GUIDE DU DÉBUTANT

INTRODUCTION À WORLD OF WARCRAFT 3
CARTE DU MONDE 4
DÉMARRAGE 6
Choisir le bon royaume 6
Créer votre personnage. 8
Vos premiers pas 11
Quêtes 16
CHOISIR LA RACE DE VOTRE PERSONNAGE . . 22
Draeneï 24
Nain 26
Gnome 28
Humain. 30
Elfe de la nuit. 32
Elfe de sang 34
Orc. 36
Tauren 38
Troll 40
Mort-vivant. 42
CHOISIR UNE CLASSE 44
Druide 46
Chasseur 56
Mage. 68
Paladin 78
Prêtre. 88
Voleur 98
Chaman 108
Démoniste 118
Guerrier 128
L'INTERFACE UTILISATEUR 138
Portrait du personnage 140
Boutons de la mini-carte 142
Barre de l'interface 144
Contrôler votre personnage 147
EXPLORATION 150
COMBAT JOUEUR CONTRE ENVIRONNEMENT . 154
Ennemis 161
Butin 163
FAIRE PROGRESSER VOTRE PERSONNAGE . . . 164
Équipement 165
Manières annexes d'améliorer votre personnage 168
Monter en niveau. 170
Arbres de talents 171
Banques 173
Juste pour s'amuser. 174
INTERAGIR AVEC LES AUTRES JOUEURS 178
Interagir avec les autres personnages. 184
Groupes 186
Techniques de pro au sein des groupes. 189
Outil Donjons. 194
Hôtel des ventes 195
Lexique. 198
PROFESSIONS. 200
Alchimie 206
Forge 209
Enchantement 211
Ingénierie. 213
Inscription 215
Joaillerie 217
Travail du cuir. 221
Couture. 223
Herboristerie 225
Minage 227
Dépeçage 228
Cuisine 230
Secourisme 232
Pêche. 234
COMBAT JCJ 236
HAUTS-FAITS 242
PERSONNALISER L'INTERFACE DU JEU 246
RESSOURCES EN LIGNE. 252

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 neuf, 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...

Si l'installation du jeu n'est pas terminée et que vous êtes loin de connaître toutes les subtilités des neuf classes de personnages disponibles dans World of Warcraft, tuez le temps (avant de tuer des monstres) en parcourant la page 44 « Choisir une classe ».

CARTE DU MONDE

Le retour d'Aile de mort a radicalement changé le visage et la topographie de plusieurs zones (celles de Mille pointes 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	Clairières de Tirisfal	Forêt des Pins-Argentés	Contreforts de Hautebrande
Île de Haut-soleil	Bois des Chants éternels	Les terres Fantômes	
Vallée des Épreuves & Village de Sen'jin	Durotar	Azshara	
Mesa de Nuage rouge	Mulgore		
Île de Kezan (Cataclysm)	Les îles Perdues (Cataclysm)	Tarides du Nord	

ZONES DE L'ALLIANCE

1-5 (ZONES DE DÉPART)	NIVEAU 6-10	NIVEAU 10-20	NIVEAU 20-25
Vallée des Frigères & Gnomeregan	Dun Morogh	Loch Modan	Les Paluns
Vallée de Comté-du-Nord	Forêt d'Elwynn	Marche de l'Ouest (10-15) & Les Carmines (15-20)	
Sombrevallon	Teldrassil	Sombrevallon	Bois de la Pénombre
Gilnéas (Cataclysm)	Gilnéas (Cataclysm)	Ruines de Gilnéas	
Val d'Ammen	Île de Brume-Azur		

ZONES NEUTRES

NIVEAU 20-25	NIVEAU 25-30	NIVEAU 30-35	NIVEAU 35-40	NIVEAU 40-45	NIVEAU 45-50	NIVEAU 50-55	NIVEAU 55-60
Orneval	Hautes-terres Arathies	Désolace	Marécage d'Âprefange	Maleterres de l'Est	Tanaris	Marais des Chagrins	Terres Foudroyées
	Strangleronce septentrionale	Tarides du Sud	Féralas		Gorge des Vents brûlants	Steppes Ardentes	Berceau-de-l'Hiver
		Les Hinterlands		Mille pointes	Terres Ingrates		
	Les Serres-Rocheuses	Cap Strangleronce	Maleterres de l'Ouest		Gangrebois	Cratère d'Un'Goro	Silithus

ZONES DE L'OUTRETERRE

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

ZONES DU NORFENDRE (WRATH OF THE LICH KING EXPANSION)

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

ZONES DE CATACLYSM (CATACLYSM EXPANSION)

NIVEAU 80-82	NIVEAU 82-83	NIVEAU 83-84	NIVEAU 84-85
Mont Hyjal	Le Tréfonds	Uldum	Hautes-terres du Crépuscule
Forêt de Varech'thar (Vashj'ir)			
Étendues Chatoyantes (Vashj'ir)			
Profondeurs Abyssales (Vashj'ir)			

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

Type
Cliquez sur cet en-tête pour trier la liste par type.

Personnage(s)
Le nombre de personnages dont vous disposez sur un serveur donné apparaît ici (les royaumes où vous avez des personnages apparaissent en haut de la liste).

Nom du royaume
Cliquez sur cet en-tête pour classer par ordre alphabétique ascendant (commençant par la lettre A). Cliquez encore pour passer à l'ordre descendant (commençant par la lettre Z).

Population
Cliquez sur cet en-tête pour trier par niveau de population.

Onglets géographiques
Cliquez sur l'onglet approprié selon l'endroit où vous vivez.

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 royaumes 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 confirmez. Vous êtes connecté à ce serveur. Comme vous n'avez pas de personnage, l'écran est vide.
Cliquez sur le bouton de création de personnage en bas à droite et lancez-vous !

Créer votre personnage

L'écran de création de personnage

L'écran de création de personnage est divisé en trois parties. La colonne de gauche propose les options nécessaires à la création or pour créer votre avatar (le personnage que vous contrôlez dans le jeu). Vous commencez avec un personnage aléatoire (au centre) que vous pouvez personnaliser.

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

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

Personnage actuel

Description race/classe
Les informations fournies dans ces deux 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.

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

Caractéristiques physiques
Cliquez sur les flèches près de chaque catégorie physique pour faire défiler les options disponibles.

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'influent 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.

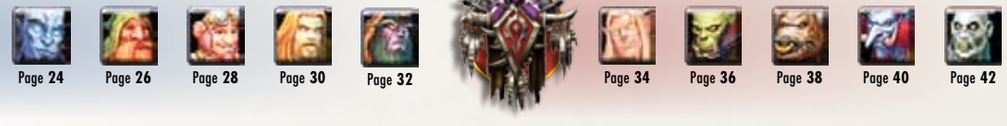
Quelques restrictions

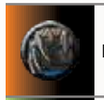
Vous ne pouvez pas jouer les gobelins ou les worgens si vous n'avez pas les extensions Cataclysm.

Une classe est restreinte, celle des chevaliers de la mort. Vous devez posséder l'extension Wrath of the Lich King et disposer d'un personnage de niveau 55 ou plus.

Pour plus d'informations

Si vous voulez en savoir plus sur une faction ou une race, allez en page 80 (races de l'Alliance) ou en page 124 (races de la Horde).



	**Druide**	Page 46
	Chasseur	Page 56
	Mage	Page 68
	Paladin	Page 78
	Prêtre	Page 88

	Voleur	Page 98
	Chaman	Page 108
	Démoniste	Page 118
	Guerrier	Page 128

Lorsque vous serez satisfait des caractéristiques de votre personnage, il vous faudra choisir un nom.

N'oubliez pas que votre nom sera la première impression que les autres joueurs auront de vous. Blizzard a mis en place une 'Charte des noms' qui est conçue pour décourager les joueurs d'utiliser des noms des personnages qui ne conviendraient pas pour le jeu. 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.

Si vous n'arrivez pas à vous trouver un nom, ou si tous les noms intéressants sont pris, choisissez l'option Aléatoire sous la barre. Vous obtiendrez peut-être quelque chose qui vous plaira.

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 dans 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.

INTERAGIR AVEC UN DONNEUR DE QUÊTE

Où que vous commenciez, 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 font partie intégrante de votre expérience de jeu. En outre, ces types de personnages qui ne sont pas contrôlés par de « vrais » joueurs (et dont les concepteurs se servent pour peupler le monde du jeu) sont appelés « Personnages non-joueur » ou « PNJ ». PNJ est un acronyme commun et récurrent que vous rencontrerez fréquemment dans ce guide et dans tout ouvrage de ce genre.

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

En explorant les alentours, n'hésitez pas à placer le curseur de votre souris sur les différentes créatures rencontrées. 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.

COMBAT

Pour commencer à combattre une créature, placez le curseur de la souris dessus et cliquez. Quelle que soit la classe de votre personnage, 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. 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...

BUTIN

Presque tous les ennemis offrent un butin. Quand un butin vous attend, l'ennemi scintille. Cliquez avec le bouton droit pour ouvrir la boîte de butin de l'ennemi et cliquez sur chaque objet pour les placer dans votre inventaire. Appuyez sur Maj + bouton droit pour tout envoyer vers votre besace.

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.

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.

Maintenant que vous avez fait vos premiers pas, vous pouvez poursuivre l'exploration du jeu. Cherchez des quêtes dans le jeu et continuez à jouer ! Gardez ce guide sous la main, car les informations qu'il contient sont innombrables. Tournez la page pour en apprendre plus sur World of Warcraft !

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. Ce PNJ vous inculque de nouvelles compétences à mesure que vous progressez. Consultez votre livre de sorts chaque fois que vous gagnez un niveau pour découvrir si votre maître de classe peut vous apporter de nouvelles connaissances. Toute compétence récemment acquise apparaît sur votre barre d'action (uniquement s'il reste suffisamment de créneaux 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.

OÙ ALLER MAINTENANT

Si vous voulez en savoir plus sur l'interface utilisateur et le contrôle du personnage, allez en page **138**.

Si vous voulez en savoir plus sur la communication avec les autres joueurs, allez en page **178**.

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

Si vous voulez découvrir le combat et les techniques spéciales, allez en page **154**.

Si vous voulez en savoir plus sur les ennemis, allez en page **161**.

Si vous recherchez d'autres informations (sur le contrôle parental, par exemple), allez en page **252**.

Si vous voulez en savoir plus sur un terme du jeu, le glossaire est en page **198**.

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 et 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 répétables. 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 Accepter. 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 information apparaît sous la mini-carte 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. Nombre d'entre eux offrent plus d'une quête. Parfois, la quête vous est donnée par un objet.

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 démarrent 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 Groupes qui travaillent ensemble. Vous n'aurez pas à vous inquiéter de ces quêtes avant un niveau élevé.

Classe

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

Journalière

Les quêtes qualifiées de journalières 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.

Saisonnière

Des quêtes disponibles uniquement durant certaines périodes de l'année. Consultez le calendrier du jeu pour des 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 deuxième 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, il ne vous reste plus qu'à les 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. Au fur et à mesure que vous prendrez des niveaux, la quête deviendra plus aisée pour vous et sa couleur changera.

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 d'une quête

Après avoir accepté une quête, jetez un coup d'œil sur la fenêtre de suivi juste en dessous de votre minicarte. Vous y trouverez généralement un résumé des objectifs à réaliser pour accomplir les quêtes inscrites dans votre journal. Remarque : seules les quêtes dont les objectifs peuvent être suivis apparaissent ici. Toutes les quêtes actives quant à elles figurent toujours dans votre journal de quêtes.

Si vous souhaitez en savoir davantage au sujet d'une quête spécifique, cliquez sur le texte (et non pas sur le chiffre entouré) pour afficher votre journal et toutes les informations relatives à cette quête. Cliquez sur le chiffre entouré situé à gauche de chaque quête pour changer les quêtes que vous suivez sur votre carte et votre minicarte. Si vous voulez modifier l'ordre d'affichage des quêtes (ou ne plus suivre une quête), cliquez avec le bouton droit de la souris sur la quête de votre choix pour accéder à un menu d'options.

Si un objet est nécessaire pour accomplir une quête, un raccourci permettant d'utiliser l'objet en question apparaît dans la fenêtre de suivi des quêtes. Dans la capture d'écran ci-contre, la quête « Les aimants, ça marche comment ? » propose un raccourci de ce type.

Utiliser la carte pour trouver les objectifs de quêtes

Lorsque vous acceptez une quête, il n'est pas rare de voir sur votre mini-carte une flèche jaune qui vous indique la direction menant aux objectifs de cette quête. La carte de la région affiche encore plus d'informations, sous la forme d'une icône numérotée ou d'un point d'interrogation jaune. Pour ouvrir cette carte, appuyez sur la touche M ou cliquez sur l'icône de la carte située à côté du nom de la zone, en haut de la mini-carte. Cliquez sur la flèche dans le coin supérieur droit pour développer ou réduire la carte de la région.

La carte miniature ci-dessus indique uniquement l'emplacement de chaque objectif de quête. La carte développée sur la droite permet d'accéder à un récapitulatif des quêtes actives de la zone, ainsi qu'à l'intégralité des instructions pour la quête actuellement sélectionnée (voir sous la carte).

Les icônes numérotées figurant sur la carte de la région sont liées aux quêtes que vous suivez. Positionnez le curseur de la souris sur l'un de ces chiffres pour en découvrir plus sur les objectifs de la quête connexe en question. La flèche jaune sur la mini-carte vous indique la direction de la quête que vous suivez « activement ». Si vous souhaitez suivre une autre quête, cliquez sur le chiffre entouré apparenté à la quête de votre choix (soit sur la carte de la région, soit dans la liste de suivi des quêtes).

Crâne sur la minicarte

Quand l'objectif d'une quête est de débusquer un ennemi particulier (souvent appelé un « nommé »), celui-ci apparaît sur la carte de la région sous la forme d'une icône numérotée « habituelle ». Toutefois, dès que vous serez suffisamment près de lui, un crâne indiquera son emplacement sur la minicarte.

Les points d'interrogation jaunes marquent les lieux où vous devez vous rendre pour parachever les quêtes accomplies. Le point d'interrogation jaune entouré indique l'endroit où valider la première quête affichée dans la fenêtre de suivi. À mesure que vous vous approchez de la zone appropriée, le point d'interrogation jaune apparaît sur votre minicarte, vous montrant ainsi l'emplacement exact pour terminer votre quête.

CHOISIR LA RACE DE VOTRE PERSONNAGE

Il y a 12 races dans le jeu, six pour l'Alliance et six pour la Horde. Chaque race connaît des limitations en termes de classes disponibles.

Chaque race a des avantages innés (les compétences raciales) qui sont uniques à chaque race. Ce sont les compétences que vous avez en plus de celles liées à la classe.

Factions

La race que vous choisissez détermine si vous faites partie de l'Alliance ou de la Horde. Si vous avez des amis dans le jeu avec qui vous voulez jouer et progresser, choisissez la même faction. Il n'y a pas de gentils et de méchants dans ce conflit. Chaque faction est forte d'un passé riche et de motivations solides.

Races de la Horde

Leurs moeurs sont parfois brutales et belliqueuses, mais certains chefs de la Horde incarnent l'honneur et le courage. Les races de la Horde se sont battues pour se libérer d'une tyrannie démoniaque, d'un redoutable fléau et d'innombrables guerres.

Races de l'Alliance

L'Alliance semble se trouver du côté du bien et de la justice et, en effet, nombre de ses chefs sont vertueux. Mais cette faction a ses hypocrisies et ses crimes : la destruction causée par les expériences ratées des Gnomes, les guerres civiles des Nains, les dévergondages des Humains ont fait bien du mal aux Royaumes de l'est.

COMMENCER AVEC DES AMIS

Chaque race est liée à une région. Selon la race choisie, vous commencez le jeu à un endroit donné. Si vous voulez commencer le jeu au même endroit qu'un ami, vous devez choisir la même race pour vous lancer dans la même région.

Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord sur la race avec vos amis, vous pouvez facilement vous rejoindre aux endroits bien fréquentés du jeu. A choisir, mieux vaut prendre le personnage qui vous plaît, quitte à attendre votre ami plus longtemps.

Le facteur le plus important

La race que vous choisissez n'est pas toujours celle qui correspond le mieux à votre classe, mais si c'est la race qui vous tient à coeur... Le mieux est d'ignorer les compétences raciales si vous avez une forte préférence pour une race donnée. Aimer son personnage est important. Choisir une race que vous n'avez pas envie de jouer peut vous gâcher le jeu à la longue. Vous devez l'éviter à tout prix, c'est un jeu, vous devez vous y amuser ! Les caractéristiques ne sont pas si importantes au bout du compte, vous ne serez pas handicapé parce que vous avez choisi une race qui ne correspond pas parfaitement à votre classe. Les avantages donnés par les spécificités raciales ne bouleversent pas les rapports de force.

DRAENEÏ

Les Draeneï sont une race intelligente encline au spirituel, qui ne possède plus de terre natale. Ils ont quitté leur planète natale d'Argus pour ensuite quitter 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 sabots. Les femelles ont des cornes de toutes formes, les mâles des traits uniques.

COMPÉTENCES RACIALES

LAPIDAIRE

Compétence en Joaillerie (métier de production) augmentée de 10.

DON DES NAARU

Rend à la cible 20 % de son total de points de vie en 15 sec.

PRÉSENCE HÉROÏQUE

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

RÉSISTANCE À L'OMBRE

Augmente votre résistance aux effets d'ombre néfastes.

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

Ville natale : l'Exodar.

L' elekk est la monture raciale des Draeneï.

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

Départ : Vallée des Frigères (Dun Morogh)

Ville natale : Forgefer

COMPÉTENCES RACIALES

RÉSISTANCE AU GIVRE

Augmente votre résistance aux effets de givre néfastes.

SPÉCIALISATION ARMES À FEU

Vos chances de réussir un coup critique avec les Armes à feu sont augmentées de 1 %.

SPÉCIALISATION MASSE

Expertise avec les Masses et les Masses à deux mains augmentée de 3.

FORME DE PIERRE

Dissipe tous les effets de saignement, de maladie et d'empoisonnement et réduit tous les dégâts subis de 10 % pendant 8 sec.

EXPLORATEUR

Vous trouvez des fragments supplémentaires lorsque vous faites des découvertes archéologiques et vous prospectez plus vite que les archéologues normaux.

Le bélier est la monture raciale des Nains.

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 fuirent 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 couleurs de cheveux invraisemblables.

COMPÉTENCES RACIALES

RÉSISTANCE AUX ARCANES

Augmente votre résistance aux effets des Arcanes néfastes de 1.

SPÉCIALISATION INGÉNIERIE

Compétence en Ingénierie (métier de production) augmentée de 15.

MAÎTRE DE L'ÉVASION

Vous libère des effets d'immobilisation et de réduction de la vitesse de déplacement.

PENSÉE EXPANSIVE

Réserve de mana augmentée de 5 %.

SPÉCIALISATION (LAME COURTE)

Expertise avec les Dagues et les Épées à une main augmentée de 3.

Départ : Gnomeregan (Dun Morogh)

Ville natale : Forgefer (Brikabrok)

Le mécanotrotteur, la monture raciale des Gnomes

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, teintes de peau ou couleurs de cheveux, sont variés.

COMPÉTENCES RACIALES

DIPLOMATIE

Gains de réputation améliorés de 10 %.

CHACUN POUR SOI

Dissipe tous les effets affectant les capacités de déplacement et tous les effets qui provoquent une perte de contrôle de votre personnage. Cet effet partage le temps de recharge des autres effets similaires.

SPÉCIALISATION EPÉE ET MASSE

Expertise avec toutes les Masses et les Épées augmentée de 3 points.

L'ESPRIT HUMAIN

Esprit amélioré de 3%.

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

Ville natale : Hurlevent

Le cheval est la monture raciale des Humains.

ELFE DE LA NUIT

Les Elfes de la nuit ont la réputation d'être solitaires et distants. 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 dissocient 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 agiles et athlétiques. Ils ont des sourcils proéminents et de longues oreilles. Les mâles soignent leur barbe, les femelles les tatouages faciaux.

COMPÉTENCES RACIALES

RÉSISTANCE À LA NATURE

Augmente votre résistance aux effets de nature néfastes.

RAPIDITÉ

Réduit la probabilité que les attaquants de mêlée et à distance vous touchent de 2 %.

CAMOUFLAGE DANS L'OMBRE

À activer pour vous fondre dans les ombres et réduire les chances des ennemis de détecter votre présence. Dure jusqu'à ce que vous l'annuliez ou vous déplaciez. Toute la menace envers les ennemis toujours en combat est rétablie à l'annulation de cet effet.

ESPRIT FEU FOLLET

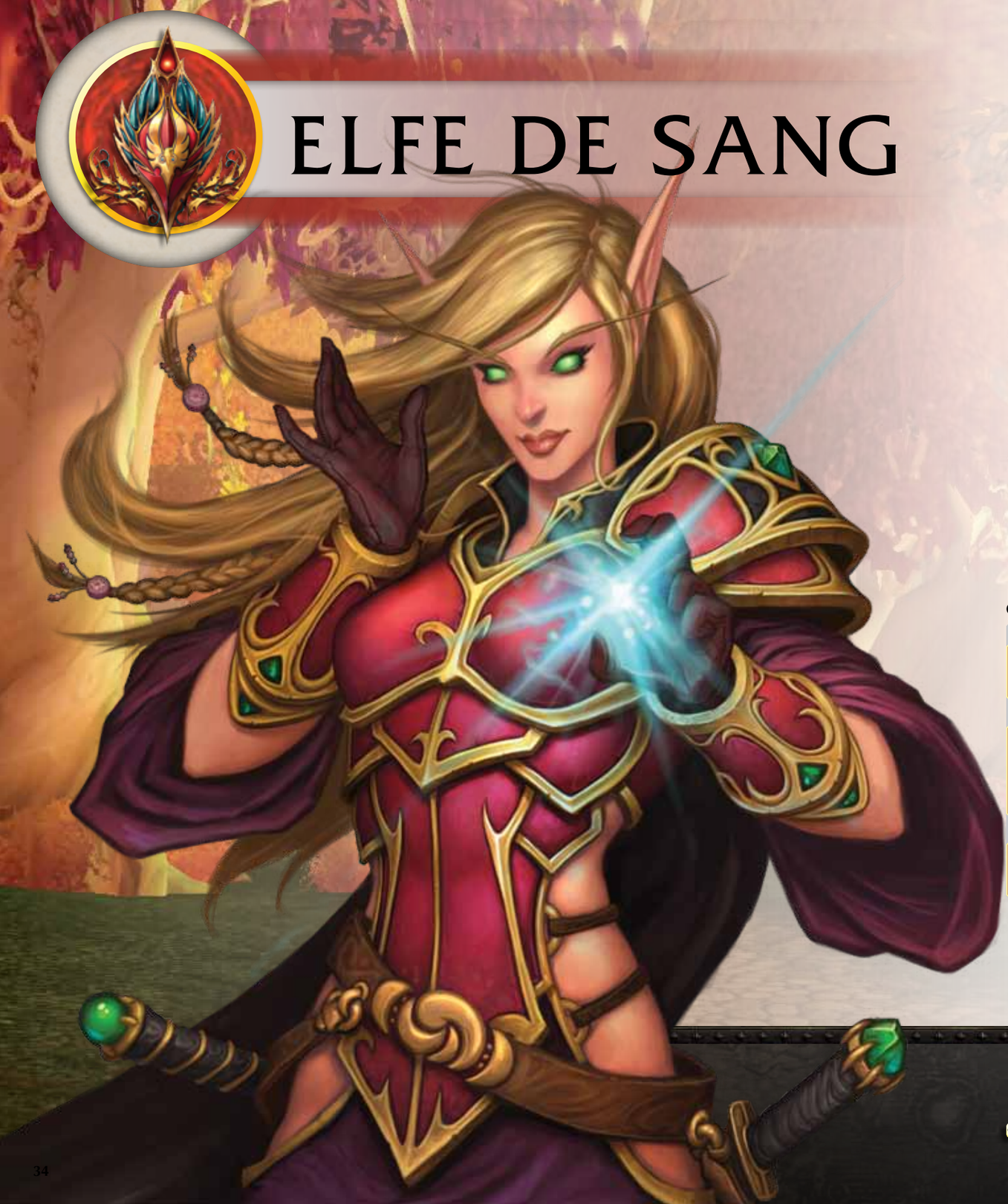
Transformation en feu follet lors de la mort, augmente la vitesse de de déplacement de 75 %.

