour voir celles déjà en votre possession. Pour en utiliser une, faites glisser son icône en première ligne des emplacements de combat de mascottes. Mais attention : après avoir cliqué sur une mascotte pour combattre, vous ne pouvez plus en déplacer vers les emplacements actifs, assurez-vous donc d'avoir fait le bon choix préalable. Si votre choix de mascotte vous convient, faites un clic droit sur une mascotte sauvage pour lancer votre premier combat.



Mascottes reçues des entraîneurs de mascottes de combat

Ce n'est pas la race de l'entraîneur mais celle de votre personnage qui détermine quelle mascotte vous recevez.

ALLIANCE	
RACE	MASCOTTE
Draeneï	Phalène bleu
Nain	Lapin patte-blanche
Gnome	Lapin patte-blanche
Humain	Chat tigré roux
Elfe de la nuit	Grande chouette corne
Worgen	Corbeau gilinéen

HORDE	
RACE	MASCOTTE
Elfe de sang	Bébé faucon-dragon doré
Gobelin	Clampan du rivage
Orc	Cobra noir
Tauren	Chien de prairie brun
Troll	Cobra noir
Mort-vivant	Cafard de Fossoyeuse

PANDAREN	
RACE	MASCOTTE
Pandaren	Porc-épique

Aller plus loin avec le Codex des mascottes

Il y a quelques autres actions disponibles dans le Codex des mascottes. Cliquez avec le bouton droit sur n'importe quel portrait pour invoquer/envoyer, renommer, ajouter aux favoris ou relâcher.

Utilisez Renommer pour nommer vos mascottes. En ajoutant une icône Favori, vous retrouverez facilement des mascottes si vous sélectionnez ce mode de tri. Cliquez avec le bouton droit sur une mascotte ajoutée aux favoris pour l'en retirer. Relâcher permet de lâcher la mascotte dans la nature.

Autre option pour nombre de mascottes achetées auprès d'un vendeur : les mettre en cage. Celles pouvant être mises en cage peuvent être échangées avec des joueurs ou vendues à l'hôtel des ventes.

COMBAT DE MASCOTTES SIMPLE

Au début, votre mascotte n'a qu'une technique placée dans le premier emplacement. Les combats de mascottes se jouent au tour par tour (une action par tour). Cliquez sur l'icône ou appuyez sur la touche 1 pour faire attaquer votre mascotte. Une fois un combat remporté, allez voir l'entraîneur pour achever la quête.

GARDER SES MASCOTTES EN FORME

Votre entraîneur vous soumet une quête en fil rouge, « Panser ses plaies ». Vous êtes chargé de trouver un maître des écuries pour que vos mascottes récupèrent toute leur santé. Parlez au maître des écuries désigné, soignez vos mascottes (le service a un coût minime) et validez la quête auprès de l'entraîneur.

Les maîtres des écuries sont un moyen parmi d'autres de soigner vos mascottes. L'autre possibilité est la technique Ranimer les mascottes, disponible toutes les 8 minutes (angle supérieur droit du Codex des mascottes).



EMMENER SA MASCOTTE AU NIVEAU 3

La quête suivante (On passe au niveau supérieur !) donnée par l'entraîneur consiste à faire monter une mascotte au niveau 3. Le seul moyen d'augmenter le niveau des mascottes étant de battre des mascottes sauvages, retournez hors des villes. Pendant cette quête, votre mascotte atteint le niveau 2 et apprend une nouvelle technique, qui apparaît dans le 2e emplacement. Vous pouvez maintenant choisir une technique différente à chaque tour. Survolez son icône pour lire sa description et en apprendre plus à son sujet puis essayez-la en combat pour en saisir le fonctionnement.

AJOUTER DES MASCOTTES SAUVAGES AU CODEX DES MASCOTTES

La quête terminée, l'entraîneur vous confie une nouvelle quête (« J'en tiens un ! »), qui vous demande de retourner dans la nature pour capturer votre première mascotte. En atteignant le niveau 3, votre première mascotte a débloqué la compétence permettant de capturer des mascottes sauvages en combat. La mascotte sauvage doit avoir 35% ou moins de ses points de vie pour que la commande de capture (emplacement 5 de la barre des raccourcis) soit disponible. Faites doucement descendre les points de vie de la mascotte sauvage et prenez garde à ne pas la tuer. Quand la commande de capture s'active, cliquez dessus pour essayer de capturer la mascotte affaiblie. La probabilité de réussir la capture est faible à chaque tour, vous devez donc faire preuve de patience.



MASCOTTES MULTIPLES ET ENTRAÎNEURS PNJ

Une autre quête de la part de l'entraîneur de la capitale de votre faction apparaît quand votre première mascotte atteint le niveau 3. Celui-ci vous envoie affronter un certain entraîneur de mascottes (qui donne son nom à la quête), mais vous devriez terminer la quête « J'en tiens un ! » et emmener une mascotte au niveau 5 avant de vous en occuper. Porter une mascotte au niveau 3 débloque le haut fait Le premier âge et déverrouille le deuxième emplacement de mascotte de combat. Le troisième est débloqué lorsqu'une mascotte atteint le niveau 5 (vous obtenez aussi le haut fait L'âge de la découverte). Pour changer de mascotte en cours de combat, cliquez sur le bouton Changer de mascotte et choisissez-en une autre.

L'inconvénient des combats contre les entraîneurs, c'est qu'il s'agit d'y battre deux ou trois mascottes, contre une seule jusqu'alors. Au moins une de vos mascottes doit rester à la fin du combat pour que vous soyez crédité d'une victoire et que vous obteniez un haut fait. L'avantage, c'est que vos mascottes y gagnent bien plus d'expérience.

Battre le premier entraîneur mène à un deuxième dans une zone de niveau plus élevé. Ce schéma se répète pour vous faire affronter des entraîneurs et des mascottes de plus en plus coriaces.

AU SUJET DES COMBATS

Quel que soit l'adversaire, vous avez les mêmes choix à chaque tour. Gardez à l'esprit que certaines techniques impliquent un temps de recharge. Lorsque vous en utilisez une, un chiffre apparaît sur son icône pour indiquer combien de tours doivent passer avant qu'elle soit de nouveau utilisable. Certaines techniques bloquent aussi des options pour un nombre donné de tours. Par exemple, beaucoup d'araignées utilisent des toiles collantes qui vous empêchent de changer de mascotte pendant quelques tours.

TYPES DE COMBATS DE MASCOTTES

Il y a trois types de combats de mascottes :

Les combats JcJ se déroulent anonymement contre d'autres joueurs. Utilisez le Codex des mascottes pour trouver des adversaires.

Les duels de mascottes s'engagent en cliquant sur le portrait d'un joueur. Choisissez l'option Duel de mascottes et attendez que l'autre personne accepte.

Les combats de mascottes sauvages se déroulent contre des mascottes sauvages. Localisez-en une grâce à l'icône de patte verte et cliquez avec le bouton droit pour attaquer.

Vous êtes à l'abri des dégâts des PNJ pendant un combat de mascottes, mais vous êtes vulnérables aux autres joueurs en mode JcJ. Attention à l'endroit où vous combattez !

Combats de mascottes JcJ

Le bouton de recherche de combat du Codex des mascottes vous oppose à des joueurs choisis aléatoirement. Le jeu ne garde pas trace de vos défaites, seulement du nombre de victoires.

Duels de mascottes

Les duels de mascottes fonctionnent de la même façon que les duels normaux. Abordez un personnage, cliquez sur son portrait et invitez-le pour un duel. Ces duels obéissent aux mêmes règles que les autres, ils ne peuvent donc avoir lieu en ville ou dans un sanctuaire. Si vous êtes en mode JcJ, les duels de mascottes contre des personnages de la faction opposée ne sont pas possibles. Vous devez utiliser une zone comme les égouts de Dalaran si vous voulez affronter des personnages en mode JcJ. Il n'y a pas d'autre récompense dans ces combats que des hauts faits.

Combats de mascottes contre des entraîneurs PNJ

On trouve des entraîneurs PNJ de mascottes dans de nombreux endroits de chaque monde. Plusieurs quêtes vous envoient les défier. Il vous faut les battre un par un pour débloquer les quêtes quotidiennes listées dans les hauts faits de l'onglet des combats de mascotte.



Une flèche jaune sur un portrait indique quelle mascotte a l'initiative (joue en premier). N'oubliez pas que certaines techniques passent toujours en premier, indépendamment de l'initiative.

Survolez cet endroit à la souris pour plus d'infos sur vos mascottes, sur celles des PNJ et sur les stats et techniques. Elles ne sont pas accessibles quand vous combattez un autre joueur.



Utiliser une attaque ou une technique

Changer de mascotte

Utiliser un piège

Forfait

Passer

Combats contre des mascottes sauvages

À moins que vous n'ayez un grand nombre de mascottes niveau 25, la plupart de vos combats auront lieu contre des mascottes sauvages. On en trouve en Azeroth et en Outreterre et la plupart des zones ont des espèces exclusives. Ce sont avec ces combats que vos mascottes acquièrent le plus de points d'expérience et que vous enrichissez votre Codex des mascottes.

Les mascottes trouvées dans la nature conservent leur niveau (de 1 à 25) quand vous les capturez (par exemple, une mascotte prise au niveau 24 peut être affaiblie jusqu'au niveau 22 pour la capture). Une fois vôtres, elles gagnent de l'expérience de la même façon que vos autres mascottes. Si vous voulez en chasser d'un niveau plus élevé, vous devez explorer des zones de plus en plus difficiles.



Choisir les meilleures mascottes à capturer

La quête « J'en tiens un ! » vous a montré comment capturer des mascottes. Mais comment savoir quelles sont les meilleures ? Regardez la couleur autour de leur portrait : le gris correspond à une qualité médiocre, le blanc à une qualité commune, le vert à une qualité inhabituelle et le bleu à une qualité rare. C'est exactement le même principe que pour le butin ! Les rares sont les plus intéressantes et les plus difficiles à trouver. Elles ont les meilleures caractéristiques (nous y reviendrons) et sont pourchassées par tous les dompteurs sérieux.

Il y a des contraintes à garder en tête pour la capture. Vous avez une limite de trois mascottes identiques dans votre Codex des mascottes. Si, insatisfait d'une mascotte, vous voulez en capturer une autre, vous ne pouvez avoir plus de deux copies de cette mascotte avant de combattre. Une fois un combat lancé, vous ne pouvez plus relâcher la mascotte pour faire de la place à une autre. Dans n'importe quel combat, vous ne pouvez capturer qu'une mascotte, ne gaspillez donc pas votre capture pour une créature dont vous ne voulez pas, sans quoi vous serez bloqué jusqu'à la fin du combat.

Le monde regorge de bêtes et de bestioles

Les mascottes sauvages les plus communes sont les Bêtes et les Bestioles. Si vous avez l'ambition de capturer rapidement autant de mascottes différentes que possible, envisagez de monter en niveau avec une équipe de ce genre : une mascotte de type Bête (très résistante aux attaques de type Bête), une mascotte Humanoïde, (très résistante aux attaques de type Bestiole) et une mascotte de type Mécanique (les attaques mécaniques infligent de plus gros dégâts aux Bêtes).

Toutes les Bêtes et Bestioles n'utilisent pas toujours des attaques de type Bête et Bestiole, mais elles en ont généralement une technique.

Les autres moyens d'acquérir des mascottes

Les mascottes ont toujours existé dans World of Warcraft. La plupart de celles que vous avez collectionnées depuis lors sont maintenant aptes aux combats de mascottes. Cela inclut les mascottes :

- Des marchands
- Des hauts faits
- Des événements du monde
- Du marché au mascottes
- Du jeu de cartes à collectionner World of Warcraft
- Fabriquées par un métier
- Des quêtes
- Des butins
- Promotionnelles

MASCOTTES DE COMBAT

Nous avons couvert l'ensemble des bases des combats de mascottes : comment en acquérir, comment combattre, contre qui, et comment les garder en forme. Cette partie se concentre sur les mascottes elles-mêmes et sur les caractéristiques qui les rendent plus ou moins utiles en combat.

TECHNIQUES ET CARACTÉRISTIQUES

Dans le Codex des mascottes (Maj + P puis clic sur l'onglet correspondant), vous devriez voir quelque chose ressemblant à cette image.



Icône de mascotte et niveau

Passez le curseur sur l'icône pour savoir comment acquérir la mascotte et découvrir son histoire (c'est possible aussi avec celles que vous n'avez pas).

Barre d'expérience

Indique l'expérience gagnée par la mascotte et celle dont elle a besoin pour passer au niveau suivant.

Points de hauts faits des combats de mascottes

Total des points de hauts faits en combat de mascottes

Caractéristiques

Les mascottes de combat ont trois caractéristiques : santé, force et vitesse.

Chacune augmente avec son niveau.

CARACTÉRISTIQUE	DESCRIPTION
 Santé	Votre santé maximum. Quand la santé d'une mascotte atteint zéro, elle est immobilisée et ne peut plus continuer le combat.
 Puissance	Cette valeur détermine la quantité de dégâts qu'une mascotte inflige au combat. Plus le nombre est élevé, plus elle fait de dégâts.
 Vitesse	La vitesse détermine l'initiative et sert à établir l'ordre d'action des mascottes à chaque tour de combat.

En plus de ces caractéristiques, toutes les mascottes ont une qualité. Elle peut être médiocre (gris), commune (blanc), inhabituelle (vert) ou rare (bleu). La qualité d'une mascotte ne change pas quand cette dernière gagne des niveaux, mais vous pouvez l'améliorer grâce aux Pierres de combat (qui s'obtiennent lors de combats contre des mascottes sauvages de haut niveau, à l'hôtel des ventes ou en récompense des quêtes journalières de Pandarie). Cela vous indique simplement si vous avez l'un des meilleurs spécimens d'un type de mascotte donné.

Techniques

Chaque mascotte commence avec une technique d'attaque de base. Les suivantes viennent avec les niveaux 2, 4, 10, 15 et 20. Chacune a 3 emplacements de techniques pour le combat mais vous n'avez que 2 choix pour chaque. Pour passer d'une technique active à l'autre, cliquez sur l'encoche jaune sous l'emplacement de technique pour choisir celle que vous voulez activer.

EMPLACEMENT#	TECHNIQUES COMPATIBLES AVEC L'EMPLACEMENT (PAR NIVEAU)
1	1 ou 10
2	2 ou 15
3	4 ou 20

Les techniques sont séparées en types, les mêmes que ceux des mascottes de combat. Les techniques d'un type sont 50% + efficaces (flèche verte) contre les mascottes d'un autre type et 33% - efficaces (flèche rouge) contre celles d'un troisième type.

TYPE D'ATTAQUE	+ 50% DE DÉGÂTS À :	- 33% DE DÉGÂTS À :
Aquatique	Élémentaire	Magique
Bête	Bestiole	Aérien
Bestiole	Mort-vivant	Humanoïde
Draconien	Magique	Mort-vivant
Élémentaire	Machine	Bestiole
Aérien	Aquatique	Draconien
Humanoïde	Draconien	Bête
Magique	Aérien	Machine
Machine	Bête	Élémentaire
Mort-vivant	Humanoïde	Aquatique

Noter qu'il n'y a pas de dégâts en plus dans le cas d'une mascotte attaquant une autre du même type. Les seuls facteurs qui déterminent l'efficacité d'une technique sont la valeur d'attaque de celui qui attaque, le type de la technique, et le type de la cible.

Techniques passives

En plus des techniques de combat, chaque type de mascotte dispose d'une technique passive.

TYPE	TECHNIQUE PASSIVE	DESCRIPTION
Aquatique	 Pureté	Les dégâts dans le temps sont réduits de 25% pour les mascottes aquatiques.
Bêtes	 Enragé	Les bêtes infligent +25% de dégâts quand leur PV sont sous 50%.
Bestioles	 Insaisissable	Les bestioles se défont plus vite des effets de contrôle de foule.
Draconien	 Exécuter	Quand les points de vie de la cible tombent sous les 25%, les dragons infligent 50% de dégâts supplémentaires au tour suivant.
Élémentaire	 Insensible à la météo	Les types Élémentaire passent outre les effets de météo.
Aérien	 Rapidité	Les créatures volantes gagnent 50% de vitesse si leur santé est >50%.
Humanoïde	 Soins	Les Humanoïdes gagnent 4% de leur santé max s'ils infligent des dégâts pendant cette manche.
Magique	 Brise-sort	Les mascottes de type Magique ne peuvent perdre plus de 50% de leur santé max en une attaque.
Machine	 Infaillible	Les mascottes de type Machine peuvent revivre une fois par combat avec 20% de santé.
Mort-vivant	 Damné	Les mascottes de type Mort-vivant revivent un tour après leur mort.



COMMUNIQUER AVEC LES AUTRES JOUEURS

Comme tout le reste dans le jeu, vous contrôlez le degré de communication et de socialisation avec les autres joueurs. Ce chapitre vous explique comment parler avec les autres joueurs, leur demander de l'aide, vous en faire des amis.

La principale façon de communiquer consiste à appuyer sur Entrée, ce qui ouvre la fenêtre de discussion. Écrivez votre message et appuyez sur Entrée. Ce message est envoyé à toutes les personnes à proximité.

QUI PEUT M'ENTENDRE ?

Différentes commandes sont à votre disposition pour vous permettre de communiquer de façon sélective. Vous n'avez pas envie de tout partager avec le monde entier, n'est-ce pas ?

Parler :

/dire permet d'être entendu par tous les joueurs qui se trouvent à proximité.

Par défaut, vous voyez une bulle au-dessus de votre tête. Si les joueurs à proximité sont dans la même faction que votre personnage, ils voient ce que vous écrivez (les autres n'y voient que du charabia). Comme c'est public, évitez de dire quelque chose de déplacé ou d'embarrassant.

Chuchoter :

/chuchoter (/message fonctionne aussi) envoie un message privé à un autre joueur. Vous devez inclure le nom du personnage après /chuchoter. Il n'y a pas de limite de distance.

Essayez vous-même ! Appuyez sur Entrée, écrivez /chuchoter et le nom de votre personnage. Quand vous appuyez sur la barre d'espace, ce que vous écrivez devient le message que vous vous envoyez à vous-même en appuyant de nouveau sur Entrée.

Répondre :

utilisez /r (ou simplement r) pour répondre à la dernière personne qui vous a envoyé un message en chuchotant.

Crier :

/crier permet d'envoyer un message à tous les joueurs de la région. C'est la méthode de communication la plus maladroite de World of Warcraft. C'est comme /dire, à ceci près que la distance à laquelle on vous entend est beaucoup plus importante.

Discussion de groupe :

/groupe est un message privé qui vous permet de communiquer avec le ou les membres de votre groupe en même temps. Les joueurs qui ne font pas partie du groupe ne vous entendent pas, même s'ils sont à côté de vous.

Discussion de guilde :

/guilde envoie un message aux membres de votre guilde. Personne d'autre ne vous entend, et les membres voient ce que vous écrivez même s'ils sont à l'autre bout du monde.



Le menu de discussion

Les mêmes commandes sont disponibles via le menu de discussion (qui ressemble à un phylactère). Cliquez sur l'option qui vous intéresse et sélectionnez ce que vous voulez dans la liste.

Tous les messages apparaissent dans votre journal de discussion générale. Pour voir des messages anciens, utilisez les flèches haut et bas. Pour les messages les plus récents, utilisez la flèche de fin. Cliquez avec le bouton droit sur l'onglet Général pour personnaliser tout ce qui apparaît dans la fenêtre de discussion, y compris l'arrière-plan (de transparent à noir), les filtres (couleur de texte...), etc.



UTILISER LES EMOTES VOCAUX

Les Emotes vocaux sont des expressions que votre personnage peut utiliser dans le jeu, ils sont utiles dans les situations de groupe. Vous pouvez voir la liste des Emotes disponibles en cliquant sur le menu de discussion (phylactère) et en passant la souris sur l'option correspondante. Cliquez sur un Emote pour faire parler votre personnage.



UTILISER LES CANAUX

A chaque fois que vous vous connectez au jeu ou entrez dans une nouvelle région, la fenêtre de discussion vous indique les canaux disponibles. Vous trouverez ici une liste des canaux les plus courants.

Les canaux sont utilisés pour communiquer avec tous les joueurs sur le même canal. Par défaut, vous rejoignez le canal général et celui de défense locale. Vous rejoignez aussi le canal commercial, mais celui-ci ne devient actif que lorsque vous entrez dans une des grandes villes de World of Warcraft.

Vous pouvez quitter chaque canal en écrivant /quitter # (# représente le numéro du canal).

GÉNÉRAL

C'est le canal standard de la région ou de la ville principale où se trouve votre personnage. Chaque région a un canal général différent. C'est là qu'il faut poser vos questions concernant les quêtes propres à la région.

COMMERCE

Ce canal regroupe toutes les villes principales de votre faction. Les joueurs y offrent des marchandises ou en demandent. Ce canal est très actif (et la discussion s'y égare parfois). Inutile d'y rester trop longtemps. Votre personnage doit se trouver dans une ville pour l'utiliser.

DÉFENSELOCALE

Ce canal informe les joueurs quand des attaques de la faction adverse ont lieu dans votre région. C'est surtout intéressant pour les amateurs de JcJ (ou cherchant à le fuir).

DÉFENSEMONDE

Similaire à DéfenseLocale, mais ce canal vous informe quand les attaques de l'autre faction frappent partout en Azeroth.

RECHERCHEDEGROUPE

Ce canal relie les régions de votre faction. Il faut vous trouver dans une capitale pour avoir accès au canal RechercheDeGroupe.

COMMANDES DE CANAL

Pour voir quels canaux sont disponibles, appuyez sur «O» pour accéder au menu social et cliquez sur l'onglet de discussion. Dans cette page, vous pouvez voir les canaux disponibles pour votre position actuelle. Si vous êtes sur un canal, il est blanc (sinon il est gris). Cliquez sur un canal blanc et le jeu vous montre les autres personnages sur le même canal.

Pour tous les raccourcis /, appuyez sur la barre d'espace après l'ordre puis écrivez votre message.

	COMMANDE	EXEMPLE
Rejoindre un canal.	/rejoindre <nomcompletducanal>	/rejoindre Général
Parler sur un canal	/# <votre question ou commentaire.>	/3 cherche une guilde de joueurs adultes pour assaillir des donjons.
Quitter un canal	/quitter <numéro du canal>	/quitter 3



Vous n'avez pas besoin de rester sur tous les canaux. Si certains vous fatiguent, quittez-les avec la commande /quitter.

Si vous aimez jouer tranquillement, en silence, quittez les canaux aussitôt que possible. Le jeu devient immédiatement plus calme. Si vous aimez le bruit et la fureur, cherchez une guilde et/ou ouvrez un maximum de canaux.

CANAUX PERSONNALISÉS

Savez-vous que vous pouvez créer vos propres canaux de discussion ? C'est très utile pour les personnes qui commencent sur un serveur. Vous n'avez peut-être pas encore de guildes, mais vous voulez que vos amis puissent vous parler dès qu'ils se connectent. Dites-leur d'écrire /rejoindre «nomducanalpersonnalisés» quand ils se connectent.

EXEMPLE

/rejoindre Friendschat

Vous accédez ainsi au canal Friendschat, même si aucun canal de ce nom n'existait encore. Les autres joueurs entrant cette commande vous rejoindront.

Ainsi, vous pouvez même créer une sorte de guildes à

l'intérieur d'une guildes, ou un groupe dans un groupe, avant de dissoudre ce canal de discussion quand la tâche en cours est accomplie.



DEMANDER DE L'AIDE

Il y a plusieurs manières de chercher de l'aide. La façon la plus efficace d'obtenir une réponse est de trouver un autre joueur dans votre zone qui fait ou vient de faire ce que vous projetez d'entreprendre. Utilisez les commandes /dire si vous êtes dans la même zone ou /chuchoter si vous êtes trop loin pour poser directement la question.

Une autre façon de demander de l'aide consiste à poser votre question sur le canal général. Les joueurs y sont plus nombreux, mais ils ne seront pas forcément disposés ou capables de vous aider. Cela étant dit, le canal général est parfois utile. Parfois, il est encombré par des conversations sans intérêt.