Départ : Sombrevallon (Teldrassil)

Ville natale : Darnassus

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

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 tous les ennemis dans un rayon de 8 mètres pendant 2 sec et vous rend 6 % de votre mana. Les incantations de sorts des victimes personnages non joueurs sont également interrompues pendant 3 sec.

RÉSISTANCE AUX ARCANES

Augmente votre résistance aux effets des arcanes néfastes.

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

Ville natale : Lune-d'argent

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

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. La peau de tous les Orcs est verte.

Départ : Vallée des épreuves, Durotar

Ville natale : Orgrimmar

Le loup est la monture raciale des Orcs

COMPÉTENCES RACIALES

SPÉCIALISATION HACHE

Expertise avec les Armes de pugilat, les Haches et les Haches à deux mains augmentée de 3.

FUREUR SANGUINAIRE

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

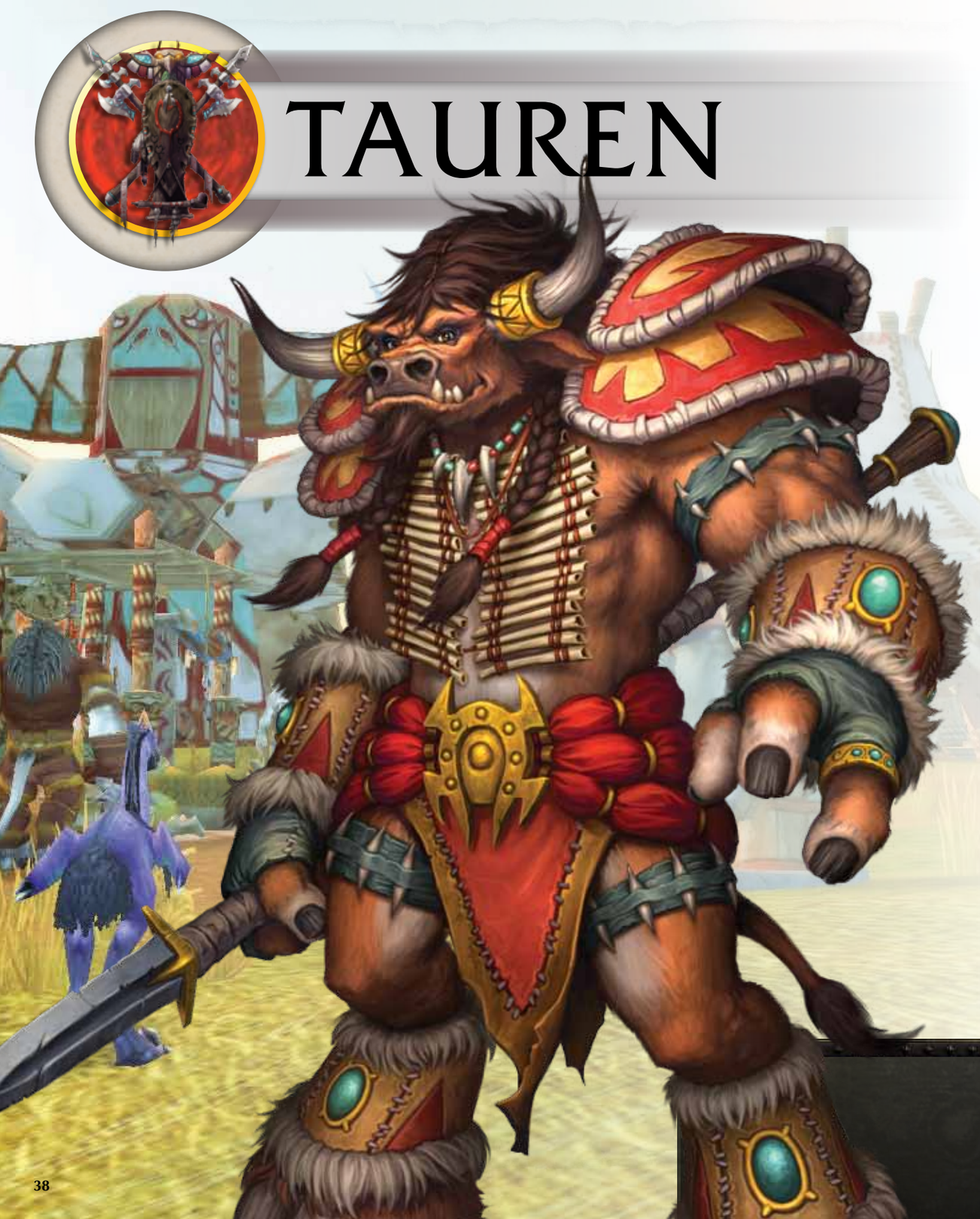
COMMANDEMENT

Dégâts infligés par les familiers augmentés de 5 %.

SOLIDITÉ

Durée des effets d'étourdissement réduite de 15 % supplémentaires.

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 sont grands et impressionnants. Ils ont une longue queue, deux jambes solides se terminant par des sabots et trois doigts par main. Leurs cornes sont de tailles et de formes variées.

Départ : Camp Narache, Mulgore

Ville natale : Pitons-du-Tonnerre

Le kodo est la monture raciale des Taurens

COMPÉTENCES RACIALES

CULTURE

Compétence en Herboristerie (métier de collecte) augmentée de 15 et vous récoltez les plantes plus vite que les herboristes normaux.

ENDURANCE

Points de vie de base augmentés de 5 %.

RÉSISTANCE À LA NATURE

Augmente votre résistance aux effets de nature néfastes.

CHOC MARTIAL

Étourdit jusqu›à 5 ennemis dans une zone de 8 mètres pendant 2 sec.

CLASSES

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 Îles 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 points de dégâts infligés aux bêtes.

BERSERKER

Augmente vos vitesses d'attaque et d'incantation de 20 % pendant 10 sec.

SPÉCIALISATIONS ARCS ET ARMES DE JET

Vos chances de réussir un coup critique avec les Arcs et les Armes de jet sont augmentées de 1 %.

LE DÉHANCHÉ TROLL

Réduit de 15 % la durée de tous les effets affectant le déplacement. Les trolls, ça bouge grave, mec !

RÉGÉNÉRATION

Vitesse de récupération des points de vie augmentée de 10 %. 10 % de la vitesse de récupération des points de vie sont actifs pendant les combats.

Départ : Îles de l'Écho (Durotar)

Ville natale : Orgrimmar (Vallée des Esprits)

Le raptor est la monture raciale des Trolls

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. Haïs 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

Ville natale : Fossoyeuse

Le cheval squelette est la monture des Morts-vivants.

COMPÉTENCES RACIALES

CANNIBALISME

Régénère 7% de la vie et du mana toutes les 2 secondes pendant 10 secondes. Fonctionne uniquement sur les Humanoïdes et les Morts-vivants.

RÉSISTANCE À L'OMBRE

Augmente votre résistance aux effets d'ombre néfastes.

RESPIRATION AQUATIQUE

Permet de rester sous l'eau 233% plus longtemps.

VOLONTÉ DES RÉPROUVÉS

Dissipe tout effet de charme, de peur et de sommeil. Cet effet partage un temps de recharge de 30 secondes avec d'autres effets similaires.

CHOISIR UNE CLASSE

Le choix de la classe de votre personnage est celui qui a le plus d'impact sur l'expérience que vous allez vivre dans World of Warcraft. Il y a 10 classes différentes qui ne sont pas toutes accessibles à toutes les races. Pour votre premier personnage, vous avez 9 choix : druide, chasseur, mage, paladin, prêtre, voleur, chaman, guerrier et démoniste.

PRÉSENTATION RAPIDE DES CLASSES

Mage, prêtre, voleur et guerrier sont les quatre classes et archétypes principaux des mythes et de la littérature dont se sont inspirés les créateurs de World of Warcraft. Les guerriers et les voleurs sont des classes de mêlée, tandis que les mages et les prêtres combattent de loin, en lançant des sorts.

Les druides, les paladins et les chamans sont des classes dites «hybrides» parce que polyvalentes. Ils peuvent combattre en mêlée, lancer des sorts offensifs ou soigner des alliés.

Les chasseurs et les démonistes ont des «familiers». Ces deux classes dépendent de leurs compagnons. Le chasseur apprivoise des bêtes sauvages. Le démoniste invoque des démons.

Ensuite, vous devez réfléchir à ce que vous comptez faire dans le jeu, à savoir : jouer seul ou avec d'autres joueurs.

Jouer seul (solo)

Toutes les classes sont viables si vous prévoyez de jouer seul (c'est à dire sans interaction avec les autres joueurs). De nombreux joueurs découvrent le monde en solitaire. World of Warcraft tient compte de ce type de jeu et répond aux exigences de cette population de joueurs.

Jouer en groupe

Si vous prévoyez de jouer avec d'autres personnes (même une seule), l'un des membres du groupe doit avoir des sorts de soins, même si ce n'est qu'un des aspects du rôle qu'il incarne. Pour faire simple, imaginez que chaque personnage appartient à l'une des trois catégories suivantes : tank, soigneur ou dégâts (DPS).

Tank

Si vous aimez protéger les autres, jouez un tank. Ils sont souvent chefs de groupe et ils inspirent le respect quand ils savent remplir leur rôle. Ce n'est pas le choix le plus facile. Les guerriers, les paladins, et les druides peuvent jouer ce rôle.

Soigneur

Si vous préférez soutenir vos alliés pendant qu'ils tuent les ennemis, ce rôle est fait pour vous. Les soigneurs sont indispensables aux groupes même s'ils ne sont pas au cœur de l'action comme les tanks. Les prêtres, les chamans, les paladins et les druides peuvent jouer ce rôle.

Dégâts (DPS)

Être indépendant est votre principale préoccupation ? Quand l'occasion se présente, vous jouez avec les autres, mais vous aimez la solitude ? Optez pour une classe qui inflige des dégâts (DPS). Un groupe typique est composé à 60% de DPS. Certains peuvent jouer le rôle de soigneur ou de tank secondaire, mais ils sont là avant tout pour éliminer les ennemis. Toutes les classes peuvent remplir ce rôle, mais les voleurs, les mages, les démonistes et les chasseurs sont les plus efficaces.

Astuces pour choisir votre classe

Les joueurs expérimentés peuvent débattre toute la journée des classes les plus simples ou les plus dures à jouer, etc. En tant que nouveau joueur, vous devez juste faire un choix basé sur vos préférences personnelles.

Au moment de choisir votre classe, déterminez le rôle qui vous convient et gardez les choses suivantes en tête :

- Les chasseurs, les mages, les prêtres et les démonistes sont meilleurs à distance. Apprenez à vous placer hors de portée des ennemis et à éviter le corps à corps. Restez loin de vos ennemis et vous serez victorieux.
- Les paladins, les voleurs et les guerriers combattent au corps à corps. Ces combats sont bruyants (armes qui s'entrechoquent) et chaotiques. Rien à voir avec l'expérience vécue par les classes à distance.
- Les druides et les chamans combattent à distance ou en mêlée. À vous de trouver ce qui vous convient le mieux.

ENSUITE ?

Ce qui suit est une introduction aux dix classes jouables dans WoW. Si vous n'êtes pas sûr du rôle que vous voulez incarner, testez plusieurs classes pour vous faire une idée.

DRUID

Races de l'Alliance

Races de la Horde

Les druides sont de vrais hybrides et des maîtres de la transformation. Ils peuvent apprendre jusqu'à huit formes, chacune leur offrant des bonus uniques (que ce soit en combat ou non). Contrairement aux autres classes, les druides peuvent assumer tout type de rôle. Les druides farouches font office de DPS ou de tank, les druides équilibre (ou séléniens) infligent des DPS à distance et les druides restauration sont des soigneurs.

Cette polyvalence en fait un choix idéal pour ceux qui veulent apprécier chaque aspect du combat sans changer de classe. Leur affinité avec la nature permet aux Druides de lancer des sorts de Nature, mais ils peuvent aussi s'essayer aux magies arcaniques, ce qui leur donne accès à encore plus de sorts.

Arbres de talents

Au niveau 10, les druides doivent choisir entre les arbres de talents : équilibre, combat farouche et restauration.

Équilibre améliore les compétences de lanceur de sorts à distance. Cet arbre permet l'accès à la forme de sélénien qui augmente les effets et la portée des sorts offensifs.

Combat farouche améliore les compétences en mêlée. Cette spécialisation ne propose pas de nouvelle forme, mais elle améliore l'efficacité du druide lorsqu'il est en forme d'ours et de félin.

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

Avantages raciaux

ALLIANCE

Race	Spécialité	Notes
Elfe de la nuit	Farouche (tank), Restauration (JcJ)	Les Elfes de la nuit sont moins sujets aux attaques physiques ou sorts de Nature. Camouflage dans l'ombre annule les sorts ennemis.

HORDE

Race	Spécialité	Notes
Troll	Equilibre, Farouche (DPS)	Berserker augmente la vitesse d'attaque et d'incantation.
Tauren	Farouche (tank), JcJ	Endurance augmente les PV de base de 5%. Moins affecté par les sorts élémentaires. Choc martial étourdit les ennemis proches.

Options d'équipement

Type d'armure	Bouclier	A distance
Cuir	Non	Relique

ARMES

Arme à 1 main	Arme à 2 mains
Masse	Masse
Dague	Bâton
Arme de pugilat	Arme d'hast

Compétences spécifiques du druide

FORMES

La transformation est la base même du Druide, autant en combat qu'en exploration. A partir du niveau 8 puis à certains niveaux, le Druide gagne la capacité de se changer en animal, chacun possédant des fonctions spécifiques.

Forme	Niveau	Arbre de talent ou expertise	Fonction
Félin	8	Farouche	DPS en mêlée
Ours	15	Farouche	Tank
Voyage	16	Aucune	Voyage terrestre
Aquatique	16	Aucune	Voyage aquatique
Sélénien (Talent)	29	Equilibre	DPS à distance
Arbre de vie (Talent)	69	Restauration	Bonus de soins provisoire
Vol	60	Aucune	Vol
Vol rapide	70	Aucune	Vol

Quand il se transforme, un Druide est immunisé contre Métamorphose. Les formes sont flexibles : les Druides peuvent passer de l'une à l'autre sans revenir à leur forme normale. De bonnes macros permettent même de faire une rapide transformation pour annuler un enracinement sans vraiment changer de forme (cela annule l'Energie ou la Rage stockée, par contre). Le mana est conservé d'une forme à l'autre et continue à se régénérer même quand vous vous êtes transformé. Avec les formes qui n'ont pas de ressource spéciale comme l'Energie ou la Rage, la barre de mana est visible.

Barre de transformation

Quand vous avez appris une transformation, une petite barre avec des icones bleus apparaît près de la barre d'actions en bas à gauche de l'écran. Chaque icone représente une forme en particulier. Quand l'une d'elles est active, l'icone arbore un éclair blanc qui indique la forme actuelle du druide (s'il ne s'est pas transformé, rien n'est affiché).

Il y a trois moyens de se transformer : cliquer sur l'une des icônes de la barre, les associer aux touches 1 à 6 grâce au menu raccourcis clavier, ou bien ouvrir le livre des sorts et placer une forme dans un emplacement libre de la barre d'actions. Chaque forme de combat (ours, félin et sélénien) a une barre d'actions principale différente qui change automatiquement avec la transformation. Afin de préparer aux combats, changez de forme et placez les compétences spécifiques à cette forme dans la barre.

VOYAGE AMÉLIORÉ

Les druides ont trois formes pour avancer plus vite : voyage, aquatique et vol (plus son amélioration, vol rapide). Ces formes sont inefficaces remplir le rôle d'un tank, soigner ou infliger des dégâts. En revanche, elles permettent au druide de s'échapper des situations difficiles ou juste de voyager plus vite. La forme de vol ne peut pas être utilisée en combat mais remplace les montures volantes (en plus, l'incantation est instantanée). S'il tombe, un druide peut empêcher des dégâts de chute en passant en forme de vol.

SOINS SUR LA DURÉE

Les druides ont plusieurs méthodes pour empêcher leurs alliés de mourir, mais ils sont surtout connus pour leurs sorts de soins sur la durée. Récupération, Rétablissement, Fleur de vie et Croissance sauvage rendent des PV sur la durée. Aussi, les effets de Nourrir sont améliorés quand il est lancé sur une cible sur laquelle un de ces sorts est actif.

TANKER EN FORME D'OURS

En forme d'ours, les druides utilisent la rage pour activer leurs compétences. La rage se génère en infligeant des dégâts auto (la plupart des compétences consomment de la rage au lieu d'en générer) et en recevant des dégâts. La quantité de rage générée dépend des dégâts infligés et reçus. Si vous tankez des boss ou plusieurs monstres, les druides auront suffisament de rage pour utiliser toutes leurs compétences régulièrement. Enrager (niveau 22) permet aux druides de gagner 20 en rage instantanément, puis 10 de plus sur la durée.

DPS EN FORME DE FÉLIN

En forme de félin, les Druides consomment de l'Energie pour leurs compétences. Cette ressource se régénère en permanence (il faut quelques secondes pour que la barre d'Energie se rétablisse). L'Energie maximum est de 100 par défaut, mais de l'équipement et des talents peuvent augmenter cette quantité.

Certaines compétences génèrent des points de combo, visibles sous le portrait du personnage. Ils sont nécessaires pour utiliser certaines compétences (plus il y en a, plus ces compétences sont efficaces). Certaines d'entre elles, comme Balayage (félin) et Lucioles (farouche) n'en génèrent ni n'en consomment.

INNERVATION

Cette compétence (niveau 28) rend les druides très populaires chez les autres classes qui dépendent du mana. Elle rend beaucoup de mana à la cible pendant 10 secondes. Il est tentant de l'utiliser toujours sur soi, mais en groupe, vous devez prendre en compte le fait qu'Innervation peut être plus utile à d'autres joueurs, en particulier le soigneur.

ECLIPSE

Les druides équilibre ont un élément d'interface en forme de lune et de soleil. À chaque incantation d'un sort des arcanes, le pointeur de l'IU se rapproche du soleil jusqu'à ce qu'il atteigne 100 et déclenche une éclipse solaire, augmentant ainsi de 25 % les dégâts de nature, et ce, jusqu'à ce que le pointeur revienne au 0. À chaque incantation d'un sort de nature, le pointeur de l'IU se rapproche de la lune jusqu'à ce qu'il atteigne 100 et déclenche une éclipse lunaire, augmentant ainsi de 25 % les dégâts des arcanes, et ce, jusqu'à ce que le pointeur revienne au 0.

MÉTIERS RECOMMANDÉS POUR DRUIDE DÉBUTANT

Pour les débutants, le dépeçage et le travail du cuir constituent un bon départ. Vous pouvez en effet dépecer les monstres et utiliser leur peau pour fabriquer des armures en cuir. Mais comme les druides sont hybrides, tous les métiers sont utiles. C'est à vous de choisir.

Jouer un Druide équilibre

L'arbre Équilibre vous dirige vers un lanceur de sort DPS spécialisé dans les magies à distance. Les Druides équilibre peuvent rester à l'écart du combat et infliger de lourds dégâts grâce à des sorts comme Colère, Feu stellaire et Eclat lunaire. Majesté de la nature leur donne un bonus de coup critique pour la plupart des sorts, tandis que Frénésie du chouettide limite les risques d'une interruption de sort quand ils subissent une attaque. Les Druides équilibre utilisent Eruption stellaire pour se démarquer, un sort redoutable qui met la cible à terre en plus de lui infliger des dégâts.

Les Druides équilibre disposent d'une forme très curieuse, celle de sélénien, reconnaissable aux bois de cerfs qui apparaissent sur leur tête. Sous cette forme, les Druides adorent infliger de gros dégâts à un rythme constant.

Des trois types de Druide, l'équilibre est le plus facile à jouer. Vous devez savoir quand utiliser les bonnes compétences, mais vous aurez moins à gérer les transformations. La survie du groupe ne dépend pas entièrement de vous.

COMPÉTENCES APPRISES AU NIVEAU 10 EN ÉQUILIBRE

	Compétence	Description
	Eruption stellaire	Vous fusionnez la puissance de la lune et du soleil, provoquant une explosion d'énergie sur la cible. Inflige des dégâts de Tempête-de-sort à la cible et génère 15 points d'énergie lunaire ou solaire, selon ce qui vous est le plus bénéfique. Portée 40m, incantation 2s, recharge 15s.
	Fureur lunaire	Augmente les dégâts des Arcanes et de Nature de 10%. Augmente les chances de coup critique pour les sorts Colère, Feu stellaire, Eclat lunaire, Essaim d'insectes et Météores de 100%.
	Maîtrise : Eclipse totale	Augmente le bonus aux dégâts d'Eclipse de 12%. Chaque point de Maîtrise augmente le bonus de 1,5% supplémentaires.

CARACTÉRISTIQUES CONSEILLÉES

Les Druides équilibre bénéficient beaucoup de l'Intelligence, de l'amélioration du score de coup critique, de la hâte, de la puissance des sorts (à partir des armes) et du score de maîtrise. La régénération de mana n'est pas un problème grâce à Innervation. Du côté des armes, vous devez prendre en compte les bonus apportées par les objets tenus en main gauche, pour faire le choix entre arme à deux mains ou arme à une main. Beaucoup optent pour une Dague et un objet de main gauche, une Masse et un objet de main gauche, ou juste un Bâton.

Si vous comptez faire des raids, le score de toucher devient primordial, et ce tant que vos sorts ont tendance à rater un boss. Si vous hésitez entre deux objets attractifs en équilibre, vérifiez les niveaux des objets pour savoir lequel est le plus puissant, tant que les deux améliorent votre puissance de sort.

NIVEAUX 1-70

Jouer en solo

Au niveau 1, les Druides ne peuvent utiliser que Colère et des attaques de mêlée. Au niveau 4, Eclat lunaire marche bien en dégâts sur la durée après Colère. Au niveau 7, Sarments est idéal pour tenir les ennemis à distance. Ce n'est qu'au niveau 10 que le Druide équilibre se distingue des autres spécialisations grâce à Eruption stellaire, un sort qui inflige des dégâts à une cible. De là, la routine devient : Colère immédiatement suivi d'Eclat lunaire, puis Sarments pour tenir les ennemis à distance, et enfin Eruption stellaire.

Au niveau 8, vous apprenez Feu stellaire, qui est très recommandé pour le «pull» car il fait de gros dégâts. Essaim d'insectes, au niveau 20, ajoute de bons dégâts sur la durée. Pour une bonne suite de sorts, il faut généralement lancer Feu stellaire (si le monstre semble peu enclin à bouger) puis Eclat lunaire et Essaim d'insectes. Surveillez bien la jauge d'Eclipse et lancez Colère ou Feu stellaire en conséquence. Pour les monstres avec peu de PV, pas besoin de tout lancer : Feu stellaire et Eclat lunaire sans Essaim d'insectes, puis Colère.

Jouer en groupe

En équilibre, infliger des dégâts en groupe dans un donjon est similaire à infliger des dégâts en solo. Tout dépend des PV du monstre : faites en sorte que vos sorts sur la durée ne soient pas gaspillés sur ceux qui ont peu de PV. La différence est que vous êtes plus libre avec Feu stellaire car la cible attaque plutôt quelqu'un d'autre. Lucioles (niveau 24) est un ajout très efficace contre les boss, surtout quand il y a plusieurs DPS de mêlée dans votre groupe. Ouragan est pratique pour les donjons en groupe car il devient votre sort à effet de zone principal. Il peut frapper plusieurs monstres à la fois, mais vous devez laisser le temps au tank d'augmenter sa menace sur chacun d'eux.

A partir de là, la routine de sorts devrait rester la même jusqu'aux plus hauts niveaux. Dès que vous avez la forme de sélénien, lancez-la car elle améliore vos chances de coup critique en plus de renforcer l'armure.

Jouer un druide farouche

Les druides farouches doivent parfaitement maîtriser leur rôle afin de toujours rester le plus efficace possible. Ce n'est pas parce qu'ils sont faibles, mais parce que cet arbre est polyvalent ! A cause des attributs offerts par les deux formes, les druides farouches peuvent même jouer deux rôles différents sans changer d'équipements ou de talents. C'est pour cela que le druide est un choix idéal quand il y a besoin d'un tank capable d'infliger assez de dégâts.

Cet arbre de talents vous donne une meilleure puissance d'attaque en forme féline grâce à Agressivité et Vengeance (une compétence de tank commune en défense). Il devient plus facile de maintenir de gros dégâts sur une cible quand vous tankez un boss en forme d'ours.

COMPÉTENCES APPRISES AU NIVEAU 10 EN FAROUCHE

	Compétence	Description
	Mutilation	Mutile la cible, lui inflige des dégâts et fait augmenter les dégâts infligés par les effets de saignement pendant 1 min. Cette technique peut être utilisée en forme de félin ou d'ours.
	Agressivité	Augmente votre puissance d'attaque de 25%.
	Vengeance	Chaque fois que vous subissez des dégâts en forme d'ours, vous recevez un bonus à la puissance d'attaque égal à 5% des dégâts subis, jusqu'à un maximum de 10% de vos points de vie.
	Instinct farouche	Réduit les chances des ennemis de vous détecter lorsque vous rôdez.
	Maîtrise : Défenseur sauvage	Augmente les dégâts absorbés par votre technique Défense sauvage de 32%. Chaque point de Maîtrise augmente le montant absorbé de 4% supplémentaires.
	Maîtrise : Griffes rasoir	Augmente les dégâts infligés par vos techniques qui provoquent des saignements de 25.04%. Chaque point de Maîtrise augmente les dégâts dus aux saignements de 3.1% supplémentaires.

CARACTÉRISTIQUES CONSEILLÉES

L'équipement du druide farouche dépend de sa spécialisation. La forme féline privilégie l'équipement de mêlée, tandis que la forme d'ours devrait favoriser l'Endurance. Équipement avec bonus de set mis à part, les armures en cuir conviennent aussi bien en félin qu'en ours. Pour différencier deux équipements identiques, c'est souvent sur les enchantements et les gemmes qu'il faut compter.

Si vous vous concentrez sur le DPS de mêlée, optez pour l'Agilité, le score d'expertise et le score de coups critiques. Si vous voulez tanker, optez pour l'Endurance, un bon score d'armure, le score d'esquive et l'Agilité.

NIVEAUX 1-70

Jouer en solo

Au niveau 8, avec l'arrivée de la forme féline, le vrai voyage du druide farouche commence. Cela vous donne deux compétences importantes : Griffe et Morsure féroce. Elles seront remplacées par d'autres compétences similaires mais plus puissantes, mais elles restent à la base de la classe. Au niveau 10, Rôder est un ajout utile pour contourner les monstres ou les ennemis sans attirer leur attention.

Votre routine devrait consister en plusieurs Griffes ou Mutilations pour une Morsure féroce (qui devrait tuer la cible). Au niveau 22, Ravage donne la possibilité de se lancer sur un ennemi et de lui infliger de lourds dégâts. Attention, car pour faire marcher cette compétence, vous devez Rôder et vous placer derrière l'ennemi. Ensuite, le combat en solo reste du même acabit : surprendre un ennemi (avec Ravage ou Traquenard, voire Lucioles sur les cibles faibles), accumuler les points de combo avec Griffe ou Mutilation et l'achever avec Morsure féroce. Si des trouble-fêtes se joignent au combat et que la mort semble proche, passez en forme d'ours et utilisez les compétences à recharge comme Régénération frénétique et Instinct de survie. Les ours sont parmi les tanks les plus orientés vers l'attaque, ils n'ont donc pas de mal à faire des dégâts.

Jouer en groupe

Les druides farouches peuvent remplir deux rôles en groupe. Les félins DPS sont comme en solo : ils accumulent des points de combo puis les dépensent. Utilisez Balayage quand plusieurs ennemis sont proches pour infliger de gros dégâts. Dans la plupart des donjons, un druide orienté DPS peut jouer le rôle de tank. Passez en forme d'ours pour recevoir de gros bonus en armure et en PV.

Si vous êtes tank, profitez des compétences exclusives à l'ours : Mutiler, Mutilation et Lucioles (farouche) sont le meilleur moyen d'utiliser la rage tout en infligeant des dégâts et en générant de la menace. Grondement force l'ennemi à vous attaquer, Balayage et Rosser augmentent la menace de plusieurs ennemis à la fois. Le dernier talent de l'arbre farouche, Berserk, sert autant en félin qu'en ours. En groupe, gardez Berserk sous la main pour les boss ou les ennemis groupés coriaces.

Jouer un druide restauration

L'arbre restauration dirige le druide vers un rôle de soigneur. Il augmente ses talents de soins grâce à Prompte guérison, qui consomme un effet de récupération sur la durée pour soigner grandement un allié. Les druides restauration sont plus difficiles à gêner quand ils lancent leurs sorts de soin et ils regagnent plus vite leur mana. Ils ont également un bon bonus de coup critique. La plupart de leurs talents ont des effets supplémentaires lorsqu'ils lancent des soins critiques.

Ces druides sont assez difficiles à tuer (vu leurs options de lancer et de soins) mais ils sont moins bons en solo. Cette spécialisation constitue un choix assez populaire comme deuxième spécialisation après le niveau 30. Ils marchent très bien dans les groupes. En donjon, ce sont des Soigneurs absolument remarquables.

COMPÉTENCES APPRISES AU NIVEAU 10 EN RESTAURATION

	Compétence	Description
	Prompte guérison	Consume un effet de Récupération ou de Rétablissement sur une cible alliée pour lui rendre instantanément des PV. Portée 40m, instantanée, recharge 15s.
	Méditation	Permet à 50% de votre régénération de mana due à l'Esprit de continuer pendant le combat.
	Don de la Nature	Soins augmentés de 25%.
	Dégagement	Permet au druide de se libérer de tous les effets d'immobilisation en plus des effets de ralentissement lorsqu'il change de forme.
	Maîtrise : Symbiose	Augmente l'efficacité de vos sorts de soins de 12% sur les cibles déjà affectées par l'un de vos sorts de soins sur la durée. Chaque point de Maîtrise augmente l'efficacité de 1,45% supplémentaires.

CARACTÉRISTIQUES CONSEILLÉES

Les druides restauration sont surtout dans les groupes, alors les stats de survie sont peu importantes. Les armures en étoffe ne sont pas à proscrire, mais un équipement de cuir donne des bonus à ne pas négliger.

Les druides restauration doivent se concentrer sur l'Intelligence, le score de coups critiques (qui s'appliquent aux soins sur la durée), le score de hâte, la puissance de sorts sur les armes et l'Esprit. L'Esprit est très utile grâce à Méditation et car il favorise la récupération de mana.

NIVEAUX 1-70

Jouer en solo

Restauration n'est pas l'arbre idéal pour le jeu en solo. Cela dit, l'équipement associé augmente la puissance des sorts offensifs alors il est tout à fait possible de monter en niveau un druide restauration en utilisant à peu près la même approche qu'un sélénien. Au final, si vous voulez jouer en solo il est préférable de favoriser un arbre de talent orienté vers les dégâts.

Jouer en groupe

Les druides restauration sont des soigneurs dans les donjons et lors des raids. Ils ont plusieurs styles de soins selon leur équipement et leur choix de glyphes, mais on peut les résumer en deux méthodes : soins directs/soins sur la durée. Une méthode ne disqualifie pas l'autre, d'ailleurs elles piochent toujours un peu l'une dans l'autre, alors profitez de sorts tels que Récupération et Prompte guérison même si vous avez des glyphes qui améliorent Toucher guérisseur. Les soins sur la durée consomment peu alors vous pouvez les mettre sur des joueurs qui risquent d'être attaqués (même s'ils ont presque tous leurs PV), puis lancer Prompte guérison s'ils sont en danger. Un autre aspect est celui de l'annulation des affaiblissements grâce à Délivrance de la corruption. Les druides restauration peuvent dissiper un effet magique en plus d'une malédiction ou de poison comme les autres druides. La plupart des affaiblissements sont magiques, mais méfiez-vous des malédictions et du poison.

Quand un joueur de votre groupe meurt, vous avez deux choix : le ranimer immédiatement avec Renaissance (à la recharge longue) ou attendre la fin du combat pour lancer Ressusciter. Cela dépend de la situation. Si le combat est long et que les soins peuvent attendre, lancez Renaissance pour ramener le joueur mort à la vie.

CHASSEUR

Races de l'Alliance

Races de la Horde

Les chasseurs sont les seuls DPS à distance qui ne lancent pas de sorts. Ils ont tout un choix de tirs et de piqûres aux effets variés, par exemple pour limiter les soins reçus par un ennemi ou pour infliger des dégâts sur la durée. Ils peuvent également poser des pièges pour blesser, ralentir ou entraver un ennemi.

Ils peuvent aussi apprivoiser des bêtes et les utiliser comme des familiers. Ce n'est pas la seule classe qui en est capable, mais le familier du chasseur est unique car chaque espèce est d'un type spécifique et dispose de son arbre de talents. Le chasseur répartit en effet les points dans différents talents ou compétences passives.

Avantages raciaux

ALLIANCE		
Race	**Spécialité**	**Notes**
Draeneï	Toutes	Présence héroïque donne +1% de chances de toucher.
Nain	Toutes	Spécialisation Armes à feu donne +1% de chances de coup critique aux Nains avec Armes à feu.
Humain	Toutes	Chacun pour soi permet d'annuler les effets de peur, d'étourdissement et de contrôle des foules.
Elfe de la nuit	Toutes	Les Elfes de la nuit sont moins sujets aux attaques physiques sorts néfastes de Nature.

HORDE		
Race	**Spécialité**	**Notes**
Elfe de sang	Toutes	Torrent arcanique inflige Silence aux ennemis et rétablit un peu la Focalisation.
Orc	Toutes	Fureur sanguinaire augmente la puissance d'attaque et Commandement augmente les dégâts du familier.
Tauren	Toutes	Choc martial étourdit les ennemis proches. Endurance augmente les PV de base. Moins affecté par les sorts néfastes de Nature.
Troll	Toutes	Berserker augmente la vitesse d'attaque. Spécialisation Arc donne +1% de chances de coup critique avec les Arcs.
Mort-vivant	Toutes	Volonté des Réprouvés annule les effets de charme, de peur et de sommeil. Le chasseur mort-vivant est moins sensible aux sorts néfastes d'Ombre.

Arbres de talents

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

Maîtrise des bêtes permet au familier du chasseur d'infliger près de la moitié des dégâts. Les familiers les plus forts appartiennent à cet arbre. Le chasseur peut même apprivoiser des familiers exotiques.

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 que maîtrise des bêtes, car le familier génère moins de menace. Soyez vigilant, sachez changer de cible et surtout restez hors de portée de vos ennemis.

Maîtrise des bêtes met l'accent sur le familier et précision lui fait jouer un rôle secondaire. La spécialisation survie est la plus difficile à jouer, car elle impose de travailler en équipe et de tirer le meilleur parti des deux. Le chasseur 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 les meilleures options de contrôle des foules.

Options d'équipement

Type d'armure	Bouclier	A distance
Cuir jusqu'à 40 puis mailles	Non	Arc, Arbalète, Armes à feu et de jet

ARMES	
Arme à 1 main	**Arme à 2 mains**
Hache	Hache
Dague	Bâton
Arme de pugilat	Arme d'hast
Épée	Épée à deux mains

Compétences spécifiques

FOCALISATION

Focalisation permet au chasseur et à ses familiers d'activer leurs compétences. Tous les chasseurs et tous les familiers de chasseur ont une valeur de Focalisation à 100, qui se regagne à raison de 6 points par seconde pour le chasseur et 5 pour le familier. Il existe plusieurs moyens d'augmenter la vitesse de récupération. Tir assuré ou du cobra restaurent 9 points instantanément. Certains talents permettent de récupérer directement toute sa Focalisation sous certaines conditions.

N'hésitez pas à vous en servir ! Cela ne sert à rien de rester à 100 points pendant un combat. Mettez la Focalisation à contribution en permanence, autant pour consommer des points avec une compétence que pour en récupérer avec Tir assuré. La plupart de vos compétences les plus fortes ont un temps de recharge, alors essayez d'avoir assez de Focalisation dès qu'elles sont prêtes à être lancées.

FAMILIERS

Les chasseurs ont un familier dès le niveau 1. Son espèce est basée sur la race que vous avez choisie. Dès que vous atteignez le niveau 10, vous pouvez apprivoiser la bête de votre choix. Les chasseurs peuvent appeler un des cinq familiers qu'ils contrôlent. Quand votre collection dépasse les cinq, allez voir un Maître des écuries, qui peut changer vos cinq familiers actifs. Ils peuvent en garder jusqu'à 20, ce qui vous permet d'en avoir 25 au total.

Les familiers se divisent en trois catégories : Férocité, Ruse et Ténacité. Férocité oriente le familier vers de gros dégâts et une survie moyenne, un choix idéal en jouant avec d'autres personnes. Ruse donne des dégâts raisonnables et une survie moyenne, mais le familier a quelques compétences spéciales. Ce type est conseillé pour se battre contre d'autres joueurs. Enfin, Ténacité implique des dégâts moyens mais une bonne survie. Ces familiers peuvent jouer le rôle de Tank. Pendant qu'ils encaissent les dégâts, vous pouvez tuer le monstre en relative sécurité.

Les familiers gagnent en force quand ils montent en niveau. Ils reçoivent aussi une partie des statistiques de base et secondaires du chasseur, alors si vous améliorez vos dégâts, votre familier en profite aussi. Vous pouvez imposer au familier de lancer sa compétence dès que le temps de recharge est écoulé en cliquant avec le bouton droit sur l'icone de sort du livre de sorts du familier. L'animation indique que le familier tentera d'utiliser ce sort dès qu'il aura suffisamment de focalisation et que le temps de recharge du sort sera terminé.

ASPECTS

Les Aspects donnent différents bonus au chasseur et, dans certains cas, au reste de son groupe. Vous ne pouvez en activer qu'un seul à la fois. Parmi eux, les plus importants sont Aspect du faucon (qui augmente la puissance d'attaque) et Aspect de la nature (qui offre au chasseur et à son groupe une résistance supplémentaire aux dégâts de type Nature).

PIÈGES

Les chasseurs ont accès à différents types de pièges qui ne se manifestent pas tant qu'un ennemi ne pose pas le pied dessus. Une fois un piège placé, il faut deux secondes avant qu'il ne s'active. Leurs effets sont divers et variés : congeler un ennemi sur place, couvrir le sol de glace pour ralentir les déplacements des ennemis ou infliger des dégâts sur la durée. Ils restent au sol pendant 1 minute et vous ne pouvez en poser qu'un seul type à la fois (autrement dit soit de givre, soit de feu, soit de nature). Au niveau 48, les chasseurs apprennent la compétence Lance-piège, qui leur permet de sélectionner une cible jusqu'à 40m de distance pour y déposer le piège. C'est bien plus pratique que de devoir aller jusqu'à l'ennemi pour poser son piège !

MÉTIERS RECOMMANDÉS POUR CHASSEUR DÉBUTANT

Le Travail du cuir est le métier idéal pour un chasseur débutant car il vous permet de créer vos armures de cuir et de maille. Associez-y le Dépeçage, car le Travail du cuir demande d'obtenir des peaux et du cuir. Devenir Dépeceur donne même une amélioration passive des chances de Coup critique.

Jouer un chasseur maîtrise des bêtes

Les chasseurs de type maîtrise des bêtes cherchent à rendre leurs familiers plus forts et plus rapides. La dernière compétence de leur arbre de talents leur donne accès à des familiers exotiques. Ils peuvent leur apprendre Intimidation, une compétence qui augmente la menace et étourdit la cible. Si cela ne vous suffit pas, Maîtrise des bêtes offre Courroux bestial, qui déchaîne le familier pendant un court instant.

Comme la plupart des compétences de maîtrise des bêtes ont une recharge courte, elles servent dans presque tous les gros combats. C'est utile autant en solo que dans les donjons en groupe.

Avec cet arbre, votre chasseur se met un peu en retrait. Il vous sert à jouer le rôle de DPS pendant que votre familier reçoit le gros des dégâts. C'est problématique dans les combats où les familiers sont fragiles (à cause des monstres qui se joignent au combat ou des effets de zone). Ces problèmes se sont estompés au fil des années, alors ces chasseurs sont aussi bons en groupe qu'en solo, où ils sont très plaisants à jouer.

Compétences apprises au niveau 10 en maîtrise des bêtes

	Compétence	Description
	Intimidation	Ordonne à votre familier d'intimider la cible, générant un niveau élevé de menace et étourdissant la cible pendant 3s. Dure 15s.
	Dresseur	Puissance d'attaque augmentée de 25%.
	Maîtrise : Maître des bêtes	Augmente les dégâts des familiers de 14%. Chaque point de Maîtrise augmente les dégâts de 1,7% supplémentaires.

CARACTÉRISTIQUES CONSEILLÉES

L'Agilité profite le plus aux chasseurs, alors faites-en votre statistique prioritaire. Les chances de coup critique, le score de hâte et même le score de toucher peuvent attendre les donjons héroïques.

NIVEAUX 1-70

Jouer en solo

La maîtrise des bêtes est assez populaire pour monter en niveau car l'objectif principal de cet arbre est de faire de son familier un tank, pour qu'il encaisse les dégâts et vous garde en sécurité. En général, vous envoyez votre familier attaquer un monstre puis vous consommez un peu de votre Focalisation pour lancer Tir des arcanes ou Ordre de tuer. Quand votre Focalisation tombe bas, lancez Tir assuré pour en récupérer, jusqu'à pouvoir utiliser de nouveau vos compétences. Pendant ce temps, votre familier est capable d'infliger un joli nombre de dégâts.

Si la cible s'approche de vous, vous pouvez la ralentir avec Trait de choc ou Piège de givre et vous éloigner tout en continuant à utiliser vos compétences. Vous pouvez utiliser la plupart de vos compétences en vous déplaçant. C'est ce qu'on appelle du «kiting», une capacité essentielle pour tous les chasseurs.

Si vous lancez le combat contre plusieurs ennemis, assurez-vous que votre familier concentre toutes leurs attaques. Vous pouvez vous concentrer sur un ennemi en profitant du fait que votre familier joue le rôle de Tank.

Jouer en groupe

Utilisez Focalisation pour lancer les compétences, passez à Tir assuré ou Tir du cobra quand elle tombe bas, puis relancez les compétences. Votre familier doit rester sur la cible. Il ne doit surtout pas s'éloigner car il risque de vous rapporter d'autres ennemis, et il ne doit pas arracher la cible au tank déjà présent. En groupe, désactivez Grondement car les autres joueurs sont bien plus disposés à tanker que votre familier. Placez des pièges si jamais il faut contrôler d'autres monstres ou si vous devez protéger le soigneur. Si vous générez trop de menace sur un ou plusieurs monstres et prenez l'«aggro», lancez Feindre la mort. Si cela échoue, lancez Dissuasion pour ne pas subir de dégâts le temps que le tank reprenne sa cible.

Jouer un chasseur précision

Le chasseur précision veut infliger en personne de lourds dégâts. Il s'appuie donc sur son arme, et les équipements de bonne qualité représentent un grand avantage pour lui. Il apprend Visée, une compétence qui inflige de nombreux dégâts à une cible unique. Avant Cataclysm, ses incantations étaient longues, mais il est beaucoup plus nerveux maintenant.

Précision fait de très gros dégâts. Les familiers ont bien du mal à tanker à cause de cela, ce type de chasseur doit donc être prudent avant de lancer ses meilleures compétences. C'est vrai autant en groupe qu'en solo, car en solo le familier a besoin d'un moment pour récupérer la menace d'un ennemi. Ce n'est pas un problème en JcJ, car ils peuvent utiliser le terrain pour affaiblir leurs cibles avant même le début du combat.

Les chasseurs précision sont les meilleurs en effets de zone grâce à différents talents spécifiques à cet arbre. La classe ne devient pas spécialiste des effets de zone pour autant, mais c'est un bon avantage dans les combats de ce type ou en groupe en JcJ.

Compétences apprises au niveau 10 en précision

	Compétence	Description
	Visée	Inflige les dégâts de l'arme à distance plus des dégâts supplémentaires basés sur votre puissance d'attaque. Focalisation 50. Incantation 3,5s.
	Carquois artisanal	Dégâts des attaques auto à distance augmentés de 15%.
	Maîtrise : Carquois sauvage	Confère 14,4% de chances à vos attaques à distance de faire un tir à distance supplémentaire infligeant 100% des dégâts normaux. Chaque point de Maîtrise augmente les chances de 1,8%.

CARACTÉRISTIQUES CONSEILLÉES

L'Agilité profite particulièrement aux chasseurs, faites-en votre statistique prioritaire. Les chances de coup critique, la hâte et même le score de toucher peuvent attendre les donjons héroïques.

NIVEAUX 1-70

Jouer en solo

Les chasseurs précision peuvent abattre un monstre avant même qu'il ne les atteigne grâce aux tirs qu'ils gagnent dans leur arbre de talents et en montant en niveau. Généralement, vous utilisez d'abord Visée sur une cible pour l'affaiblir avant qu'elle n'arrive devant vous. Dépensez votre Focalisation pour lancer Tir des arcanes par exemple, et la cible ne devrait pas faire long feu.

Si la cible s'approche de vous, vous pouvez la ralentir avec Trait de choc ou Piège de givre et vous éloigner tout en continuant à utiliser vos compétences. C'est ce qu'on appelle du «kiting», une capacité essentielle pour tous les chasseurs.

Si vous lancez le combat contre plusieurs ennemis, assurez-vous que votre familier concentre toutes leurs attaques. Vous pouvez vous concentrer sur un ennemi tant que votre familier détourne l'attention des autres.

Jouer en groupe

Outre votre rôle de DPS, n'hésitez pas à utiliser des pièges pour mieux contrôler les autres monstres ou pour protéger un soigneur s'il est risque d'être attaqué. Si jamais vous prenez l'«aggro», lancez Feindre la mort. Si cela échoue, lancez Dissuasion pour ne pas subir de dégâts le temps que le soigneur reprenne sa cible et que le monstre ne vous attaque plus.

Jouer un chasseur survie

Sensible à la nature, le chasseur survie est le maître des pièges et du poison. Il se sort facilement des situations difficiles. Il dispose de tactiques assez sophistiquées pour prendre le dessus en combat normal et en JcJ. Il faut un certain temps avant de bien maîtriser les pièges et le poison. Tir explosif permet d'infliger des dégâts directs avec un supplément en dégâts sur la durée, une compétence qui fait la particularité de la classe.

Les pièges de survie sont plus efficaces que ceux des autres chasseurs. Un bon moyen de neutraliser les ennemis en donjon et de donner au groupe plus de temps pour tuer les gros ennemis sans se soucier des petits ennemis autour.

Un grand avantage des chasseurs survie est qu'ils peuvent utiliser Piqûre de wyverne. Cette attaque permet de tirer sur un ennemi à distance tout en l'empêchant de se battre pendant un moment. A la fin, des dégâts sur la durée sont même déclenchés. Cette compétence est idéale en donjon car le chasseur peut neutraliser des ennemis avec l'aide des Mages avant le début du combat, même s'ils sont à longue portée. Métamorphose sur l'un, Piqûre de wyverne sur l'autre.

Les chasseurs survie marchent très bien en groupe. A défaut de taper fort, ils ont de petites astuces qui entravent en permanence les ennemis. En petit groupe, ils sont remarquables.