Voici la commande qui vous permet de poser une question sur le canal général :

/# <votre question ou votre commentaire>

Dans tous les cas, le meilleur moyen d'obtenir une réponse est de poser une question précise, sans être vague ni exigeant.

Mauvais exemple : « Je ne trouve pas la Clé du refuge ! »

Bon exemple : « Quelqu'un d'autre cherche la Clé du refuge ? »

Bon exemple : « Je ne trouve pas la Clé du refuge, quelqu'un pourrait m'aider ? »

Une recherche sur Internet peut vous fournir très rapidement une réponse. Si vous avez un problème, quelqu'un l'a sûrement eu avant vous. Il y a des chances, si vous faites une recherche comme « WoW trouver la Clé du refuge », que vous trouviez autant de réponses que si tous les joueurs vous répondaient sur le canal.

ENVOYER ET RECEVOIR DU COURRIER

Utilisez les boîtes aux lettres pour envoyer des messages, des objets ou de l'argent à d'autres joueurs. Il y en a dans les grandes villes et nombre de villages. Leur apparence change selon les lieux. Vous pouvez pister les emplacements des boîtes aux lettres de votre minicarte.

Recevoir du courrier

Quand vous attendez du courrier, une icône apparaît près de la minicarte. Cela ressemble à une enveloppe, vous ne pouvez pas vous tromper !

Pour obtenir votre courrier, rendez-vous près d'une boîte aux lettres, ciblez-la et cliquez avec le bouton droit. Cliquez ensuite pour ouvrir vos messages ou envoyer un objet dans votre sac. Quand une pièce jointe est ôtée d'un courrier sans message, le courrier lui-même est effacé.

Si vous lisez un courrier mais le laissez dans la boîte de réception, il est grisé et peut être conservé 30 jours. Quand le délai expire, le courrier est automatiquement effacé avec ses pièces jointes.

Si quelqu'un vous envoie un objet par erreur, vous pouvez cliquer sur le bouton de retour pour le renvoyer. Vous avez aussi une option de réponse.



Droit des consommateurs

Certains joueurs tentent d'escroquer les autres via les boîtes aux lettres. Ils envoient des objets aux autres joueurs (un objet sans valeur), mais avec un prix à payer à la réception. Accepter l'objet coûte beaucoup d'argent.

World of Warcraft a mis en place des systèmes pour réduire ou éliminer ces escroqueries, mais méfiez-vous toujours des courriers d'inconnus. La vie dans World of Warcraft a parfois des points communs avec la vie réelle.

Si vous avez un problème, contactez l'équipe d'aide en ligne de Blizzard (les fameux « MJ »). Certains joueurs vous feront d'ailleurs la même recommandation en jeu. Pour ce faire, cliquez sur le gros « ? » rouge, à droite de la barre d'action du bas.

Envoyer du courrier

Le second onglet de la boîte aux lettres est la boîte d'envoi. Entrez le nom du destinataire en faisant bien attention (le jeu propose automatiquement de compléter le nom de vos amis ou camarades de guilde). Il y a une ligne où entrer le sujet du courrier. Vous ne pouvez vous écrire à vous-même ni à la faction ennemie, mais vous pouvez écrire à vos autres personnages du même serveur. Le seul courrier que vous pouvez envoyer directement à vos personnages de différentes factions sont les objets liés au compte, comme l'équipement de l'héritier.

Vous pouvez alors écrire un message, envoyer un objet ou de l'argent. Pour joindre un objet, cliquez avec le bouton droit sur un objet de votre sac ou faites un glisser-déposer dans votre courrier. Pour envoyer de l'argent, entrez le montant en pièces d'or, d'argent ou de cuivre. Cliquez sur le bouton d'envoi. Le jeu vous demandera une confirmation.

Chaque message envoyé coûte 30 pièces de cuivre (plus 30 par pièce jointe) sauf avec l'option Envoi en contre remboursement. Ce paiement à la livraison concerne les joueurs qui vendent ou achètent des objets. Le système envoie l'objet mais la transaction n'est achevée que si le destinataire accepte. Ensuite, un joueur touche l'argent, l'autre récupère l'objet. Le courrier expire après 3 jours.

Les lettres arrivent immédiatement. Les objets et l'argent peuvent mettre jusqu'à une heure sauf entre membres d'une guilde de haut niveau. L'un des avantages de ces guildes est qu'on peut y envoyer du courrier à la vitesse de l'éclair.



UTILISER LA FENÊTRE SOCIALE

Vous pouvez vous en servir pour trouver de nouveaux amis ou d'autres joueurs dans votre région actuelle.

Utiliser la liste d'amis

Le premier onglet de la fenêtre sociale est votre liste d'amis. Si vous aimez parler ou faire des quêtes avec quelqu'un en particulier, ajoutez-le à votre liste d'amis pour pouvoir le recontacter plus facilement. Pour ajouter un nouveau nom, cliquez sur le bouton d'ajout, entrez le nom et cliquez sur Accepter. Le joueur est ajouté à votre liste d'amis. Quand vous ouvrez cette fenêtre, vous voyez aussitôt si vos amis sont en ligne ou non, ainsi que leur position actuelle. Dans la même fenêtre, vous pouvez envoyer un message, les inviter dans un groupe ou supprimer leur nom.



Du temps pour soi

World of Warcraft est un jeu social, mais on a parfois besoin d'être tranquille, pendant un combat difficile ou quand il faut se concentrer sur un champ de bataille. Des outils du jeu vous en offrent la possibilité de ne pas être dérangé.

Si vous tapez /npd (ne pas déranger), tout joueur cherchant à utiliser /chuchoter pour vous contacter obtient un message indiquant que vous êtes occupé. Tapez à nouveau /npd pour désactiver l'option et pouvoir être contacté de nouveau.

On ne peut pas aimer tout le monde tout le temps. Si vous voulez faire comme si quelqu'un n'existait pas, cliquez sur Ignorer dans votre liste d'amis. Entrez le nom de l'objet de votre ressentiment et cliquez sur Accepter. Vous pourrez toujours revenir plus tard sur votre décision. Il est également possible d'ignorer un joueur en cliquant avec le bouton droit sur leur nom dans une fenêtre de dialogue et en sélectionnant Ignorer.

Quand vous avez décidé d'ajouter quelqu'un à votre liste des personnes ignorées, il ne peut plus vous envoyer de message. Ses textes vous sont invisibles, et créer un groupe avec lui ne serait donc pas une bonne idée. Il pourrait hurler des insanités à tout le monde à votre insu. Si vous ignorez quelqu'un, ignorez-le complètement !

Battle.net et Nom réel

Blizzard a étendu le domaine des possibilités entre comptes. Vous pouvez maintenant communiquer votre nom réel à un autre joueur, ce qui lui permet de vous contacter même quand vous êtes sur un autre serveur. C'est une fonction intéressante, mais faites attention à ne pas donner cette possibilité à n'importe qui dans le monde du jeu.

Pour initier une requête de Nom réel, saisissez l'adresse e-mail d'une personne ou son BattleTag dans la section Contacts et attendez qu'elle accepte. Votre requête apparaît dans l'onglet d'attente de cette fenêtre (jusqu'à ce que la requête soit acceptée ou refusée).

Vous ne devez envisager cette option qu'auprès des gens dont vous êtes proches. Ce n'est pas parce que quelqu'un est dans votre guilde qu'il est un véritable ami. Le Nom réel est réservé aux personnes de confiance.



Fonctions de l'option Nom réel

- Discuter d'un serveur à l'autre dans les jeux Battle.Net
- Votre nom réel est connu de vos amis virtuels
- Vous voyez ce que font vos amis, pas seulement où ils se trouvent
- Vous envoyez des messages à votre groupe d'amis
- Tous les personnages du compte de votre ami deviennent automatiquement vos amis, inutile de chercher et d'enregistrer tous les avatars

Parchemin de résurrection

Parmi les nouvelles fonctions, vous pouvez envoyer à vos amis des parchemins de résurrection. Cliquez sur l'icône de parchemin en haut à droite de la liste d'amis pour commencer.

Les parchemins de résurrection servent à ramener quelqu'un vers World of Warcraft. Si vous connaissez quelqu'un qui a abandonné son compte pour quelque raison, utilisez cette fonction pour lui offrir une semaine de jeu gratuite. Si cet ami achète ensuite du temps de jeu supplémentaire, vous deux gagnerez des bonus sympathiques, comme des montures et la capacité de propulser un personnage au niveau 80.

Il faut cependant que le compte inactif ait été créé avant mars 2012, et un compte donné ne peut recevoir en tout qu'un seul parchemin. Si vous avez des amis qui jouaient naguère, envisagez de leur envoyer un parchemin de résurrection pour tenter de les faire revenir dans World of Warcraft et partager avec eux vos aventures.

INTERAGIR AVEC D'AUTRES PERSONNAGES

Si vous êtes dans la même zone qu'un autre joueur de votre faction (un personnage avec un portrait bleu), vous pouvez interagir avec lui de plusieurs manières. Prenez-le pour cible et cliquez avec le bouton droit sur son portrait. Une courte liste d'options de communication s'affiche. Le nom de la guilde du personnage est présent dans l'encadré d'aide. Sous son nom, il y a aussi le nom de sa guilde.

MÉTHODE D'INTERACTION	RÉSULTAT
Définir la focalisation	Ajoute un personnage à votre liste d'amis.
Ajouter un ami	Définit votre cible actuelle en tant que cible de focalisation, ce qui vous permet de voir l'état de deux cibles différentes en même temps
Chuchoter	Une façon d'envoyer un message.
Inspecter	Ouvre la fenêtre de personnage pour en savoir plus sur son équipement, son statut JcJ, ses talents et sa guilde.
Inviter	Invite le joueur dans votre groupe.
Comparer les hauts faits	Pour comparer vos réalisations dans le jeu.
Commerce	Ouvre une fenêtre d'échange. Deux joueurs peuvent acheter, vendre, échanger, enchanter ou débloquent des objets.
Suivre	Pour suivre le personnage ciblé tant que cela est possible.
Duel de mascottes	Invite un autre joueur à vous affronter jusqu'à la mort ou presque (aucun dégât n'est permanent). Ne fonctionne qu'en dehors des capitales.
Duel	Invite un autre joueur à vous affronter jusqu'au KO.
Icône de cible	Placer une icône pour votre groupe au-dessus de ce personnage.
Déplacer l'interface	Avec cette option, vous pouvez déplacer la fenêtre de groupe dans une position qui vous convient.
Signaler le joueur	Si le joueur a un nom insultant ou viole les conditions d'utilisation pour tricher, signalez-le à Blizzard. Consultez la politique de Blizzard sur le harcèlement avant de le faire.

ÉCHANGER AVEC D'AUTRES JOUEURS

Avant d'ouvrir la fenêtre d'échange, accordez-vous sur l'objet à vendre et son prix. Vous devez être proche du joueur avec lequel vous faites la transaction. Chacun peut initialiser l'échange en cliquant avec le bouton droit sur le portrait de l'autre joueur et en sélectionnant Echanger. Vous pouvez aussi faire glisser l'objet sur le joueur.

La partie gauche de la fenêtre montre ce que vous échangez, celle de droite ce que l'on vous offre. Chaque partie est divisée en trois zones : argent, objets, objets qui ne seront pas échangés. Pour faire une transaction, vous pouvez entrer la somme d'argent que vous voulez payer ou cliquer avec le bouton droit de la souris sur un objet de votre inventaire pour l'ajouter. Quand vous êtes prêt, appuyez sur Echanger. La fenêtre de votre côté devient verte. Quand l'autre joueur fait de même, l'échange a lieu.

La partie réservée aux objets «qui ne seront pas échangés» permet aux autres joueurs de vous ouvrir un coffre verrouillé ou d'apporter une amélioration à un objet. Placez l'objet dans l'emplacement en bas de la fenêtre pour permettre à l'autre joueur d'agir dessus. Ces petits services sont souvent payants.

Restez vigilant quand vous échangez des sommes importantes ou de grandes quantités d'objets, surtout si vous ne connaissez pas l'autre joueur. Cela dit, la plupart des joueurs sont honnêtes.



INFORMATIONS SUR LES JOUEURS

Si vous entendez un joueur éloigné sur un canal, vous pouvez le contacter ou avoir accès à des informations le concernant en cliquant sur son nom quand il apparaît dans la fenêtre de discussion générale.

Cliquez sur le nom pour lui chuchoter un message.

Maj + clic sur le nom d'un joueur pour connaître son niveau, sa race, sa classe, sa guilde et l'endroit où il est.

Utilisez la commande /qui pour rechercher des joueurs en fonction de leur nom, leur niveau, leur localisation, leur classe. Cette commande est très utile, mais vous ne pouvez pas l'utiliser en boucle. Si vous la tapez plusieurs fois de suite, le serveur ignorera certaines de vos requêtes.



GROUPES

RÈGLES DE GROUPE

Un groupe est composé de deux à cinq joueurs, dont un chef. En groupe, vous pouvez utiliser la commande /gr pour ne parler qu'avec les membres de votre équipe.

Règles de groupe automatiques dans le jeu :

- L'expérience gagnée est répartie entre les membres. S'il y a assez de joueurs dans le groupe, ils gagnent un bonus d'Exp supplémentaire. Si le rythme des combats reste soutenu, c'est un moyen efficace de grimper en niveau.
- Si plusieurs joueurs font une même quête, chacun récupère un objet à collecter à son tour.
- Si plusieurs joueurs tentent d'accomplir une quête pour tuer un ennemi, ils peuvent tous récupérer la tête, l'emblème ou tout autre objet prouvant leur victoire.
- Tous les membres du groupe reçoivent des points d'expérience s'ils sont à portée des combats.

Pour créer un groupe, il y a deux types de commandes : celles de proximité (même endroit) ou celles à distance.

RÉSUMÉ DES COMMANDES DE GROUPE

COMMANDE	EFFET
Rejoindre	Pour rejoindre un groupe, cliquez sur Accepter ou Décliner.
Créer/Inviter	Pour créer un groupe, tapez : /inviter < nom du joueur >. Vous pouvez aussi cliquer avec le bouton droit sur son portrait et sélectionner Inviter. Le chef est le seul à pouvoir inviter.
Annuler l'invitation	Seul le chef peut exclure un joueur, en tapant : /virer < nom du joueur >. Il peut aussi cliquer droit sur son portrait et sélectionner Annuler l'invitation.
Nommer chef de groupe	Le chef peut céder sa place à un autre membre. Cliquez avec le bouton droit sur un portrait et sélectionnez l'option adéquate.
Quitter	Pour quitter un groupe, cliquez droit sur votre portrait et sur Quitter.
Fenêtre de groupe	/gr < votre message >
F1	Vous sélectionner
F2, F3, F4, F5	Sélectionner les autres membres
F	Assister la cible. Prend pour cible la cible de la personne sélectionnée.

Attaquer la même cible

L'avantage d'un groupe est de pouvoir concentrer tous les efforts sur une même cible pour l'abattre au plus vite. Cinq personnages qui attaquent cinq monstres différents font du solo. Dans ce cas, inutile de chercher un groupe. Cela n'a aucun intérêt, si ce n'est de bénéficier d'enchantements supplémentaires.

Cependant, cinq joueurs qui attaquent le même monstre le tuent instantanément ou presque, ce qui réduit les dégâts subis par le groupe de 20%. Écoutez les chefs de votre groupe. Ils vous diront qui assister (/soutien) pendant les combats. Si ce n'est pas le cas, déclarez votre intention d'assister le tank. Cela encouragera les autres à faire de même.



OPTIONS DE BUTIN

En groupe, il y a plusieurs options pour partager le butin trouvé sur les corps. L'option par défaut est Butin de groupe. C'est la plus pratique à bas niveau et pour les joueurs qui ne se connaissent pas encore. Voici la liste complète des options.

Accès libre	Tous les joueurs peuvent fouiller tous les corps. Très utile si un joueur cherche un objet en particulier, mais à éviter pour les quêtes de collecte en compagnie d'inconnus. C'est l'option privilégiée des vrais amis.
Chacun son tour	Chaque joueur fouille un corps quand vient son tour. Lorsque le corps qui s'effondre au sol «brille», c'est à vous de le fouiller.
Responsable du butin	Le chef récupère tout le butin et le répartit à la fin. Cette option est utilisée par les guildes où des systèmes à points ont été instaurés pour la répartition du butin.
Butin de groupe	Fonctionne comme l'option Chacun son tour à une exception près. Quand un objet inhabituel (vert) est trouvé, les joueurs doivent jeter les dés pour déterminer qui le gagne. C'est un bon compromis quand vous jouez avec des inconnus.
Le besoin avant la cupidité	Similaire à Butin de groupe, mais les joueurs qui ne peuvent pas équiper l'objet ne lancent pas les dés. Il s'agit du paramètre par défaut pour les groupes créés par l'outil de recherche de groupe. Cette option est considérée comme la mieux adaptée, mais tous les joueurs qui peuvent s'équiper d'un objet n'en ont pas forcément besoin. De même, certains joueurs ne peuvent pas s'équiper d'un objet, mais peuvent l'utiliser pour un Alt ou pour le désenchanter. Pensez-y.



A PROPOS DES OPTIONS BUTIN DE GROUPE ET LE BESOIN AVANT LA CUPIDITÉ

La plupart des groupes adoptent l'un de ces deux types de butin. Il est important de déterminer rapidement la meilleure option. Quand un objet de qualité suffisante est trouvé (et qu'une de ces 2 options de butin est sélectionnée), chaque joueur a la possibilité de participer au tirage au sort.

Besoin

Si vous pouvez utiliser l'objet et qu'il est meilleur que celui dont vous disposez sur le personnage actuel, choisissez Besoin. Vous obtenez un résultat aléatoire de 1 à 100 et votre chiffre est comparé à ceux des autres joueurs qui ont indiqué Besoin. Celui qui a le meilleur score gagne l'objet.

Attention quand vous choisissez Besoin. Dans un groupe avec des inconnus, il est poli de demander au groupe si vous pouvez faire «Besoin» sur un objet avant de cliquer. En étant poli et sans abuser de Besoin pour remplir vos sacs, vous serez dans les bonnes grâces de vos partenaires.

Cupidité

Si personne n'a choisi Besoin, un score de 1 à 100 est attribué à chaque joueur ayant choisi Cupidité. Celui qui a le meilleur score gagne l'objet. Si vous voulez l'objet pour un Alt, choisissez Cupidité. Si vous ne voulez que le vendre, indiquez Cupidité ou mieux, Passer, geste qui sera apprécié des autres joueurs.

Désenchanter

S'il y a un Enchanteur dans le groupe, tous les joueurs voient cette option. Cette option fonctionne comme un jet de Cupidité. Si quelqu'un choisit Besoin, il sera prioritaire face aux joueurs ayant choisi une autre option. L'option Désenchanter permet au gagnant de l'objet d'obtenir à la place des composants d'enchantement. Ne sélectionnez cette option que si vous connaissez suffisamment le jeu pour savoir ce qui vous sera le plus profitable entre un objet et les composants que vous pouvez en tirer.

Passer

Si l'objet ne vous intéresse pas ou que vous ne savez pas si vous avez l'autorisation de concourir pour l'obtenir, cliquez sur Passer. Souvent, il est plus intéressant de Passer que d'avoir un objet en plus, surtout s'il peut servir à d'autres joueurs qui pourraient apprécier votre politesse et devenir des amis.

RÈGLES DE COMPORTEMENT

Voici quelques règles de comportement pour être un compagnon agréable.

1. Participez aux discussions et restez poli. Remerciez les gens quand ils vous aident. Si vous faites une erreur, excusez-vous. Restez compréhensif envers les débutants. Vous avez été à leur place un jour.
2. Faites-vous confirmer le rôle que vous endossez dans le groupe : tank, soigneur ou dégâts. Jouez ce rôle au mieux et prévoyez le meilleur équipement possible pour répondre à cette définition.
3. Si votre classe génère des améliorations, partagez-les avec les autres membres. Faites de même avec les objets que vous créez (Pierre de soins du démoniste).
4. Partagez vos quêtes avec les autres joueurs.
5. Informez le groupe si vous devez partir. Évitez de le faire au dernier moment pour ne pas laisser les autres dans une situation délicate.
6. Si des joueurs ont le même métier de collecte (Herboristerie, Minage ou Dépeçage), partagez les ressources.
7. Ne fouillez pas un corps pendant un combat. Attendez qu'il soit terminé.
8. Partagez le butin que vous n'utilisez pas. Inutile de conserver une arme qu'un autre joueur pourrait utiliser.
9. Ne mettez fin au groupe que lorsque tous les joueurs ont terminé les quêtes commencées.
10. Restez avec vos équipiers pour ne pas attirer l'attention d'ennemis supplémentaires.
11. Informez vos équipiers si vous devez faire une pause et vous éloigner du clavier.
12. Restez calme, même si tout ne se déroule pas au mieux. Toutes les expériences en groupe ne sont pas excellentes. Dans ce cas, prenez congé dès que possible, mais restez poli. Tous les joueurs peuvent avoir une mauvaise journée et il est inutile d'en rajouter.

Ces règles fonctionnent dans les deux sens. Tous les joueurs devraient être coopératifs et polis. Dans le cas contraire, faites-leur savoir et ignorez-les. Parfois un groupe fonctionne mal. Partagez votre point de vue avec les autres membres et donnez-leur une chance de s'améliorer. Si aucun effort n'est fait, vous pourrez partir la conscience tranquille. Souvenez-vous toutefois qu'en quittant un groupe avant que l'instance ne soit terminée, vous devrez attendre 15 minutes avant de pouvoir rejoindre un nouveau groupe aléatoire. Si un groupe se débrouille bien, faites-le savoir. Ajoutez les noms de vos nouveaux amis dans votre liste, et pourquoi ne pas envisager de rejoindre leur guilde ? Ou d'en créer une ?

JEU EN GROUPE

Jouer en groupe change considérablement la façon de jouer à WoW. Les joueurs ne sont plus obligés de remplir tous les rôles à la fois et peuvent se concentrer sur celui qu'ils préfèrent incarner : tank, soigneur ou dégâts et les autres joueurs font de même.

Un groupe est composé de cinq joueurs au maximum et il en faut un complet pour explorer la plupart des donjons. Cette section précise les rôles dans un groupe et comment affronter les donjons.

DONJONS DU MONDE

Les donjons sont des lieux impressionnants et les défis qu'ils proposent sont souvent plus intenses que ceux des autres zones du jeu. Certains sont plus vastes que d'autres, mais tous les donjons sont des zones instanciées. Un peu comme les serveurs qui sont des copies de World of Warcraft, une instance est une copie d'un donjon. Tous les membres d'un groupe entrent dans la même copie de donjon, qui leur est réservée.

Il faut être niveau 15 au minimum pour affronter le premier des donjons. Vous n'êtes pas obligé de rentrer à cinq dans un donjon. Un personnage de niveau supérieur à celui du donjon peut y entrer seul pour farmer des composants. Cette copie lui est réservée, il ne risque pas de déranger d'autres joueurs.

Pour explorer un donjon de votre niveau, prévoyez un groupe complet. Chaque personnage doit remplir les conditions de niveau du donjon et avoir un équipement adapté. Mais inutile de mettre d'office sur la touche un personnage avec un équipement un peu faible. Laissez-lui une chance de faire ses preuves. Les joueurs qui ne maîtrisent pas assez leur classe de personnage sont plus gênants que ceux qui manquent d'équipement.

Ce qui vous attend dans un donjon

Affronter un donjon est différent du jeu standard :

1. Les donjons sont prévus pour des groupes.
2. Explorer un donjon demande du temps.
3. Les ennemis y sont plus dangereux. Presque tous les monstres sont des élites.
4. Les donjons sont habités par des monstres particuliers appelés boss.
5. Les quêtes des donjons sont plus difficiles.
6. Les récompenses des donjons sont plus importantes et les objets rares et épiques plus fréquents.



PRÉPARATION DU GROUPE

Si vous prévoyez d'explorer un donjon avec un groupe, répondez à toutes les questions suivantes avant de vous lancer.

Qui joue le rôle du tank ? C'est le personnage qui engage les ennemis, canalise leur attention et protège le reste du groupe. Il faut lui faciliter la tâche au maximum, la vie de votre personnage en dépend.

Qui joue le rôle du soigneur ? Tous les groupes ont besoin d'un soigneur et parfois il en faut plus d'un pour explorer un donjon. Le soigneur principal doit se concentrer exclusivement sur les soins. Si les combats se déroulent sans difficulté, il peut lancer des sorts offensifs.

Qui fait les dégâts (DPS) ? Tous les personnages dont le rôle est d'infliger des dégâts sont appelés des DPS. Les DPS doivent prévoir une macro (commande) pour toujours assister le personnage qui indique quelle cible doit tomber en premier. Il est préférable que tout le monde assiste le tank ou le DPS le plus expérimenté.

Qui se charge de rabattre les ennemis ? Certains tanks préfèrent qu'un autre personnage s'en charge. Le rabatteur part en éclaireur et attire les monstres dans un endroit, où les risques d'attirer des ennemis supplémentaires pendant le combat sont limités. Si le tank principal ne joue pas ce rôle, cette tâche incombe souvent à un personnage qui peut attaquer à distance.

Qui est le chef du groupe ? Il faut un donneur d'ordres. Le tank principal s'en charge souvent, mais que fait-on s'il ne connaît pas bien le donjon ? Il est préférable de confier ce rôle à un joueur expérimenté qui connaît le donjon !

Est-ce que tout le monde a les quêtes ?

Vérifiez votre journal de quêtes pour vous assurer que les autres joueurs ont bien toutes les quêtes. Partagez-les si besoin pour que tous les joueurs profitent au mieux de l'exploration.

Combien de temps faut-il prévoir ? Vérifiez que tout le monde a le temps de mener à bien cette exploration, pour ne pas vous retrouver en difficulté en cours d'aventure.

Quelles sont les règles d'attribution du butin ? Décidez des règles de butin avant de commencer. Il serait dommage de voir un butin exceptionnel attribué à une classe ne pouvant pas l'utiliser.

Vérifiez que toutes les améliorations sont partagées. Utilisez améliorations, nourriture et tous les bonus qui vous aideront pour explorer l'endroit.

Vérifiez que les chasseurs et les démonistes contrôlent leurs familiers. Réglez leur comportement sur soutien. Pour certains combats, le chef peut demander de les renvoyer.



NIVEAU REQUIS

Explorer un donjon est difficile et chaque instance s'accompagne d'un niveau minimum recommandé. Il est préférable que tous les personnages du groupe l'aient atteint. Un avatar qui n'est pas au niveau est repéré par les monstres de très loin et cela devient vite un problème. Même les groupes les plus prudents ont parfois du mal à progresser dans certaines zones des donjons. Quand vous combattez des ennemis qui vous sont supérieurs en niveau, vous avez plus de mal à les toucher. Un personnage qui n'est pas du bon niveau contribue peu à la réussite du groupe.

Le meilleur moyen de trouver les donjons appropriés à votre niveau est d'utiliser l'outil Donjons et de voir quelles instances vous sont proposées. À partir du niveau 15, vous avez accès à au moins un donjon instancié.

Préparer votre exploration

Voici plusieurs points à vérifier avant de vous lancer dans l'exploration d'un donjon.

1. **Réparez votre armure.** Vous ne pouvez pas le faire une fois dans le donjon. Certains personnages ont des compétences pour y pallier, mais vous feriez mieux de ne pas compter dessus (elles sont rares avant les derniers niveaux).
2. **Videz vos sacs.** Il est fréquent de récupérer beaucoup d'objets dans un donjon, n'emportez que le strict nécessaire. Il serait dommage d'avoir des objets inutiles sur vous quand il y a tant de merveilleux trésors à récupérer. Si besoin, détruisez les objets sans valeur pour faire de la place.
3. **Faites des provisions :** nourriture, boisson, potions et composants.
4. **Emportez les objets de quête nécessaires.** Vérifiez vos quêtes pour ne pas oublier un objet dont vous aurez besoin une fois dans le donjon.

LES « WIPES »

On parle de wipe quand tous les personnages sont morts et que vous n'avez aucun moyen de revenir à la vie. Quand cela se produit, vous réapparaîsez au cimetière et vous devez retourner jusqu'à votre corps. Dans un donjon, retournez à l'entrée du donjon pour réintégrer votre corps.

En fonction du temps que vous avez mis, les monstres tués sont peut-être réapparus et vous devez les combattre à nouveau. C'est le cas quand un groupe est trop lent pour explorer un donjon ou quand la configuration du groupe n'est pas idéale pour mener à bien l'exploration. Dans ce cas, pourquoi ne pas réessayer plus tard ?

Evidemment, tous les groupes préfèrent éviter ce genre de situation et ils s'arrangent pour qu'un personnage pouvant ressusciter s'en tire. Cependant, si cela vous arrive, inutile de vous énerver. Cette situation est fréquente, surtout quand un groupe découvre un donjon.

L'équipement perd de la durabilité quand le personnage meurt, mais le prix des réparations n'est pas très élevé. C'est très facile de gagner de l'argent avec les quêtes, à l'hôtel des ventes et en ramassant du butin. Vous ne risquez pas de vous retrouver sur la paille si vous avez du mal dans quelques donjons.



GROUPES D'INCONNUS (PICKUP/PUG)

Les PUG ne sont pas des animaux de compagnie. Un PUG est un groupe composé d'inconnus qui ont utilisé l'outil Donjons. Ces groupes sont les plus difficiles à gérer, mais ce n'est pas toujours le cas. Vous pouvez rejoindre un groupe composé de joueurs expérimentés très bien équipés, et qui connaissent bien le donjon que vous prévoyez d'explorer.

Le problème avec les PUG, c'est que vous ne savez pas sur qui vous allez tomber. L'exploration peut ressembler à une balade de santé ou se transformer en une expérience cauchemardesque qui vous épuîsera.

Pour réduire le temps que vous passez avec ce type de groupes, n'hésitez pas à ajouter les bons joueurs que vous croisez à votre liste d'amis (/ami). Si vous avez déjà deux ou trois joueurs de qualité avec lesquels monter un groupe, vous aurez moins de surprise.

Vous trouverez aussi des groupes ou une guilde avec lesquels jouer régulièrement. Vous apprendrez de nouvelles tactiques pour parfaire votre style de jeu. C'est un bon moyen de se faire des amis.

TACTIQUES

Faites le point sur les compétences que vous utilisez en solo. Certaines sont de rigueur quand personne ne couvre vos arrières, mais leur utilisation peut s'avérer moins judicieuse lorsque vous êtes en groupe. Si vous ne prenez pas l'aggro sur les ennemis, pourquoi utiliser une compétence qui augmente énormément votre survie (surtout si cela se fait aux dépens des dégâts que vous infligez) ?

Essayez de contribuer au mieux en jouant votre rôle. Si vous êtes le tank, limitez les dégâts que vous encaissez. Utilisez des compétences qui canalisent l'attention de plusieurs monstres, essayez de ne pas tomber trop bas en points de vie et positionnez les monstres pour que les DPS sachent où se placer pendant les combats.

Les soigneurs doivent se concentrer sur les jauges de santé des autres personnages et les maintenir en vie. Economisez vos points de mana et soyez le plus efficace possible avec vos soins, afin de tenir la distance, surtout quand vous affrontez les boss. Déterminez qui est le personnage à soigner en priorité (un tank ou un autre soigneur). Soyez réactif et évitez de vous faire remarquer par les ennemis. Un soigneur efficace, en plus de s'occuper des jauges de santé, doit avoir une bonne vision d'ensemble du combat et agir en conséquence.

Les DPS doivent infliger le plus de dégâts possible sans voler l'aggro au tank principal. Tant qu'ils concentrent leurs attaques sur une même cible, cela ne devrait pas poser de problème. Les DPS achèvent les ennemis un par un pendant que le tank s'occupe des autres adversaires et de la cible principale.

N'hésitez pas à poser des questions avant un combat. Renseignez-vous sur votre rôle. Si vous ne connaissez pas le déroulement d'un combat contre un boss, dites-le au groupe avant de l'engager.

Certains joueurs sont agacés par les débutants, mais la grande majorité reste compréhensive à leur égard. Vos questions sauveront peut-être le groupe dans les prochaines minutes. Si vous ne connaissez pas ce boss, c'est peut-être le cas d'autres joueurs du groupe qui n'osent pas le dire.

Cherchez des informations sur les boss que vous prévoyez d'affronter. Le journal de donjon est un outil qui liste toutes les techniques et le butin disponible dans les donjons.



AMUSEZ-VOUS !

Ce chapitre donne l'impression que les donjons sont des endroits difficiles à appréhender. C'est le cas, mais quelle satisfaction quand vous en terminez un ! Les donjons vous apprennent des épisodes de l'histoire d'Azerath et ils abritent les ennemis les plus intéressants du jeu. Quand vous explorez un donjon, soyez attentif aux ordres du chef et surtout, amusez-vous !

OUTIL DONJONS

Si vous voulez explorer un donjon, que ce soit au sein d'un groupe complet ou en cherchant des compagnons d'aventure, utilisez l'outil de recherche de groupe. Utiliser cet outil pour rejoindre un donjon a plusieurs avantages, dont celui de vous téléporter dans le donjon directement.

Et les autres options ?

Les outils de recherche de raid, de scénarios ou de défis ne sont pas disponibles avant que vous approchiez du niveau maximum de Mists of Pandaria.

TROUVER UN DONJON

L'outil Donjons est accessible à partir du niveau 15. Pour y accéder, cliquez sur l'icône appropriée ou appuyez sur la touche I. Sélectionnez ensuite un donjon ou laissez l'outil en trouver un pour vous. Choisissez ensuite le rôle que vous voulez jouer selon votre classe et votre spécialisation (tank, soigneur ou DPS). L'outil vous ajoute à la file d'attente et son icône s'affiche à côté de la minicarte. En plaçant le curseur sur cette icône, vous verrez le temps d'attente moyen pour les joueurs utilisant cet outil. Les tanks et les soigneurs attendent généralement moins longtemps que les DPS.

Utilisez le menu déroulant «Type :» pour choisir un donjon aléatoire ou un donjon spécifique parmi ceux accessible aux niveaux des membres de votre groupe. S'il est tentant de rester sur des donjons que vous connaissez, il y a des avantages à partir en donjon aléatoire.

L'outil ne vous permet de rejoindre que des donjons qui correspondent à votre niveau et à votre équipement. Aux niveaux les plus élevés, vous devrez répondre à certains critères, comme avoir accompli une quête ou avoir découvert l'entrée du donjon, pour accéder à certains donjons via cet outil.



Rejoindre en groupe

Les groupes, complets à auxquels il reste un peu de place, peuvent également utiliser l'outil Donjons. Le chef de groupe inscrit le groupe entier, mais chaque joueur doit préciser son/ses rôle(s) (car bon nombre de classes peuvent avoir 2 rôles distincts). Si le groupe n'est pas complet, il est placé dans la queue et des joueurs en file d'attente seront choisis pour le compléter une fois le donjon sélectionné.

Si le groupe est complet, vous partez immédiatement pour le donjon dès que chacun a choisi son rôle. N'oubliez pas qu'au moins un joueur doit être tank et un autre soigneur pour pouvoir entrer en groupe.

DANS LE DONJON

Après être entré dans le donjon, vous pouvez utiliser l'icône de l'outil Donjons pour en sortir. Vous retournez alors à l'endroit où vous étiez quand vous avez été téléporté dans le donjon. Vous pouvez aussi emprunter le portail à l'entrée du donjon. Pour trouver l'option permettant de retourner dans le donjon, cliquez sur l'icône de l'outil avec le bouton droit de la souris.

BONUS DES DONJONS ALÉATOIRES

Lorsque vous terminez un donjon choisi aléatoirement, vous avez droit à des récompenses supplémentaires. En général, il s'agit d'argent en plus, d'expérience bonus et parfois même d'objets. L'autre avantage des donjons aléatoires, quand il y a au moins un invité dans le groupe, c'est que tout le monde bénéficie de Chance au tirage, ce qui augmente de 5%, par membre du groupe invité aléatoirement, les dégâts infligés, les soins effectués et les PV max, jusqu'à un maximum de 15% de bonus.

GUILDES

Les guildes sont des groupes de joueurs qui se forment pour accomplir des hauts faits et atteindre plus facilement des objectifs en coopérant. Les membres de la guilde peuvent collaborer dans les JcJ, les raids, les jeux de rôle, les quêtes, la progression en niveaux et bien d'autres choses encore. Il y a des milliers de guildes dans World of Warcraft et certaines sont composées d'aventuriers qui œuvrent ensemble depuis les premiers jours de la sortie du jeu !

En général, tous les joueurs finissent par rejoindre une guilde, mais pour des tas de raisons différentes. Si vous jouez avec une version complète du jeu, vous pouvez rejoindre une guilde qui vous le propose. Avec plusieurs personnages, vous pouvez faire partie de plusieurs guildes.



TROUVER UNE GUILDE

Il est facile de trouver une guilde. Des inconnus viennent même vous le proposer parfois. C'est déjà plus difficile de trouver une guilde active qui vous convienne. Si vous rencontrez un joueur avec qui vous aimez jouer, vous êtes tout à fait disposé à lui en parler. La gestion des guildes n'est pas soumise à des règles particulières, alors les conditions d'adhésion peuvent varier. Voici quelques critères auxquels vous pouvez réfléchir.

Il y a également un outil de recherche de guilde dans l'interface du jeu. Si vous n'êtes pas dans une guilde actuellement, appuyez sur J pour l'ouvrir. Cochez les options selon vos goûts et votre disponibilité et vous accéderez à une liste de guildes qui recrutent actuellement et partagent vos vues.

TYPES DE GUILDES

Les guildes de quête travaillent ensemble pour explorer tous les territoires de World of Warcraft via la réalisation de quêtes. De nombreuses guildes de ce type sont également considérées comme des guildes de prise de niveau, car leur modus operandi est souvent de travailler avec des joueurs nouveaux ou de faible niveau pour faire grimper le niveau de leur personnage.

Les guildes JcJ se concentrent sur le combat entre joueurs sur les champs de bataille ou ailleurs. Étant donné la nature coopérative du JcJ, ce type de guilde préfère souvent mettre les postulants à l'épreuve.

Les guildes de donjons et de raids cherchent généralement des joueurs pour remplir des fonctions spécifiques dans des groupes de 5, 10 ou 25 personnages. Les guildes qui s'attaquent aux donjons peuvent avoir des personnages de différents niveaux et sont susceptibles d'offrir des postes à de nouveaux joueurs. Les guildes de raid préfèrent les personnages de niveau maximum et se concentrent sur les contenus de haut niveau. Leurs règles sont plus strictes pour les membres que celles des autres guildes.

Les guildes spécialisées en jeu de rôle cherchent des joueurs sachant incarner un vrai personnage du monde de World of Warcraft.

TAILLE DE LA GUILDE ET ADHÉSION

Les guildes peuvent être petites ou grandes, peu importe. Les petites guildes sont souvent plus amicales, mais vous avez moins de joueurs à votre disposition. Les plus grandes sont moins intimes, mais au moins, vous ne manquez pas de bras.

La plupart des joueurs se sentent mieux dans une guilde dont les membres partagent leurs intérêts. Si vous êtes un nouveau venu, une guilde de joueurs s'occupant de contenu à haut niveau peut ne pas vous convenir. Si vous voulez vous améliorer en combat, il est préférable d'être avec des joueurs expérimentés.

Selon la guilde, l'expérience, l'âge, le sexe des joueurs peuvent beaucoup varier. Essayez de savoir combien d'heures les autres membres ont joué. C'est un bon moyen de savoir si vous trouverez votre place ou non dans la guilde.

COOPÉRATION

Une bonne guildes est une guildes qui encourage l'entraide. Les autres joueurs devraient être prêts à vous aider dans vos quêtes, même s'ils ne font pas les mêmes, et ce car ils attendent votre aide en retour. C'est aussi un bon endroit pour améliorer vos métiers. Les membres sont souvent prêts à fournir les matériaux spécifiques à votre métier si vous leur donnez en retour des pièces d'équipement améliorées.

Inconvénients des guildes

En vérité, il n'y a qu'un seul gros problème pouvant survenir dans une guildes : les disputes. Un groupe de personnes n'est jamais à l'abri des stupidités, autant en vrai que dans un jeu !

Certaines guildes peuvent s'effondrer en quelques heures, même après des années de vie. Vous devez trouver une guildes calme et amicale, mais dont le chef a assez d'autorité pour maintenir des fondations stables. Les guildes trop grandes sont assez risquées. L'âge des joueurs peut aider à assurer le calme, mais ce n'est pas une garantie absolue.

Ce sont les actions des joueurs qui font d'une guildes ce qu'elle est. Regardez comment ils se comportent en toutes circonstances. En groupe, sont-ils polis ? Sérieux ? Provoquent-ils des problèmes ? Comment gèrent-ils les trouble-fêtes ?

Pour cela, n'hésitez pas à essayer une guildes et voyez ce dont ils sont capables. Trouvez des gens qui aiment faire la même chose que vous. Cela en vaut la peine, même si pour cela vous êtes obligé de trimer seul longtemps.

LES BÉNÉFICES DE GUILDE

Le premier bénéfice quand vous rejoignez une guildes, c'est que vous n'êtes jamais seul. Au fond, c'est un peu comme appartenir à un club. Vos amis sont là si vous avez des questions ou des problèmes, ou bien sûr si vous voulez jouer en équipe.

Jouer avec les mêmes personnes est un véritable atout. C'est bien plus facile de terminer des donjons ou des raids quand le groupe s'entend bien, et c'est en cela qu'appartenir à une guildes est essentiel.

Les guildes ont leurs propres coffres-forts pour échanger des matériaux. Elles ont souvent de meilleurs artisans que les joueurs en solo. Comme ces métiers ont plusieurs récolteurs dans leurs rangs, ils peuvent augmenter leurs compétences plus vite et faire souvent profiter le reste de la guildes de leurs fabrications pour un bon prix.

AVANTAGES DE GUILDE

Les guildes montent maintenant en niveau. Plus ses membres gagnent d'expérience, plus la guildes offre de possibilités. Parmi les bonus, on trouve des gains d'expérience améliorés, des montures plus rapides, des envois d'objets immédiats par courrier entre les membres, des envois d'objets instantanés entre membres de guildes (par courrier), et bien plus encore.

Presque tout ce que font les membres de la guildes rapporte de l'expérience à cette dernière. En plus de l'expérience nécessaire pour monter en niveau, les membres doivent en effet accroître leur rang au sein de la guildes.

HAUTS FAITS DE GUILDE

Les hauts faits de guildes apparaissent dans votre panneau des hauts faits, dans l'onglet Guildes. La plupart de ces hauts faits reflètent généralement les hauts faits standard, à ce détail près qu'ils rappellent que vous les avez accomplis en groupe avec essentiellement des membres de votre guildes.

Ces hauts faits recourent tous les aspects du jeu. Réussir un donjon ou participer à des combats en JcJ sont des exemples de hauts faits qui nécessitent des groupes de guildes. D'autres hauts faits commémorent les efforts combinés des membres de la guildes. Obtenir le niveau maximum d'un personnage de chaque classe pour chaque race illustre ce phénomène, tout comme avoir le titre de Maître dans tous les métiers.



RÉPUTATIONS DE GUILDE ET RÉCOMPENSES

Les guildes ne peuvent simplement ajouter des joueurs disposant de personnages de haut niveau ou excellent dans leur métier. Chaque personnage doit atteindre une certaine réputation dans la guilde pour interagir pleinement avec elle. Cela s'applique également aux joueurs. Vous ne pouvez rejoindre une guilde et avoir immédiatement accès à tout ce que la guilde a déverrouillé. Vous devez offrir du temps et des efforts avant de bénéficier des accomplissements de la guilde. Vous gagnez en réputation auprès de votre guilde quand vous accomplissez des tâches qui améliorent son niveau, et ainsi tout le monde est gagnant.

REJOINDRE UNE GUILDE

Pour rejoindre une guilde, vous devez être invité par un officier. Vous pouvez recevoir l'invitation tout de suite ou vous devez attendre qu'un membre soit en ligne.



Une fois l'invitation acceptée, vous êtes ajouté au canal de discussion de la guilde et vous voyez parler les membres.

QUITTER UNE GUILDE

Tapez /gquitter pour partir.

Rejoindre une guilde, ce n'est pas comme un mariage mais plutôt comme un rendez-vous amoureux. Vous devez faire plusieurs essais avant de trouver la bonne. Si vous décidez de quitter la guilde, prenez le temps d'avertir le chef et expliquez-lui les raisons.

CRÉER UNE GUILDE

Si vous préférez diriger au lieu d'obéir, fondez votre propre guilde avec quatre personnes. Vous devez vous rendre dans une grande ville et acheter une Charte de guilde, qui coûte 10 pièces d'argent. C'est le Maître des guildes qui les vend, avec l'aide des gardes locaux.

C'est la seule dépense nécessaire pour fonder une guilde. Cette charte vous permet de recueillir les signatures des autres membres. Ensuite, vous êtes prêt à vous lancer. Rapportez simplement la charte au Maître des guildes.

Un seul personnage par compte peut signer la charte. C'est la raison pour laquelle vous devez absolument faire signer la charte par des joueurs différents, et non plusieurs personnages d'un même compte.

Les signataires n'ont pas besoin de rester dans la guilde après sa formation. Ils peuvent partir tout de suite. La guilde peut même ne compter qu'un seul membre. C'est possible de payer d'autres joueurs pour qu'ils vous aident. Vous allez vous sentir seul, mais certains préfèrent ça.

RANGS DE LA GUILDE

Les rangs disponibles dans la guilde sont les suivants : initié, membre, vétéran, officier et chef. Leurs implications dépendent de la guilde. Chacune a un seul chef, mais les officiers peuvent gérer beaucoup d'aspects de la guilde.



TABARD DE GUILDE

Un tabard est un vêtement portant les couleurs de votre guilda. Elles signalent votre allégeance, mais ne donne aucun avantage particulier lors de la partie. Un tabard ne coûte qu'une pièce d'or. Si vous quittez une guilda pour en rejoindre une autre, vous pouvez garder le même tabard. L'insigne se met tout seul à jour.

COFFRE-FORT DE GUILDE

Chaque guilda peut acheter des ongles de banque dans le Coffre-fort de guilda. Certaines sont riches, d'autres pauvres. Le coffre-fort est géré par le chef de la guilda, qui décide qui peut y accéder et comment. On peut y trouver de l'or, des armes, des armures, des recettes ou des objets



HÔTELS DES VENTES

Il y a des hôtels des ventes dans toutes les grandes villes. Comme les banques, ils sont spécifiques aux factions. Vous pouvez réaliser les mêmes ventes dans toutes les villes. Il y a certains hôtels neutres qui servent à la fois la Horde et l'Alliance, mais vous n'y avez accès que vers le niveau 40.

Les hôtels des ventes de World of Warcraft sont comparables aux enchères réelles. Vous mettez en place une enchère avec un prix de base et c'est le plus offrant qui gagne. Vous pouvez aussi mettre un prix d'achat immédiat pour que les joueurs achètent sans enchérir. Si vous trouvez un objet, vous pouvez donc enchérir ou l'acheter immédiatement.

Faites un clic droit sur un commissaire-priseur pour ouvrir l'interface d'enchère (recherche, offres et ventes).



RECHERCHE

L'onglet de recherche permet de chercher dans toutes les enchères. Comme il y en a des milliers disponibles en permanence, vous devez être le plus précis possible votre recherche.

Imaginons par exemple que vous recherchez une nouvelle pièce d'armure en mailles. Utilisez la fenêtre sur la gauche de l'Hôtel des ventes pour affiner votre recherche. Une fois la catégorie précisée, cliquez sur Rechercher pour afficher la liste des objets correspondants disponibles à la vente.

Certains boutons en haut de la fenêtre des résultats permettent de trier la liste selon leur rareté, le niveau requis, le temps restant pour l'enchère, le vendeur ou la meilleure offre actuelle. Utilisez-les pour affiner encore votre recherche et trouver l'objet qui vous convient.



Si vous savez exactement ce que vous cherchez, vous pouvez taper son nom dans le champ idoine. Là encore, une liste des objets disponibles s'affiche dans la fenêtre des résultats. Placez le curseur sur l'icône d'un objet pour avoir des informations précises à son sujet, ce qui permet de confirmer que c'est celui que vous cherchez et que vous pouvez l'utiliser.