COMPÉTENCES APPRISES AU NIVEAU 10 EN SURVIE

	Compétence	Description
	Tir explosif	Vous lancez une charge explosive sur la cible et lui infligez des dégâts de Feu basés sur votre puissance d'attaque. La charge explose ensuite sur la cible toutes les secondes pendant 2s supplémentaires.
	Etat sauvage	Agilité augmentée de 10%.
	Maîtrise : Essence de la vipère	Augmente tous les dégâts magiques que vous infligez de 8%. Chaque point de Maîtrise augmente les dégâts magiques de 1.0% supplémentaires.

CARACTÉRISTIQUES CONSEILLÉES

L'Agilité profite le plus aux chasseurs, alors faites-en votre statistique prioritaire. Les chances de coup critique, la hâte et même le score de toucher peuvent attendre les donjons héroïques.

NIVEAUX 1-70

Jouer en solo

Les chasseurs survie ont tendance à tuer moins vite que les chasseurs précision, mais ils ont de quoi contrôler les monstres et ils ont moins de mal les gérer. Certains talents augmentent la durée des pièges ou permettent d'enraciner un ennemi, voire de l'endormir et de lui infliger de lourds dégâts quand il se réveille. Le type survie se joue un peu comme le type maîtrise des bêtes, sauf qu'ils sont plus en sécurité quand ils attirent plusieurs cibles.

Si la cible s'approche de vous, vous pouvez la ralentir avec Trait de choc ou Piège de givre et vous éloigner tout en continuant à utiliser vos compétences. Si vous êtes sur plusieurs ennemis, laissez votre familier prendre la menace. Vous pouvez vous concentrer sur une seule cible pendant qu'il s'occupe du reste.

Jouer en groupe

En groupe, les chasseurs survie sont utiles grâce à leurs pièges améliorés et à l'utilisation qu'ils peuvent en faire.

Altérations de groupe des familiers

Les familiers possèdent des améliorations et des affaiblissements de groupe. Les chasseurs ne peuvent avoir qu'un seul familier actif à la fois, mais ils peuvent en changer en plein combat. Préparez à l'avance vos familiers pour combler les sorts d'amélioration de groupe ou de malus envers les ennemis qui manquent à votre groupe ou raid.

FAMILIERS EXOTIQUES

Les familiers exotiques ne peuvent être apprivoisés que par les chasseurs maîtrise des bêtes.

COMPÉTENCES SPÉCIALES DES FAMILIERS

	Familier	Compétence	Description
	Chimère	Souffle de tempête-de-givre	La chimère attaque en canalisant un souffle gelé qui inflige points de dégâts de Tempête-de-givre toutes les 2 sec. pendant 8 sec. à tous les ennemis se trouvant à moins de 7 mètres.
		Souffle de givre	Votre familier souffle simultanément du givre et des éclairs sur une cible ennemie, ce qui la ralentit pendant 5 sec.
	Chien de Magma	Hystérie ancienne	Augmente de 30% la vitesse d'attaque (mêlée et à distance) et d'incantation pour tout le groupe. Dure 40s. A la fin de l'effet, ceux qu'il affectait ne peuvent plus bénéficier de Furie sanguinaire ou Distorsion temporelle pendant 10 min. Recharge 6 min.
		Souffle de lave	Votre familier projette sur la cible un double jet de lave en fusion qui réduit sa vitesse d'incantation de 25% pendant 10s. Portée 30m. Recharge 8s.
	Diablosaure	Rugissement terrifiant	Le Diablosaure pousse un rugissement terrifiant qui augmente les chances de coup critique du groupe ou du raid de 5%. Recharge 45s.
		Morsure monstrueuse	Votre Diablosaure mord férocement l'ennemi et réduit l'efficacité de tous les soins qu'il reçoit de 25% pendant 8s. Recharge 8s.
	Rhinocéros	Ruée	Votre rhinocéros percute un ennemi proche. Les effets de saignement infligent 30% de dégâts supplémentaires pendant 30 sec à celui-ci.
		Lancer de corne	Le rhinocéros cogne l'ennemi avec son imposante corne et le repousse à une grande distance.
	Araignée de schiste	Etreinte de l'araignée de schiste	Fait bénéficier tous les membres du groupe ou raid de l'Etreinte de l'araignée de schiste, ce qui augmente leur Force, Agilité, Endurance et Intelligence de 5% et toutes leurs résistances à la magie
		Entoilage	Recouvre la cible de toiles collantes et l'étourdit pendant 3 sec.
	Silithide	Robustesse qiraji	Augmente l'Endurance du groupe et du raid.
		Jet de toiles venimeuses	Empêche la cible de se déplacer pendant 5s. Portée 30m. Recharge 40s.
	Esprit de bête	Guérison spirituelle	L'Esprit de bête rend à la cible alliée actuelle des points de vie plus des points de vie supplémentaire sur 10 sec.
		Rugissement de courage	La bête pousse un rugissement qui redonne du courage à tous les membres du groupe ou raid se trouvant à moins de 100 mètres, augmentant leur Force et leur Agilité. Dure 1 min.
		Marche de l'esprit	Votre familier entre en mode camouflage, mais sa vitesse de déplacement est réduite de 50%. La première attaque alors qu'il est camouflé inflige 20% de dégâts supplémentaires. Dure jusqu'à annulation.
	Ver	Crachat acide	Votre ver crache de l'acide. L'ennemi ciblé voit les dégâts physiques qu'il subit augmenter de 4% pendant 25 sec.
		Attaque fouisseuse	Le ver s'enfonce dans le sol et fait trembler la terre au-dessus de lui, infligeant de dégâts de Nature en 8 sec.

FAMILIERS DISPONIBLES POUR TOUS LES CHASSEURS

La plupart d'entre eux affaiblissent les ennemis. Hurlement furieux est la seule vraie amélioration.

COMPÉTENCES SPÉCIALES DES FAMILIERS

	Familier	Compétence	Description
	Chauve-souris	Déflagration sonore	Lance un cri perçant qui étourdit la cible pendant 2s. Portée 20m. Recharge 1 min.
	Ours	Rugissement démoralisant	Réduit les dégâts physiques causés par les ennemis se trouvant à une certaine distance de 10% pendant 15s. Recharge 10s.

	Pet	Ability	Description
	Oiseau de proie	Vol à la serre	L'oiseau de proie arrache son arme à l'ennemi avec ses serres et le désarme pendant 10 sec.
	Sanglier	Encorner	Encorne l'ennemi. Les dégâts qu'infligent les effets de Saignement à ce dernier sont augmentés de 30% pendant 15s.
	Crabe	Clouer sur place	Cloue la cible sur place pendant 4 sec.
	Crocilisque	Entorse de cheville	Mord les pieds de la cible et ralentit ses déplacements de 50% pendant 6s. Recharge 10s.
	Chien	Etreinte de la mâchoire	Le chien attrape la cible avec sa mâchoire et l'empêche de bouger pendant 4 sec.
	Faucon-dragon	Souffle de feu	Augmente les dégâts magiques que subit la cible de 8% pendant 45s. Portée 40m. Recharge 30s.
	Renard	Vrille	La queue du Renard tournoie et soulève un nuage de poussière obscurcissant qui réduit de 20% la vitesse d'attaque en mêlée et à distance des ennemis à moins de 10m pendant 8s. Recharge 40s.
	Gorille	Volée de coups	Assène une volée de coups à la cible, interrompt l'incantation en cours et empêche le lancement de tout sort de cette école de magie pendant 2 sec.
	Hyène	Déchirure du tendon	Augmente les dégâts de Saignement que l'ennemi subit de 30% pendant 15s. Recharge 10s.
	Singe	Coup de patte	Frappe l'ennemi et lui inflige de dégâts.
	Phalène	Poudre de sérénité	Les ailes du Phalène produisent un nuage de poudre qui interrompt les incantations de sort des ennemis et empêche tout sort de la même école d'être lancé pendant 4s. Portée 25m. Recharge 1 min.
	Raie du Néant	Horion de Néant	Lacère instantanément un ennemi, interrompt l'incantations de sort et empêche tout sort de la même école d'être lancé pendant 2 sec.
	Raptor	Déchirer armure	Les griffes du Raptor taillent l'armure de l'ennemi, ce qui la réduit de 4%. Cumulable jusqu'à 3 fois. Dure 30s. Recharge 6s.
	Ravageur	Ravage	Attaque violemment un ennemi. Les dégâts physiques que subit ce dernier sont augmentés de 4% pendant 25s. Recharge 15s.
	Scorpide	Tenailler	Fait perdre l'arme tenue en main droite de l'ennemi ainsi que son arme à distance pendant 10s. Recharge 1 min.
	Serpent	Crachat corrosif	Crache du poison sur un ennemi, ce qui ronge l'armure de celui-ci et la réduit de 4%. Cumulable jusqu'à 3 fois. Dure 30s. Recharge 6s.
	Araignée	Rets	Recouvre la cible de toiles et l'empêche de se déplacer pendant 5s. Portée 30m. Recharge 40s.
	Sporoptère	Nuage de spores	Réduit la vitesse d'incantation de toutes les cibles à moins de 6 mètres de 25% pendant 9s. Recharge 12s.
	Haut-trotteur	Nuage de poussière	Réduit la vitesse d'attaque en mêlée et à distance de tous les ennemis se trouvant à moins de 10 mètres de 20% pendant 8s. Recharge 40s.
	Tortue	Carapace bouclier	La tortue se retire partiellement dans sa carapace et réduit les dégâts subis de 50% pendant 12 sec.
	Traqueur dimensionnel	Distorsion temporelle	Réduit la vitesse de déplacement de l'ennemi de 50% pendant 6s. Portée 25m. Recharge 15s.
	Guêpe	Piqûre	Votre guêpe pique la cible et l'étourdit pendant 2s. Recharge 45s.
	Serpent des vents	Souffle de foudre	Souffle de la foudre et augmente les dégâts magiques subis de 8% pendant 45s. Portée 40m, canalisée, recharge 30s.
	Loup	Hurlement furieux	Le loup hurle et augmente de 5% les chances de coup critique de tous les membres du groupe ou raid. Recharge 45s.

MAGE

Races de l'Alliance

Races de la Horde

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 régénèrent la santé et le mana. Les mages sont fragiles, mais en fonction des situations et des spécialisations, ils s'avèrent être de puissants sorciers 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

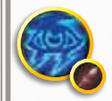
Race	Spécialité	Toutes
Draeneï	Toutes	Présence héroïque : +1% de chances de toucher.
Nain	JcJ	Forme de pierre annule les poisons, les maladies, les saignements et augmente l'armure.
Gnome	Toutes	Maître de l'évasion annule les effets de ralentissement (y compris ceux qui résistent à Dissipation). Pensée expansive augmente Intelligence.
Humain	JcJ	Chacun pour soi annule les effets Peur, Etourdir et de contrôle.
Elfe de la nuit	JcJ	Camouflage dans l'ombre annule les effets lancés par les ennemis. L'Elfe de la nuit résiste mieux aux sorts néfastes de Nature.

HORDE

Race	Spécialité	Notes
Elfe de sang	Toutes	Torrent arcanique réduit au silence les ennemis proches et rend du mana. L'Elfe de sang résiste mieux aux sorts.
Orc	Toutes	Fureur sanguinaire augmente les dégâts des sorts.
Troll	JcE	Berserker améliore la vitesse d'incantation.
Mort-vivant	JcJ	Volonté des Réprouvés annule la peur, les charmes et le sommeil. Le Mort-vivant résiste mieux aux sorts d'Ombre.

Arbres de talents

Au niveau 10, les mages doivent choisir entre les arbres de talents : Arcanes, Feu et Givre.



La spécialisation Arcanes impose un jeu rythmé. Elle permet d'affaiblir l'ennemi et de lui infliger des dégâts avant de s'éclipser du combat. Le mage Feu se concentre sur ses dégâts. Le mage Givre a plus d'options pour affaiblir ses cibles. Le mage Arcanes est à mi-chemin entre ces deux styles de jeu. Il combine des sorts pour ralentir l'ennemi et des sorts de dégâts instantanés.

Les mages Feu sont les plus prévisibles, mais ça ne les empêche pas d'infliger des dégâts très importants. Leurs attaques sont mieux organisées et les dégâts soutenus qu'ils infligent sont un atout pour le groupe. Ils ont moins d'options pour se tirer des mauvais pas. En solo ou lors des affrontements JcJ, ils ont plus souvent le dessous que les autres spécialisations.

Les mages Givre sont de merveilleux alliés ou de redoutables adversaires. Ils ont plus d'options que les autres mages pour se tirer d'affaire et ils sont difficiles à tuer. Mais ils n'infligent pas autant de dégâts que les mages Feu.

Options d'équipement

Type d'armure	Bouclier	A distance
Tissu	Non	Baguette

ARMES

Armes à 1 main	Armes à 2 mains
Epée	Bâton
Dague	

Compétences spécifiques du mage

Dégâts directs

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

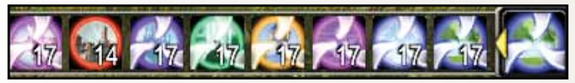
Dans l'arbre Feu, le sort Boule de feu inflige en plus des dégâts périodiques à la victime. Explosion pyrotechnique est une version plus puissante de Boule de feu (avec un temps d'incantation plus long).

Dans l'arbre Givre, Eclair de givre fait moins de dégâts, mais ajoute un effet de ralentissement à la cible. Javelot de glace est instantané et ses dégâts sont doublés contre les cibles gelées.

Dans l'arbre Arcanes, Déflagration améliore les dégâts des Arcanes. Projectiles des arcanes est instantané, mais ne peut être lancé qu'après avoir été activé par un autre sort (40% de chances).

Dégâts de zone

En plus d'infliger des dégâts directs à une cible, les mages ont des sorts de zone terrifiants. Leur coût en mana est élevé et ils infligent moins de dégâts que les sorts dirigés sur une seule cible. Quand vos ennemis sont regroupés, les sorts de zone deviennent très rentables par rapport au mana investi. Attention, les mages sont fragiles ! Quand vous prévoyez de lancer des sorts de zone, laissez le temps au tank de bien construire son aggro sur les ennemis. Dans un donjon, un ou plusieurs ennemis dont la menace est mal gérée peuvent venir à bout d'un mage en un rien de temps. Deux personnages qui utilisent des sorts de zone viennent rapidement à bout d'un groupe d'ennemis. N'utilisez les sorts de zone sur les boss que si cela est recommandé. Un sort de dégâts directs est toujours plus efficace sur une cible unique qu'un sort de zone.



Métiers recommandés pour un mage débutant

Couture vous permet de créer vos propres pièces d'armure en tissu. A haut niveau, il permet de fabriquer des pièces d'armure avec des bonus très intéressants. C'est le premier choix des débutants et des vétérans. Comme il n'y a pas de métier de collecte correspondant, optez pour Joaillerie ou Enchantement comme second métier. Ces deux métiers sont très utiles à votre personnage.

Téléportation

Les mages ont la possibilité de se téléporter vers certaines villes de leur faction. Il existe deux catégories de sorts : les Téléportations et les Portails. Les premières utilisent une rune de téléportation comme composant (disponible chez les vendeurs de composants), et téléportent le mage en ville. Les seconds consomment une rune des portails et créent un petit portail que les membres du groupe peuvent emprunter pour être instantanément téléportés dans la ville choisie.

Les villes auxquelles vous avez accès dépendent de votre niveau. Chaque sort est indépendant et vous devez les apprendre auprès d'un Maître des mages. 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. Les sorts de téléportation vers les villes de Kalimdor et des Royaumes de l'est sont disponibles au niveau 24 et les sorts de portail correspondants au niveau 48.

Si le lanceur de sorts subit des dégâts, le sort de téléportation ou le portail est interrompu. Assurez-vous qu'aucun ennemi ne viendra vous déranger avant de lancer votre sort.

Contrôle des foules

Métamorphose est le principal sort de contrôle des foules. Il empêche une cible humanoïde ou une bête d'agir pendant toute sa durée, tant qu'elle ne subit pas de dégâts.

Contre les PNJ, Métamorphose dure plus longtemps. C'est un véritable atout contre les groupes d'ennemis, que vous jouiez en solo ou en équipe. Si vous jouez en groupe, prévenez vos équipiers que vous prévoyez de contrôler une cible avec Métamorphose, pour éviter qu'ils n'annulent votre sort trop tôt (vous pouvez toujours le relancer). Les symboles de raid permettent d'identifier les cibles contrôlées. Vous pouvez rafraîchir l'effet Métamorphose sur la cible avant qu'il ne s'estompe. En JcJ, il se comporte différemment : il s'estompe plus vite, et si vous le relancez sur la même cible, il dure moins longtemps que la fois précédente. Certains ennemis finissent par y être insensibles, mais cette résistance ne dure pas si vous attendez un moment avant de le relancer sur eux.

Rafraîchissements

Les mages peuvent invoquer de la nourriture et des boissons pour leurs alliés, afin qu'ils récupèrent PV et PM plus vite. La nourriture fonctionne comme celle vendue chez les marchands, mais son efficacité augmente avec le niveau du mage. A haut niveau, il peut invoquer des tables que les alliés utilisent pour recevoir de la nourriture. La table de rafraîchissements est un rituel qui requiert deux autres personnages pour être mené à bien.

Jouer un mage arcanes

Le mage arcanes est un spécialiste du mana, des sorts utilitaires et des dégâts instantanés. Tout comme le mage feu, il inflige beaucoup de dégâts, mais il a en prime tout un panel d'options pour se sortir des mauvais pas. Un mage spécialisé en arcanes est très mobile. Au niveau 10, il apprend Barrage des arcanes, l'attaque spéciale de cet arbre de talents. Elle inflige des dégâts importants et peut être lancée instantanément.

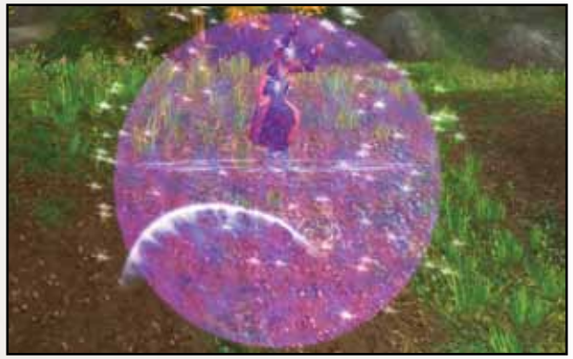
Présence spirituelle est l'un des atouts majeurs du mage arcanes. Cette technique est une préparation qui permet de lancer instantanément le sort suivant. Il peut lancer un premier sort sur un ennemi, déclencher Présence spirituelle et lancer un autre sort quasi instantanément avant que la cible ne comprenne ce qui lui arrive.

COMPÉTENCES APPRISES AU NIVEAU 10 EN ARCANES

	Compétence	Description
	Barrage des arcanes	Lance des éclairs d'énergie sur la cible. Inflige immédiatement des dégâts des Arcanes.
	Spécialisation Arcanes	Augmente de 25% les dégâts des sorts des Arcanes.
	Maîtrise : Adepte du mana	Augmente de 12% les dégâts des sorts, en fonction du mana qu'il reste au mage. Et chaque point de Maîtrise augmente les dégâts infligés de 1,5%.

CARACTÉRISTIQUES CONSEILLÉES

Les mages arcanes sont particulièrement vulnérables aux attaques. Une armure en tissu ne protège pas bien et vous devrez compter sur vos points de vie. Les caractéristiques les plus utiles pendant la progression en niveau sont l'Intelligence et l'Endurance. Pour l'exploration de donjon en groupe, une bonne Intelligence fournit beaucoup de points de mana et permet de lancer des sorts longtemps en cas de rythme soutenu. En solo, l'Endurance est un atout si vous êtes pris en embuscade par un autre joueur ou un groupe de Gnolls. Trouvez le bon équilibre entre ces deux statistiques quand vous choisissez votre équipement. En privilégiant l'Intelligence et un taux de régénération du mana très élevé, vous risquez d'avoir des problèmes pour survivre à certains combats.



NIVEAUX 1-70

Jouer seul

La spécialisation arcane est idéale pour les mages qui cherchent à joindre l'utile à l'agréable : les talents de cette spécialité vous octroient un gain de vitesse après Transfert, rendent votre Invisibilité instantanée et améliorent votre Contresort.Toute-puissance des arcanes et Tourmenter les faibles améliorent les dégâts des sorts principaux. Le coût des sorts des arcanes est élevé, mais vous apprenez Evocation dès le niveau 12. Ce sort canalisé rend instantanément 15% du montant total du mana et 45% de plus en 6 secondes. Les mages spé arcane peuvent lancer Evocation deux fois plus souvent que les autres spécialités (ce qui signifie moins de temps à attendre que le mana se régénère).

Projectiles des Arcanes est une technique propre à tous les mages. Son coût en mana est nul et chaque sort offensif lancé a 40 % de chances de l'activer. En outre, les Projectiles des Arcanes des mages spé arcane sont grandement améliorés. Au niveau 10, les mages arcanes apprennent Barrage des arcanes. Ce sort inflige beaucoup de dégâts et son temps de recharge est suffisamment court pour être alterné avec Eclair de givre ou Déflagration des arcanes (appris au niveau 20).

Déflagration des arcanes est le sort de prédilection des mages arcanes. Sa portée de 40 mètres est idéale pour engager un ennemi. Si vous investissez des points dans Lenteur et Vortex du Néant, Déflagration des arcanes a 50%, puis 100%, de chances de ralentir les cibles touchées, si elles ne sont pas déjà victimes d'un effet similaire. Le mage peut alors rester hors de portée de la cible et l'achever.

Explosion des arcanes est indispensable en solo. Ce sort de zone s'apprend au niveau 22. Il n'a pas de temps de recharge et inflige des dégâts de zone moyens. Il est peu efficace si vous attaquez seul un groupe d'ennemis de votre niveau. Votre jauge de mana risque d'être défaillante, tout du moins à bas niveau. Par contre, il est très efficace contre les monstres qui ont peu de points de vie.

L'enchaînement idéal pour un mage arcanes à bas niveau est le suivant : Eclair de givre pour ralentir la cible, suivi d'un Barrage des Arcanes, d'un autre éclair de givre ou d'une Explosion de feu et d'un effet Projectiles des arcanes qui se déclenche pendant la séquence.

Jouer en groupe

En donjon, un mage arcanes consomme beaucoup de mana. Invoquez des rafraîchissements pour votre groupe avant d'entrer dans l'instance. Armure du mage améliore la régénération du mana. Avant de connaître Déflagration des arcanes, votre rotation reste la même : Eclair de givre pour déclencher Projectiles des arcanes, Explosion de feu si un monstre faiblit et Explosion des arcanes pour achever les ennemis qui ont peu de PV.

Après avoir appris Explosion des arcanes au niveau 20, vous avez plus d'options. Chaque vague de ce sort augmente de 10% les dégâts de la vague suivante et de 150% son coût en mana. Ce sort coûte donc cher en mana, mais les effets aléatoires Idées claires et Projectiles des arcanes peuvent venir compenser les points investis et voir s'envoler vos dégats.

Attention ! Les mages arcanes étant capables d'infliger beaucoup de dégâts en très peu de temps, grâce aux talents Présence spirituelle et Pouvoir des arcanes (chaque sort fait 20% de dégâts en plus et coûte 10% de mana en plus), laissez au tank le temps de bien construire sa menace. C'est une question de survie, surtout en raids.

Jouer un mage givre

Cette spécialisation propose le plus grand nombre de sorts utilitaires et de contrôle. Même si les sorts de dégâts directs sont moins efficaces que ceux des spécialisations Arcanes et Feu, Givre est l'arbre de talent le plus adapté au JcJ. Bien que ses dégâts soient moins importants, un mage givre peut en infliger beaucoup en peu de temps, tout en harcelant ses ennemis avec des sorts de contrôle. Il peut invoquer un élémentaire d'eau qui combattra à ses côtés.

Le mage givre ralentit et gèle sur place ses victimes. Avec ses sorts, il ne fait pas qu'infliger des dégâts, il bénéficie d'améliorations sur presque tous ses sorts de Givre. Les effets de ralentissement ont une chance de geler l'ennemi sur place. Les sorts sans cet effet à l'origine ralentissent leur cible. Le sort de zone Blizzard ainsi modifié est une arme redoutable contre les groupes d'ennemis.