D'autres filtres sont disponibles dans la fenêtre de l'Hôtel des ventes. Les cases de niveau permettent ainsi de définir les niveaux des objets recherchés. Par exemple, un personnage de niveau 12 va s'intéresser aux objets de niveaux 10 à 12, pour ne voir que des objets utilisables et de leur niveau. Enfin, vous pouvez cocher la case des objets utilisables pour ne voir que les objets que vous pouvez utiliser.

OFFRES

Pour faire une offre, cliquez sur l'objet de votre choix, tapez votre offre et cliquez sur le bouton correspondant. Vous n'êtes pas obligé de rester connecté pour que votre offre reste valide. Les enchères peuvent durer très longtemps, n'hésitez donc pas à aller faire autre chose. L'Hôtel des ventes vous envoie un courrier avec l'objet si vous gagnez l'enchère, ce qui rend les choses plus faciles.

L'onglet Offres permet de surveiller l'état de vos enchères. Si quelqu'un monte les enchères quand vous êtes connecté, un message vous prévient dans la fenêtre générale de dialogue. Si vous êtes déconnecté, vérifiez l'onglet Offres à votre retour.

Si quelqu'un vous a dépassé, son nom apparaît en rouge. Vous avez la possibilité de poser une nouvelle enchère.



ACHAT IMMÉDIAT

Pour acheter directement, vous devez avoir l'argent nécessaire. Comme avec d'autres options en ligne, l'avantage est que vous recevez l'objet immédiatement, mais vous risquez d'avoir à payer plus cher.

Le jeu vous demande de confirmer la transaction. Acceptez. Dès que la vente est terminée, votre minicarte vous indique que vous avez reçu du courrier. Il s'agit bien sûr de l'objet que vous avez acheté. Allez le chercher comme tout autre courrier.



Toujours vendre avec un prix D'ACHAT

Les raisons pour ne pas donner un prix de base à un objet sont rares. Bien sûr, laisser les joueurs enchérir à volonté peut vite les mener loin, mais rien n'indique qu'ils vont atteindre le prix de base qu'un autre joueur aurait été prêt à avancer pour cet objet.

Réfléchissez plutôt au prix idéal pour votre objet et lancez-vous. Certains sont prêts à tout pour en obtenir et ils se moquent bien de leurs finances tant qu'ils peuvent obtenir l'objet convoité.

Si vous ne savez pas combien demander, utilisez l'hôtel des ventes pour chercher l'objet et voir à quel prix les autres le vendent. Pour faire une recherche, faites comme si vous alliez acheter l'objet que vous voulez vendre. Tapez son nom dans la barre de recherche de la fenêtre principale. Vous pouvez couper l'herbe sous le pied de vos concurrents en mettant un prix légèrement inférieur (même 1 seule pièce). Cela vous place avant eux dans la liste des recherches !



VENTES

Pour créer votre propre objet à enchérir, utilisez l'onglet Ventes. Cliquez sur l'objet et faites-le glisser dans l'onglet de la fenêtre de ventes. Par défaut, le jeu donne un prix de départ à l'objet. Il peut vous convenir ou non, alors changez-le selon votre préférence. Vous pouvez aussi changer la durée de l'enchère et ajouter un prix de vente immédiate. Notez bien les frais de dépôt. Ils vont dans la poche de l'hôtel des ventes, vous ne pouvez pas les récupérer. Une fois les paramètres établis, cliquez sur Créer une enchère.

L'objet apparaît alors dans la liste des enchères de votre personnage. Qu'il se vende ou non, vous n'avez rien de plus à faire. S'il se vend, vous recevez une confirmation accompagnée de votre argent par courrier. S'il ne se vend pas, l'hôtel des ventes vous le renvoie (en gardant les frais pour eux).

Les hôtels des ventes neutres ont des frais bien supérieurs aux autres, l'effet est dévastateur sur les grosses ventes. L'avantage, c'est qu'il s'agit d'un des seuls moyens d'échanger des objets d'un membre d'une faction à un membre d'une autre faction.



CANAL DE DISCUSSION DE COMMERCE

Le canal de discussion de commerce permet de faire des transactions plus informelles. Ce canal est destiné à discuter de commerce ; vous pourrez y avoir des idées de prix et de disponibilité d'un objet, ou même y réaliser un achat ou une vente.

Remarquez que parfois, des joueurs qui s'ennuient utilisent ce canal pour discuter de tout et de rien, préparez-vous donc à certaines surprises.

Utilisez la commande suivante pour parler dans le canal de discussion de commerce, et cliquez sur l'objet en maintenant Maj enfoncée :

`/Commerce Vend <Maintenir Maj et cliquer sur l'objet voulu>` Les joueurs peuvent cliquer sur le lien pour plus de détails. Si quelqu'un met un lien sur le canal, vous pouvez vous-même cliquer dessus. Cela s'applique à n'importe quel type d'objet, y compris ceux que vous cherchez pour une quête.

La plupart des joueurs anglophones utilisent des abréviations quand ils veulent commercer sur ce canal. Voici quelques exemples :

ABRÉVIATION	SIGNIFICATION
LF	Je cherche
WTB	J'achète
WTS	Je vends
LFW	Un joueur d'un métier précis indique qu'il est disponible
PST	Le joueur invite les autres à lui envoyer un message pour marchander

GLOSSAIRE

Voici une liste de termes et d'abréviations utilisés dans le jeu. Ces expressions, souvent d'origine anglaise et pas forcément traduites, ne sont pas officielles, mais souvent utilisées par les joueurs. Inutile de mémoriser cette liste, mais n'hésitez pas à vous y référer si vous croisez un mot ou une phrase incompréhensibles.

A

Add (Ajout)

Un ennemi supplémentaire qui rejoint le combat.

AE (Effet de zone)

Définit une compétence qui inflige des dégâts sur une zone, plutôt qu'à un seul ennemi.

AFK ou ABS

Absent. Indique que le joueur n'est pas devant son ordinateur.

Quand <Absent> précède le nom d'un personnage, la personne qui l'incarne n'est pas en train de jouer.

Aggro

Caractérise l'agressivité d'un monstre. «Attention, cet Orc vous a aggro !»

Agi

Agilité. Une caractéristique de l'avatar. Influence la défense et les dégâts de certaines classes.

AH ou HV

Auction House ou Hôtel des Ventes, où les joueurs s'échangent des objets.

Alt

Un personnage secondaire de votre compte, pas votre avatar principal.

Avatar

Le personnage qui vous représente dans le jeu.

B

BG

Battleground (champ de bataille). Lieu de combats JcJ.

Buff ou Enchantement

Un sort d'amélioration lancé sur un personnage.

C

Caster (Lanceur de sorts)

Un personnage ou un monstre qui lance des sorts.

Cheat (Triche)

Exploiter une faille du jeu.

CP, Combat Pet - Familier combattant

Des créatures contrôlées par les joueurs qui les aident à combattre.

Creep ou Monstre errant

Vieux terme de jeu pour dire monstre.

Critters ou Bestioles

Créatures pacifiques qui sont là pour le décor. Daims, lapins et autres bêtes qui n'attaquent pas les personnages.

Crowd Control ou Contrôle de foule

Les compétences qui empêchent un ennemi de combattre (Assommer, Métamorphose, Maléfice, etc.).

D

DD

Dégâts directs. Un sort qui inflige tous ses dégâts en une fois plutôt que de les infliger sur la durée.

Debuff ou Sortilège

Effet d'affaiblissement qui réduit l'efficacité de la cible.

Detant ou Oubli

Les compétences de ce type réduisent le niveau d'aggro d'un personnage et force la cible à en attaquer un autre.

Dgts

Dégâts.

DoT ou DSD

Damage Over Time ou Dégâts sur la durée. En référence aux effets qui infligent des dégâts toutes les x secondes.

DPS

Dégâts par seconde (ou classe qui fait des dégâts). Mesure la puissance des armes et des sorts.

E

Elite

Un dragon d'or entoure le portrait d'un monstre d'élite. Il a plus de PV, inflige plus de dégâts et peut avoir des capacités spéciales.

EXP/XP

Expérience. Explorez le monde, combattez et accomplissez des quêtes pour gagner des points d'expérience et progresser en niveau et en puissance.

F

FH (Full Health) ou PV max
Points de vie au maximum.

FM (Full Mana) ou PM max
Points de mana au maximum.

FTL ou PLG

For the Lose ou Pour la gloire. D'origine sportive, ce terme implique que votre stratégie n'est pas au point.

FTW ou PLV

For The Win ou Pour la victoire.

G

Gank, ganker ou Massacrer

S'attaquer en nombre à une seule cible pour l'éliminer au plus vite. Par extension, attaquer plus faible que soi. «Je combattais un monstre quand un voleur 85 m'a ganké.»

GG

Good Game (bien joué). Souvent utilisé après un match d'arène ou sur un champ de bataille pour saluer la prestation des autres joueurs.

GM ou MJ

Maître du jeu. Un membre de l'équipe de Blizzard Entertainment.

Griefer ou Harceleur

Personne qui ennuie ou harcèle volontairement les autres.

Grind, grinding ou «Farmer»

Activité répétitive qui permet d'atteindre un objectif en y passant du temps. «Je vais farmer du sanglier pour passer mon niveau» ou «Je farme la réputation Orgrimmar».

Groupe

Cinq joueurs qui s'allient pour explorer un donjon ou mener à bien une quête.

H

HP ou PV

Hit Points (aussi Health Points) ou Points de vie. Mesure l'état de santé de votre avatar.

I

Incoming/Inc ou En approche

Indique qu'un combat est imminent.

Instance

La copie d'une zone réservée à un seul groupe. Le monde n'est pas instancié. Les donjons, les raids, les scénarios et les champs de bataille sont très souvent des instances.

Int

Intelligence. Caractéristique qui influe sur l'efficacité des sorts.

K

Kiting ou Chasse à distance

Un style de combat qui consiste à toujours rester hors de portée de l'ennemi tout en lui infligeant des dégâts.

KOS ou Tuer à vue

Kill on Sight ou Tuer à vue. Certains PNJ attaquent les personnages de la faction opposée à vue. Exemple : les gardes de l'Alliance contre les membres de la Horde.

KS ou Vol d'élimination

Kill Steal/stealer, voleur de kill ou de butin. Engager un monstre pour le tuer et dérober son butin, alors qu'un autre joueur ou groupe va l'attaquer ou le combat déjà.

L

LFG ou RUG

Looking for group (recherche un groupe).

LFM ou RDM

Looking for more (recherche du monde). Pour trouver des joueurs et compléter un groupe avant d'explorer un donjon ou mener à bien une quête.

Log/Dellog (Connexion/Déconnexion)

Quand un joueur log/dellog, il se connecte/déconnecte.

LOL ou MDR

Laughing Out Loud ou Mort de rire.

LOM ou Mana faible

Low on Mana ou Mana faible. Indique que vous êtes à court de points de mana pour lancer vos sorts et contribuer efficacement au combat.

Loot ou Butin

Prendre le trésor d'un monstre que vous venez de tuer ou fouiller un coffre. Ce terme fait aussi référence au butin récupéré.

LOS ou LDV

Line of Sight ou Ligne de vue. Pour dire à un personnage qu'il doit sortir de la ligne de vue de l'ennemi.

Lvl ou Niv

Level ou Niveau. Mesure la puissance d'un personnage.

M

MA ou Cible à assister

Main Assist, le joueur qui choisit la cible sur laquelle le reste du groupe/raid doit concentrer les attaques.

MMORPG

Massive Multiplayer Online Role-Playing Game ou Jeu de rôle massivement multijoueur en ligne.

Mob

Vieux terme de programmation qui signifie «Mobile Object Block» : les entités contrôlées par l'ordinateur (les monstres).

Monture

Une créature invoquée qui augmente la vitesse de déplacement. Les montures terrestres sont disponibles tôt dans le jeu et utilisables dans de nombreuses zones. Les montures volantes sont utilisées à haut niveau.

MT ou Tank principal

Main Tank, le joueur qui va canaliser l'attention des ennemis (l'aggro) pour protéger le reste du groupe.

N

Named ou Nommé

Un monstre spécial, plus fort que ses congénères des alentours. Il peut avoir des compétences spéciales et un butin.

NBG ou Besoin

Need Before Greed ou Besoin avant cupidité. Seuls les joueurs qui peuvent utiliser le butin lancent les dés lors de sa répartition.

Nerf ou Equilibrage

Remettre à niveau une compétence ou un sort trop puissants.

Newb/Noob ou Bleu

Abréviations de «Newbie» ou de nouveau joueur, plus péjoratives.

Newbie ou Nouveau

Un nouveau joueur.

Ninja

Quelqu'un qui ramasse le butin sous le nez des autres.

Ce comportement est très mal vu.

NP ou PG

No Problem ou Pas grave, signifie parfois De rien.

NPC ou PNJ

Un personnage-non-joueur contrôlé par le serveur.

O

OOM ou Plus de mana

Out of Mana. Indique que le joueur n'a plus de points de mana.

P

Pat

Patrouille. Souvent utilisé pour prévenir de l'arrivée d'un monstre qui patrouille. «PAT !»

Pet, familier et mascotte

Une familier accompagne le joueur et combat avec lui, comme un Loup, un Infernal, etc. Certains «pets» sont des mascottes, qui sont là pour faire joli, comme les chatons et les pingouins ; les mascottes sont aussi utilisés lors des combats de mascottes.

PJ

Personnage-joueur.

PK ou Tueur

Player Killer ou Tueur de joueur. Surtout sur les serveurs JcJ.

Pop/Repop

Contraction de «Repopulation». Avertissement pour indiquer qu'une zone vidée se repeuple.

Proc ou Effet aléatoire

Un effet qui se déclenche de temps en temps lorsque le personnage fait une autre action.

PST ou Message privé

Please Send Tell (chuchotez-moi un message s'il vous plaît).

Pull ou Rabattre

L'art d'aller chercher des monstres pour les attirer vers votre groupe.

Puller ou Rabatteur

Le personnage qui rabat les monstres sur le groupe et contrôle le début du combat.

PvE ou JcE

Joueur contre environnement. Combat entre les joueurs et les ennemis du jeu.

PvP ou JcJ

Joueur contre joueur. Compétitions entre joueurs, allant du simple duel à la bataille rangée.

R

Raid

Rassemblement de plusieurs groupes de joueurs pour venir à bout d'ennemis surpuissants ou de conflits JcJ.

Rayon d'aggro

La distance à laquelle un monstre vous remarque. Vous êtes attaqué si vous entrez dans son rayon d'aggro.

Repos

Un avatar peut améliorer son bonus de forme quand il n'est pas sur le jeu. C'est le cas quand il est dans une auberge ou en ville au moment de la déconnexion. Un avatar en forme a un bonus d'expérience à son retour.

Res/Rez

Abréviations de «Ressusciter». Se réfère aux compétences ou aux sorts qui redonnent la vie. «Il me faut un rez. J'étais ABS et je suis mort.»

Respawn ou Réapparition

Même sens que «Pop/Repop». Après avoir été tué, le monstre réapparaît à sa place. On dit qu'il respawn. On peut parler de la créature elle-même quand on parle de respawn.

Roll, Random ou Dés

Indique que vous devez jeter les dés pour déterminer qui récupère le butin. /roll génère un nombre entre 1 et 100. Le plus haut score l'emporte.

Root ou Immobiliser

Immobiliser la cible avec une compétence ou un sort.

RP ou JDR

Role Play (jeu de rôle). Se mettre à la place de votre avatar pour interagir avec le monde et les autres personnages.

RPing ou Jouer RP

Jouer un rôle. Voir «RP».

S

Shard ou Eclat

Les «shards» ou éclats sont des composants d'enchantement obtenus en désenchantant des objets de qualité rare, tels que les groupes peuvent en trouver en butin sur les boss des donjons. Les joueurs utilisent parfois «shard» pour dire qu'ils souhaitent que le butin soit désenchanté.

Spirit ou Esprit

Esprit. Caractéristique dont dépend la régénération du mana.

Stack ou Pile

Ce terme peut être utilisé dans différents contextes. Dans vos sacs, il peut s'agir de plusieurs exemplaires d'un objet rangés au même endroit dans l'inventaire. Lors d'un combat contre un boss, «stack» peut signifier que les joueurs doivent se regrouper au même endroit pour survivre à une attaque.

Stamina ou Endurance

Endurance. Caractéristique qui détermine le nombre de points de vie d'un avatar.

Strength ou Force

Force. Caractéristique qui influence les dégâts infligés par les classes de mêlée.

T

Tank

Le personnage qui encaisse les dégâts et canalise l'attention des monstres.

Tap ou Touche

Le premier point de dégât infligé à un monstre détermine à qui appartient son butin. Les créatures déjà engagées par un autre personnage ont leur portrait grisé pour vous indiquer de ne pas les attaquer.

Taunt ou Provocation

Relatif à l'aggro. Les capacités de ce type permettent au tank d'attirer l'attention des ennemis.

Threat ou Menace

Indique avec quelle ardeur un ennemi désire se venger de ses différents adversaires. Le personnage dont le niveau de menace est le plus élevé a en général l'aggro.

Train ou S'entraîner

Apprendre des capacités auprès de son maître.

Troll/trolling

See "Griefer."

Twink ou Billou

Un personnage bas niveau équipé avec le meilleur matériel possible pour son niveau, qui lui a généralement été fourni par sa guilde ou par un personnage de niveau élevé.

TY ou 'ci

Thank You (merci).

U

Uber ou Top

D'origine allemande, ce mot signifie «super». Caractérise une chose impressionnante.

V

Vendor Trash, Cash Item ou Camelote

Objets que seuls les marchands veulent acheter.

W

WoW

World of Warcraft.

WTB ou J'achète

Want to Buy ou J'achète. Raccourci pour indiquer qu'on cherche à acheter quelque chose, en général indiqué à la suite.

WTS ou Je vends

Want to Sell ou Je vends. Raccourci pour indiquer qu'on vend quelque chose, en général indiqué à la suite.

Y

YW ou DR

You're Welcome ou De rien.



MÉTIERS

Les métiers offrent des compétences supplémentaires à votre personnage, pour la plupart à partir du niveau 5. C'est entièrement optionnel, mais c'est un moyen aussi efficace qu'à amusant de participer à World of Warcraft. De plus, les métiers principaux procurent des bonus aux caractéristiques qui peuvent être utiles pour optimiser l'équipement de votre personnage.

Il existe deux catégories de métiers : les principaux et les secondaires. Chaque personnage peut choisir deux métiers principaux, mais autant de secondaires qu'il le souhaite. Il n'y a pas de restriction liée à la race ou la classe, mais certaines races profitent de certains avantages selon le métier choisi.

Certains métiers principaux nécessitent de parcourir le monde à la recherche de butins très précis. Ce sont les métiers dits de collecte. Il peut s'agir de métaux, de peaux d'animaux ou bien de plantes. Les autres métiers utilisent ces matériaux pour produire des objets : ce sont donc les métiers de production.

Les métiers de production permettent de fabriquer de nombreux objets utiles. Certains sont permanents, comme les armes ou les armures, mais il peut aussi s'agir de potions à usage unique. Ces métiers demandent plus d'investissement que ceux de collecte, notamment en termes de temps et d'argent.

Les métiers secondaires ont une utilité très spécifique. Ils sont plus limités que les métiers principaux, mais ils sont plus faciles à assimiler puis à maîtriser.



MÉTIERS PRINCIPAUX

Il existe 11 métiers principaux. Si vous êtes intéressé par l'un d'entre eux après avoir regardé la liste qui suit, vous pourrez trouver plus d'informations sur chaque métier à partir de la page 200.

PROFESSION	TYPE	WHAT IT DOES
Alchimiste	Production	Fabrication de potions, élixirs et flacons
Forgeron	Production	Fabrication d'armures (maille et plaques) et d'armes de mêlée
Enchanteur	Production	Amélioration de l'équipement
Ingénieur	Production	Création de gadgets, armes à distance, bombes, jouets, etc.
Calligraphe	Production	Création de glyphes pour améliorer les personnages
Joaillier	Production	Fabrication d'anneaux, bijoux et gemmes
Travailleur du cuir	Production	Fabrication d'armures (cuir et maille) et de renforts d'armures
Couturier	Production	Fabrication de vêtements et de sacs
Herboriste	Collecte	Collecte de plantes
Mineur	Collecte	Collecte de minerais
Dépeceur	Collecte	Collecte de peaux d'animaux

AMÉLIORER LES MÉTIERS

Améliorer les métiers de collecte

Pour améliorer vos talents d'Herboriste, de Mineur ou de Dépeceur, vous devez pratiquer les métiers régulièrement. Réaliser ces tâches, c'est un peu comme récupérer des butins : clic droit sur l'objet. Les herbes se trouvent sur le sol un peu partout. Les gisements à miner sont sur les crêtes ou au fond des vallées (sans oublier les grottes). Les peaux, elles, se trouvent sur les animaux et les monstres.

Souvent, quand vous collectez un objet, votre niveau augmente, comme l'indique la fenêtre de discussion. Au bout d'un moment, certains objets sont grisés. Cela veut dire qu'ils ne vous rapportent plus de points (vous pouvez quand même les prendre). Au lieu du vert, du jaune, de l'orange ou du rouge, la couleur est le gris.

Les objets en rouge ont un niveau trop élevé. Si vous tentez de les collecter, le jeu vous indique le niveau à atteindre pour pouvoir le récolter. Améliorez donc votre métier pour réussir à mettre la main dessus.



Améliorer les métiers de production

Pour améliorer les métiers qui ne relèvent pas de la collecte, cliquez sur l'icône du métier dans votre livre de sorts, sur la barre d'action. Cela ouvre une fenêtre avec les recettes apprises pour ce métier. Cliquez sur l'une d'entre elles pour voir les ingrédients dont vous avez besoin.

Si vous avez ces ingrédients, il est également indiqué le nombre de fois que vous pouvez faire la recette. Pour réaliser un objet, cliquez sur la recette pour la mettre en surbrillance, indiquez le nombre voulu et cliquez sur Créer. Vous pouvez lancer la confection de plusieurs objets en une seule fois : votre personnage poursuivra jusqu'à ce qu'il ait fini ou que vous l'interrompiez, et vous gagnerez autant de points de profession que si vous aviez créé les objets un par un.

MÉTIER S DE PRODUCTION



Alchimie

Ils utilisent des herbes et des huiles pour créer des potions, élixirs et autres flacons capables de rétablir la santé et le mana, de rendre invisible ou plus rapide, de faire respirer sous l'eau ou de décupler sa force. Les potions de santé et de mana sont la base du métier.



Forge

Les Forgerons ont besoin d'un Marteau de forgeron et d'une enclume pour créer des objets. De nombreux marchands ont des objets de production, notamment le fameux Marteau qui se vend généralement pour une bouchée de pain. Les enclumes se trouvent dans la plupart des villes.



Enchantement

Les Enchanteurs utilisent la magie pour renforcer les armes et armures, par exemple en augmentant leurs stats. Les ingrédients magiques nécessaires s'obtiennent en désenchantant d'autres objets. Ici, il faut donc associer la collecte à la production.

L'enchantement est un métier difficile pour un joueur débutant. Les guildes donnent souvent leur soutien à ceux qui veulent devenir des Enchanteurs de haut niveau sans trop se ruiner. La Couture est un bon métier à apprendre en plus d'Enchantement, car on peut fabriquer des objets sans Récolte, et ces objets peuvent être désenchantés.



Ingénierie

Les Ingénieurs utilisent le métal et les pierres pour créer des objets utiles ou rigolos : lunettes, explosifs ou même des animaux mécaniques. Pour concevoir de tels objets, il faut avoir des outils à sa disposition, et ceux-ci doivent être fabriqués par l'Ingénieur lui-même. La seule exception à cela est le Marteau de forgeron, qui est nécessaire pour la création de nombreux objets.

Ce métier est utile pour les personnages qui jouent en solo et en JcJ. Si la plupart des métiers de production améliorent vos performances au combat en fournissant une amélioration passive à vos caractéristiques, les ingénieurs peuvent fabriquer toute une tripotée d'objets utiles ou amusants. Capes à parachutes, explosifs pour étourdir vos ennemis, bijoux pour invoquer des familiers... vous n'avez que l'embarras du choix !



Calligraphie

Les Calligraphes font tout ce qui est à base de papier. Les glyphes sont des recettes spécifiques aux classes qui renforcent le personnage. Aux niveaux de base, ils ont besoin d'un Coffret de calligraphie de virtuose, d'herbes et de parchemins.

Les Calligraphes apprennent automatiquement Mouture, qui transforme les herbes en pigments et permet de faire de l'encre.



Joaillerie

Les Joailliers peuvent créer de superbes pierres précieuses à partir de métaux et de gemmes. Il existe de nombreuses recettes qui servent uniquement à la fabrication d'objets destinés uniquement au Joaillier.

Aux niveaux les plus élevés, ils peuvent créer des gemmes à sertir sur les équipements de palier supérieur, soit ceux qui ont des emplacements rouges, jaunes, bleus ou de méta-gemme. Les Joailliers extraient les gemmes des métaux ou grâce à Prospection, puis les coupent de manière à créer les objets finis capables de donner des bonus.



Travail du cuir

Le travail du cuir consiste à créer des armures de cuir, des cottes de mailles, des renforts d'armures et autres à partir de peaux. La plupart des objets concernés nécessitent d'acheter les matériaux auprès des vendeurs, mais vous n'avez pas besoin d'outils spécifiques pour fabriquer.



Couture

Ce métier consiste à tisser et coudre des tissus pour en faire des armures, des vêtements ou des sacs. Les tissus se trouvent sur les ennemis humanoïdes. Plus le niveau des ennemis est élevé, plus l'étoffe trouvée est sophistiquée. C'est pour cela qu'il est plus facile d'apprendre la couture tout en montant en niveaux avec un personnage.



MÉTIRS DE COLLECTE



Herboristerie

Les Herboristes collectent les herbes et les plantes. Les ennemis peuvent parfois laisser des herbes en guise de butin, mais vous pouvez aussi en collecter sur leurs cadavres (surtout s'ils sont liés à la nature).



Minage

Le minage consiste à collecter du minerai dans des gisements naturels partout en Azeroth. Le métal se trouve le plus souvent en terrain vallonné ou montagneux. Il est possible de miner certains ennemis après les avoir tués.



Dépeçage

Le Dépeceur enlève le cuir et les peaux des cadavres des animaux. Passez le curseur sur le cadavre pour voir s'il peut être dépecé. Vous pouvez dépecer vos cibles après avoir récupéré le butin, mais aussi les cibles des autres s'ils ont pris leur butin. Attendez un peu avant de le faire car cet autre joueur est peut-être Dépeceur lui aussi, il risque de revenir. Il ne faut pas voler le travail des autres !

MÉTIRS SECONDAIRES

Il y a quatre métiers secondaires dans le jeu. Vous pouvez en apprendre autant que vous le souhaitez. Rien ne vous empêche de choisir les quatre et de vous y exercer quand vous avez le temps.



Archéologie

Les Archéologues peuvent retrouver des fragments de reliques à différents endroits du monde grâce à leur pisteur (qui peut être utilisé en même temps que ceux des autres métiers de collecte). Cherchez les zones spéciales de chaque région et utilisez Levé pour découvrir les fragments, à fixer aux objets finis.



Cuisine

Certaines recettes permettent de préparer de la nourriture qui offre des améliorations temporaires quand on la mange, par exemple « Bien nourri » qui augmente les caractéristiques du personnage.



Secourisme

Le Secouriste est capable de faire des bandages pour soigner et des antidotes pour guérir le poison. Ce métier est surtout utile pour les classes incapables de se soigner, mais tout le monde a à y gagner. Les Soigneurs peuvent utiliser des bandages s'ils sont muets ou à court de mana. Il faut du tissu pour fabriquer des bandages.



Pêche

La pêche permet d'attraper des poissons, mais aussi d'autres animaux marins voire des objets. Il suffit d'une étendue d'eau assez profonde pour trouver du poisson (même en ville). Ils sont souvent en banc. La plupart des poissons servent d'ingrédients dans des recettes de cuisine offrant régénération et améliorations. Aussi, songez à augmenter votre niveau en pêche et en cuisine en même temps.

Chaque personnage peut apprendre deux métiers principaux et autant de métiers secondaires qu'il y en a de disponibles dans le jeu. Ces modes de progression du personnage sont optionnels, vous pouvez les négliger si vous voulez. Mais posséder ces aptitudes a ses avantages.

De nombreux métiers vous permettent de produire des objets pour vous et pour les autres. Fabriquer votre propre équipement peut être amusant. La maîtrise de plusieurs paliers d'un métier principal confère également différents bonus, de sorte que même ceux qui ne jouent que pour le combat ont quelque chose à y gagner.

Apprendre un métier

Pour apprendre un métier, vous devez suivre ce processus :

1. Apprendre le niveau Apprenti auprès d'un Maître de métier.
2. Apprendre des recettes spécifiques auprès du Maître.
3. Acquérir les outils ou composants nécessaires pour les recettes.
4. Créer des objets à partir des recettes, ce qui augmente votre niveau dans le métier choisi.
5. Retourner à la 2e étape et recommencer.
6. Tous les 75 points, vous devez trouver un Maître pour que votre personnage puisse avancer dans le métier. Tous les Maîtres n'enseignent pas toutes les recettes, vous devrez chercher différentes factions et différents vendeurs dans le monde en accédant à des niveaux plus élevés.

DEVENIR UN APPRENTI

Vous pouvez subir l'apprentissage auprès d'un Maître de métier dans les régions initiales du jeu. Vous en trouvez certains près des villages de départ ou dedans, mais on trouve des Maîtres pour tous les métiers dans chaque capitale (si vous ne trouvez pas, interrogez un garde). Pour la plupart des métiers, vous devez apprendre nombre de recettes. Apprenti, vous en apprenez automatiquement plusieurs. Chaque métier a son propre terme pour désigner ses recettes, consultez l'Hôtel des ventes ou faites des recherches en ligne.

Pour apprendre un nouveau métier, cliquez avec le bouton droit sur le Maître qui enseigne l'aptitude que vous voulez apprendre (il y a une mention sous le nom du Maître : Compagnon cuisinier, ou quelque chose comme ça). Payez le Maître et apprenez. Sauf au début du jeu, les coûts sont abordables si vous faites des efforts.

Le journal de discussion général enregistre tout ce que vous apprenez du Maître. Ces aptitudes sont ajoutées à votre menu Métier. Comme les autres sorts ou aptitudes, vous pouvez ajouter des raccourcis dans vos barres d'action. Vous pouvez choisir les recettes dans le menu Métier quand vous créez des objets. Si vous avez besoin d'outils basiques en tant qu'apprenti, cherchez un vendeur non loin du Maître.



Changer de métier

Vous êtes limité à deux métiers principaux, mais vous n'en êtes pas le prisonnier. Vous pouvez abandonner un métier et en apprendre un autre. En revanche, vous perdez tout ce qui a trait à votre ancien métier, réfléchissez avant de faire ce choix. Si vous avez choisi un métier que vous n'aimez pas, ne vous lamentez pas : tentez quelque chose d'autre. C'est préférable à avoir un emplacement immobilisé par quelque chose sur quoi vous n'avez plus jamais l'intention de revenir.



Pour abandonner un métier, ouvrez le Livre de sorts et cliquez sur l'onglet Métiers. Cherchez les petits symboles rouges évoquant un sens interdit. Ce sont les options permettant d'«oublier» un métier. Ne cliquez pas dessus à moins d'être sûr de savoir ce que vous faites. Dès que c'est terminé, vous aurez tout perdu.

AUGMENTER VOTRE NIVEAU

Le niveau Apprenti d'un métier couvre vos compétences du niveau 1 à 75. En exerçant votre métier, vous approchez tous les 75 points d'un nouveau niveau. Que vous récupériez des matériaux ou que vous les fabriquiez, la couleur de l'activité vous renseigne sur sa difficulté.

Les recettes vertes sont faciles, les jaunes moyennes, les orange sont les plus difficiles. Plus la recette est difficile, plus elle vous fait monter en niveau. Les couleurs suivantes s'appliquent aussi à la récolte.

Rouge	Votre personnage n'est pas assez avancé pour essayer l'application de cette recette.
Orange	Le succès augmentera vos points de compétence à chaque fois que vous réussirez (sauf pour le dépeçage).
Jaune	Vos points de compétence ont de bonnes chances de monter.
Vert	Activité trop facile, vous ne gagnerez sans doute rien en l'exerçant.
Gris	Aucune chance de gagner des points d'expérience avec cette activité.

En tant qu'artisan, vous serez toujours confronté à des ressources limitées : vous ne pouvez emporter avec vous qu'un nombre limité de minerais, de peaux ou d'herbes. Pour accéder à la recette suivante, vous devez avoir la compétence requise. Pour progresser, il faut choisir avec soin ce que vous allez produire. Utilisez les recettes qui réclament peu de matériaux, mais qui vous rapporteront pratiquement à coup sûr un point (recettes orange ou qui viennent de devenir jaunes).

A 75 points de compétence, vous devez suivre la formation de Compagnon pour continuer de progresser. A chaque niveau de compétence correspond un niveau de personnage minimum.

Plus vous progressez, plus vous apprenez de recettes. Retournez voir votre Maître pour voir quand vous pourrez apprendre de nouvelles recettes ou progresser en niveau. Il y a aussi des recettes à trouver lors de vos explorations, que vous obtiendrez en récompense ou en butin. Jetez un coup d'oeil à l'Hôtel des ventes également.

Remarquez que vous pouvez être formé au niveau de compétence suivant avant d'avoir atteint la limite du niveau précédent. Ainsi, si Apprenti permet d'aller de 1 à 75 points, vous pouvez devenir Compagnon dès que vous arrivez à 50 points. Formez-vous rapidement pour ne pas risquer d'être bloqué à la limite de votre niveau de compétence actuel, d'autant que monter en niveau de compétence ne présente aucune contre-indication.

MÉTIERS COMPLÉMENTAIRES

La liste suivante vous permet de voir quels métiers sont les plus complémentaires avec la classe de votre personnage.

MÉTIER	AUTRE MÉTIER PARTICULIÈREMENT BÉNÉFIQUE
Alchimie	Herboristerie, Pêche
Forge	Minage
Enchantement	Couture
Ingénierie	Minage
Herboristerie	Alchimie ou Calligraphie
Calligraphie	Herboristerie

MÉTIER	AUTRE MÉTIER PARTICULIÈREMENT BÉNÉFIQUE
Joaillerie	Minage
Travail du cuir	Dépeçage
Minage	Forge, Ingénierie ou Joaillerie
Dépeçage	Travail du cuir
Couture	Tout enchantement et collecte

Pêche et Alchimie

La Pêche est un très bon métier à choisir si vous envisagez de devenir Alchimiste. Certains ingrédients nécessaires à l'Alchimie sont effectivement pêchés. Mieux encore, comme la Pêche est un métier secondaire, vous pouvez toujours prendre Herboristerie en deuxième métier principal.





ALCHIMIE

L'Alchimie est l'un des métiers de production les plus faciles à apprendre. Les principaux composants de l'Alchimie sont les herbes et les fioles, mais certaines créations requièrent d'autres matériaux.

Les Alchimistes apprennent aussi à transmuter les objets en d'autres objets. Cette technique peut changer les objets de nature élémentaire (objets primordiaux et éternels), mais aussi les méta-gemmes et certains minerais. Une Pierre philosophale (bijou créé avec Alchimie) est nécessaire pour transmuter des objets. La transmutation permet parfois de découvrir de nouvelles recettes.

NOM DU PALIER	NIVEAU MINIMUM DU PERSO	NIVEAU MINIMUM DE COMPÉTENCE	NIVEAU MAXIMUM DE COMPÉTENCE
Apprenti	5	0	75
Compagnon	10	50	150
Expert	20	125	225
Artisan	35	200	300
Maître	50	275	375
Grand maître	65	350	450
Illustre grand maître	75	425	525
Maître zen	80	500	600

ENTRAÎNEMENT EN ALCHIMIE

En général, les Alchimistes peuvent travailler n'importe où et sans avoir d'objet spécifique dans leur inventaire ; il leur faut juste des herbes et des fioles. Les bons Alchimistes ont toujours des fioles sur eux pour pouvoir créer des potions sur le terrain. Pour les créations plus importantes (élixirs ou flacons), mieux vaut travailler en ville où vous trouverez tout ce qu'il vous faut.

En ce qui concerne les nouvelles recettes pour Mists of Pandaria, vous n'en trouvez que deux auprès des maîtres (Régénération de l'alchimiste et Potion de soins de maître). Vous devez découvrir le reste en créant des objets d'alchimie.

BONUS D'ALCHIMIE

En atteignant le niveau de compétence 50, les Alchimistes gagnent le bonus Mixologie. Avec ce bonus, l'effet des élixirs et flacons que vous créez est amélioré et il dure plus longtemps. Exemple : l'effet d'un élixir ou d'un flacon qui dure habituellement une heure durera deux heures avec Mixologie.

Vous pouvez également créer des bijoux spéciaux à différents niveaux. Il y a des bijoux pour tous les rôles, tout le monde peut donc en profiter.

Bonus pour les gobelins

Un trait racial des gobelins (La chimie pour une vie meilleure) augmente leur compétence Alchimie de 15 points.



SPÉCIALISATIONS EN ALCHEMIE

Une fois votre personnage au niveau 68 et Alchimie au niveau 325 minimum, vous pouvez accomplir une quête vous permettant de choisir une spécialisation en Alchimie : Maîtrise des potions, Maîtrise des élixirs ou Maîtrise des transmutations.

Maîtrise des potions et Maîtrise des élixirs fonctionnent de la même façon. En créant une potion ou un flacon/élixir (selon votre spécialisation), vous avez une chance de créer plus de potions ou élixirs du même type avec le même nombre de composants. Maîtrise des transmutations a le même effet sur les créations de type Transmutation. Lors d'une transmutation, vous avez une chance de créer un objet supplémentaire sans coût supplémentaire.

Si vous voulez changer de spécialisation, parlez au PNJ qui vous a appris la compétence, puis avec l'un des autres spécialistes. Sachez qu'oublier une spécialisation a un coût.

S'ENRICHIR AVEC L'ALCHIMIE

Les potions de soins et de mana se vendent facilement car les joueurs en utilisent beaucoup. Plus tard, vous découvrirez un marché plus vaste pour les élixirs et leurs améliorations plus durables. Encore plus tard dans le jeu, les flacons prennent aussi de l'importance. Ils sont très chers, mais leurs effets sont les plus efficaces et ils résistent à la mort (ce qui est idéal pour les joueurs qui s'attaquent à un nouveau donjon ou à un donjon très difficile).



FORGE

La Forge consiste à utiliser des barres, des gemmes, des pierres et d'autres fournitures pour créer des armures et des armes de corps à corps. A bas niveau, les Forgerons peuvent changer les pierres en améliorations d'arme temporaires. De nombreuses armes et armures uniques ne peuvent être créées que par/pour des Forgerons. Pour être autosuffisant, prenez Minage en métier secondaire.

NOM DU PALIER	NIVEAU MINIMUM DU PERSO	NIVEAU MINIMUM DE COMPÉTENCE	NIVEAU MAXIMUM DE COMPÉTENCE
Apprenti	5	0	75
Compagnon	10	50	150
Expert	20	125	225
Artisan	35	200	300
Maître	50	275	375
Grand maître	65	350	450
Illustre grand maître	75	425	525
Maître zen	80	500	600

ENTRAÎNEMENT EN FORGE

Pour créer la plupart des objets de Forge, il faut un marteau de forgeron dans votre inventaire. En outre, le travail doit être effectué près d'une enclume. Vous en trouverez dans toutes les villes, le plus souvent à proximité des Maîtres des forgerons. Certaines recettes nécessitent des objets vendus par des marchands, n'allez donc à une enclume que si vous avez tout ce qu'il vous faut.

BONUS DE FORGE

A haut niveau, les Forgerons apprennent à ajouter des châsses à leurs brassards et à leurs gants. En plus des gemmes serties dans les châsses, ces pièces d'équipement peuvent recevoir des enchantements.

S'ENRICHIR AVEC LA FORGE

La Forge est un métier qui coûte cher. Vous trouverez difficilement un marché pour vos créations, la plupart de ces objets étant similaires aux récompenses de quête vertes. Seules les pièces d'équipement de Forge à haut niveau justifient un investissement supérieur en temps et en matériaux.

Pour réduire vos dépenses, prenez Minage et collectez votre minerai vous-même. Mais attention, ceux qui rejoignent une guilde ont souvent accès au Forgeron de la guilde. Ne prenez ce métier que si vous savez ce qui vous attend.





ENCHANTEMENT

Les recettes d'Enchantement améliorent vos armes et armures, augmentant vos caractéristiques ou conférant des effets aléatoires à vos armes. Elles créent aussi des baguettes de bas niveau et des huiles (améliorations de courte durée pour armes).

Les Enchanteurs apprennent une deuxième technique (Désenchanter) leur permettant de créer leurs propres matériaux. Génial, non ? Vous fabriquez les matériaux dont vous avez besoin pour progresser dans votre métier. Néanmoins, vous ne pouvez pas collecter les matériaux d'Enchantement sans détruire des objets magiques. Les objets verts, bleus et violets contiennent chacun des composants d'Enchantement spécifiques. Vous devez aussi détruire de l'équipement ayant un haut niveau d'objet pour créer des enchantements supérieurs.

NOM DU PALIER	NIVEAU MINIMUM DU PERSO	NIVEAU MINIMUM DE COMPÉTENCE	NIVEAU MAXIMUM DE COMPÉTENCE
Apprenti	5	0	75
Compagnon	10	50	150
Expert	20	125	225
Artisan	35	200	300
Maître	50	275	375
Grand maître	65	350	450
Illustre grand maître	75	425	525
Maître zen	80	500	600

ENTRAÎNEMENT EN ENCHANTEMENT

Cliquer sur l'icône d'Enchantement ouvre le menu des recettes que vous connaissez. Cliquer sur l'icône Désenchanter permet d'extraire les éléments magiques des objets en les détruisant définitivement. Pour enchanter un objet, il vous faut le bâtonnet adéquat dans votre inventaire.

Jusqu'au niveau de compétence 60 environ, vous gagnez des points en brisant des objets magiques. Ensuite, vous devez utiliser Enchantement pour gagner des points de compétence. Certains fournisseurs d'Enchantement vendent les composants nécessaires pour les recettes de bas niveau. Tant que vous avez les matériaux, vous pouvez enchanter plusieurs fois le même objet, mais un objet ne peut avoir qu'un seul Enchantement à la fois. Des vélinés créés avec la calligraphie ou achetés auprès de marchands peuvent stocker des enchantements pour plus tard.



BONUS D'ENCHANTEMENT

Les Enchanteurs peuvent améliorer leurs propres anneaux avec des enchantements. Vous pouvez rehausser votre agilité, votre intelligence, votre endurance ou votre force.

Bonus pour les Elfes de sang

Un trait racial des elfes de sang (Affinité avec les arcanes) augmente leur compétence Enchantement de 10 points.

S'ENRICHIR AVEC L'ENCHANTEMENT

Les Enchantements sont très demandés car les joueurs souhaitent toujours améliorer leur équipement. Acheter des objets verts (bon marché) à l'Hôtel des ventes est un bon moyen de stocker des matériaux, mais ce n'est pas le meilleur moyen pour obtenir tout ce qu'il vous faut. Les Enchanteurs vont souvent dans les donjons (même ceux de bas niveau) pour trouver des objets bleus ou verts de médiocre qualité.

Une autre option consiste à choisir un autre métier permettant de créer des objets destructibles. Le meilleur métier pour cela est Couture, car il n'est pas lié à un métier de collecte (tout le monde peut obtenir des étoffes). Vous pouvez créer des armures en étoffe vertes et les désenchanter pour obtenir des ingrédients d'Enchantement. Cela coûte cher, prend du temps, nécessite d'améliorer deux métiers en même temps et vous ne pourrez parfois pas créer les objets requis facilement (ou pour peu d'argent), mais vous pouvez ainsi être autosuffisant.

En utilisant des vélins, les Enchanteurs peuvent distribuer leurs Enchantements à l'Hôtel des ventes. Vous n'avez pas à attendre que d'autres joueurs achètent vos enchantements, ce qui signifie que vous avez plus de temps pour d'autres activités.

MATÉRIAUX D'ENCHANTEMENT OBTENUS AVEC DÉSENCHANTER

Il existe quatre types de matériaux d'Enchantement : poussière, essence, éclat et cristal. Le type de matériaux obtenu via Désenchanter dépend du niveau de l'objet.

Les essences s'obtiennent davantage via les armes de bonne qualité. La poussière s'obtient plus souvent via les armures de bonne qualité. Les essences peuvent être inférieures ou supérieures. Vous pouvez combiner trois essences inférieures en une essence supérieure ; une essence supérieure donne trois essences inférieures.

Les éclats s'obtiennent via des objets d'excellente qualité et, plus rarement, des objets de bonne qualité. Vous pouvez obtenir de petits ou de gros éclats en désenchantant un objet. Dans la plupart des cas, trois petits éclats peuvent être combinés en un gros éclat, et un gros éclat peut donner trois petits éclats.

Les cristaux viennent d'objets épiques et, plus rarement, d'objets excellents. Une fois un certain niveau de compétence atteint, vous pouvez apprendre à transformer les cristaux en d'autres matériaux d'Enchantement.





INGÉNIERIE

Les Ingénieurs créent divers objets tels que des lunettes, des explosifs, des lunettes d'arme à distance, des bombes et des animaux mécaniques. La création d'objets avec Ingénierie nécessite quelques outils, la plupart étant créés par l'Ingénieur. De nombreux objets créés par l'Ingénieur requièrent la compétence Ingénierie pour être utilisés. Ce qui est amusant quand on est Ingénieur, c'est qu'on ne sait jamais quand une création ira de travers, menant souvent à un résultat inattendu.

Minage est le complément parfait pour être autosuffisant. Pratiquement tout ce dont a besoin un Ingénieur s'obtient en minant.

NOM DU PALIER	NIVEAU MINIMUM DU PERSO	NIVEAU MINIMUM DE COMPÉTENCE	NIVEAU MAXIMUM DE COMPÉTENCE
Apprenti	5	0	75
Compagnon	10	50	150
Expert	20	125	225
Artisan	35	200	300
Maître	50	275	375
Grand maître	65	350	450
Illustre grand maître	75	425	525
Maître zen	80	500	600

ENTRAÎNEMENT EN INGÉNIERIE

Cliquer sur l'icône d'Ingénierie ouvre le menu des schémas que vous connaissez. Les Ingénieurs ont besoin de certains outils pour créer des objets. Ayez-les toujours sur vous si vous voulez créer des objets à la volée (ou obtenir un Couteau de l'armée gnome !) Sinon, il est préférable de travailler en ville, près d'une Banque.

BONUS D'INGÉNIERIE

Les Ingénieurs peuvent créer des montures spéciales. Celles-ci ne sont pas plus rapides que les autres, mais il n'y a rien de plus classe qu'un hélico marchant à la vapeur !

Les Ingénieurs ont aussi des bijoux qui leur sont réservés, mais leurs meilleurs bonus proviennent d'Enchantements spéciaux pour leurs gants, ceintures, capes et bottes. Ces Enchantements vont de la Pyrofusée à montage manuel à la transformation de votre cape en parachute.

SPÉCIALITÉS D'INGÉNIERIE

Quand votre compétence d'Ingénierie atteint 200, vous pouvez vous spécialiser : Ingénierie gnome ou Ingénierie gobeline. Généralement, les objets créés avec une spécialisation sont utilisables par tout Ingénieur au niveau assez élevé. La différence est que les Ingénieurs gobelins peuvent se téléporter à Long-Guet (Berceau-de-l'Hiver) et dans la Zone 52 (Raz-de-Néant), alors que les Gnomes peuvent se rendre instantanément à Gadgetzan (Tanaris) ou au Poste de Toshley (Les Tranchantes).

Vous pouvez changer de spécialisation si vous le voulez. Cela dit, ce n'est pas gratuit, alors ne le faites pas trop souvent.