Les mages givre sont efficaces en JcJ. Ils contrôlent leurs ennemis et ont plusieurs possibilités pour se tirer des mauvais pas. Grâce à leurs sorts à temps de recharge court et à Morsure du froid (qui réinitialise tous les temps de recharge instantanément), ils réduisent petit à petit les jauges de santé de leurs ennemis. Même si ces derniers utilisent des bijoux ou des techniques pour se libérer, ils sont souvent victimes de ces effets plusieurs fois de suite. Les mages givre viennent à bout de leurs ennemis, mais plus lentement que les autres mages.

Compétences apprises au niveau 10 en givre

	Compétence	Description
	Invocation d'un élémentaire d'eau	Invoque un Elémentaire d'eau qui combat pour vous.
	Spécialisation Givre	Augmente les dégâts infligés par vos sorts de Givre de 25% et de votre sort Eclair de givre de 15%.
	Maîtrise : Brûlure du givre	Tous les sorts infligent 5% de dégâts en plus sur les cibles gelées. Et chaque point de Maîtrise augmente les dégâts de 2,5%.

CARACTÉRISTIQUES CONSEILLÉES

Quand vous jouez seul à bas niveau, la santé et le mana sont très importants. En progressant vous gagnez des talents qui vous assurent plus de coups critiques. Les mages givre améliorent eux-mêmes leur score de coup critique. N'hésitez pas à changer votre équipement si nécessaire.

Les dégâts et la hâte des sorts sont très importants, car ils impactent également vos critiques. Le score de Toucher a lui aussi son intérêt, surtout que le talent Précision élémentaire n'existe plus dans Cataclysm. Il est rare que des monstres de votre niveau résistent à vos sorts. Par contre, si un ennemi dangereux résiste à votre Eclair de givre, vous risquez de vous retrouver en situation délicate.

NIVEAUX 1-70

Jouer en solo

Un mage givre progresse lentement (moins vite que les autres spécialisations). Au début, Eclair de givre n'est pas très impressionnant, mais en progressant, vous avez accès à des combinaisons plus puissantes.

Contre un seul adversaire, lancez Eclair de givre puis Cône de froid (l'ennemi est gelé sur place si vous avez investi dans Cône de froid amélioré). Lancez à nouveau Eclair de givre ou Javelot de glace (un sort offensif instantané appris au niveau 28) et cela devrait suffire pour venir à bout de n'importe quel ennemi de votre niveau.

Dans Cataclysm, les mages givre peuvent invoquer un Elémentaire d'eau au niveau 10. Il répond aux ordres suivants : attaque, suis et déplacer, et lance une Nova de givre qu'il place au sol. C'est un compagnon de voyage idéal, les mages givre ayant plus de chances d'infliger des coups critiques aux cibles gelées. Pour être le plus efficace possible, intégrez la technique Gel de l'Elémentaire d'eau et Nova de givre dans votre enchaînement de sorts.

A plus haut niveau, les talents Gel mental et Congélation se combinent efficacement à Nova de givre. Gel mental remplace Projectiles des arcanes pour les sorts de Givre. A la manière de Projectiles des arcanes, les sorts de dégâts de Givre avec effet de gel (y compris les dégâts périodiques de Blizzard amélioré) ont jusqu'à 15% de chances de vous faire gagner un Boule de feu ou de givrefeu gratuits.

Congélation est un talent très utile en solo, surtout sur les serveurs JcJ. Il permet d'étourdir les cibles gelées pendant 5s ou d'infliger des dégâts importants aux cibles qui y sont insensibles (comme les boss en donjon).

Jouer en groupe

Le mage givre compte beaucoup sur les critiques qu'il inflige aux cibles gelées et son DPS contre les boss risque d'en souffrir. Veines glaciales est un talent très utile pour les combats où les membres du groupe subissent régulièrement des dégâts. Il permet au mage de continuer à lancer des sorts 20% plus vite et d'éviter les effets d'interruption qui retardent les incantations.

Les mages givre ont des sorts de zone qui sont de véritables atouts dans les instances. Ces zones couvrent souvent d'importants groupes d'ennemis. Un mage avec Blizzard amélioré, Gel prolongé et Fracasser peut canaliser Blizzard pour s'occuper des monstres que le tank ne gère pas et les détourner du groupe. Un mage givre expérimenté est une bonne assurance contre les wipes provoqués par des DPS trop fougueux ou les soigneurs qui prennent l'aggro sur le tank. Blizzard coûte beaucoup de mana, pensez à boire avant chaque combat !

Jouer un mage feu

Le mage feu n'a pas autant de protections que son confrère Givre. Pour lui, rester à l'écart est crucial pour rester en vie. Les sorts Boule de feu, Brûlure et Explosion de feu constituent son arsenal de base. Lancez une Boule de feu pour engager un ennemi de votre niveau. Ensuite, lancez Brûlure qui a un temps d'incantation très court. Il ne reste plus qu'à lancer une Explosion de feu instantanée pour achever l'adversaire.

Même si les mages feu sont capables d'infliger des dégâts très importants, ils doivent parfois économiser leur mana quand ils progressent en niveau. Même si vous pouvez tuer un crocilisque en 3 secondes, ce n'est pas toujours indispensable.

Les mages feu utilisent Explosion pyrotechnique, un sort long à incanter qui inflige des dégâts très importants aux ennemis et des dégâts périodiques supplémentaires. C'est le sort idéal pour engager vos ennemis avant qu'ils ne vous aient repéré. Placez-vous à bonne distance d'un ennemi et lancez Explosion pyrotechnique. Ensuite, utilisez des sorts de Feu plus rapides à lancer. Quand vous combattez en donjon, le temps d'incantation assez long d'Explosion pyrotechnique laisse le temps au tank de construire son aggro sur les boss.

Parfois, le mage feu bénéficie d'une Explosion pyrotechnique gratuite. Pour cela, il faut le talent Chaleur continue (remplace Projectiles des arcanes par Explosion pyrotechnique) et un taux de critique élevé.

COMPÉTENCES APPRISES AU NIVEAU 10 EN FEU

	Compétence	Description
	Explosion pyrotechnique	Lance un gros rocher enflammé qui inflige des dégâts de Feu et des dégâts périodiques en 12s.
	Spécialisation Feu	Augmente de 25% les dégâts de vos sorts de Feu.
	Maîtrise : Brûlure éclair	Augmente de 22% les dégâts périodiques infligés par vos sorts de Feu. Et chaque point de Maîtrise augmente les dégâts périodiques infligés de 2,8%.

CARACTÉRISTIQUES CONSEILLÉES

Quand vous choisissez vos armes, n'oubliez pas que leurs dégâts et leur vitesse n'ont pas d'importance. Privilégiez la combinaison d'armes qui vous donne les meilleurs bonus. A bas niveau, choisissez Endurance et Intelligence. Le talent Enflammer inflige d'importants dégâts périodiques aux cibles qui subissent des coups critiques. Le taux de coup critique est le plus utile aux mages feu, quand ils ne sont pas en raids ou en JcJ.

NIVEAUX 1-70

Jouer en solo

Les mages préfèrent la spécialisation Feu pour monter en niveau. Boule de feu inflige beaucoup de dégâts et avec Brûlure, vous avez une combinaison idéale qui coûte peu de mana. Au niveau 10, vous apprenez Explosion pyrotechnique, qu'il est préférable d'utiliser pour engager l'ennemi, tant que vous n'avez pas Chaleur continue.

Attention à ne pas manquer de mana quand vous jouez en solo. Le talent Maître des éléments vous rends une partie des points nécessaires pour lancer votre sort lorsque vous effectuez un coup critique. Avec Enflammer et Chaleur continue, pensez à améliorer votre taux de coup critique.

Tout en haut de l'arbre Feu, Ame ardente est un bon choix quand vous jouez seul. Boule de feu n'est pas facile à lancer quand vos ennemis sont arrivés au contact. Ame ardente réduit les effets d'interruption et vous permet de lancer vos sorts plus vite.

A haut niveau, vous apprenez Vague explosive et Souffle du dragon, deux sorts très utiles pour le jeu en solo. Vague explosive est un sort de zone instantané qui ralentit toutes les cibles dans la zone. Souffle du dragon est un sort qui agit sur une zone en forme de cône devant le lanceur. Il inflige des dégâts moyens et désoriente toutes les cibles pendant 5s. Souffle du dragon est très utile pour vous accorder un répit pendant les combats.

Jouer en groupe

En groupe, utilisez principalement le sort Boule de feu et de temps en temps Explosion de feu quand la jauge de santé de l'ennemi est basse. Brûlure est une bonne alternative, si vous voulez économiser votre mana. Vos talents réduisent le coût de Brûlure et vous permettent de le lancer pendant que vous êtes en mouvement.

En donjon ou en raid, Eclair de givrefeu (appris au niveau 56) est très efficace pour infliger des dégâts à une cible unique et déclencher Chaleur continue. Adoptez la rotation suivante contre les boss : Eclair de givrefeu ou Boule de feu, et Explosion pyrotechnique quand Chaleur continue se déclenche. Utilisez Brûlure et Explosion pyrotechnique quand la situation l'impose (ou pendant un déplacement), et Vague explosive ou Souffle du dragon pour gérer les groupes d'ennemis.

Bombe vivante est l'atout principal de l'arbre de talents Feu. Ce sort est une bombe à retardement. Après 12 secondes, l'effet Bombe vivante explose sur la cible et blesse tous les ennemis à moins de 10m. Vous pouvez infliger des dégâts à un boss et aux gardes qui l'entourent. Pour optimiser votre DPS, relancez-le quand il explose.

PALADIN

Races de l'Alliance

Races de la Horde

Le paladin est une classe hybride. Il peut jouer les trois rôles au sein d'un groupe : tank, soigneur ou dégâts. Comme tank ou DPS, il encaisse mieux les dégâts que la plupart des autres classes de mêlée grâce à son armure lourde qui absorbe mieux les dégâts.

Cette flexibilité est très appréciable surtout si vous jouez dans une petite guilde. Vous pouvez incarner les différents rôles en fonction des besoins. Il n'est pas rare de voir des paladins relever des défis en solo puisqu'ils peuvent se soigner pendant les combats.

Avantages raciaux

ALLIANCE

Race	Spécialité	Notes
Draeneï	Vindicte	Présence héroïque ajoute 1% de chances de toucher pour un Draeneï.
Nain	Vindicte/Protection	La spécialisation Masse confère de l'expertise au nain armé de masses. Forme de pierre supprime les effets Poison, Maladie et Saignement réduit les dégâts subis pendant 8 secondes.
Humain	Toutes	Les spécialisations Masse et Epée confèrent de l'expertise à l'humain armé de masses et d'épées. Chacun pour soi permet de contrer les effets de peur, d'étourdissements et de contrôle de foule.

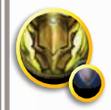
HORDE

Race	Spécialité	Notes
Elfe de sang	Protection	Torrent arcanique réduit au silence les ennemis proches et rend PM, énergie ou puissance runique à l'elfe de sang. Les sorts néfastes ont moins de chances de le toucher.
Tauren	Protection	Choc martial étourdit les ennemis proches. Endurance augmente les PV de base de 5%. Les sorts néfastes de type Nature ont moins de chances de toucher un tauren.

Arbres de talents

Au niveau 10, les paladins doivent choisir entre les arbres de talents : sacré, protection et vindicte.

Le paladin sacré est un soigneur très efficace quand il doit maintenir un seul allié en vie. Il peut annuler trois types d'effets négatifs avec un seul sort. C'est la seule classe à pouvoir le faire.



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.

Options d'équipement

Type d'armure	Bouclier	A distance
Mailles jusqu'à 40, puis plaques	Oui	Relique

ARMES

Arme à 1 main	Arme à 2 mains
Hache	Hache
Masse	Masse
Epée	Epée
	Arme d'hast

Techniques spécifiques du paladin

PUISSANCE SACRÉE

La puissance sacrée aide à maintenir une capacité d'attaque constante dans tout environnement. Le paladin l'obtient en utilisant les techniques clés appropriées à chaque arbre de talent. Un paladin vindicte gagne une charge de puissance sacrée à chaque Frappe du croisé, un paladin protection avec Frappe du croisé ou Marteau du vertueux, selon le nombre de cibles disponibles. Le paladin sacré peut utiliser Horion sacré ou Frappe du croisé pour obtenir des charges.

Un paladin peut générer jusqu'à trois charges de puissance sacrée. De nombreuses techniques exigent du paladin au moins 1 charge de puissance sacrée (la barre sous le portrait du personnage indique les charges actuelles de Puissance sacrée), mais il est souvent plus efficace d'utiliser ces techniques avec trois charges prêtes.

AURAS

Une aura est une amélioration permanente qui bénéficie à un groupe/raid complet (si ses membres se trouvent dans un rayon de 40 mètres). Les cinq auras disponibles sont Aura de dévotion, Aura de vindicte, Aura de concentration, Aura de résistance et Aura de croisé. Chaque paladin ne peut avoir qu'une aura active à la fois. S'il y a plusieurs paladins dans un groupe, chacun peut utiliser une aura différente pour diversifier les avantages. Une seule aura d'un type donné profite au groupe, vous ne gagnez pas deux fois plus d'armure si l'aura de dévotion est activée par deux paladins.

Barre d'aura

Quand vous apprenez votre première aura de paladin, une nouvelle barre d'action apparaît en bas à gauche de l'écran. Quand vous ajoutez des auras supplémentaires, elles apparaissent dans cette barre. Utilisez-la pour changer rapidement d'aura active.

BÉNÉDICTIONS

Une bénédiction est une amélioration à long terme que vous pouvez offrir à tout joueur de votre faction. Les deux types de bénédiction sont Bénédiction des rois et Bénédiction de puissance. Bénédiction des rois augmentent la Force, l'Agilité, l'Endurance, l'Intelligence et les résistances magiques de la cible. Bénédiction de puissance augmente la puissance d'attaque et la régénération de mana de la cible alliée. Un personnage ne peut profiter que d'une bénédiction active par paladin, mais vous pouvez avoir deux bénédictions actives sur vous à la fois si elles sont lancées par deux paladins.

MAINS

Les sorts de Main sont des améliorations temporaires de soutien. Il y a quatre sortes de Mains. Main de protection défend le joueur ciblé contre les attaques physiques pendant sa durée. Main de salut fait baisser la menace de la cible. Main de sacrifice transfère les dégâts subis par la cible au paladin (maximum de 100% des PV maximum du paladin). Main de liberté supprime les effets de ralentissement et immunise la cible contre de tels effets pendant 6 secondes.

SCEAUX ET JUGEMENT

Les sceaux sont un élément clé de l'arsenal du paladin. Après activation d'un sceau, une puissance sacrée s'empare du paladin et confère un bonus à toutes ses attaques. Utiliser Jugement permet de déchaîner l'énergie du sceau actif sous la forme de dégâts du Sacré supplémentaires. Avec Sceau de piété actif, les attaques de mêlée sur cible unique font des dégâts du Sacré supplémentaires. Utilisez Sceau de clairvoyance pour restaurer les PV et les PM du paladin à chaque attaque de mêlée sur une cible unique. Sceau de justice ajoute jusqu'à 5 applications de dommages sur la durée sacrés à la cible du paladin. Sceau de vérité ralentit le déplacement de la cible (les ennemis ont plus de mal à fuir).

MÉTIERS RECOMMANDÉS POUR PALADIN DÉBUTANT

Forgeron est une excellente profession pour un jeune paladin. Elle permet de faire des armes et des armures. Les forgerons peuvent faire de la maille et des plaques ainsi qu'une vaste gamme d'armes. Mineur est le complément naturel de forgeron, car vous avez besoin de minerai brut et de gemmes pour créer des armes et des armures (le mineur fournit les deux). Le minage confère aussi de l'Endurance supplémentaire (parfait pour les paladins protection).

Jouer un paladin sacré

Le paladin sacré est un soigneur apprécié des groupes et durs à abattre, car contrairement aux autres soigneurs, il peut porter des armures en plaques et un bouclier.

Les paladins spécialisés en sacré ont un bonus à tous leurs sorts de soins et ceux-ci sont plus difficiles à interrompre lorsque le paladin reçoit des coups en mêlée.

Horion sacré est la technique caractéristique de cette spécialisation. Elle peut se manifester sous forme d'une attaque (si vous ciblez un ennemi) ou d'un soin (si vous ciblez un allié). Cette compétence donne au paladin plus d'agressivité dans les combats faciles et permet de rendre vite des PV à quelqu'un qui subit des dégâts.

Presque tout ce qu'apprend un paladin sacré concerne les soins, les soins critiques, etc. Vous ne ferez guère de dégâts, et si vous voulez prendre des niveaux tout seul, ce sera long. Le spécialisation sacré est parfait comme spécialisation secondaire.

TECHNIQUES APPRISES AU NIVEAU 10 EN SACRÉ

	Technique	Description
	Horion sacré	Frappe la cible avec de l'énergie sacrée (dégâts du Sacré à l'ennemi) ou soigne un allié et donne une charge de Puissance sacrée.
	Allez dans la Lumière	Augmente de 10% l'efficacité de vos sorts de soins et supprime le temps de recharge de votre Mot de gloire.
	Méditation	Permet à 50% de votre régénération de mana due à l'Esprit de se poursuivre pendant le combat.
	Maîtrise : Soins illuminés	Vos sorts de soins directs placent également sur votre cible un bouclier qui absorbe un montant de dégâts égal à 12% du montant de points de vie rendus et dure 15 sec. Chaque point de Maîtrise augmente le montant absorbé de 1,50% supplémentaire.

CARACTÉRISTIQUES CONSEILLÉES

L'équipement du paladin sacré devrait comprendre une arme à une main, un bouclier et une armure en plaques, tous chargés en Intelligence et en Esprit. La spécialisation Plaques confère un bonus de 5% à l'Intelligence quand les paladins sacré en portent dans tous les emplacements d'armure. Le type d'arme importe moins que ses caractéristiques.

Le paladin sacré doit se concentrer sur deux aspects des soins : le débit et la régénération du mana. L'Intelligence joue sur le débit (avec une puissance des sorts accrue) et la régénération du mana avec Supplique divine et Requinquage (via les autres membres du groupe), basé sur votre montant total de PM. L'Esprit permet aussi la régénération du mana. Recherchez ces deux caractéristiques quand vous choisissez votre équipement.

En plus d'Intelligence et d'Esprit, recherchez pour votre équipement la hâte et le score de coup critique. Les deux stats améliorent le débit (surtout hâte). En revanche, soyez prudent avec la hâte car le fait de pouvoir lancer plus de sorts à un effet pervers sur votre réserve de mana et sa régénération.

NIVEAUX 1-70

Jouer en solo

Au niveau 10, vous obtenez la technique Horion sacré. Elle peut frapper une cible ennemie ou soigner instantanément. Horion sacré génère une charge de puissance sacrée servant à lancer Mot de gloire. À haut niveau, les paladins obtiennent d'autres techniques offensives et défensives. Attaquez avec Exorcisme, Colère divine, Marteau de courroux et Consécration pour éliminer les ennemis, et soignez-vous avec Éclair lumineux et Lumière sacrée.

Jouer en groupe

Tous les paladins ont leur place dans un groupe. Les paladins sacré ont de meilleures auras ; ils protègent les lanceurs de sort contre le silence et l'interruption avec Aura de concentration et améliorent les statistiques de tout le monde avec leurs auras. Utilisez Jugements éclairés pour vous soigner. Guide de lumière permet de soigner plusieurs cibles. Pensez aussi à Sceau de clairvoyance pour restaurer votre mana. Les sorts tels que Jugement et Frappe du croisé sont des attaques de mêlée efficaces contre un ennemi seul et ils peuvent restaurer le mana grâce à ce sceau.

Utilisez l'aura qui convient le mieux à la situation et maintenez une bénédiction sur le groupe. Utilisez les autres techniques offensives et défensives pour réduire les dégâts subis par le groupe. Marteau de la justice est idéal pour cela, mais certains boss y sont insensibles.

Jouer un paladin vindicte

Les paladins vindicte sont des DPS formidables. Ils portent souvent des armes à deux mains, privilégiant l'élimination des ennemis aux dépens de leurs chances de survie. Verdict du templier est leur technique type : c'est une attaque instantanée qui inflige bien plus de dégâts si vous avez deux ou trois charges de puissance sacrée.

Fourreau de lumière augmente votre puissance des sorts d'un pourcentage de votre puissance d'attaque et confère un bonus à vos chances de toucher des sorts. En d'autres termes, les paladins spécialisés vindicte peuvent désormais porter le même équipement que des combattants de mêlée moins orientés magie, sans le risque que leurs sorts du sacré soient moins efficaces que ceux d'un paladin sacré.

Les paladins vindicte infligent 20% de dégâts en plus avec des armes à deux mains et ces dégâts augmentent encore avec Jugement. Comme ils consomment beaucoup de mana pour infliger un maximum de dégâts, tout ce qui réduit cette consommation est bon à prendre !

Les paladins vindicte sont les paladins les moins recherchés en groupe (les tanks et les soigneurs sont toujours plus recherchés que les DPS), mais c'est la spécialisation la plus rapide à faire progresser et la plus amusante en solo.

TECHNIQUES APPRISES AU NIVEAU 10 EN VINDICTE

	Technique	Description
	Verdict du templier	Attaque instantanée qui inflige un pourcentage des dégâts de l'arme. Consomme toutes les charges de puissance sacrée pour augmenter les dégâts.
	Fourreau de lumière	Augmente votre puissance des sorts d'un montant égal à 30% de votre puissance d'attaque et augmente vos chances de toucher avec les sorts de 30%.
	Spécialisation arme à deux mains	Augmente les points de dégâts que vous infligez avec les armes de mêlée à deux mains de 20%.
	Jugements de l'audacieux	Votre Jugement vous donne 25% de votre mana de base en 10s.
	Maîtrise : Main de lumière	Verdict du templier, Frappe du croisé et Tempête divine infligent 16,8% de dégâts supplémentaires sous forme de dégâts du Sacré. Chaque point de Maîtrise augmente les dégâts de 2,1% supplémentaires.

STATISTIQUES CONSEILLÉES

Un paladin vindicte doit utiliser des armes à deux mains. Trouvez une arme aux dégâts maximum les plus élevés possible. La Force est votre statistique principale, car chaque point de Force augmente la puissance d'attaque et la puissance des sorts (grâce à Fourreau de lumière). Les autres stats importantes sont ensuite le score d'expertise et de toucher. Les scores de toucher et d'expertise sont peut-être plus importants encore que la Force, surtout contre les ennemis de niveau supérieur au vôtre, comme les ennemis d'élite des donjons. Cependant, il arrive un moment où ces deux scores ne vous apportent plus rien, tandis que la Force vous permet d'infliger toujours plus de dégâts.

NIVEAUX 1-70

Jouer en solo

Au niveau 10, vous gagnez la technique Verdict du templier, qui n'utilise pas de mana mais de la puissance sacrée. Si vous n'avez pas besoin des soins de Mot de gloire, lancez Verdict du templier pour achever les ennemis plus vite. À plus haut niveau, pendant les quêtes, utilisez les techniques Exorcisme, Colère divine, Tempête divine, Marteau de courroux et Consécration pour tuer des groupes d'ennemis. Gardez Eclair lumineux et Lumière sacrée pour quand vous manquez de PV.

Jouer en groupe

Bien que les paladins vindicte soient des DPS, les groupes comptent souvent sur vos techniques de soutien et vos Jugements. L'utilisation de techniques comme les sorts de Main, Mot de gloire et Imposition des mains n'augmentent pas les dégâts que vous infligez, mais cela peut sauver le groupe. Les talents tels que Réprimandes (pour interrompre des sorts) et Repentir (pour le contrôle de foule contre de grands groupes) sont inestimables dans certaines situations. On peut vous demander d'aider à soigner ou à guérir des affaiblissements, alors préparez vos sorts.

Jouer un paladin protection

Les paladins protection sont des tanks capables de garder l'«aggro» contre de grands groupes d'ennemis, grâce à des techniques telles que Consécration. Ils s'assurent que tous les ennemis les attaquent eux et non les DPS ou le soigneur principal.

Avec Vengeance, ces paladins augmentent leur puissance d'attaque en «tankant» les ennemis puissants. Ils gagnent aussi d'importants bonus en Endurance et leur puissance des sorts augmente avec leur Force, ce qui leur permet de choisir les pièces d'équipement standard des tanks.

Bouclier du vengeur est la technique type de cette spécialisation. Cette attaque à distance frappe plusieurs ennemis, leur inflige d'importants dégâts et les réduit au silence. Cela oblige les ennemis de mêlée et lanceurs de sorts à attaquer le paladin directement. C'est idéal pour engager les combats car c'est exactement ce que recherche un paladin protection.

Les paladins protection infligent plus de dégâts et sont plus difficiles à tuer que les paladins sacré. Choisissez ces deux spécialisations et vous aurez toujours une place dans un groupe. Tank et soigneur sont les rôles les plus difficiles, et les paladins peuvent assumer les deux sans souci.

TECHNIQUES APPRISES AU NIVEAU 10 EN PROTECTION

	Technique	Description
	Bouclier du vengeur	Lance sur un ennemi un bouclier qui inflige des dégâts du Sacré, le réduit au silence et l'interrompt pendant 3s avant de rebondir sur des ennemis proches. Peut affecter 3 cibles au total.
	Vengeance	Chaque fois que vous subissez des dégâts, vous recevez un bonus à la puissance d'attaque égal à 5% des dégâts subis, jusqu'à un maximum de 10% de vos PV.
	Touché par la Lumière	Augmente votre total d'Endurance de 15%, votre score de toucher avec les sorts de 8% et votre puissance des sorts d'un montant égal à 60% de votre Force.
	Jugements des sages	Votre Jugement vous rend 30% de votre mana de base en 10s.
	Maîtrise : Rempart divin	Augmente vos chances de bloquer les attaques de mêlée de 18%. Chaque point de Maîtrise augmente les chances de bloquer de 2,25% supplémentaires.

STATISTIQUES CONSEILLÉES

Vous avez besoin d'équipement augmentant l'Endurance, le score d'esquive et de parade. Il vous faut de la Force pour générer de la menace, mais on en trouve généralement sur l'équipement défensif ; vous n'avez besoin de rien de plus que ce que vous donne le reste de votre équipement. En paladin protection, vous avez aussi besoin d'une arme de mêlée à une main. Cependant, vous avez surtout besoin d'un bon bouclier à l'Armure et aux stats défensives élevées. Pour vous attaquer aux donjons et raids héroïques, vous devez augmenter votre score de toucher et votre score d'expertise, mais augmentez autant que possible vos PV et le score d'évitement avant de penser à générer de la menace.

NIVEAUX 1-70

Jouer en solo

Au niveau 10, vous obtenez la technique Bouclier du vengeur. Utilisez vos techniques offensives telles qu'Exorcisme, Colère divine, Tempête divine, Marteau de courroux et Consécration pour tuer les ennemis. Les temps de recharge défensifs telles que Protection divine réduisent le temps nécessaire pour vous soigner entre les combats.

Jouer en groupe

Vous devez assumer le rôle de tank et protéger tous les membres du groupe. Votre tâche consiste à attirer l'attention de tous les ennemis. Votre groupe peut aussi compter sur vos techniques de soutien, comme les sorts de Main, Mot de gloire et Imposition des mains. Dans certaines circonstances, on peut également vous demander d'aider à soigner ou à guérir des affaiblissements, alors préparez vos sorts.

PRÊTRE

Races de l'Alliance

Races de la Horde

Le prêtre maîtrise les magies de l'Ombre et du Sacré. Même si sa vocation première est de soigner, il a aussi un arsenal de sorts pour infliger des dégâts directs ou sur la durée. 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. Le prêtre a plusieurs sorts utilitaires, tels que Contrôle mental, Lévitation et Vision télépathique. Même s'ils sont rarement utilisés lors des combats, ils vous permettent de pimenter un peu votre façon de jouer.

Avantages raciaux

ALLIANCE

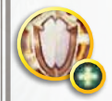
Race	Spécialité	Notes
Draeneï	Ombre	Présence héroïque donne +1% aux chances de toucher. Don des naaru soigne le Draeneï ou un allié.
Nain	Sacré ou Discipline en JcJ	Forme de pierre annule les poisons, les maladies, les saignements et réduit les dégâts subis.
Gnome	Toutes	Pensée expansive augmente la quantité de 5%.
Humain	JcJ	Chacun pour soi annule tous les effets perte de contrôle de votre personnage.
Elfe de la nuit	JcJ	L'Elfe de la nuit est plus difficile à toucher avec les attaques physiques et les sorts de Nature. Camouflage peut annule l'incantation d'un sort lancé sur l'Elfe de la nuit.

HORDE

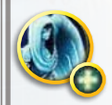
Race	Spécialité	Notes
Elfe de sang	Toutes	Torrent arcanique réduit au silence les ennemis proches et rend du mana. L'Elfe de sang résiste mieux aux sorts.
Tauren	JcJ	Choc martial étourdit les ennemis proches. Endurance augmente les PV de base. Le Tauren résiste mieux aux sorts de Nature.
Troll	Ombre JcE	Berserker améliore les vitesses d'attaque et d'incantation.
Mort-vivant	JcJ	Volonté des Réprouvés annule la peur, les charmes et le sommeil. Le Mort-vivant résiste mieux aux sorts d'Ombre.

Arbres de talents

Au niveau 10, les prêtres doivent choisir entre les arbres de talents : 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 est le meilleur soigneur. Son rôle est de soigner en toutes circonstances. Il a peu de capacités offensives. Soigner est sa seule vocation et il peut même apprendre comment continuer à soigner après avoir succombé sur le champ de bataille !

Le prêtre ombre est vraiment différent. Très à l'aise en solo, il adore tourmenter ses ennemis avant de les achever. Étreinte vampirique draine une partie des points de vie de la cible pour les donner aux alliés et Toucher vampirique agit de même avec le mana.

Options d'équipement

Type d'armure	Bouclier	A distance
Tissu	Non	Baguette

ARMES

Armes à 1 main	Armes à 2 mains
Masse	Bâton
Dague	

Compétences spécifiques du prêtre

SORTS DE SOINS

Les prêtres sont des soigneurs polyvalents. Ils ont un véritable arsenal de sorts de soins pour parer à toutes les situations. Ils ont trois sorts principaux : Soins rapides (rapide mais coûte beaucoup de mana), Soins (gain moyen) et Soins supérieurs (puissant mais long à lancer). Il vous faut toujours choisir le mieux approprié. Par exemple, lorsqu'un membre du groupe encaisse beaucoup de dégâts, vous n'avez pas forcément le temps de lancer Soins supérieurs. Mais utilisez-le quand c'est possible, car il consomme peu de mana et vous permet de tenir la distance.

Dans certaines situations, vous pouvez utiliser : Rénovation (sur la durée), Nova sacrée (zone autour du lanceur qui ne génère pas de menace), Prière de guérison (instantané qui passe de cible en cible) et Prière de soins (sort de zone long à incanter). Choisir le sort que vous allez utiliser dépend souvent de votre mana. Les Prières de soins sont très efficaces, mais vous risquez d'être à court de mana très vite. Sort salvateur le plus efficace, Soins vous oblige néanmoins à faire preuve d'initiative et d'en démarrer l'invocation de manière préventive en raison de son temps d'incantation relativement important et de la faible quantité de soins prodigués (par exemple, ce sort ne sauvera pas un personnage qui subit des dégâts très élevés). Si vous faites bon usage de vos soins, vous n'aurez aucun problème à maintenir vos compagnons en vie.

RÉDUIRE LES DÉGÂTS

Mot de pouvoir : Bouclier est un sort instantané qui absorbe un nombre de points de dégâts dépendant du niveau et de la Puissance des sorts du prêtre. En plus, il protège des interruptions pendant toute sa durée. Mais ce sort affaiblit la cible et l'empêche de bénéficier de la même protection pendant 15s. Heureusement, de nombreux talents (surtout dans l'arbre Discipline) améliorent l'efficacité de Mot de pouvoir : Bouclier en réduisant le temps de recharge ou en augmentant le montant des dégâts absorbés. Même sans ces améliorations, Mot de pouvoir : Bouclier est un atout pour les prêtres. Il vous sauvera régulièrement la vie dans les situations périlleuses. En tant que sort de Discipline, vous pouvez l'utiliser quand vous êtes en Forme d'ombre.

DISSIPATION

Les prêtres peuvent guérir les maladies qui affectent leurs alliés, mais c'est leur capacité à dissiper les effets magiques qui les rend indispensables. D'autres classes ont la même capacité, mais aucune ne le fait aussi bien que le prêtre. Le sort Dissipation de la magie annule jusqu'à deux effets magiques bénéfiques sur un ennemi. Le prêtre discipline et le prêtre sacré annule deux effets magiques néfastes sur un allié. La plupart des effets d'altération sont magiques et les prêtres peuvent les annuler. Dissipation de masse, la version zone de Dissipation de la magie, leur permet en prime d'annuler des effets comme Bloc de glace (Mage) et Bouclier divin (Paladin). Pour dissiper les effets avec efficacité, ayez toujours une bonne vue d'ensemble des combats. En JcJ (et lors de certaines rencontres en JcE), annuler les effets de l'ennemi l'affaiblit et améliore vos chances de succès.

CONTRÔLE MENTAL

Contrôle mental est l'un des sorts les plus intéressants du prêtre. Ce sort d'Ombre lui permet de prendre le contrôle d'un Humanoïde (PNJ ou personnage) temporairement. Le prêtre n'a plus accès à ses talents quand il contrôle quelqu'un. Ses barres de raccourcis changent et il peut utiliser certains des talents de la cible contrôlée. Contrôle mental peut être interrompu à tout moment en l'annulant ou en utilisant une compétence de prêtre.

L'utilisation de Contrôle mental est laissée à l'appréciation du lanceur de sorts. On l'utilise souvent en JcJ, quand le prêtre n'a pas à soigner les autres personnages. En groupe, utilisez ce sort pour réduire le nombre d'ennemis à affronter. Lancez Contrôle mental sur la cible la plus proche et les autres ennemis l'attaqueront. Il vous permet de faire bénéficier votre groupe des améliorations de l'ennemi. Elles ne durent pas longtemps et leur utilité est limitée à la zone où vous affrontez ce type d'adversaires. Ce sort vous permet aussi de lancer des améliorations ou des soins aux personnages de la faction opposée.

MÉTIERS RECOMMANDÉS POUR UN PRÊTRE DÉBUTANT

La Couture convient parfaitement au prêtre. Ce métier permet de fabriquer des pièces d'armure qui lui confèrent des bonus à la Puissance des sorts. Et il suffit d'explorer le monde pour récupérer de la matière première (le tissu). Aucun métier de collecte n'est nécessaire pour monter la Couture. Enchantement est un autre métier principal intéressant. Il permet d'enchanter vos pièces d'armure ou de désenchanter les objets que vous fabriquez pour récupérer des composants d'enchantement et améliorer votre compétence.

Jouer un prêtre discipline

Discipline est l'une des deux spécialisations orientées sur les soins. Ce type de prêtre excelle à soigner tout en restant mobile. Il a plusieurs techniques défensives et il peut surtout réduire les dégâts infligés à ses alliés. Les sorts de la spécialisation Discipline sont instantanés ou rapides à lancer et permettent au prêtre de rester en mouvement. Ajoutez des talents qui lui permettent d'améliorer ses défenses et vous avez une spécialisation parfaite pour le JcJ. Mais pas uniquement, bien au contraire.

Les prêtres discipline utilisent des sorts de soins et des sorts de dégâts. Ils sont plus dangereux que les prêtres sacré, mais moins efficaces que les prêtres ombre. Ils ont plus de possibilités pour se sortir des mauvais pas. Pénitence est un des sorts principaux de cette spécialisation. Il a une grande portée et il peut infliger des dégâts aux ennemis ou soigner les alliés.

Dans l'arbre de talents Discipline, plusieurs sorts améliorent Mot de pouvoir : Bouclier et les autres compétences défensives. Le prêtre discipline peut réduire les dégâts qu'il encaisse. En haut de l'arbre de talents, Mot de pouvoir : Barrière permet au prêtre de protéger une zone avec ce type d'effet.

Les prêtres discipline s'adaptent sans difficulté à la plupart des situations. Ils tuent leurs ennemis moins vite que les prêtres ombre et que la plupart des autres classes, mais cette spécialisation reste très efficace pour monter en niveau.

COMPÉTENCES APPRISES AU NIVEAU 10 EN DISCIPLINE

	Compétence	Description
	Pénitence	Lance une salve de lumière sacrée sur la cible. Inflige des dégâts du Sacré à un ennemi ou soigne un allié instantanément, toutes les 1s pendant 2s.
	Illumination	Intelligence augmentée de 15%.
	Méditation	Permet à 50% de votre régénération de mana due à l'Esprit de se poursuivre pendant le combat.
	Absolution	Permet à votre sort Dissipation de la magie d'être lancé sur des cibles alliées afin d'annuler 2 effets magiques néfastes.
	Maîtrise : Discipline du bouclier	Augmente l'efficacité de tous vos sorts qui absorbent les dégâts de 20%. Chaque point de Maîtrise augmente l'absorption de dégâts de 2,5% supplémentaires.

CARACTÉRISTIQUES CONSEILLÉES

Comme tous les lanceurs de sorts, les prêtres discipline ont besoin des caractéristiques qui améliorent les sorts en les rendant plus puissants et plus rapides, mais aussi de celles qui préservent le mana. La régénération de mana est la caractéristique la plus importante pour le prêtre discipline. Méditation est l'un des sorts fondamentaux de cette spécialisation. L'Esprit est très important, voire prioritaire, tant que vous avez des problèmes de mana. Les sorts instantanés coûtent cher en mana, même avec les réductions liées aux talents. Les autres caractéristiques ont toutes la même importance (prévoyez des sets d'armure différents en fonction des situations). Intelligence augmente la puissance de vos sorts (y compris le mana et les chances de critique), le taux de critique améliore vos soins directs qui déclenchent plus souvent l'effet Egide divine, et le taux de maîtrise améliore vos effets d'absorption.

NIVEAUX 1 À 70

Jouer en solo

Le prêtre discipline n'est pas le meilleur choix pour monter en niveau, mais il est bien meilleur que les autres classes spécialisées dans les soins. Evidemment, il est résistant. Mot de pouvoir : Bouclier, amélioré par les nombreux talents de la spécialisation, suffit pour vous soigner quand vous chassez seul.

Les bonus du niveau 10 servent surtout au jeu en solo. Pénitence inflige des dégâts à une cible unique, Méditation réduit les temps de pause en améliorant la régénération du mana et les talents passifs de l'arbre Discipline réduisent les risques d'interruption.

A bas niveau, Châtiment, Pénitence et votre baguette produisent le gros de vos dégâts. Au niveau 17, investissez des points dans Evangélisme, un talent qui améliore vos dégâts. Archange, le talent suivant, est très utile si vous rencontrez des problèmes de mana. Peu après, vous apprenez Flammes sacrées, que vous ajoutez sans tarder à votre enchaînement de sorts.

Votre enchaînement de sorts dépend souvent des monstres que vous affrontez. Sur les plus faibles, économisez votre mana en utilisant votre baguette (après avoir lancé un sort d'Ombre de dégâts sur la durée) et mettez-vous Mot de pouvoir : Bouclier. Sur les ennemis plus puissants, chargez votre Evangelisme et faites bon usage de Châtiment. Si vous attirez plusieurs ennemis par mégarde, lancez-vous Infusion de puissance et Mot de pouvoir : Bouclier. Ensuite, utilisez Cri psychique (si possible) et tuez-les un par un. N'oubliez pas de rafraîchir vos améliorations.

Jouer en groupe

Le jeu soigneur de la spécialisation Discipline est plus simple que celui des autres classes, mais il est aussi plus amusant. Plutôt que de soigner les dégâts encaissés, l'idée est de les réduire le plus possible à l'aide de sorts d'absorption. Votre principal outil est Mot de pouvoir : Bouclier. La plupart des talents de cette spécialisation améliorent les effets de ce sort. Il est pratiquement impossible d'investir dans cet arbre sans prendre des talents qui renforcent les effets de Mot de pouvoir : Bouclier. Ils vous seront très utiles lorsque vous jouerez en solo.

Pour être un bon prêtre discipline, il faut anticiper pour savoir quel membre du groupe va subir des dégâts et le protéger avec Mot de pouvoir : Bouclier. Le tank peut avoir besoin de soins supplémentaires, utilisez Pénitence. Soins rapides est très efficace, si Pénitence est en train de recharger et que l'un des personnages a besoin de soins urgents. Suppression de la douleur réduit les dégâts subis par un allié, mais génère beaucoup de menace. Attention quand vous le lancez sur le tank. Enfin, Mot de pouvoir : Barrière est très efficace quand le groupe est la cible de sorts de zone.

Jouer un prêtre sacré

Les prêtres sacré sont les soigneurs par excellence. Ils lancent des soins de zone et des soins sur la durée. L'arbre de talents Sacré améliore les soins de zone et en propose un supplémentaire (Cercle de soins), très utile pour les combats JcE où les personnages subissent des dégâts de zone. Les prêtres sacré ont un arsenal de talents pour renforcer leurs sorts de soins directs et ils sont excellents pour soigner une cible unique comme le tank. Les différents styles de jeu de la spécialisation Sacré utilisent les mêmes talents, il suffit de s'adapter à la situation. Le talent Chakra permet d'être plus polyvalent.

Plus les prêtres sacré progressent en niveau, plus ils sont efficaces avec leurs soins. Ils peuvent créer un Puits de lumière qui permet aux autres personnages de se soigner au milieu des combats. Même quand ils sont morts, ces prêtres peuvent encore soigner (Esprit de rédemption leur permet de soigner pendant 15s après leur mort).

En haut de l'arbre de talents, Esprit gardien est un effet de protection à placer sur un personnage, en général le tank, qui augmente les soins qu'il reçoit et le protège d'un potentiel coup fatal.

Même si Mot sacré : Châtier et des talents comme Chakra rendent le prêtre sacré jouable en solo, il est recommandé de vous spécialiser Discipline ou Ombre si vous jouez seul.

COMPÉTENCES APPRISES AU NIVEAU 10 EN SACRÉ

	Compétence	Description
	Mot sacré : Châtier	Châtie la cible. Inflige des dégâts du Sacré et désoriente pendant 3s.
	Soins spirituels	Augmente les soins de 15%.
	Méditation	Permet à 50% de votre régénération de mana due à l'Esprit de se poursuivre pendant le combat.
	Absolution	Permet à votre sort Dissipation de la magie d'être lancé sur des cibles alliées afin d'annuler 2 effets magiques néfastes.
	Maîtrise : Echo de la lumière	Les sorts de soins directs soignent 10% de plus en 6s. Et chaque point de Maîtrise augmente les soins rendus en 6s de 1,25%.

CARACTÉRISTIQUES CONSEILLÉES

L'Esprit et l'Intelligence sont vos deux caractéristiques principales. Trouvez le bon équilibre entre régénération du mana et puissance des soins. La régénération du mana est indispensable. Un prêtre qui manque de mana est un problème pour le groupe. L'efficacité de vos soins est liée aux autres caractéristiques, comme l'Intelligence, les taux de critique, de hâte et de maîtrise. Il en est de même pour les dégâts, si vous n'avez pas besoin de soigner. Les bons prêtres gardent tous les membres du groupe en vie et gèrent au mieux leur jauge de mana.

NIVEAUX 1 À 70

Jouer en solo

Le prêtre sacré n'est pas le meilleur choix pour progresser en solo. Ombre est la spécialisation la plus adaptée, même si Discipline est viable également. Si la spécialisation Sacré vous attire tout de même, tirez le meilleur partie de vos talents et de vos sorts (Chakra, Mot de pouvoir : Châtier, etc.). Vous progressez lentement, mais vous ne risquez rien. Souvent, une simple Rénovation suffit à soigner les dégâts que vous encaissez.

Jouer en groupe

Ces prêtres sont les soigneurs les plus polyvalents et vous pouvez adapter votre style de jeu en fonction des groupes et des lieux que vous explorez. Les débutants préféreront sûrement utiliser les sorts de soins principaux (Soins rapides, Soins et Soins supérieurs), mais pour être réellement efficace, utilisez tous vos talents de prêtre sacré.

Exemples de jeu à adopter lors de différentes rencontres :

Situation	Action
Les membres du groupe subissent beaucoup de dégâts.	Lancez des sorts de zone de soins : Cercle de soins, Nova sacrée ou Prière de guérison. Trouvez le bon équilibre et utilisez le sort le mieux adapté.
Le groupe encaisse des dégâts faibles et prévisibles.	Utilisez Rénovation sur tous les membres et soignez ceux dont les PV sont bas.
Un personnage subit beaucoup de dégâts.	Lancez des sorts instantanés (Mot de pouvoir : Bouclier) ou rapides (Soins rapides) pour le maintenir en vie.
Vous et un autre membre du groupe (le tank) subissez des dégâts.	Utilisez Soins de lien sur l'autre membre.
Seul le tank subit des dégâts.	Lancez des soins directs. Utilisez le sort le mieux adapté (puissance/mana) à chaque situation.

Jouer un prêtre ombre

La spécialisation Ombre est l'arbre de talents du prêtre orienté sur les dégâts. Comme les autres lanceurs de sorts, le prêtre ombre préfère rester à distance. Fouet mental, un des principaux sorts d'Ombre, est canalisé et peut être interrompu. Les talents de cet arbre améliorent les dégâts, réduisent les temps de pause et augmentent la résistance du prêtre.

Jouer un prêtre ombre n'est pas facile. En solo (en fonction de son niveau), il peut manquer de mana et être obligé de finir ses ennemis à la baguette. En groupe, il doit surveiller son niveau de menace, surtout si son équipement est bien meilleur que celui du tank.

Les prêtres ombre ont accès à plus d'effets d'affaiblissement que les autres. Ils peuvent terrifier leurs ennemis avec Horreur psychique ! Il est dangereux d'annuler leur effet de Toucher vamipirique, car cela peut déclencher un effet de peur.

COMPÉTENCES APPRISES AU NIVEAU 10 EN OMBRE

	Compétence	Description
	Fouet mental	L'énergie des ténèbres frappe l'esprit de la cible. Inflige des dégâts d'Ombre durant 3s et réduit de 50% la vitesse de déplacement.
	Puissance de l'ombre	Dégâts des sorts augmentés de 15%. Augmente les dégâts critiques de vos sorts d'Ombre de 100%.
	Maîtrise : Orbes d'ombre	Vous avez 10% de chances que vos sorts Mot de l'ombre : Douleur et Fouet mental vous octroient un Orbe d'ombre chaque fois qu'ils infligent des dégâts. L'incantation de votre Attaque mentale ou Pointe mentale consomme tous les Orbes d'ombre et augmente les dégâts de ce sort de 10% par Orbe d'ombre, en plus d'augmenter de 10% les dégâts de vos sorts périodiques d'Ombre pendant 15 sec. Vous pouvez avoir un maximum de 3 orbes.
	Maîtrise : Puissance des orbes d'ombre	Augmente de 11,6 % les dégâts infligés par vos orbes d'ombre. Chaque point de Maîtrise augmente les dégâts de 1,4% supplémentaire.

CARACTÉRISTIQUES CONSEILLÉES

Privilégiez Intelligence et Esprit, et équilibrez les taux de hâte et de critique. Le Toucher est moins important : vous combattez des ennemis un peu au-dessus ou en dessous de votre niveau et vos risques de manquer la cible sont faibles.

En solo, il faut au prêtre ombre une baguette avec une valeur de dégâts élevée. Elle lui permet d'achever un ennemi sans avoir à lancer un sort supplémentaire et réduit les pauses entre les combats. Quand vous affrontez un ennemi de niveau inférieur, lancez un sort de dégâts sur la durée et utilisez votre baguette pour l'achever.