S'ENRICHIR AVEC L'INGÉNIERIE

Si vous voulez gagner de l'argent avec votre métier, l'Ingénierie n'est pas le meilleur choix. La plupart des objets créés avec Ingénierie nécessitent cette même compétence pour être utilisés, ce qui réduit votre marché. Cependant, certaines de vos créations peuvent être vendues. Vendre des explosifs et des lunettes d'arme à distance est un bon moyen de compenser vos dépenses pour de nouveaux schémas ou matériaux. Certains objets (tels que Mécabécane) rapportent gros, mais vous ne pouvez pas trop vous reposer sur eux.

Bonus pour les gnomes

Un trait racial des gnomes (Spécialisation (Ingénierie)) augmente leur compétence Ingénierie de 15 points.



CALLIGRAPHIE

En plus des bâtons et des objets pour la main gauche, les Scribes créent des glyphes, parchemins, cartes et autres papiers et livres, à partir d'encre et de papier acheté à un marchand. Les Scribes changent les herbes en pigments avec la technique Mouture, puis ils changent les pigments en encre avec d'autres techniques. La Calligraphie est surtout réputée pour ses glyphes. Les glyphes améliorent les capacités des personnages d'une classe précise. Il existe les glyphes mineurs et majeurs.

Calligraphie est un métier onéreux, à moins de choisir aussi Herboristerie. Il faut un Coffret de calligraphie de virtuose dans votre inventaire pour créer la plupart de vos objets. Il n'est pas cher et ne s'use pas. Gardez-en un dans votre inventaire et vous pourrez calligraphier à tout moment.

NOM DU PALIER	NIVEAU MINIMUM DU PERSO	NIVEAU MINIMUM DE COMPÉTENCE	NIVEAU MAXIMUM DE COMPÉTENCE
Apprenti	5	0	75
Compagnon	10	50	150
Expert	20	125	225
Artisan	35	200	300
Maître	50	275	375
Grand maître	65	350	450
Illustre grand maître	75	425	525
Maître zen	80	500	600

ENTRAÎNEMENT EN CALLIGRAPHIE

Cliquer sur l'icône de Calligraphie ouvre le menu des recettes que vous connaissez. Mouture transforme des herbes en l'un des deux types de pigment (la plupart des herbes peuvent être changées en pigment de qualité Bonne ou de qualité Classique). Il faut cinq herbes identiques pour créer des pigments. Les herbes disparaissent, mais vous obtenez les pigments nécessaires pour créer de l'encre. Le niveau de compétence augmente à chaque nouveau type d'encre créé.

BONUS DE CALLIGRAPHIE

L'un des bonus de Calligraphie est la capacité de créer des calligraphies d'objet d'épaule supérieures à tout ce qui existe dans le jeu. Il en existe pour tous les rôles, donc toutes les classes et toutes les spécialisations peuvent en profiter. Il y a aussi des bâtons épiques qui se lient à votre compte Battle.Net et peuvent être améliorés au fil du temps.



S'ENRICHIR AVEC LA CALLIGRAPHIE

Pour l'utilisation des glyphes, les joueurs ont besoin d'un bon stock de Tomes de l'esprit ouvert, qu'on peut créer avec des calligraphies. La calligraphie est pour le moment la seule source pour les améliorations d'objets d'épaule. Les scribes peuvent créer et vendre des objets épiques pour la main gauche. Enfin, les cartes de Sombrelune sont très intéressantes. Certes, leur création est aléatoire, vous ne savez jamais quelle carte vous allez créer. Mais si vous obtenez les bonnes, vous pouvez gagner une petite fortune en les vendant aux autres joueurs.



JOAILLERIE

Au départ, les Joailliers créent les fils et montures nécessaires pour créer des anneaux et colliers de bas niveau. Ils créent ensuite des anneaux, des colliers et d'autres objets. Une Trousse de joaillier est requise, mais elle s'obtient pour trois fois rien auprès d'un marchand. A haut niveau, les Joailliers peuvent créer des gemmes améliorant les caractéristiques de l'équipement dans lequel elles sont enchâssées. Mais les Joailliers peuvent continuer à créer des anneaux et des colliers.

La Joaillerie peut être onéreuse ; envisagez de choisir aussi Minage pour trouver votre propre minerai. Les Joailliers apprennent une seconde technique (Prospection) qui leur permet d'ouvrir le minerai brut pour en extraire différents minéraux et gemmes qui, sinon, ne peuvent être obtenus qu'en minant.

NOM DU PALIER	NIVEAU MINIMUM DU PERSO	NIVEAU MINIMUM DE COMPÉTENCE	NIVEAU MAXIMUM DE COMPÉTENCE
Apprenti	5	0	75
Compagnon	10	50	150
Expert	20	125	225
Artisan	35	200	300
Maître	50	275	375
Grand maître	65	350	450
Illustre grand maître	75	425	525
Maître zen	80	500	600



Bonus pour les draeneï

Un trait racial des draeneï (Lapidaire) augmente leur compétence Joaillerie de 10.

ENTRAÎNEMENT EN JOAILLERIE

Cliquez sur Prospection pour examiner cinq morceaux de minerai d'un même type et trouver des gemmes. Le minerai est détruit mais vous gagnez des ingrédients. Certains minerais de bonne qualité, comme le Minerai d'argent, ne peuvent pas être prospectés.

Pour la Joaillerie de haut niveau, il vous faut des gemmes pour travailler. Vous les transformez en gemmes taillées qui confèrent des bonus à l'équipement dans lequel elles sont enchâssées. Vous ne gagnez des points de compétence qu'en créant des gemmes, pas en enchâssant.

BONUS DE JOAILLERIE

A différents niveaux, les Joailliers créent des bijoux (liés quand ramassés) pour toutes les classes et spécialisations. Les Joailliers ont aussi accès à des gemmes spéciales qui sont supérieures aux gemmes de qualité Épique des autres joueurs. Le nombre de ces gemmes spéciales enchâssées dans l'équipement du Joaillier est limité.

S'ENRICHIR AVEC LA JOAILLERIE

A un haut niveau de compétence, la Joaillerie n'est plus aussi onéreuse et peut même rapporter gros. La demande pour les meilleures gemmes est constante, car de nombreux joueurs cherchent à améliorer leur équipement.

Cas spécifiques : méta-gemme et gemme prismatique

Les gemmes prismatiques sont uniques (vous ne pouvez en avoir qu'une enchâssée dans votre équipement à la fois), elles améliorent toutes les caractéristiques et sont sans couleur précise. Elles sont serties dans des châsses de n'importe quelle couleur.

Les méta-gemmes n'améliorent pas seulement les caractéristiques. Ces gemmes ne sont serties que dans des châsses de méta-gemme. Ces châsses n'existent que dans les chapeaux et casques. Avant de choisir une méta-gemme, vérifiez quelles autres gemmes sont nécessaires pour profiter de son effet. Les méta-gemmes brutes sont créées par les Alchimistes puis taillées par les Joailliers.

LES NOMS DES GEMMES TAILLÉES

Le tableau suivant contient les noms des gemmes taillées d'une certaine couleur. Parfois, quand vous créez une gemme de qualité peu commune, vous obtenez une taille parfaite avec des caractéristiques un peu supérieures.

COULEUR	NOM	CARACTÉRISTIQUES AMÉLIORÉES
Bleu	Rigide	Toucher
	Solide	Endurance
	Étincelant	Esprit
	Orangeux	Puissance JcJ
Rouge	Soutenu	Force
	Brillant	Intelligence
	Délicat	Agilité
	Miroitant	Parade
	Précis	Expertise
Jaune	Cassé	Maîtrise
	Mystique	Résilience JcJ
	Rapide	Hâte
	Lisse	Coup critique
	Subtile	Esquive
Vert	Équilibré	Résilience toucher et JcJ
	Nitescent	Puissance et maîtrise JcJ
	Energisé	Hâte et esprit
	Energique	Hâte et endurance
	Dentelé	Coup critique et endurance
	Foudroyant	Toucher et hâte
	Brumeux	Coup critique et esprit
	Agile	Toucher et esquive
	Perforant	Score de critique et de toucher
	Puissant	Maîtrise et endurance
	Irradiant	Coup critique et pénétration de sort
	Régalien	Esquive et endurance
	De sensei	Toucher et maîtrise
	Brisé	Hâte et puissance JcJ
	Stable	Résilience JcJ et endurance
	Trouble	Résilience JcJ et esprit
	Vif	Puissance JcJ et résilience JcJ
	Zen	Esprit et maîtrise

COULEUR	NOM	CARACTÉRISTIQUES AMÉLIORÉES
Orange	Adepte	Agilité et maîtrise
	Artistique	Intelligence et maîtrise
	De champion	Force et esquive
	Intelligent	Expertise et coups critiques
	Mortel	Agilité et coups critiques
	Adroit	Agilité et hâte
	Féroce	Force et hâte
	Raffiné	Parade et maîtrise
	Intaillé	Force et coup critique
	Effilé	Expertise et maîtrise
	Transparent	Agilité et résilience JcJ
	Poli	Agilité et esquive
	Tout-puissant	Intelligence et coups critiques
	Téméraire	Intelligence et hâte
	Résolu	Expertise et esquive
	Resplendissant	Force et résilience JcJ
	Infrangible	Parade et esquive
	Fragile	Expertise et résilience JcJ
	Habile	Force et score de maîtrise
	Splendide	Parade et résilience JcJ
Pernicieux	Expertise et hâte	
Obstiné	Intelligence et résilience JcJ	
Violet	De précision	Expertise et toucher
	De défenseur	Parade et endurance
	Gravé	Force et toucher
	Luisant	Agilité et toucher
	De gardien	Expertise et endurance
	Mystérieux	Intelligence et puissance (JcJ)
	Purifié	Intelligence et esprit
	De représailles	Parade et toucher
	Changeant	Agilité et endurance
	Souverain	Force et endurance
	Intemporel	Intelligence et endurance
	Voilé	Intelligence et toucher



TRAVAIL DU CUIR

Les Travailleurs du cuir utilisent les peaux des animaux morts pour créer des pièces d'armures et des renforts pour améliorer celles-ci. Aucun outil en particulier n'est recommandé, outre le Tamis à sel utilisé pour saler certaines peaux de faible qualité. Vous devez parfois acheter des objets de base auprès de vendeurs.

NOM DU PALIER	NIVEAU MINIMUM DU PERSO	NIVEAU MINIMUM DE COMPÉTENCE	NIVEAU MAXIMUM DE COMPÉTENCE
Apprenti	5	0	75
Compagnon	10	50	150
Expert	20	125	225
Artisan	35	200	300
Maître	50	275	375
Grand maître	65	350	450
Illustre grand maître	75	425	525
Maître zen	80	500	600

ENTRAÎNEMENT EN TRAVAIL DU CUIR

Faites du Travail du cuir de préférence près d'une banque car vous devez souvent avoir une grande quantité de cuir en plus de vos autres objets.

BONUS DU TRAVAIL DU CUIR

Les Travailleurs du cuir bénéficient de Bordure de fourrure pour leurs objets au poignet. Il en existe plusieurs types, au moins un pour chaque rôle. Vous avez donc un vaste choix, peu importe votre spécialité. Ils peuvent aussi créer des renforts pour les armures des jambes à un prix très avantageux et à un niveau plus bas que les autres métiers.

S'ENRICHIR AVEC LE TRAVAIL DU CUIR

Les Travailleurs du cuir ne vendent pas énormément, mais ils n'ont pas besoin de trop investir dans leur métier. Ainsi, un joueur qui opte pour le Travail du cuir et le Dépeçage ne devrait pas avoir de mal, étant donné la nature du travail. Les créatures à dépecer sont fréquentes. Pas de souci du côté des composants.

Le problème du Travail du cuir, c'est qu'il rapporte peu tant que vous ne faites pas de renforts de haut niveau dans les zones des extensions. Certains des objets qu'ils produisent sont très prisés, mais pour la plupart, ça reste un marché de niche.





COUTURE

Les Couturiers cousent des armures en étoffe, des chemises, des sacs et tout autre type d'objet en étoffe. Les étoffes se trouvent sur les ennemis humanoïdes et morts-vivants, sans compter la soie trouvée sur les araignées. Les Couturiers peuvent aussi améliorer certains types d'étoffe qui permettent ensuite de fabriquer des pièces d'équipement renforcées. Par exemple, des Fils ensorcelés spéciaux agissent comme un Enchantement sur des armures de jambe.

NOM DU PALIER	NIVEAU MINIMUM DU PERSO	NIVEAU MINIMUM DE COMPÉTENCE	NIVEAU MAXIMUM DE COMPÉTENCE
Apprenti	5	0	75
Compagnon	10	50	150
Expert	20	125	225
Artisan	35	200	300
Maître	50	275	375
Grand maître	65	350	450
Illustre grand maître	70	425	525
Maître zen	80	500	600

ENTRAÎNEMENT EN COUTURE

Cliquez sur l'icône Couture pour voir la liste des patrons. Vous pouvez le faire n'importe où, mais c'est préférable près d'une banque ou d'un vendeur car vous risquez d'avoir besoin de composants supplémentaires lors de votre travail.

BONUS DE COUTURE

Les Couturiers peuvent renforcer leurs capes avec certains types de brodages. Ces patrons aident par exemple à infliger plus de dégâts ou à mieux se soigner. Dans le Norfendre, ils apprennent la Récupération de tissu nordique, qui leur permet d'obtenir encore plus de Tisse-givre sur les ennemis. Si vous aimez les tapis magiques, c'est le métier idéal. Trois patrons permettent en effet de coudre des tapis magiques que seuls les Couturiers peuvent utiliser.



S'ENRICHIR AVEC LA COUTURE

Les sacs sont les produits les plus courants de ce métier. Ils peuvent occuper les Couturiers sur le long terme, en particulier aux plus hauts niveaux. De plus, les Couturiers peuvent fabriquer plein de chemises différentes et d'autres vêtements spécialisés pour le plaisir du «roleplay». Les tissus d'enchantement de haut niveau sont très demandés pour renforcer de plus en plus les pièces d'armures de jambe.



HERBORISME

L'Herborisme est la récolte des plantes dans la nature ou sur les ennemis ayant une affinité avec la nature (ceux qui ressemblent à de la végétation ou les élémentaires). Ces herbes sont surtout utilisées par les Alchimistes et les Calligraphes.

Quand vous optez pour l'Herborisme, vous apprenez Découverte d'herbes. Cela permet de repérer sur la minicarte les plantes pouvant être récoltées. Faites bien attention à ces indices pendant vos quêtes ou vos chasses.

Quand vous trouvez un point, l'herbe se met à briller et le curseur se change en fleur. Pour récolter, faites un clic droit sur la plante en question. Cela s'applique aussi aux ennemis sur lesquels vous pouvez trouver des plantes. En passant le curseur sur un corps, il prend aussi l'apparence d'une fleur.

NOM DU PALIER	NIVEAU MINIMUM DU PERSO	NIVEAU MINIMUM DE COMPÉTENCE	NIVEAU MAXIMUM DE COMPÉTENCE
Apprenti	1	0	75
Compagnon	1	50	150
Expert	10	125	225
Artisan	25	200	300
Maître	40	275	375
Grand maître	55	350	450
Illustre grand maître	70	425	525
Maître zen	80	500	600

BONUS D'HERBORISME

Les Herboristes possèdent une compétence nommée Sang-de-vie. Elle leur permet de regagner de la vie progressivement et améliore leur Hâte. La durée de récupération est de deux minutes et l'effet est ajusté à votre niveau d'Herborisme.

S'ENRICHIR AVEC L'HERBORISME

L'Herborisme est un métier qui rapporte bien. Les herbes se revendent à bon prix, même aux niveaux les plus bas. Il existe toujours un marché pour ce type de plantes. Un nouveau joueur peut se faire beaucoup d'argent s'il récolte des herbes et les vend à un Hôtel des ventes.



Bonus pour les taurens

Les taurens ont une compétence raciale, Culture, qui augmente leur niveau d'Herborisme de 15 points et leur permet de récolter plus vite.



MINAGE

Miner consiste à extraire des minerais, des gemmes et des pierres à partir de filons, de gisements et même sur certains ennemis (des Élémentaires de roche, surtout). Ces matériaux servent à la Joaillerie, à la Forge et à l'Ingénierie. Vous avez absolument besoin d'une Pioche de mineur (ou un objet ayant cet effet). Pas besoin de l'équiper, il suffit d'en avoir une dans votre sac. Les Mineurs apprennent une autre compétence, Fondre, qui transforme les minerais en barres.

Les Mineurs ont aussi la compétence Découverte de gisement qui, quand elle est active, indique les gisements sur la minicarte. Si vous en trouvez un, il brille et le curseur se change en pioche. Faites un clic droit sur le point. Cela s'applique aussi aux ennemis qui ont des minerais. Quand vous passez le curseur sur le cadavre, celui-ci se change en pioche.

Un autre moyen de monter son niveau consiste à fondre les minerais. Pour cela, vous devez avoir accès à une forge. Cliquez sur l'icône Fondre pour voir ce que vous pouvez fondre. L'amélioration de vos compétences dépend beaucoup des minerais que vous apprenez à fondre. Quand vous avez un nouveau métal, fondez-en autant que possible rapidement, car la montée en niveau s'épuise plus vite que quand vous minez.

NOM DU PALIER	NIVEAU MINIMUM DU PERSO	NIVEAU MINIMUM DE COMPÉTENCE	NIVEAU MAXIMUM DE COMPÉTENCE
Apprenti	1	0	75
Compagnon	1	50	150
Expert	10	125	225
Artisan	25	200	300
Maître	40	275	375
Grand maître	55	350	450
Illustre grand maître	70	425	525
Maître zen	80	500	600

BONUS DE MINAGE

Les Mineurs ont de l'endurance en plus grâce à leur résistance. Plus votre niveau de Mineur augmente, plus ce bonus est conséquent.

S'ENRICHIR AVEC LE MINAGE

Le Minage peut rapporter énormément. Trois métiers ont besoin de minerais pour travailler, le marché est donc grand. Vendez votre métal à la fois en barres et en minerai car certains veulent les barres traitées tandis que d'autres (comme les Joailliers) préfèrent le matériau brut.





DÉPEÇAGE

Les Dépeceurs peuvent recueillir le cuir et les peaux des bêtes mortes. Après avoir tué une créature et pris son butin, le curseur se change en peau d'animal quand vous le passez sur le corps (si vous pouvez le dépecer, bien sûr). Il vous faut un Couteau à dépecer (ou un objet ayant cet effet), mais pas besoin de l'équiper, il suffit de l'avoir dans votre sac. Pour dépecer, faites un clic droit sur la bête qui vous intéresse. Vous pouvez dépecer les corps des bêtes tuées par un autre joueur, mais demandez-lui la permission avant, à moins qu'il ne soit déjà parti.

Le cuir et les peaux sont surtout utilisés par les Travailliers du cuir. Monter un Dépeceur est plus facile qu'un Herbariste ou un Mineur car les bêtes sont nombreuses.

Quand vous apprenez le Dépeçage, vous pouvez dépecer toutes les créatures de niveau 10 ou moins. Entre 11 et 20, votre compétence doit être $[10 \times (\text{Niveau de la créature} - 10)]$, donc si vous voulez dépecer une bête de niveau 12, votre compétence doit être à 20. Pour une bête de niveau 20, elle doit être à 100.

Pour les créatures entre les niveaux 21 et 79, votre compétence doit être égale à 5 fois le niveau de la créature pour la dépecer. Pour dépecer des bêtes de niveau 60, la compétence doit être à 300, puis à 350 pour des bêtes de niveau 70. Quand vous arrivez aux ennemis de niveau 85, regardez ce tableau pour savoir quel niveau de compétence avoir.

NIVEAU DE L'ENNEMI	COMPÉTENCE DE DÉPEÇAGE
85	500
86	515
87	530
88	545
89	560
90	575

NOM DU PALIER	NIVEAU MINIMUM DU PERSO	NIVEAU MINIMUM DE COMPÉTENCE	NIVEAU MAXIMUM DE COMPÉTENCE
Apprenti	1	0	75
Compagnon	1	50	150
Expert	10	125	225
Artisan	25	200	300
Maître	40	275	375
Grand maître	55	350	450
Illustre grand maître	70	425	525
Maître zen	80	500	600

BONUS DE DÉPEÇAGE

Les Dépeceurs ont une chance de coup critique en plus grâce à Maître de l'anatomie. Ce bonus de coup critique augmente en même temps que votre niveau de compétence de Dépeceur.

S'ENRICHIR AVEC LE DÉPEÇAGE

Les peaux sont toujours très demandées à l'Hôtel des ventes, mais elles ne rapportent pas autant que les herbes ou les minerais car elles sont plus faciles à trouver. Les plantes à récolter ou les gisements sont souvent des points isolés, alors qu'une meute de bêtes permet de dépecer en abondance.

Bonus pour les worgens

Les worgens ont une compétence, Flayer, qui augmente leur compétence de Dépeçage de 15 points et qui leur permet de dépecer plus vite.



ARCHÉOLOGIE

L'archéologie concerne l'exploration et la connaissance du passé. Cette activité comprend deux étapes. Vous devez d'abord visiter des sites de fouilles puis chercher et exhumer des fragments d'objets issus de différentes cultures. Quand vous avez assez de pièces dans votre collection, vous pouvez reconstituer un objet.

Contrairement à d'autres métiers de collecte, les sites de fouilles sont spécifiques aux joueurs. Sur un même site de fouilles, deux joueurs trouvent donc leurs propres fragments, sans compétition entre eux.

NOM DU PALIER	NIVEAU MINIMUM DU PERSO	NIVEAU MINIMUM DE COMPÉTENCE	NIVEAU MAXIMUM DE COMPÉTENCE
Apprenti	20	0	75
Compagnon	20	50	150
Expert	20	125	225
Artisan	35	200	300
Maître	50	275	375
Grand maître	65	350	450
Illustre grand maître	75	425	525
Maître zen	80	500	600



ENTRAÎNEMENT EN ARCHÉOLOGIE

Ouvrez la carte du monde et cherchez les icônes en forme de pelle qui apparaissent. Il peut y avoir jusqu'à quatre sites de fouilles appropriés par continent (Royaumes de l'Est, Kalimdor, Daenor, le Norfendre et la Pandarie) selon le niveau de votre personnage. Quand vous zoomez sur une zone avec un site de fouilles actif, la zone en rouge sur la carte indique l'endroit exact à visiter. Une option au pied de la carte permet d'activer ou de désactiver la marque rouge des sites.

Quand vous atteignez la zone, utilisez la compétence Survey pour connaître l'emplacement des fragments. Cela vous indique la direction du trésor et la distance qui vous en sépare. Une lumière rouge indique que les fragments sont très éloignés, une lumière jaune que vous vous en rapprochez et une lumière verte que vous êtes juste à côté. Quand vous êtes très près des fragments, une sorte de boîte apparaît au lieu des outils. Faites un clic droit sur l'objet pour extraire les fragments. Vous ne transportez pas ces objets dans votre sac à dos. Ils sont entreposés comme de la monnaie.

Bonus pour les nains

Les nains ont une compétence raciale, Explorateur, qui augmente leur niveau d'Archéologie de 15 points et leur permet de prospecter plus vite.

Cliquez sur l'icône d'Archéologie pour voir votre progression. Après avoir rassemblé assez de fragments, cliquez sur Solve pour reconstituer l'objet. Celui-ci est placé dans votre sac, votre niveau de compétence augmente et vous passez à la relique suivante. S'il vous reste des fragments, ils seront utilisés pour celle-ci, alors pas d'inquiétude.

La plupart des objets découverts grâce à l'Archéologie ne sont pas utiles en combat. Il en existe quelques-uns, mais ce métier donne avant tout accès à des objets secondaires, comme des familiers ou des montures.

TYPE/FRAGMENTS	PIERRES DE VOÛTE	COMPÉTENCE MINIMUM POUR ACCÉDER AUX SITES
Nain	Pierre runique naine	1
Fossile	—	1
Elfe de la nuit	Parchemin de Bien-né	1
Troll	Tablette trolle	1
Draeneï	Tome draeneï	300
Nérubien	Obélisque nérubien	375
Orc	Texte de sang orc	300
Vrykul	Badine runique vrykule	375
Tol'Vir	Hiéroglyphe tol'vir	450
Mogu	Fragment de statue mogu	500
Pandaren	Eclat de poterie pandarène	500



CUISINE

La Cuisine transforme divers objets (viande et poisson crus, farine, membres d'araignée, etc.) en nourriture restaurant des PV et octroyant même des améliorations temporaires. Cuisiner nécessite de quoi cuire la nourriture, comme un Fourneau ou un Feu de cuisine. Quand vous apprenez la compétence Cuisine pour la première fois, vous apprenez aussi à faire un feu n'importe où avec Feu de camp basique (aucun outil requis).