NIVEAUX 1 À 70

Jouer en solo

Cette spécialisation est la meilleure pour monter en niveau. Ces talents augmentent les dégâts du prêtre ombre. A bas niveau, il est obligé de faire des pauses entre les combats et si par malheur il attire plusieurs monstres d'un coup, il risque de ne pas survivre. Avant Forme d'ombre, il a peu de possibilités pour se tirer des mauvais pas.

Au niveau 10, vous apprenez Fouet mental. C'est votre sort principal pour monter en niveau, avec les sorts de dégâts sur la durée Mot de l'ombre : Douleur et Peste dévorante. Votre enchaînement de sorts dépend de la puissance de l'ennemi, mais il est toujours avisé de commencer par Attaque mentale (qui a une très grande portée) suivi de Mot de l'ombre : Douleur. Eliminez les adversaires les plus faibles avec votre baguette et lancez Attaque mentale le plus souvent possible. Pour les ennemis les plus forts, utilisez Fouet mental (pour les ralentir) plutôt que la baguette. Attaque mentale inflige beaucoup de dégâts, lancez ce sort dès qu'il est disponible. Si un ennemi est presque au contact et que vous avez prévu d'utiliser Fouet mental plutôt que votre baguette, lancez Mot de pouvoir : Bouclier pour éviter les interruptions. Mot de pouvoir : Bouclier est un sort de l'arbre Discipline que vous pouvez utiliser en Forme d'ombre.

Cri psychique est très utile pour vous accorder un répit en combat. Mais faites attention quand vous l'utilisez : les ennemis fuient dans tous les sens et peuvent ameuter d'autres adversaires. Si vous affrontez un seul ennemi, utilisez Cri psychique et Fouet mental pour l'empêcher de fuir trop loin. En montant de niveau, vos talents améliorent vos points de vie, la régénération de mana et vos chances de survie. Forme d'ombre augmente les dégâts d'Ombre, la hâte des sorts, et réduit les dégâts que vos subissez (en plus de vous donner un super look). Sélectionnez ce talent dès qu'il est disponible. N'oubliez pas que vous ne pouvez pas lancer de sorts du Sacré quand Forme d'ombre est activé.

Utilisez Mot de l'ombre : Mort avec précaution. Il est très efficace quand un ennemi est sur le point de mourir. Mais abstenez-vous si vous avez peu de points de vie et encore des ennemis autour de vous. Vous pouvez toujours vous lancer Rénovation (quand la Forme d'ombre n'est pas active) pour contrer les dégâts que vous vous infligez. Ombrefiel résout en partie les problèmes de mana quand vous jouez en solo. A haut niveau, les dégâts infligés par votre baguette deviennent insignifiants. Vous devez utiliser Fouet mental plus souvent. Votre enchaînement de sorts ne change pas. Utilisez à bon escient Peste dévorante et Oubli, en fonction des situations.

Jouer en groupe

Jouer un prêtre ombre en groupe ne change pas beaucoup du jeu en solo. Déterminez le temps qu'il reste à vivre à vos ennemis et lancez ou non Mot de l'ombre : Douleur. Utilisez Attaque mentale et Fouet mental. Ajoutez à cet enchaînement Toucher vampirique (si le groupe subit des dégâts de zone), Incandescence mentale (si les ennemis sont nombreux et que le tank a eu le temps de construire son aggro sur tous), Oubli (si votre niveau de menace est trop élevé) et Dispersion (si vous prenez l'aggro au tank). Si le groupe est en difficulté, courez vers les ennemis et lancez Cri psychique. Vous retournerez peut-être la situation à votre avantage, mais attention si les environs ne sont pas sûrs. Toucher vampirique est une excellente amélioration de groupe, mais elle ne s'active que lorsque vous lancez Attaque mentale. Vous serez parfois tenté d'infliger des dégâts de zone avec Incandescence mentale ou de lancer à répétition Fouet mental sur tous les ennemis.

Améliorer l'efficacité de votre groupe est plus important que les dégâts que vous infligez. Contre les boss, lancez Mot de l'ombre : Mort dès qu'il est disponible, même si le boss est au-dessus des 25% de points de vie (il permet au talent Fonte de l'esprit de s'activer). Les soigneurs peuvent compenser aisément les dégâts infligés par Mot de l'ombre : Mort, à moins que plusieurs membres soient pris à partie en même temps.

VOLEUR

Races de l'Alliance

Races de la Horde

Le voleur est le spécialiste du combat rapproché. Capable de contrôler ses dégâts ou d'infliger des déluges de coups, toutes les spécialisations du voleur en font une vraie machine à tuer. Grâce à ses talents, le voleur augmente son expertise avec les armes, l'efficacité de ses poisons ou son aptitude à se camoufler.

Il est souvent le premier à attaquer. Les techniques Camouflage et Assommer lui confèrent un véritable avantage. Il peut vous occire avant que ces effets ne s'estompent. Un voleur pris au dépourvu meurt rapidement. Un voleur efficace vous tuera tout aussi vite. Si vous aimez les risques et les récompenses, alors cette classe mérite toute votre attention.

Avantages raciaux

ALLIANCE

Race	Spécialité	Notes
Nain	Toutes	Spécialisation Masse augmente l'Expertise des porteurs de masses.
Gnome	Toutes	Maître de l'évasion annule les effets de ralentissement. Spécialisation Lame courte augmente l'expertise des gnomes qui utilisent des dagues et des épées à 1 main.
Humain	Toutes	Spécialisations Epée et Masse augmentent l'Expertise des Humains qui utilisent des épées et des masses.
Elfe de la nuit	Toutes	Rapidité améliore de 2% les chances d'esquiver les attaques physiques.

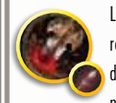
HORDE

Race	Spécialité	Notes
Elfe de sang	Toutes	Torrent arcanique réduit au silence les ennemis proches et rend de l'énergie.
Orc	Toutes	Spécialisation Hache augmente l'expertise des Orcs qui utilisent des haches et des armes de pugilat. Fureur sanguinaire augmente la puissance d'attaque.
Troll	Toutes	Berserker améliore la vitesse d'attaque.
Mort-vivant	Toutes	Volonté des Réprouvés annule la peur, les charmes et le sommeil.

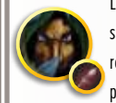
Arbres de talents

Au niveau 10, les voleurs doivent choisir entre les arbres de talents : assassinat, combat et finesse.

Le voleur assassinat inflige beaucoup de dégâts en très peu de temps. Il utilise des armes rapides, 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.

Options d'équipement

Type d'armure	Bouclier	A distance
Cuir	Non	Arc, Arbalète, Fusil, Arme de jet

ARMES

Armes à 1 main	Armes à 2 mains
Hache	
Masse	
Epée	
Dague	
Armes de pugilat	

Compétences spécifiques du voleur

ENERGIE

L'énergie est une ressource qui se régénère en permanence. Elle permet au voleur d'activer ses techniques. Certains talents permettent de la régénérer plus vite, c'est aussi le cas si votre équipement a beaucoup de hâte. L'Energie est limitée à 100, mais cela peut varier avec les talents et certaines pièces d'équipement. Quand le voleur utilise une technique, il consomme de l'énergie.

POINTS DE COMBO

La plupart des techniques du voleur ajoutent un ou plusieurs points de combo à une cible, qui l'exposent à des attaques plus mortelles. L'efficacité des techniques qui utilisent des points de combo (les coups de grâce) dépend du nombre de points de combo accumulés sur la cible. C'est pourquoi les voleurs excellent en combat singulier. Le maximum de points de combo sur une cible est 5. Ils apparaissent sur le portrait de la cible. Mais il n'est pas indispensable d'attendre d'avoir cumulé 5 points de combo sur la cible pour exécuter le coup de grâce. Parfois vous n'en avez pas le temps. Si vous déclenchez Débiter avec un seul point de combo, vous gagnez le même bonus de vitesse d'attaque, même s'il dure moins longtemps.

CAMOUFLAGE

Camouflage caractérise les voleurs dès le début de leur apprentissage et leur permet d'explorer le monde à l'abri des regards. Les monstres qui s'approchent de vous peuvent vous repérer si leur niveau est vraiment supérieur au vôtre. Les voleurs peuvent aussi distraire l'attention des ennemis et les forcer à regarder ailleurs pendant un certain temps. Avec ces capacités, les voleurs explorent les donjons et les zones du monde en toute discrétion.

Quand un voleur déclenche Camouflage, sa barre de raccourcis change. Sur cette nouvelle barre, placez les attaques que vous ne pouvez déclencher que lorsque vous êtes camouflé : Garrot, Assommer, Embuscade, Vol à la tire et Coup bas. Quand vous quittez le mode camouflé, la barre d'origine s'affiche à nouveau. En groupe, vous évoluez souvent camouflé au milieu des groupes d'ennemis. Vous pouvez utiliser Embuscade ou Assommer pour faciliter les combats.

POISONS

Les poisons permettent au voleur d'adapter ses dégâts et leurs effets aux différentes situations. Pour les monstres habituels, optez pour un surplus de dégâts. Pour les cibles plus coriaces, ou celles que vous devez tuer au plus vite, les dégâts sur la durée sont parfaits. En JcJ, le Poison affaiblissant et son effet de ralentissement sont très efficaces. Si vous affrontez des lanceurs de sorts, utilisez le Poison de distraction mentale. Chaque coup a 50% de chances d'appliquer une dose de poison qui augmente de 30% le temps d'incantation pendant 10s.

ETOURDISSEMENTS

Les voleurs ont plusieurs solutions pour étourdir leurs cibles. Assommer permet de contrôler un ennemi pendant un long moment, mais il ne fonctionne que sur les ennemis qui ne sont pas en combat. Pensez à prendre les devants. Quand vous jouez en solo, cela vous permet de combattre vos adversaires un par un, même s'ils sont groupés.

Coup bas est une attaque qui étourdit. Elle convient parfaitement pour engager un combat et ne s'utilise que lorsque vous êtes camouflé. Aiguillon perfide est un coup de grâce qui étourdit la cible pour une période plus ou moins longue en fonction des points de combo. Suriner vous impose d'être face à la cible.

MÉTIERS RECOMMANDÉS POUR UN VOLEUR DÉBUTANT

Travail du cuir est un bon métier pour les voleurs débutants. Il permet de fabriquer des pièces d'armure pour votre personnage. Les travailleurs du cuir peuvent fabriquer des armures de mailles et de cuir, et d'autres objets comme les Tambours et les Renforts d'armure. Dépeçage est le second métier indispensable, pour fournir de la matière première aux travailleurs du cuir. Dépeçage améliore les chances de critiques, un bonus très utile pour une classe de dégâts.

Jouer un voleur assassinat

Les voleurs assassinat utilisent des dagues, des poisons et accumulent rapidement des points de combo sur leurs cibles. Leurs dégâts de base avec les dagues sont augmentés de 15% et s'ils équipent des dagues, leur Energie passe à 120. Poison mortel a 20% de plus d'affecter la cible et Poison instantané 50%.

Ces voleurs infligent des dégâts très importants et ils ont assez de points de combo pour utiliser leurs coups de grâce plus souvent. Leurs talents améliorent Attaque sournoise (qui a déjà été améliorée récemment). Ils sont très efficaces en combat singulier et viennent à bout de leur victime très vite.

Si vous aimez infliger des dégats sur la durée à vos cibles, le voleur assassinat est un bon choix. Cette spécialisation est plus simple à jouer depuis quelque temps et plus résistante, surtout grâce au talent Anesthésie nerveuse.

COMPÉTENCES APPRISES AU NIVEAU 10 EN ASSASSINAT

	Compétence	Description
	Estropier	Attaque simultanément avec les deux armes et inflige 150% de leurs dégâts et des dégâts supplémentaires. Dégâts augmentés de 20% contre les cibles empoisonnées. Confère 2 points de combo.
	Poisons améliorés	Augmente les chances d'appliquer Poison mortel sur une cible de 20% et celles d'appliquer Poison instantané de 50%.
	Résolution de l'assassin	Lorsque vous utilisez des dagues, votre énergie maximum est augmentée de 20 points et vos dégâts de mêlée sont accrus de 15 %.
	Maîtrise : Poisons violents	Augmente les dégâts infligés par vos poisons de 28%. Et chaque point de Maîtrise augmente les dégâts infligés de 3,5%.

CARACTÉRISTIQUES CONSEILLÉES

Les voleurs assassinat utilisent des armes rapides dans chaque main pour plus d'efficacité. Ils augmentent ainsi leurs chances de déclencher leurs effets de poison. Après l'Agilité, privilégiez les chances de toucher, l'expertise, la hâte et le coup critique, dans cet ordre de priorité.

NIVEAUX 1-70

Jouer en solo

Au début, le voleur assassinat utilise surtout Attaque pernicieuse et parfois Eviscération. Quand il apprend des attaques plus puissantes comme Débiter et Estropier, il les ajoute à son enchaînement. L'effet de Débiter doit toujours être actif. Entamez le combat en utilisant un seul point de combo sur Débiter, pour bénéficier d'entrée de son effet. Puis utilisez dès que possible une version plus longue, pour rafraîchir l'effet de vitesse et continuer à en bénéficier.

Des séries de coups rapides qui appliquent des effets de poisons sont très efficaces contre vos ennemis. Attaque sournoise, Estropier et Eviscération infligent le plus gros de vos dégâts. Engagez avec Coup bas, Garrot ou Embuscade permet d'étourdir, de réduire au silence ou d'infliger des dégâts.

Jouer en groupe

Les voleurs sont principalement des DPS, mais vous pouvez faire mieux. Assommer affecte presque tous les types d'ennemis et on peut vous demander d'en assommer un avant d'engager le combat. Si vous le jugez nécessaire et que le groupe ne vous le demande pas, prenez-en l'initiative. N'oubliez pas qu'assommer une créature avant chaque combat prend du temps. Si le groupe gère facilement les ennemis, inutile de le retarder ainsi. En plus d'options de contrôle des foules, les voleurs utilisent Coup de pied pour étourdir et interrompre les lanceurs de sorts et Poison affaiblissant pour ralentir les ennemis qui s'enfuient. Observez votre groupe et déterminez si vous devez vous concentrer sur vos dégâts ou bien gérer certains types d'ennemis.

Jouer un voleur combat

Les voleurs combat régénèrent leur Energie 25% plus vite que les autres voleurs. Ils bénéficient aussi d'un bonus de 75% aux dégâts quand ils attaquent avec leur main secondaire ou une arme de jet. Les bonus aux dégâts des autres voleurs (comme le bonus de 15% aux dagues en Assassinat) affectent les attaques normales et spéciales. Le bonus à la main secondaire ne s'applique qu'aux attaques normales.

Déluge de lames est l'atout de cette spécialisation. Les attaques du voleur frappent une seconde cible. N'hésitez pas à l'utiliser, son temps de recharge est court (même si cela réduit la vitesse de régénération de l'Energie).

Les voleurs combat manient les armes plus lourdes et plus lentes. En main principale, ils préfèrent les épées aux dagues. Ils utilisent surtout Attaque pernicieuse pour affronter l'ennemi. C'est le voleur le plus simple à jouer. La spécialisation Combat n'est pas celle qui lui permet d'infliger le plus de dégâts, mais elle le rend très polyvalent.

Avec Poussée d'adrénaline et Série meurtrière, les voleurs combat doivent jongler avec les temps de recharge pour optimiser leur DPS.

Compétences apprises au niveau 10 en combat

	Compétence	Description
	Déluge de lames	Quand ce talent est actif, les attaques du voleur frappent un adversaire supplémentaire qui se trouve à proximité, mais la régénération d'énergie est réduite de 30 %. Talent actif jusqu'à annulation.
	Vitalité	Augmente votre taux de régénération d'énergie de 25% et votre Puissance d'attaque de 25%.
	Ambidextrie	Augmente les dégâts infligés par vos armes en main secondaire et vos armes de jet de 75%.
	Maîtrise : Main gauche	Vos attaques de la main droite ont 16% de chances de vous octroyer une attaque qui inflige des dégâts d'un montant égal à 100% de ceux d'une attaque de la main droite. Chaque point de Maîtrise augmente ces chances de 2% supplémentaires.

Caractéristiques conseillées

Les voleurs combat ont intérêt à équiper des armes avec des valeurs supérieures de dégâts très élevées. Par exemple, une épée et une masse, ou deux haches, voire une épée et une dague. Utilisez l'arme la plus lente et la plus puissante en main principale. Les voleurs combat ont besoin d'Agilité, de toucher, de hâte et de coup critique.

Niveaux 1-70

Jouer en solo

Maintenez toujours actif l'effet de Débiter. Quand vous progressez en niveau, à l'Attaque pernicieuse viennent s'ajouter Frappe révélatrice et Déluge de lames. Quand vous le souhaitez, vous pouvez utiliser des talents à temps de recharge comme Poussée d'adrénaline, Déluge de lames et Série meurtrière pour infliger beaucoup de dégâts à plusieurs cibles. Quand toutes vos techniques sont prêtes, vous pouvez régler leur compte à plusieurs ennemis à la fois. Faites bon usage de Camouflage et choisissez le moment idéal pour commencer un combat.

Jouer en groupe

Les voleurs sont principalement des DPS, mais vous pouvez faire mieux. Assommer affecte presque tous les types d'ennemis et on peut vous demander d'en assommer un avant d'engager le combat. Si vous le jugez nécessaire et que le groupe ne vous le demande pas, prenez-en l'initiative. N'oubliez pas qu'assommer une créature avant chaque combat prend du temps. Si le groupe gère facilement les ennemis, inutile de le retarder ainsi. En plus d'options de contrôle des foules, les voleurs utilisent Coup de pied pour étourdir et interrompre les lanceurs de sorts et Poison affaiblissant pour ralentir les ennemis qui s'enfuient. Observez votre groupe et déterminez si vous devez vous concentrer sur vos dégâts ou bien gérer certains types d'ennemis.

Jouer un voleur finesse

La spécialisation Finesse permet aux voleurs d'infliger 10% de dégâts supplémentaires quand ils sont camouflés et pendant les quelques secondes qui suivent leur réapparition. Ils ont aussi un bonus de 30% à l'Agilité et aux dégâts d'Attaque sournoise et d'Hémorragie. Le bonus d'Agilité est l'aspect fondamental de cette spécialisation et il permet à ce type de voleur d'avoir une base de dégâts très élevée, ce qui n'était pas le cas auparavant.

Pas de l'ombre est une compétence spécifique de cette spécialisation. Elle augmente la vitesse de déplacement pendant un bref instant et téléporte le voleur dans le dos de la cible. Elle améliore, en prime, Embuscade et Garrot s'ils sont déclenchés dans les 10s qui suivent. Avec un temps de recharge court, Pas de l'ombre permet d'infliger beaucoup de dégâts même en plein milieu d'un combat. Le voleur finesse continue de surgir de l'ombre pour attaquer ses cibles, même après avoir utilisé Disparition, Préparation et ses autres capacités.

Préparation est l'un des meilleurs atouts de cette spécialisation. Elle permet de réinitialiser les temps de recharge de Sprint, de Disparition et de Pas de l'ombre. Avec la possibilité de réutiliser toutes ces techniques, un voleur finesse est plus résistant et il peut infliger encore plus de dégâts pendant les combats difficiles. Son temps de recharge est de 5 minutes.

Danse de l'ombre est le dernier talent de l'arbre. Le voleur peut utiliser, même s'il est visible, des techniques qui nécessitent d'être camouflé.

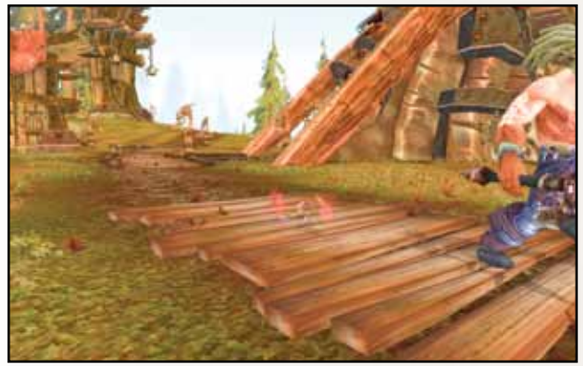
Pour cette spécialisation Finesse, il faut retenir que le voleur commence avec un gros avantage sur sa cible et qu'il doit l'exploiter au mieux pour vaincre rapidement. Il cumule vite les points de combo. Si vous aimez les enchaînements dévastateurs, vous allez vous régaler.

COMPÉTENCES APPRISES AU NIVEAU 10 EN FINESSE

	Compétence	Description
	Pas de l'ombre	Ce talent vous permet de pénétrer dans les ténèbres et de surgir derrière une cible ennemie. Si vous exécutez votre prochaine embuscade ou votre prochain garrot dans les 10 secondes qui suivent, vous infligerez 30 % de dégâts supplémentaires et votre vitesse de déplacement sera augmentée de 70 % pendant 3 secondes.
	Maître de la discrétion	Les attaques déclenchées en étant camouflé et pendant 6s après être réapparu infligent 10% de dégâts de plus.
	Vocation pernicieuse	Augmente le total d'Agilité de 30% et augmente le pourcentage de bonus des dégâts d'Attaque sournoise et d'Hémorragie de 40%.
	Maîtrise : Bourreau	Augmente les dégâts infligés par tous vos coups de grâce et l'efficacité de votre technique Débiter de 20%. Chaque point de Maîtrise augmente les dégâts de 2,5% supplémentaires.

CARACTÉRISTIQUES CONSEILLÉES

L'Agilité est la priorité, surtout avec Vocation pernicieuse. Le toucher et le coup critique arrivent ensuite. Les voleurs finesse comptent sur leurs premiers coups pour tirer avantage de Maître de la discrétion. Ils sont plus efficaces avec une dague rapide en main principale, mais ils peuvent manier n'importe quel type d'arme.



NIVEAUX 1-70

Jouer en solo

Les voleurs finesse deviennent très dangereux quand ils apprennent Hémorragie et Frappe fantomatique. Leurs talents et leurs points de vie améliorés leur permettent d'infliger des dégâts très importants et même parfois de tuer leurs ennemis avec une seule Embuscade. Débiter doit toujours être actif. Attaque sournoise, Hémorragie et Frappe fantomatique constituent le gros de vos dégâts. Les voleurs finesse ont plusieurs talents qu'ils peuvent utiliser (plus souvent grâce à leur régénération d'Energie) pour empêcher les ennemis d'agir et améliorer leur efficacité en combat. Quand vous êtes en mauvaise posture, utilisez Pas de l'ombre, Préparation et Danse de l'ombre pour retourner la situation en votre faveur.

Jouer en groupe

Les voleurs sont principalement des DPS, mais vous pouvez faire mieux. Assommer affecte presque tous les types d'ennemis et on peut vous demander d'en assommer un avant d'engager le combat. Si vous le jugez nécessaire et que le groupe ne vous le demande pas, prenez-en l'initiative. N'oubliez pas qu'assommer une créature avant chaque combat prend du temps. Si le groupe gère facilement les ennemis, inutile de le retarder ainsi. En plus d'options de contrôle des foules, les voleurs utilisent Coup de pied pour étourdir et interrompre les lanceurs de sorts et Poison affaiblissant pour ralentir les ennemis qui s'enfuient. Observez votre groupe et déterminez si vous devez vous concentrer sur vos dégâts ou bien gérer certains types d'ennemis. Pour optimiser vos dégâts, restez derrière vos ennemis pour pouvoir utiliser largement Attaque sournoise. Avec Honneur des voleurs, jouer en groupe vous rapporte beaucoup de points de combo. Ne les gaspillez pas, rafraîchissez Débiter et utilisez Rupture sur plusieurs ennemis à la fois.

CHAMAN

Races de l'Alliance

Races de la Horde

Les chamans maîtrisent les flux magiques de la nature et des éléments. C'est une classe hybride, qui peut endosser de nombreux rôles et se jouer de plusieurs façons différentes. Si les chamans sont par essence des lanceurs de sorts, ils excellent en combat rapproché pourvu qu'on choisisse les bons talents. Ils peuvent placer des totems qui octroient des avantages au chaman et à ses alliés. Entre ses totems et ses sorts, le chaman est un ajout utile dans tous les groupes.