A plus haut niveau, la Cuisine n'améliore plus seulement l'Endurance et peut ainsi augmenter différentes caractéristiques en même temps, ce qui est plutôt fabuleux vu le faible coût de création des objets. La nourriture s'accumule facilement et il faut peu de temps pour faire un feu.

Tous les personnages peuvent profiter de Cuisine. Il est encore plus facile d'en tirer parti en commençant le plus tôt possible et en utilisant les ingrédients obtenus sur vos ennemis. Si la Pêche est votre autre métier, de nombreuses autres recettes peuvent transformer vos prises.

NOM DU PALIER	NIVEAU MINIMUM DE COMPÉTENCE	NIVEAU MAXIMUM DE COMPÉTENCE
Apprenti	0	75
Compagnon	50	150
Expert	125	225
Artisan	200	300
Maître	275	375
Grand maître	350	450
Illustre grand maître	425	525
Maître zen	500	600

ENTRAÎNEMENT EN CUISINE

Mettez Cuisine et Feu de camp basique dans une barre d'actions. Cliquer sur Cuisine ouvre le menu des recettes que vous connaissez. Cliquer sur Feu de camp basique crée un feu. Certaines recettes nécessitent des épices ou ingrédients spéciaux, achetables aux Fournitures de cuisinier et auprès de certains vendeurs.

S'AMUSER EN CUISINANT

Certaines quêtes journalières ne sont disponibles que pour les Cuisiniers. Rendez-vous à Shattrath en Outreterre, à Dalaran dans le Norfendre et dans n'importe quelle ville de la Horde ou de l'Alliance pour obtenir ces quêtes. Jusqu'à ce que vous appreniez Cuisine pandarène, ces quêtes quotidiennes vous font gagner des récompenses épicuriennes. Quand vous serez experts en cuisine pandarène, les quêtes des villes de votre faction vous font gagner des jetons Patte de Fer. Des hauts faits et des recettes uniques ne peuvent être obtenus que via ces quêtes.

Enfin, Cuisine est un bon métier si vous prévoyez de partir en raid ou dans des donjons héroïques. La nourriture cuisinée offre divers bonus aux caractéristiques (mais une seule amélioration liée à la Cuisine peut être active à la fois) et tout un groupe peut profiter de bonus si l'un des joueurs mange un festin. Inutile d'être tous Cuisiniers, mais l'un d'entre vous doit créer et distribuer la nourriture, et vous seul connaissez le type d'amélioration qui convient le mieux à votre personnage.

Bonus pour les pandarens

Les pandarens ont deux compétences raciales liées à la cuisine. Gourmand augmente de 15 leurs capacités en cuisine. Epicurien double le bénéfice statistique des buffs de nourriture.



SECOURISME

Secourisme permet de créer des bandages pour récupérer des PV et des anti-venin pour neutraliser des poisons. Les bandages sont créés à partir d'étoffes et peuvent être utilisés pendant les combats et hors des combats. Ils peuvent être utilisés sur vous-même, sur d'autres joueurs et sur des familiers.

Les personnages DPS doivent privilégier Secourisme. Lors des combats importants, les Tanks et les Soigneurs sont prioritaires pour recevoir des soins et les DPS sont les derniers soignés. Si les Soigneurs n'ont pas assez de mana pour tout le monde, les personnages DPS seront négligés. Dans ce cas, mieux vaut être capable de se soigner soi-même pendant les combats.

N'utilisez pas un bandage quand l'ennemi vous attaque, car cela interrompt votre action et met fin à la restauration des PV. Les bandages ont un temps de recharge, vous ne pouvez donc pas les utiliser en continu. Etourdissez d'abord l'ennemi ou éloignez-vous de lui avant d'utiliser Secourisme.

NOM DU PALIER	NIVEAU MINIMUM DU PERSO	NIVEAU MINIMUM DE COMPÉTENCE	NIVEAU MAXIMUM DE COMPÉTENCE
Apprenti	1	0	75
Compagnon	1	50	150
Expert	1	125	225
Artisan	35	200	300
Maître	50	275	375
Grand maître	65	350	450
Illustre grand maître	75	425	525
Maître zen	80	500	600

ENTRAÎNEMENT EN SECOURISME

Vous pouvez créer des bandages n'importe où, vous avez simplement besoin des étoffes pour les bandages et des glandes à venin pour créer des anti-venin.

Tant que vous n'avez pas accès au tissu Braise-soie, les bandages existent en deux types par étoffe : standard et épais. Il faut une étoffe pour créer un bandage standard et deux étoffes d'un type donné pour un bandage épais. Le bandage lourd en éolaine requiert initialement 3 morceaux d'étoffe d'éolaine, mais quand vous atteignez le niveau de compétence 600, il ne vous en faut plus que 2.





PÊCHE

La Pêche vous permet de lancer votre ligne dans tout plan d'eau assez profond pour cela. Vous pouvez attraper des poissons, bien sûr, mais aussi des créatures marines, des déchets ou des trésors.

Les poissons servent dans différents métiers, comme l'Alchimie, mais surtout pour la Cuisine. La plupart peuvent être mangés crus par votre personnage ou les familiers de chasseur, mais mieux vaut les cuisiner avec la recette adéquate.

Les poissons d'un plan d'eau ne dépendent pas de votre compétence de Pêche mais de la zone elle-même. Cependant, si vous n'avez pas un niveau suffisant dans une zone, vous ne pourrez attraper que des objets aléatoires de peu de valeur.

Il existe aussi des Bancs de poissons. Ces bancs permettent d'attraper des poissons particuliers, à condition d'être vif. Avec le sort Découverte de poissons, les bancs apparaissent sur la minicarte, ce qui facilite vos recherches.

NOM DU PALIER	NIVEAU MINIMUM DU PERSO	NIVEAU MINIMUM DE COMPÉTENCE	NIVEAU MAXIMUM DE COMPÉTENCE
Apprenti	5	0	75
Compagnon	5	50	150
Expert	5	125	225
Artisan	5	200	300
Maître	5	275	375
Grand maître	5	350	450
Illustre grand maître	5	425	525
Maître zen	5	500	600





ENTRAÎNEMENT EN PÊCHE

Achetez une canne à pêche (il y a souvent un marchand près des Maîtres des pêcheurs) et mettez Pêche dans l'une de vos barres d'actions. Cliquez sur Pêche pour lancer votre ligne. Un flotteur apparaît sur la surface de l'eau ; placez le curseur sur le flotteur pour qu'il prenne l'apparence d'un hameçon. Attendez que le flotteur bouge, puis cliquez avec le bouton droit de la souris sur le flotteur. En cas de succès, une fenêtre de butin contenant un poisson ou un autre objet s'ouvre.

Il existe de multiples cannes uniques, certaines améliorant votre niveau en Pêche ou vous permettant de respirer sous l'eau. Vous pouvez utiliser des appâts, des leurres et des lignes enchantées pour augmenter vos chances d'attraper un poisson.

S'AMUSER EN PÊCHANT

Certaines quêtes journalières ne sont disponibles que pour les Pêcheurs. Rendez-vous dans la capitale de votre faction, à Shattrath en Outreterre et à Dalaran dans le Norfendre pour obtenir ces quêtes. Des hauts faits et des familiers ne peuvent être obtenus que via ces quêtes.

On trouve aussi deux concours de pêche hebdomadaires sur deux continents. Les Gobelins en organisent un à Baie-du-Butin et les Kalu'aks du Norfendre en organisent un autre à Dalaran. Les vainqueurs remportent de grandes récompenses.

Pour terminer, la Pêche est essentielle si vous voulez créer la meilleure nourriture possible avec le métier Cuisine. Les poissons cuisinés améliorent les caractéristiques et tout un groupe peut profiter de bonus si l'un des joueurs mange un Festin de poisson.



COMBAT EN JOUEUR CONTRE JOUEUR

Le combat en JcJ se décline sous plusieurs formes et il y en aura forcément au moins une qui vous plaira. Certains joueurs aiment tester leurs techniques lors de duels. Les champs de bataille permettent à deux équipes de s'affronter pour atteindre en premier des objectifs donnés. Le JcJ en extérieur est souvent assez chaotique et vous risquez de tomber sur des adversaires supérieurs en nombre et en niveau. Il existe aussi deux types de combats en JcJ où vous pouvez vous retrouver contre des joueurs de votre propre faction : les arènes et les champs de bataille cotés. Les arènes proposent des combats à mort opposant de petites équipes. Les champs de bataille cotés ne disposent que de quelques cartes et ne sont ouverts qu'à des groupes de 10 joueurs.

DUEL

Affronter un autre joueur en duel permet de s'entraîner au JcJ. C'est possible sur tous les serveurs, et vous pouvez défier n'importe quel joueur.

Pour lancer un duel, cliquez avec le bouton droit sur le portrait du joueur et cliquez sur Duel. Un drapeau apparaît et votre adversaire accepte ou refuse. S'il accepte, un compte à rebours indique quand le duel commencera. Quiconque court trop loin du drapeau ou écrit /forfait perd le combat, ce qui peut également mettre fin au duel.

En dehors d'un haut fait, vous ne gagnez pas de récompense tangible dans un duel. Vous ne gagnez pas d'honneur et vous ne récupérez aucun butin. Le perdant ne meurt pas et ne doit pas courir derrière son cadavre ni subir de perte de durabilité.



JcJ EN EXTÉRIEUR - SERVEURS JcJ

Sur les serveurs JcJ, la Horde et l'Alliance sont ouvertement en guerre. Si vous entrez en territoire neutre, contesté ou ennemi, vous pouvez être attaqué par l'autre faction. Cela change complètement la nature du jeu. Quand vous accomplissez des quêtes, vous devez aussi faire attention aux attaques potentielles de l'ennemi. Sur les serveurs JcJ, beaucoup de joueurs se déplacent en groupe.

Les meurtres en JcJ apportent de l'honneur. Mais l'avenir est toujours imprévisible. Même si vous tuez un ennemi solitaire, vous ne savez pas quelles peuvent en être les conséquences !

Les morts en JcJ (sauf dégâts infligés par des monstres ou chutes) ne coûtent pas d'argent. Il n'y a pas de perte de durabilité suivant ces combats. Mais vous devez toujours aller récupérer votre cadavre ou ressusciter à un cimetière.



JcJ EN EXTÉRIEUR - SERVEURS JcE

Si vous êtes sur un serveur JcE, vous pouvez opter quand même pour le JcJ. Cliquez avec le bouton droit sur votre portrait et sélectionnez l'option activant le JcJ. Vous pouvez maintenant combattre les joueurs qui ont fait de même. Après désactivation, votre drapeau JcJ se maintient 5 minutes.

La couleur des joueurs prêts pour le JcJ change. Un joueur JcJ apparaît comme cible neutre (si vous n'êtes pas JcJ vous-même). Si vous passez JcJ, le joueur devient rouge (le combat peut être initié à tout moment). Les récompenses en honneur et la dynamique des combats sont identiques sur les serveurs JcE et JcJ. La seule différence, c'est qu'il faut activement accepter le JcJ.

Un ennemi peut vous tuer et «camper» votre cadavre. Cela signifie qu'il attend votre résurrection près du corps dans l'espoir de vous tuer à nouveau. Attendez 5 minutes, si nécessaire, et descendez votre drapeau JcJ. Cela vous permettra de ressusciter en sécurité.

Vous pouvez aussi appeler à l'aide des amis ou des alliés de la région. Utilisez le canal général pour apprendre aux autres joueurs que des cibles sont disponibles dans une zone donnée. Quelqu'un pourrait venir !



CHAMPS DE BATAILLE

Les champs de batailles sont des combats instanciés en JcJ réservés aux joueurs d'un niveau supérieur à 10. Les combats sont structurés et opposent l'Alliance à la Horde. Vous pouvez entrer sur un champ de bataille seul ou en groupe. Pour profiter au mieux des Champs de bataille, essayez-les aléatoirement et entraînez-vous le week-end sur le Champ de bataille Appel aux armes (ce dernier change toutes les semaines, et le planning apparaît dans le calendrier du jeu). En tout, il existe 10 champs de bataille dont deux pour Mists of Pandaria : les Mines d'Eclargent et le Temple de Kotmogu.

Les dividendes du JcJ

Vous gagnez des points d'honneur en tuant des joueurs de la faction adverse ou en participant à des Champs de bataille. Si vous accumulez assez de points, vous pouvez les utiliser pour acheter des objets tels que de l'équipement de JcJ. Les points d'honneur sont listés dans l'onglet Monnaie de la fenêtre de personnage. Il n'y a pas de limite aux Points d'honneur que vous pouvez gagner par semaine, mais il y a une limite de stockage. Au-delà, vous devez dépenser des Points d'honneur pour pouvoir recommencer à en gagner.

Les points de conquête fonctionnent comme les points d'honneur, mais sont plus durs à obtenir. Les points de conquête nécessitent de combattre dans des Arènes, sur des Champs de bataille cotés ou aléatoires ainsi que sur le champ de bataille Appel aux armes. Il y a une limite de stockage et une limite hebdomadaire de points que vous pouvez gagner.

Quand une nouvelle Saison d'arène commence, vos points de conquête sont convertis en points d'honneur et certaines récompenses de conquête de la saison précédente peuvent être achetées avec les points d'honneur.

CHAMPS DE BATAILLE COTÉS

Les champs de bataille cotés permettent aux joueurs qui aiment le JcJ mais pas les arènes d'obtenir le meilleur équipement possible. Ils se déroulent à 10 contre 10 sur les cartes : goulet des Chanteguerres, bassin d'Arathi, l'Œil du cyclone, mines d'Éclargent, temple de Kotmogu, bataille de Gilnéas et Pics-Jumeaux.

Seuls les groupes précomposés peuvent participer aux Champs de bataille cotés. Les groupes sont opposés en fonction du classement et du niveau d'équipement. Dans un groupe de bon niveau, les membres se connaissent, utilisent les discussions vocales, peaufinent leurs tactiques et connaissent toutes les astuces de combat. Préparez-vous de la même manière ou vous ne vaincrez jamais.

Les récompenses des Champs de bataille cotés comprennent de l'équipement, des montures, des titres et des hauts faits.



Cotes

Si vous participez à des combats d'arène ou à des champs de bataille cotés, vous recevrez deux cotes distinctes : la cote personnelle et la cote d'équipe. La première reflète vos victoires et vos défaites. La seconde, elle, témoigne de vos victoires et de vos défaites dans une arène ou un champ de bataille donné.

Les cotes d'équipe servent à réunir des équipes en arène ou en champ de bataille coté. Une cote personnelle minimum est requise pour acheter les meilleurs équipements de JcJ disponibles pour la saison.

ARÈNE

Les combats en arène offrent un JcJ très compétitif de type combat à mort. Des équipes de 2, 3 ou 5 joueurs s'affrontent dans des tournois classés. Il y a des saisons pour cela et les récompenses des Arènes sont comparables à celles des Champ de bataille cotés.

Rien n'est plus compétitif que l'arène. Il faut spécialiser son personnage à outrance, connaître sa classe sur le bout des doigts et l'utiliser parfaitement selon les circonstances. Vous devez trouver des partenaires complémentaires. Les tactiques et les stratégies d'arène changent sans cesse. Lisez les forums et les sites dédiés pour vous tenir au parfum.



JEUX DE GUERRE

Les jeux de guerre vous permettent de défier une guilda ou un groupe d'amis dans une arène ou un champ de bataille. Ils n'offrent aucune récompense, sauf la joie de vous entraîner dans un environnement défini et de flatter votre ego. Les jeux de guerre ignorent les factions, vous pouvez donc défier n'importe quel groupe de même taille, même s'il est composé de gens de votre guilda. Les groupes se mettent d'accord sur un Champ de bataille ou laissent le jeu le choisir pour eux.



Astuces JcJ par classe

Les tactiques JcJ changent beaucoup selon la situation et selon les buts du Champ de bataille ou de l'Arène où vous vous trouvez. Elles changent aussi quand des techniques et des talents sont modifiés ou introduits dans le jeu. Si vous voulez rester un maître du JcJ, consultez les forums de discussion et discutez avec les meilleurs joueurs JcJ de votre serveur ou de votre groupe de combat.

10 CONTRE 10

GOULET DES CHANTEGUERRES



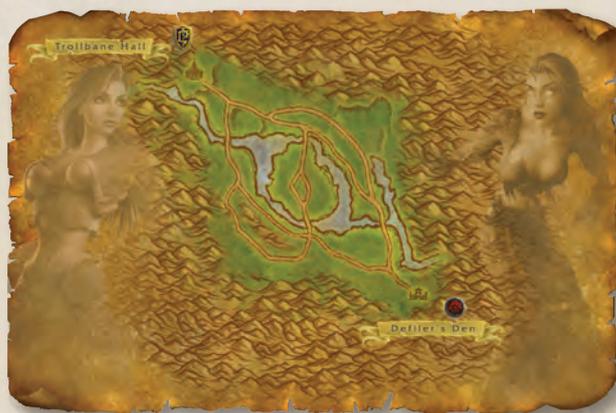
Style de jeu
Niv. concernés

Capture du drapeau
10-14, 15-19, 20-24, 25-29, 30-34, 35-39,
40-44, 45-49, 50-54, 55-59, 60-64, 65-69,
70-74, 75-79, 80-84, 85



15 CONTRE 15

BASSIN D'ARATHI



Style de jeu
Niv. concernés

Défense de territoire
10-14, 15-19, 20-24, 25-29, 30-34,
35-39, 40-44, 45-49, 50-54, 55-59,
60-64, 65-69, 70-74, 75-79, 80-84, 85



OEIL DU CYCLONE

Style de jeu Mélange Défense de territoire et
 Capture du drapeau

Niv. concernés 35-39, 40-44, 45-49, 50-54, 55-59,
 60-64, 65-69, 70-74, 75-79, 80-84, 85



RIVAGE DES ANCIENS

Style de jeu Siège et combat de véhicules

Niv. concernés 65-69, 70-74, 75-79, 80-84, 85



VALLÉE D'ALTERAC



Style de jeu Guerre de siège massive
 Niv. concernés 45-49, 50-54, 55-59, 60-64, 65-69,
 70-74, 75-79, 80-84, 85



ÎLE DES CONQUÉRANTS



Style de jeu Siège massif et combat de véhicules
 Niv. concernés 75-79, 80-84, 85





HAUTS FAITS

Les hauts faits permettent de montrer aux autres joueurs ce que vous avez réalisé dans World of Warcraft. Pour consulter la liste complète des hauts faits, cliquez sur l'icône qui y correspond dans l'interface, ou appuyez sur la touche Y. Il y a des milliers de hauts faits qui récompensent toutes sortes d'actions.

Les hauts faits ne permettent pas d'obtenir des armes ou des armures, mais ils font gagner des titres spéciaux, des mascottes et des montures. Parfois vous êtes récompensé pour avoir accompli un haut fait simple, mais d'autres vous occuperont des mois, voire une année entière, avant d'être achevés. La raison d'être des hauts faits est d'égailler le jeu. C'est l'occasion de vous amuser pendant que vous explorez le monde. Libre à vous d'y consacrer du temps ou non.



TYPES DE HAUTS FAITS

Cliquez sur un haut fait pour en apprendre plus. Dans la plupart des cas, les explications sont claires et vous savez quoi faire pour les accomplir. Souvent, c'est déclencher ces événements qui est moins facile.

Les hauts faits comptent désormais pour tout le compte, même si certains restent spécifiques à un personnage. Les hauts faits généraux apparaissent en bleu, les autres conservant l'aspect brun bien connu des joueurs.

Les hauts faits sont classés en catégories pour faciliter l'accès à ceux qui vous intéressent. Les différentes catégories sont : Général, Quêtes, Exploration, Joueur contre Joueur, Donjons & raids, Métiers, Scénarios, Réputation, Evénements mondiaux, Combats de mascottes et Tours de force. Les hauts faits de Guilde disposent de leur propre onglet comprenant les catégories suivantes : Général, Quêtes, Joueur contre Joueur, Donjons & Raids, Métiers, Réputation et Tours de force de guilde.

GÉNÉRAL

La catégorie Général regroupe tous les hauts faits qui ne rentrent pas dans les autres catégories. Vous pouvez y gagner de nombreux bonus, comme des tabards ou des mascottes ou encore des montures pour collectionneur.

QUÊTES

Deux hauts faits de la catégorie Quêtes vous font gagner des bonus. Quand vous avez accompli suffisamment de quêtes, vous gagnez le titre de «Chercheur». Quand vous accomplissez «Maître des traditions», vous gagnez un titre et un tabard.

Dans le cas des zones de la Pandarie, les hauts faits de Quête sont liés davantage au script du jeu qu'au nombre de quêtes effectuées dans la zone.

EXPLORATION

La plupart des hauts faits d'Exploration consistent à découvrir les lieux principaux de chaque zone. Pendant que votre personnage progresse dans le jeu, il découvre de nouvelles zones. L'autre type de haut fait de cette catégorie consiste à débusquer et tuer les monstres rares qui peuplent l'Outreterre, le Norfendre et la Pandarie (les pandarens rares sont considérés comme des champions par leur race).

Pour gagner le titre «Explorateur», il faut explorer le monde connu. Brann Barbe-de-bronze récompense d'un tabard spécial les personnages qui explorent tout Norfendre.



JOUEUR CONTRE JOUEUR

Les hauts faits de cette catégorie sont liés aux champs de bataille et aux arènes. Ils vous demandent de remplir des conditions spéciales sur un champ de bataille donné ou par exemple d'atteindre 100 victoires en champs de bataille. La plupart des récompenses pour les hauts faits Joueur contre Joueur sont des titres.

DONJONS & RAIDS

La plupart des hauts faits de cette catégorie vous récompensent quand vous tuez les boss des donjons et des raids de World of Warcraft. Si vous explorez les donjons en mode héroïque, vous avez accès à d'autres hauts faits. En général, ils demandent de tuer les boss de donjon en remplissant des conditions particulières. De nombreux hauts faits sont liés aux boss de raids. Certains se font en mode héroïque, d'autres en mode normal. Les hauts faits de cette catégorie vous font gagner des titres, des montures et des armures transmogrifiées.

SCÉNARIOS

Les hauts faits de Scénario sont similaires à ceux de la catégorie Donjons & Raids. Nombre d'entre eux sont obtenus en progressant dans les scénarios, mais d'autres requièrent des conditions spécifiques. Les plus bizarres sont ceux qui exigent que vous terminiez un scénario... le samedi, et le samedi seulement !

MÉTIER

Chaque personnage ne peut avoir que deux métiers principaux. Pour cette raison, les hauts faits des métiers sont plus orientés sur les métiers secondaires (Archéologie, Cuisine, Secourisme et Pêche). Vous accomplissez un haut fait en atteignant le niveau le plus élevé dans un métier principal. En devenant valables pour tout le compte, les hauts faits s'enrichissent, mais il faut toujours obtenir le niveau maximum dans chaque métier.

Les hauts faits d'Archéologie incluent quelques titres, que vous pouvez obtenir si vous avez de patience avec l'art culinaire. Une récompense dédiée à la pêche, le Sceau de Dalaran en titane, demande un peu de chance et beaucoup de patience...

RÉPUTATION

Améliorer sa réputation auprès des nombreuses factions présentes dans World of Warcraft est devenu un aspect très important du jeu pour la plupart des joueurs. Nombreuses sont les factions qui vous permettent d'améliorer votre équipement, d'acheter des montures et des mascottes. Ces hauts faits vous font gagner principalement de nouveaux titres, mais le haut fait célébrant une réputation de type Exalté auprès des pandarens vous fait gagner une monture cerf-volant.

ÉVÉNEMENTS MONDIAUX

Les événements mondiaux ont lieu à des dates précises (indiquées sur le calendrier) et ils célèbrent les vacances et les fêtes. Il y a des hauts faits pour chaque événement et ils sont de nature très variée. Souvent, il suffit d'accomplir une série de quêtes. Ceux des événements annuels vous demandent d'aller explorer les champs de bataille ou encore les donjons pour y tuer des boss spécifiques.

Il y a de nombreux titres à gagner avec les hauts faits des événements mondiaux. Si vous accomplissez le haut fait «Voyages au bout du monde», vous gagnez un Proto-drake pourpre.



COMBATS DE MASCOTTES

Les hauts faits des Combats de mascottes sont tout nouveaux. Pour les gagner, vous devez collectionner les mascottes, les utiliser au combat et les faire monter au niveau maximum. Les récompenses comprennent des titres, des quêtes quotidiennes et d'autres mascottes.



TOURS DE FORCE

Les hauts faits de cette catégorie sont en général accordés lors d'occasions uniques. Par exemple, se connecter au moment d'un anniversaire, obtenir une mascotte d'une Edition collector, faire partie de la meilleure équipe d'arène d'une saison. D'autres Tours de force sont les conséquences de changements survenus dans le monde et qui empêchent désormais d'accomplir d'anciens hauts faits. Depuis peu, les personnages ne font plus l'apprentissage des compétences d'armes de la même manière. Avant Cataclysm, des hauts faits récompensaient l'apprentissage et le développement des compétences d'armes. Depuis Cataclysm, ce n'est plus le cas.

GUILDE

Il faut faire partie d'une guildes pour accomplir les hauts faits de cette catégorie. La plupart d'entre eux se font en groupe, avec vos coéquipiers, et vous demandent d'accomplir différentes choses. Souvent, ils ressemblent à ceux des autres catégories (surtout Donjons & raids et Joueur contre joueur). En général, accomplir l'un de ces hauts faits de guildes valide le haut fait personnel correspondant.





PERSONNALISATION DE L'INTERFACE

Après avoir joué un certain temps, vous avez peut-être envie de changer l'interface du jeu pour rendre certaines fonctions plus rapides ou plus pratiques.

L'interface de World of Warcraft est très flexible, alors ce chapitre n'aborde qu'une petite partie des différentes options proposées. Nous vous indiquons les possibilités les plus courantes pour les nouveaux joueurs.

Fouille automatique

Au lieu de cliquer sur tous les butins pour les mettre dans votre sac à dos, vous pouvez les ramasser automatiquement :

1. Appuyez sur Echap pour ouvrir le menu de jeu.
2. Cliquez sur Interface puis Commandes
3. Changez l'option de Fouille automatique.
4. Cliquez sur OK.

Vous avez plusieurs choix de Fouille automatique. Si vous l'activez, il suffit de faire un clic droit pour envoyer tous les butins vers votre sac. Les autres options permettent de passer en revue les butins avant de choisir ceux que vous gardez.

Ouvrir et fermer les sacs rapidement.

B = Ouvrir ou fermer tous les sacs en même temps.

Maj + B = Ouvrir ou fermer le sac à dos.

F12 = Ouvrir ou fermer le sac à dos.

F8, F9, F10, F11 = Ouvrir ou fermer les autres sacs individuellement.

Désactiver le didacticiel

1. Appuyez sur Echap pour ouvrir le menu de jeu.
2. Cliquez sur Interface puis Aide.
3. Décochez le didacticiel
4. Cliquez sur OK.

Cela annule les fenêtres d'aide qui vous accompagnent au début du jeu. Vous pouvez les désactiver si vous maîtrisez bien World of Warcraft.

Si vous voulez afficher de nouveau les fenêtres d'aide, vous pouvez les réactiver dans ce menu. Le jeu fait alors comme si vous étiez à nouveau débutant.

Changer la résolution de l'écran de jeu

1. Appuyez sur Echap pour ouvrir le menu de jeu.
2. Cliquez sur Options
3. Sélectionnez les graphismes.
4. Choisissez ensuite la résolution qui convient le mieux à votre écran.
5. Cliquez sur OK.

Si le jeu n'est pas assez fluide pour vous, le moyen le plus simple et le plus rapide pour remédier à ce problème consiste à réduire la résolution de l'écran. Essayez et voyez si ça aide.

Il existe d'autres options graphiques. Essayez de les changer pour voir si le jeu tourne mieux ou a l'air plus joli. Si vous ne savez pas quoi toucher, déplacez le curseur sur la barre au centre de la fenêtre jusqu'à obtenir un résultat satisfaisant. Cliquez sur le bouton de recommandation en bas à gauche du menu des graphismes pour laisser le jeu choisir les paramètres correspondant le mieux à votre ordinateur.

Si vous avez un doute, la fluidité est préférable à la beauté des graphismes, car un taux de rafraîchissement réduit est très pénible. Il peut gâcher votre plaisir de jeu, même si vous n'en avez pas forcément l'impression.



Accéder aux barres d'actions

Maj+1 = barre d'actions 1

Maj+2 = barre d'actions 2

Maj+3 = barre d'actions 3

Maj+4 = barre d'actions 4

Maj+5 = barre d'actions 5

Maj+6 = barre d'actions 6

Une fois que vous savez où se situe vos actions, c'est plus rapide que de passer d'une barre à une autre pour les retrouver. Passer de la barre 1 à la barre 5 devient aussi facile que de la 1 à la 2 ! En plus, les raccourcis du clavier sont souvent plus fiables que la souris dans l'interface.

Afficher les barres d'actions

Au lieu d'accéder aux autres barres d'actions avec Maj+2, Maj+3, Maj+4, Maj+5 et Maj+6, vous pouvez afficher provisoirement les autres barres sur votre écran :

1. Appuyez sur Echap pour ouvrir le menu de jeu.

2. Allez dans Interface puis Barres d'actions.

3. Vous pouvez afficher un maximum de quatre barres à différents endroits de l'écran.

4. Cliquez sur OK.

La barre de droite correspond à la 3.

La deuxième barre de droite correspond à la 4.

La barre en bas à droite correspond à la 5.

La barre en bas à gauche correspond à la 6.

Même si vous avez l'impression que cela remplit trop l'écran, vous comprenez bien vite que c'est une bénédiction. Avoir toutes les capacités à l'écran en permanence vous assure de savoir où en sont vos temps de recharge. C'est aussi idéal pour la production car vous pouvez mettre vos capacités de métier dans un coin opposé à vos capacités de combat. Vous y avez donc toujours accès en cas de besoin.



Verrouiller les barres d'actions

C'est un bon moyen de ne pas faire glisser une icône par mégarde :

1. Appuyez sur Echap pour ouvrir le menu de jeu.

2. Allez dans Interface puis Barres d'actions.

3. Cochez l'option Verr. Barres d'actions

4. Cliquez sur OK.

Pour modifier vos barres d'actions facilement, décochez l'option. Si vous avez du mal avec les raccourcis clavier, c'est une option essentielle car vous ne risquez pas de retirer une capacité en cherchant à l'utiliser !

Si vous voulez déplacer une capacité, maintenez Maj et cliquez sur l'icône à changer de position. Si vous la mettez dans un emplacement déjà occupé, cliquez dessus sans relâcher Maj. Vous ramassez en échange l'icône qui a dû changer de place et pouvez la mettre ailleurs. Cette fonction est active par défaut, mais vous pouvez avoir à le vérifier et à le confirmer.

Auto-ciblage par défaut

Cette option indique au jeu de lancer les sorts positifs sur votre personnage à moins que vous ayez ciblé un allié au préalable. Vous pouvez vous soigner même pendant un combat sans avoir à vous arrêter à vous cibler avant de réussir à lancer le sort et appuyez sur F1. C'est vraiment l'option la plus rapide.

1. Appuyez sur Echap pour ouvrir le menu de jeu.

2. Allez dans Interface puis Combat.

3. Cochez l'option d'auto-ciblage par défaut

4. Cliquez sur OK.

Cette option est activée par défaut, mais vous pouvez la désactiver pour éviter les erreurs. La touche d'auto-ciblage par défaut est Alt, mais vous pouvez changer par Ctrl ou Maj.



Afficher les barres de sorts des cibles

Cette option permet de voir la barre de concentration des lanceurs de sorts ennemis. C'est utile pour les interrompre plus facilement (c'est impossible si la barre est en gris, cela dit) car vous voyez exactement à quel moment lancer vos sorts d'entrave. En les lançant au bon moment, vos ennemis s'épuisent à lancer un sort qui finalement est contré au dernier moment. C'est coché par défaut.



1. Appuyez sur Echap pour ouvrir le menu de jeu.
2. Allez dans Interface puis Combat.
3. Cochez l'option des barres de sorts sur les cibles.
4. Cliquez sur OK.

Utiliser les raccourcis

L'option des Raccourcis a deux fonctions :

Un rappel des raccourcis déjà dans le jeu.

Un créateur de raccourcis personnalisés.

1. Appuyez sur Echap pour ouvrir le menu de jeu.
2. Cliquez sur l'option des raccourcis. Une fenêtre défilante apparaît pour vous indiquer les touches déjà assignées à des raccourcis. Les touches libres sont indiquées en jaune.
3. Pour créer un raccourci, cliquez sur la commande que vous voulez associer à une touche. Par exemple, le raccourci clavier pour le panneau des talents est N, mais le panneau des glyphes n'a pas de raccourci. Faites défiler la fenêtre et cliquez sur l'option d'affichage des glyphes.
4. Choisissez la touche à laquelle lier les glyphes. Si elle est déjà utilisée (G, par exemple), un avertissement en rouge s'affiche sous le menu. Vous pouvez aussi revenir aux raccourcis par défaut en les réinitialisant.
5. Cliquez sur OK.

Ces associations ne sont pas limitées au clavier. Vous pouvez aussi les utiliser avec la souris ou autres périphériques.

Options des textes de combat

Vous pouvez configurer les textes de combat afin de mieux voir à l'écran ce qu'il se passe pendant une bataille :



1. Appuyez sur Echap pour ouvrir le menu de jeu.
2. Allez dans Interface puis Textes de combat.
3. Cochez l'option des dégâts pour voir les dégâts infligés et cochez les autres options qui vous intéressent.
 - L'option des compétences et des sorts de réaction est intéressante pour savoir quand un sort est utilisable.
 - Vous devrez sûrement passer à la pratique pour voir ce qui vous aide le plus.
4. Cliquez sur OK.

Personnalisation des canaux

Vous pouvez apporter de petits changements à la présentation des informations de discussion. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur les onglets de la fenêtre de discussion pour essayer. Vous pouvez changer la taille de la police et la couleur des différents types d'informations. Vous pouvez modifier la couleur du fond et la luminosité de la fenêtre, ce qui est très utile pour ceux qui ont du mal à lire les textes. En assombrissant la fenêtre, les textes sont plus lisibles sans avoir à les surligner tout le temps.

Essayez un peu la personnalisation, vous n'allez rien casser. Si la fenêtre vous paraît trop bizarre, il vous suffit de réinitialiser son apparence dans le même menu. Il ne vous reste plus qu'à recommencer.

AUTRES RACCOURCIS

COMMANDE	EFFET
X	S'asseoir ou se lever
W	Dégainer ou rengainer son arme
Maj+P	Ouvrez la fenêtre des montures et des mascottes
V	Afficher le nom et la barre de santé au-dessus de la cible et des créatures proches au combat.
Clic droit sur amélioration	Annuler une amélioration sur soi

COMMANDE	EFFET
Maj+I	Ouvrir le livre du familier
Echap	Fermer une fenêtre ouverte
Alt+W	Enlever l'interface du jeu
Impr écran	Capturer une image (celles-ci sont placées par défaut dans le dossier World of Warcraft/Screenshots.)

MACROS

Il est vrai que le jeu compte déjà beaucoup de possibilités, mais il y a un moyen de le maîtriser encore mieux : le système des macros. Grâce à lui, l'expérience WoW est encore plus riche.

Les macros permettent de lancer des commandes de manière plus complexe. Vous pouvez accéder à toutes les commandes et même en enchaîner plusieurs. Ce système se trouve dans le menu de jeu. Appuyez sur Echap et cliquez sur Macros pour voir de quoi il s'agit.

CRÉATION DE MACRO

Vous pouvez faire des macros spécifiques à un personnage ou partagées entre tous ceux de votre compte. Les idées de macros ne manquent pas, alors le meilleur moyen d'en trouver de bonnes consiste à visiter les forums spécifiques à une classe pour voir ce que font les autres joueurs.

Vous pouvez aussi jouer au petit chimiste. Cliquez sur Nouveau, choisissez une icône et un nom puis entrez les commandes. Quand vous avez fini, faites glisser la macro dans un emplacement libre de la barre d'actions pour l'utiliser.

Les commandes slash fonctionnent normalement. Par exemple : **/dire /gr /danse /flirter**

Si pouvez aussi taper des commandes normalement inutilisables. Le meilleur exemple est **/lancer**, ce qui permet de lancer des capacités via le système de macros.

Imaginez toutes les possibilités. Par exemple, un voleur est sur le point d'Assommer une cible. Grâce à la macro suivante, il peut avertir tout le groupe au moment de le faire.

/lancer Assommer

/gr J'assomme %t

Cette macro lance Assommer sur la cible que vous avez sélectionnée. Votre groupe sait alors que vous utilisez cette capacité (avec le nom du monstre qui va la subir).

Pour éviter de taper les noms des capacités, ouvrez votre livre des sorts et faites Maj + clic sur la capacité alors que la macro est encore ouverte. Cela ajoute le nom après la partie **/lancer**. Eh oui, c'est facile.

Et est-ce que ça marche avec les objets, aussi ?

Essayez ! Faites Maj + clic sur un objet de votre sac quand la macro est ouverte. La commande qui apparaît est **/utiliser** mais le fonctionnement est le même qu'avec **/lancer**. Une macro peut donc lancer un objet, tant qu'il est dans votre inventaire quand vous activez la commande.

Ce n'est que la partie visible de l'iceberg. Si vous maîtrisez les bases, vous pouvez vous lancer dans toutes les associations possibles et imaginables selon votre style de jeu.



RESSOURCES EN LIGNE

Vous avez besoin d'aide ? Vous voulez savoir comment paramétrer certains aspects du jeu pour que votre enfant puisse y jouer ? Essayez le site Internet de World of Warcraft (eu.battle.net/fr).

Depuis la page d'accueil, vous pouvez accéder aux forums de la communauté, gérer votre compte (options de Contrôle parental) et consulter les informations sur les mises à jour et les extensions prévues par l'équipe de WoW.

COMMUNAUTÉ

Sur la page communautaire, vous pouvez rechercher des personnages ou des guildes par nom. Consultez la fiche de n'importe quel personnage actif et découvrez quel équipement il utilise ou comment il a réparti ses points de talents. Vous trouverez même des indications sur les endroits où trouver de quoi améliorer votre personnage.

La page communautaire comporte également des liens vers d'autres sites et médias sociaux, les contributions des fans ainsi que les classements du JcJ et des modes Défi (classés par donjon et par royaume).

Hôtel des ventes Nomade

Si vous aimez passer du temps à l'hôtel des ventes, vous pouvez y accéder via un navigateur Internet ou certains téléphones mobiles. Tout le monde peut consulter l'hôtel des ventes gratuitement ou souscrire au service premium qui vous permet de placer des enchères, faire des achats, créer des ventes et récupérer l'or qu'elles vous rapportent, en temps réel.



FORUMS

Les forums sont des lieux de rencontre où les joueurs s'entraident, débattent du contenu du jeu et se tiennent informés des mises à jour proposées par l'équipe de Blizzard. Vous y trouverez des informations pertinentes, même si pour cela vous devrez parcourir plusieurs pages de discussions.

Les forums sur les Classes, les Royaumes, les Métiers et les Quêtes sont très utiles aux joueurs débutants. Avec de la patience, vous pouvez trouver les réponses à toutes vos questions.



BOUTIQUE

Vous trouverez dans la Boutique les services gratuits, les services payants, les jeux, les abonnements, ainsi qu'un lien vers la Boutique Blizzard. Les services gratuits comprennent le parrainage, le sort de resurrection et différents moyens d'améliorer la sécurité de votre compte.

SERVICES PAYANTS

Si vous voulez modifier votre personnage et qu'une visite dans un salon de coiffure ne vous suffit pas, Blizzard vous propose d'autres options. Avant d'utiliser l'un des services suivants, consultez les FAQ du site officiel de Blizzard pour plus d'informations.



Nom et apparence

Le Changement d'apparence et la Personnalisation du personnage sont inclus lorsque vous changez de faction ou de race. Mais pour modifier l'apparence de votre personnage (n'oubliez pas le Salon de coiffure !) sans changer sa race, sélectionnez Changement d'apparence. Ce service vous permet de modifier le sexe, le visage, la couleur des cheveux et de la peau, la coiffure, le nom et d'autres critères esthétiques liés à la race et au sexe du personnage.



Transfert de personnage

Il existe deux types de transferts de personnage. Si vous avez débuté sur un serveur et que vos amis jouent sur un autre, vous pouvez transférer votre personnage vers leur serveur. Parfois, quand la population d'un serveur devient trop importante, des transferts gratuits sont proposés. Le second type de transfert permet de passer un personnage d'un compte vers un autre. Ce type de transfert est soumis à de nombreuses règles.



Changement de faction

Si vous voulez savoir à quoi ressemble la vie dans la faction d'en face, vous pouvez changer de camp. Horde vers Alliance, ou l'inverse. Vous devrez choisir une nouvelle race et configurer l'apparence de votre nouvel avatar.



Changement de nom

Le changement de nom est une option incluse dans certains des autres services. Si vous voulez juste changer le nom de votre avatar, ce service est celui qu'il vous faut.



Changement de race

Si vous voulez tester une nouvelle race de votre faction, sélectionnez l'option Changement de race. Cette fonctionnalité inclut l'option de Personnalisation du personnage.



MASCOTTES ET MONTURES

La Boutique Blizzard propose plusieurs articles qui apparaissent dans World of Warcraft. Il s'agit d'objets virtuels liés à un ou plusieurs de vos personnages. L'offre est régulièrement enrichie avec de nouvelles mascottes et montures, alors venez y jeter un œil de temps en temps.

Montures à vendre



Palefroi Rapide



Palefroi Céleste



Cœur des Aspects



Gardien ailé

Mascottes à vendre



Chaton de braise



Moine pandaren



Mini Ragnaros



Mini K.T.



Mini XT



Bébé hippogriffe cénarien



Bébé sélénién



Bébé gardien



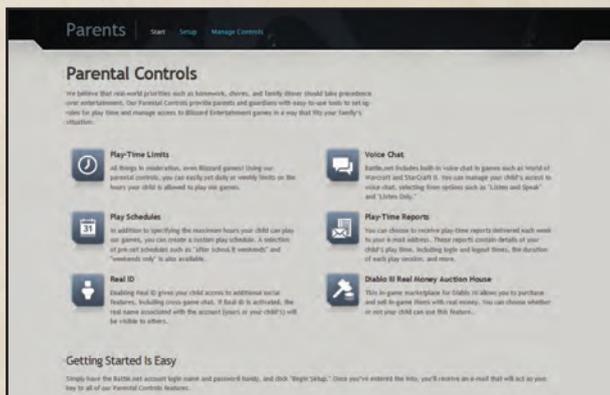
Âme des Aspects

SERVICES LIÉS AU COMPTE ET SÉCURITÉ

Contrôle parental

Blizzard Entertainment est convaincu que les activités journalières, comme faire ses devoirs, participer à la vie du foyer et manger en famille priment sur les loisirs. Le Contrôle parental permet de configurer des règles d'utilisation pour World of Warcraft et de restreindre l'accès aux jeux de Blizzard de manière à ne pas perturber la vie familiale.

Vous pouvez définir des limites de temps de jeu, un planning et même recevoir un rapport hebdomadaire d'activités sur votre adresse email, qui précise à quelles horaires votre enfant a joué, etc. Toutes ces options sont accessible sur le site battle.net, dans les paramètres de votre compte.



Authenticator

Si vous êtes soucieux de la sécurité de votre compte, Blizzard propose un autre outil pour la renforcer : l'Authenticator, qui offre un niveau de sécurité en plus pour votre compte Battle.net. Il existe plusieurs types d'Authenticator, mais ils fonctionnent tous de la même façon. L'Authenticator Battle.net fournit un code d'accès unique qui change à chaque fois, à entrer en plus du mot de passe normal. Pour plus de détails, cliquez sur Sécurité des comptes dans la page d'accueil du site World of Warcraft.



Trouver des informations supplémentaires

Les guides de stratégie de BradyGames sont de vraies mines d'informations, mais le contenu de WoW est si vaste qu'il est impossible de le présenter dans un guide ni même plusieurs. Il existe des milliers de sites Internet sur WoW. En plus des forums, il y a les sites des guildes, des fans et des millions de joueurs avec lesquels discuter.

Ne jouez pas à World of Warcraft dans votre coin ! Les joueurs sont friands de cet univers et ils aiment partager leurs connaissances. Discutez avec eux ! Consultez les forums, participez en partageant vos idées, vos tactiques, en posant des questions et en répondant à celles des autres. Si vous voulez apprendre comment fabriquer un objet et les composants à utiliser, consultez les listes de recettes sur Internet. Idem pour les quêtes. D'autres joueurs ont déjà été confrontés à votre problème. Allez sur Internet et cherchez le titre exact de la quête, vous y trouverez les informations dont vous avez besoin.

Ayez soif de connaissance ! Aucun joueur ne maîtrise tous les aspects du jeu. Il est impossible de tout savoir sur les classes et les autres aspects du jeu. Même les joueurs qui se concentrent sur une seule classe ont des choses à apprendre.



GUIDE DU DÉBUTANT

Contributors: Joe Branger, Michael Lummis,
Forrest Walker, Howard Scot Hughes,
Kenny Sims, and Michael Owen

© 2013 DK/BradyGAMES, a division of Penguin Group (USA). BradyGAMES® is a registered trademark of Penguin Group (USA). All rights reserved, including the right of reproduction in whole or in part in any form.

DK/BradyGames, a division of Penguin Group (USA)
800 East 96th Street, 3rd Floor
Indianapolis, IN 46240

© 2013 Blizzard Entertainment, Inc. All rights reserved. World of Warcraft, Battle Chest, and Blizzard Entertainment are trademarks or registered trademarks of Blizzard Entertainment, Inc., in the U.S. and/or other countries.

The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. All other trademarks and trade names are properties of their respective owners.

Please be advised that the ESRB ratings icons, "EC", "E", "E10+", "T", "M", "AO", and "RP" are trademarks owned by the Entertainment Software Association, and may only be used with their permission and authority. For information regarding whether a product has been rated by the ESRB, please visit www.esrb.org.

For permission to use the ratings icons, please contact the ESA at esrblicenseinfo@theesa.com.

Printing Code: The rightmost double-digit number is the year of the book's printing; the rightmost single-digit number is the number of the book's printing. For example, 13-1 shows that the first printing of the book occurred in 2013.

16 15 14 13

4 3 2 1

Printed in the USA.

Blizzard Staff

Quality Assurance

Matt Browning
Matthew Cederquist
Chris Clarke
Brett Crawford
Ryan Crow
Edgar Flores
Kevin Gu
Jeff Hicks
Brian Inboden
Adam Z. Jackson
Scott Johnston
Tim Jones
David Kingsbury
Sean Kruse
Jeremy McIntyre
Alex Neyman
Joseph Ransom
Greg Risselada
David Sanchez
George Shute
Travis Shute
Brian Song
Drew Strunk
Paul Sullivan
Daniel Van Essen
Eric Yasukochi
Rebecca Ystebøe

Creative Development

Skye Chandler
Leanne Huynh

Licensing Team

World of Warcraft Development team

Joe Hsu
Thomas Pieracci
Alex Tsang

Marketing

Kevin B. Carter
Ryan C. Davis
Ben Hsieh
Neal Hubbard
Zachary Hubert
Erik Jensen
Ken Murayama
Steve Parker
Judy Tan
Beverly Williams

Operations

Rodger Shaw

Special thanks to the Blizzard European team for their hard work and commitment!

BradyGAMES Staff

Publisher

Mike Degler

Editor-In-Chief

H. Leigh Davis

Licensing Manager

Christian Sumner

Credits

Senior Development Editor

Ken Schmidt

Manuscript Editor

Matt Buchanan

Book Designer

Tim Amrhein

Production Designers

Julie Clark
Wil Cruz