Comme ils disposent de sorts de soins, les chamans peuvent jouer facilement seuls dans leur coin. Les totems de chaque élément étant nombreux, il importe de bien choisir lesquels utiliser selon la situation. Quelle autre classe peut, si les choses tournent mal, poser un totem qui attire l'attention, et se transformer en loup pour filer sans demander son reste ?

Avantages raciaux

ALLIANCE

Race	Spécialité	Notes
Draeneï	Élémentaire, Amélioration	Présence héroïque confère +1% aux chances de toucher des draeneï.
Nain	Amélioration, JcJ	Spécialisation Masse confère Expertise aux nains qui brandissent des masses. Forme de pierre supprime les effets de Poison, de Maladie et de Saignement et augmente l'armure.

HORDE

Race	Spécialité	Notes
Orc	Élémentaire, Amélioration	Spécialisation Hache confère Expertise aux orcs qui utilisent des haches et des armes de pugilat. Fureur sanguinaire augmente la puissance d'attaque et celle des sorts.
Tauren	JcJ	Choc martial étourdit les ennemis proches. Endurance augmente les PV de base.
Troll	Toutes les spécialisations	Berserker augmente de 20% les vitesses d'attaque et d'incantation pendant 10s.

Arbres de talents

Au niveau 10, les chamans doivent choisir entre les arbres de talents : 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. L'armure de mailles qu'il porte 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 combine 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.

Options d'équipement

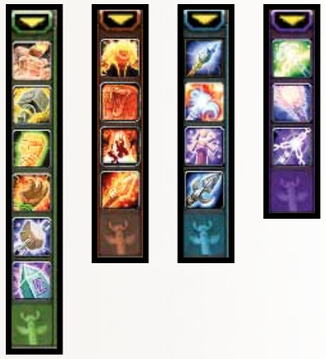
Type d'armure	Bouclier	A distance
Cuir jusqu'au niveau 40, puis Mailles	Oui	Relique

ARMES

Arme à 1 main	Arme à 2 mains
Hache	Hache
Masse	Masse
Dague	Bâton
Arme de pugilat	

Techniques spécifiques du chaman

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. Prenez le temps d'apprendre les avantages de chaque totem. Savoir lequel utiliser selon les circonstances a parfois plus d'importance que les dégâts/soins que vous pouvez faire. Préparez à l'avance vos totems pour les placer rapidement.

Les totems sont de petits alliés qui vous confèrent un bonus ou ont un effet négatif sur 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: ils ont donc un coût de mana et vous ne pourrez pas alterner à répétions deux totems du même éléments pour offrir deux effets à votre groupe.

Parfois, vous voudrez détruire vos totems, ne serait-ce que pour éviter qu'un ennemi ne les repère. Rappel totémique est spécifiquement fait pour ça et il vous rend même une partie des PM 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.

BOUCLIERS ÉLÉMENTAIRES

Un chaman doit aussi maîtriser les différents boucliers élémentaires qui lui confèrent des bonus passifs ou l'aident quand il subit des dégâts. Vous ne pouvez avoir qu'un seul bouclier élémentaire actif à la fois, mais en général, les chamans amélioration utilisent Bouclier de foudre et les chamans élémentaire et restauration le Bouclier d'eau. Bouclier de terre est utilisable sur un autre joueur, mais si nécessaire, utilisez-le sur vous (notamment en JcJ).

Bouclier de foudre est le bouclier le plus classique. Plusieurs orbes tournent autour de vous et infligent des dégâts aux ennemis qui vous attaquent. Comme les explosions sont espacées de plusieurs secondes, les attaquants rapides ne détruiront pas tous vos orbes instantanément. Certains talents de l'arbre Amélioration rendent ce sort plus utile en ajoutant des orbes ou d'autres bonus.

MÉTIERS RECOMMANDÉS POUR CHAMAN DÉBUTANT

Travailleur du cuir est la profession de choix, car vous pourrez aussi produire des armures de mailles. Par ailleurs, les bonus associés aux enchantements de bracelet rendent la profession très utile aux chamans. Le coût nécessaire à développer ce métier vous poussera à l'associer à Dépeçage (qui confère un bonus au score de coup critique, utile dans tous les cas).

Bouclier d'eau est destiné au chaman qui dépense du mana. Les globes d'eau vous rendent passivement du mana aussi longtemps que le sort est actif et, si vous êtes touché au combat, un orbe explose et vous rend instantanément un peu plus de mana.

Bouclier de terre, 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 réduit de 30% la pénalité au temps d'incantation quand vous êtes touché. Combiné au talent qui la réduit de 70%, cela vous permet d'être insensible à cet effet (mais l'incantation peut être interrompue par les moyens classiques, comme un étourdissement).

AMÉLIORATIONS DE L'ARME

Comme les principaux boucliers élémentaires, les améliorations 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.

Arme Langue de feu augmente les dégâts de vos sorts. Quand vous attaquez en mêlée, vous infligez aussi des dégâts de Feu. Il est surtout destiné aux lanceurs de sorts offensifs.

Arme de givre inflige des dégâts de Givre et a une chance de ralentir l'adversaire. C'est un excellent moyen de ralentir les ennemis en JcJ ou d'empêcher la fuite des monstres en JcE.

Arme Croque-roc augmente la menace générée par l'arme de 30% et réduit les dégâts subis de 5%. Les chamans n'étant pas des tanks, c'est surtout utile en JcJ pour survivre plus longtemps.

Arme Viveterre augmente les soins prodigués et vous donne une chance de placer un effet de soins sur la durée à la cible de vos soins. L'activation de l'effet étant conditionné à l'utilisation de soins, vous en profiterez surtout en lançant des Salves de guérison, qui touchent plusieurs cibles.

Jouer un chaman élémentaire

Si vous voulez rester à distance et infliger des dégâts magiques, l'arbre Élémentaire est celui qu'il vous faut. Il améliore vos sorts offensifs, confère des bonus à la régénération du mana et rend vos totems plus efficaces. S'ils sont moins mobiles que les lanceurs de sorts en étoffe, les chamans élémentaire sont très résistants, notamment car ils peuvent porter de la maille et un bouclier. Les sorts améliorés par cet arbre sont surtout de type Nature, ce qui fait d'Eclair et de Chaîne d'éclairs vos sorts principaux, mais les horions peuvent aussi en profiter, tout comme Explosion de lave.

Fureur élémentaire double le bonus aux dégâts infligés par les coups critiques avec vos sorts de Feu, de Givre ou de Nature. Elle augmente aussi les bonus de Totem incendiaire et de Totem de magma. Cela permet aux chamans élémentaire d'infliger de très lourds dégâts en un laps de temps très court.

Cet arbre de talent est caractérisé par l'apprentissage d'Orage, qui rend du mana, blesse tous les ennemis proches et les repousse. C'est un excellent moyen de vous sortir des ennuis si trop d'ennemis sont au corps-à-corps et commencent à profiter de votre faiblesse en mêlée.

TECHNIQUES APPRISES AU NIVEAU 10 EN ÉLÉMENTAIRE

	Technique	Description
	Orage	Vous appelez la foudre, qui vous charge d'énergie et inflige des dégâts aux ennemis à moins de 10m. Vous rend 8% de mana et inflige des dégâts de Nature aux ennemis proches, les repoussant 20m plus loin. Utilisable quand vous êtes étourdi.
	Fureur élémentaire	Double le bonus aux dégâts des coups critiques de vos Totems incendiaires et de magma, et de vos sorts de Feu, Givre et Nature.
	chamanisme	Eclair, Chaîne d'éclairs et Explosion de lave bénéficient de 20% supplémentaires de votre puissance des sorts et leur temps d'incantation est réduit de 0,5 sec.
	Maîtrise : Surcharge élémentaire	Donne 16% de chances de bénéficier de Surcharge élémentaire. Lors du lancement d'un sort Eclair, Chaîne d'éclairs ou Explosion de lave, la Surcharge élémentaire déclenche sans coût supplémentaire le lancement d'un second sort similaire qui inflige 75% des dégâts normaux et ne génère pas de menace. Chaque point de Maîtrise augmente les chances de Surcharge élémentaire de se produire de 2%.

CARACTÉRISTIQUES CONSEILLÉES

Les chamans élémentaire profitent principalement de leur Intelligence. Celle-ci influe sur les dégâts des sorts, le mana disponible et le score de coup critique. L'Esprit profite moins, dans un premier temps, aux chamans élémentaire qu'aux autres lanceurs de sorts, mais si vous prenez le talent Précision élémentaire, ce n'est plus le cas. Quand vous avez Explosion de lave, le score de coup critique devient moins intéressant, puisque le sort inflige automatiquement des dégâts critiques si la cible est victime de l'affaiblissement de Horion de flammes.

NIVEAUX 1-70

Jouer en solo

Grâce à son excellente armure, à son bouclier et à des sorts de soins, le chaman peut rester au contact des monstres. Un chaman élémentaire peut même encaisser des attaques de plusieurs ennemis en même temps. Le sort de niveau 10 nommé Orage les repousse et vous rend du mana. Ne gardez pas ce sort en réserve (à moins de craindre une attaque JcJ surprise) et utilisez-le souvent. Les sorts utilisés changeront un peu au fur et à mesure de votre progression, mais Eclair sera probablement votre principale source de dégâts.

Utilisez Horion de terre pour finir efficacement l'ennemi, même s'il coûte cher en mana. Quand vous obtenez Horion de flammes, utilisez-le rapidement dans le combat pour profiter de sa pleine durée. Chaîne d'éclairs, qui est rapide à incanter, peut être utilisé même contre un adversaire unique. Il fera plus de dégâts s'il y a plusieurs ennemis, mais comme chaque rebond inflige moins de dégâts... La rotation change encore lorsque vous avez Explosion de lave, rapide à lancer et avec une recharge rapide. Vous aurez plus d'options en montant en niveau, mais vos outils de base sont là.

Jouer en groupe

Les chamans élémentaire sont excellents dans un groupe, car leurs totems profitent à tout le monde. Pensez à demander si vos équipiers préfèrent certains totems à d'autres, et adaptez-vous au style de jeu du groupe.

La rotation des sorts en groupe est presque similaire à celle utilisée en solo, mais contre certains monstres (les boss) qui ont beaucoup de points de vie, Horion de flammes pourra servir plusieurs fois. Ouvrez toujours avec Horion de flammes, suivi d'Explosion de lave et de plusieurs Eclairs. Réactualisez Horion de flammes dès qu'il est terminé. Si l'ennemi profite d'améliorations magiques, utilisez Purge pour l'en priver. Si votre menace monte trop vite et si vous sentez que vous risquez de prendre l'aggro, utilisez Cisaille de vent au lieu d'un Horion de flammes lors d'un cycle de rotation pour réduire votre menace.

Jouer un chaman amélioration

Un chaman amélioration doit se rapprocher de l'ennemi pour lui infliger des dégâts. Cet arbre est surtout destiné à ceux qui aiment se battre au contact et qui utilisent leur mana pour augmenter les dégâts infligés par les sorts. C'est l'un des rares arbres qui s'intéresse à l'art de combattre avec deux armes à une main. Le chaman amélioration perd l'avantage du bouclier des arbres élémentaire et restauration, mais dispose tout de même d'une armure de mailles pour le protéger et de sorts de soins efficaces.

Rapidité mentale permet aux chamans amélioration de profiter d'une puissance d'attaque supplémentaire. Augmenter l'Agilité améliore leur puissance d'attaque et permet d'augmenter au maximum leurs dégâts en mêlée et magiques.

Les chamans amélioration apprennent aussi à invoquer des loups pour les soutenir au combat avec le talent Esprit farouche. Il est accessible en fin d'arbre, mais c'est un bon moyen de doper le DPS déjà conséquent et constant d'un chaman amélioration pour les affrontements plus importants.

TECHNIQUES APPRISES AU NIVEAU 10 EN AMÉLIORATION

	Technique	Description
	Fouet de lave	Vous chargez votre arme en main gauche de lave, infligeant instantanément 200% des dégâts de cette arme à une cible ennemie. Ils sont augmentés de 40% si votre arme en main gauche est enchantée avec Langue de feu.
	Rapidité mentale	Augmente votre puissance des sorts d'un montant égal à 50% de votre puissance d'attaque et réduit le coût en mana de vos sorts instantanés de 75%.
	Ambidextrie	Permet d'équiper les armes à une main dans la main gauche, vous permettant de parer les attaques frontales en mêlée, et augmente vos chances de toucher de 6% supplémentaires.
	Sagesse primordiale	Vos attaques de mêlée ont 40% de chances de vous rendre immédiatement 5% de votre mana de base.
	Eléments amplifiés	Augmente les dégâts de Feu, de Givre et de Nature que vous infligez de 20%. Chaque point de Maîtrise augmente les dégâts de 2,5% supplémentaires.

CARACTÉRISTIQUES CONSEILLÉES

Une fraction de votre puissance d'attaque est convertie en puissance de sorts, alors ne vous équipez pas d'armures de mailles augmentant la puissance des sorts, occupez-vous surtout de l'Agilité. Le score de toucher est important, parce que vous utilisez deux armes et qu'il faut toucher pour infliger des dégâts. Trouvez le bon équilibre entre Agilité et score de toucher pour tuer l'ennemi de façon efficace. Les dégâts de l'arme sont importants pour cet arbre, donc cherchez les armes avec un DPS élevé, même si les autres statistiques de l'arme ne sont pas idéales. En général, cela signifie une arme lente dans chaque main.

NIVEAUX 1-70

Jouer en solo

Un chaman amélioration doit tuer ses ennemis rapidement tout en gardant ses jauges de vie et de mana aussi pleines que possible (en utilisant des soins ou des techniques rendant du mana). Les enchantements d'arme sont donc très utiles pour les chamans amélioration.

Fouet de lave est une technique instantanée à utiliser à portée d'allonge. Si l'arme en main gauche est enchantée avec Langue de feu, Fouet de lave devient encore plus puissant. Pour l'arme en main droite, préférez Arme Furie-des-vents.

Utilisez le sort Horion le plus adapté selon les cas. Horion de flammes inflige souvent plus de dégâts si le combat dure. Utilisez vos attaques instantanées (Fouet de lave, ou Frappe primordiale jusqu'à avoir Orage, puis lancez Frappe primordiale) et maintenez votre Bouclier de foudre.

Vous n'avez pas besoin de placer de totems pour éliminer les ennemis standards car ils meurent vite, mais prenez l'habitude d'en placer pour affronter des ennemis plus coriaces.

Si les choses vont mal, utilisez Rage du chaman ou vos techniques Héroïsme/Furie sanguinaire ou votre élémentaire de terre supérieur. Esprit farouche a deux avantages : les loups invoqués peuvent vous sauver (en vous soignant) et ils augmentent votre DPS. Ce talent est très utile en JcE et en JcJ et vous facilitera la vie contre des ennemis coriaces.

Jouer en groupe

Pour un chaman amélioration, jouer solo ou en groupe, c'est pareil. Il utilise les mêmes techniques et enchantements, avec deux différences : vous devrez peut-être utiliser des totems différents et faire attention à votre niveau de menace. Déposez des totems qui n'apportent pas les mêmes améliorations que celles des autres classes. Par exemple, le totem de force de la terre n'est pas nécessaire si un guerrier ou un chevalier de la mort est présent, placez plutôt le totem peau de pierre. Les combats en groupe sont souvent plus longs : le talent Arme du Maelström sera plus utile, et Eclair et Chaîne d'éclairs amélioreront votre montant de dégâts.

Jouer un chaman restauration

L'arbre Restauration est l'arbre des chamans qui veulent soigner. Il améliore les capacités qui rendent des PV au chaman et à ses alliés. Les chamans restauration, comme les druides, utilisent des sorts de soins liés à la Nature. Avec leur bouclier et leur armure en mailles, ils comptent parmi les classes de soigneurs les plus résistantes.

Le sort ultime de cet arbre est le Bouclier de terre. Ce sort protège la cible contre neuf coups, en la soignant un peu à chaque fois qu'elle subit des dégâts. La cible ne peut profiter que d'un seul Bouclier de terre à la fois, mais c'est un excellent moyen de protéger un tank. Vous n'aurez ainsi pas besoin de le soigner aussi rapidement ou aussi agressivement dès le début du combat. Vous risquerez ainsi également moins de prendre l'«aggro» en soignant le tank pendant qu'il s'attache à attirer l'attention des monstres.

Le totem de vague de mana est réservé à cet arbre et il permet de rendre du mana à tous les membres du groupe quand le combat l'exige. Dans un groupe avec plusieurs lanceurs de sorts, c'est très utile.

La plupart des chamans choisissent Restauration comme spécialisation secondaire. Il est moins facile de monter en niveau avec un chaman restauration qu'avec les autres spécialisations, mais ils trouvent facilement un groupe pour faire des donjons. C'est également une bonne classe de soigneur pour le JcJ, qui résiste souvent mieux que les autres soigneurs.

TECHNIQUES APPRISES AU NIVEAU 10 EN RESTAURATION

	Technique	Description
	Bouclier de terre	Protège la cible avec un bouclier de terre, qui réduit de 30% le temps d'incantation/canalisation perdu quand elle subit des dégâts. Les attaques rendent des PV à la cible protégée. Cet effet ne peut se produire qu'une fois toutes les quelques secondes. 9 charges. Dure 10 min. Bouclier de terre ne peut être placé que sur une cible à la fois. Un seul bouclier élémentaire actif par cible.
	Purification	Augmente de 25% l'efficacité de vos sorts de soins et réduit de 0,5s le temps d'incantation de vos sorts Vague de soins et Vague de soins supérieurs.
	Méditation	Permet à 50% de votre régénération de mana due à l'Esprit de se poursuivre pendant le combat.
	Maîtrise : Soins profonds	Augmente l'efficacité de vos sorts de soins directs de 24% au maximum, en fonction des PV actuels de votre cible (les cibles ayant moins de PV sont davantage soignées). Chaque point de Maîtrise augmente les soins directs d'un maximum de 3%.

CARACTÉRISTIQUES CONSEILLÉES

Les chamans restauration ont besoin de surveiller leur mana de plus près que les chamans élémentaire. Développez donc Esprit et Intelligence avant toute autre chose. Le score de coup critique confère un bonus supplémentaire avec Guérison ancestrale (qui réduit les dégâts physiques subis par une cible qui a bénéficié d'un soin critique). Bien que vous puissiez utiliser une arme et un bouclier, vous pouvez prendre un bâton à la place (ou une arme à 2 mains), selon ce qui vous bénéficiera le plus. Vous ne devriez pas être pris pour cible, le bouclier est donc inutile.

NIVEAUX 1-70

Jouer en solo

L'arbre Restauration n'est pas le meilleur choix pour monter rapidement en niveau, car il n'offre pas autant de puissance de feu que les autres spécialisations. Si vous voulez soigner à bas niveau en donjons, l'arbre Elémentaire est un meilleur choix, car vous trouverez des équipements qui seront utiles pour les deux spécialisations.

À partir du niveau 30, il vaut mieux acheter la double spécialisation et choisir Restauration en spécialisation secondaire. Vous pouvez ainsi gagner rapidement vos niveaux tout en pouvant devenir soigneur quand le besoin s'en fait sentir.

Jouer en groupe

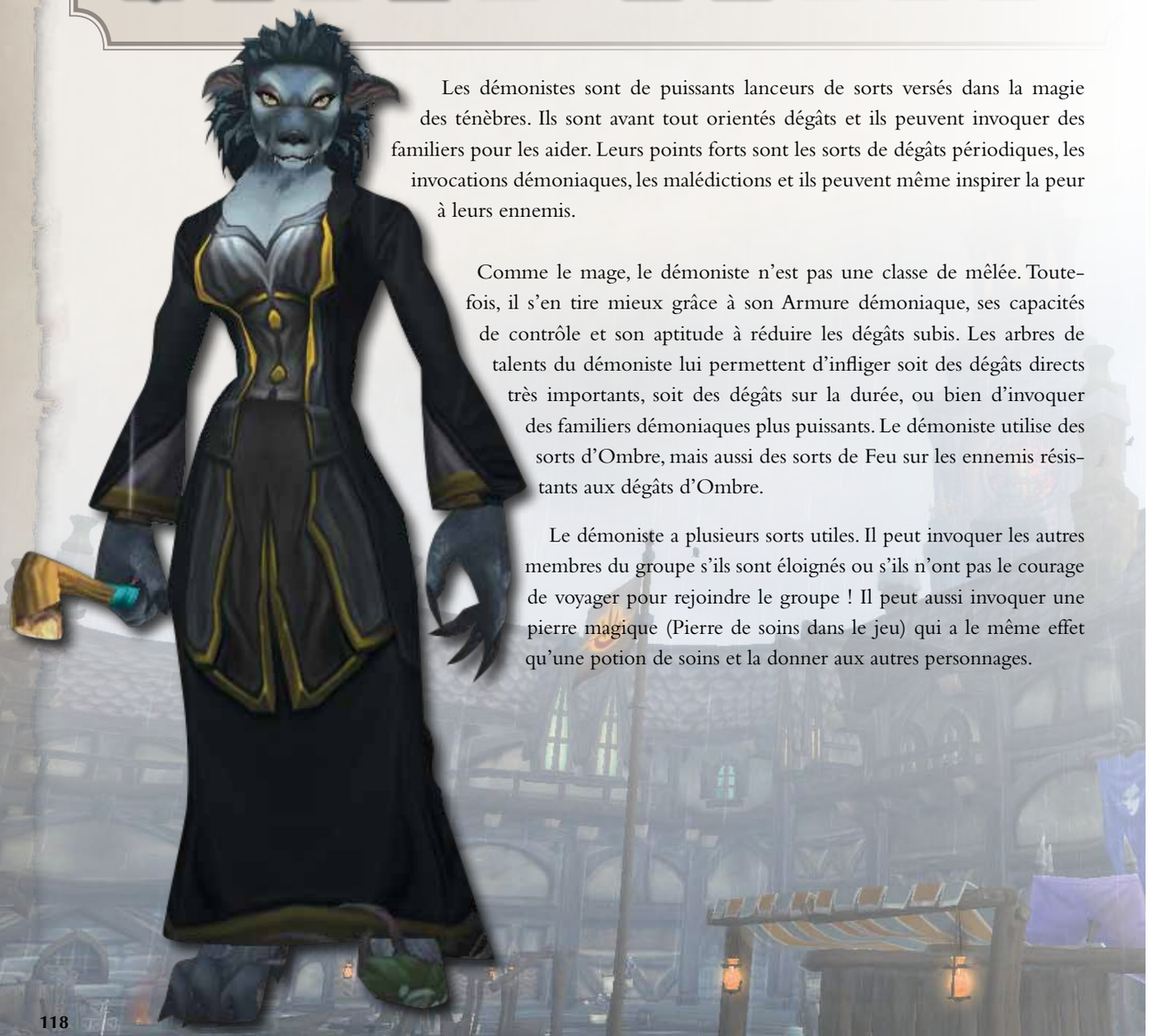
L'arbre Restauration est le choix évident pour ce qui a trait aux soins. En groupe, vos sorts de soins principaux sont à effet immédiat et vous pouvez compter sur le Bouclier de terre. En tant que soigneur, placez les totems qui vous soutiennent le mieux. Utilisez Rappel totémique quand vous bougez pour récupérer plus vite du mana et permettre au groupe de progresser plus rapidement.

Vos principaux sorts de soins sont Vague de soins inférieurs, Vague de soins et Vague de soins supérieurs (de très rapide et d'un très mauvais rapport mana-soins à très lent et d'un très bon rapport mana-soins). À vous d'évaluer la situation et de choisir le sort adéquat, tout en gardant Bouclier de terre sur la cible qui subit des dégâts en continu (le tank, en général). Si des dégâts à effet de zone drainent les PV de vos équipiers, contrez-les avec Salve de guérison. Gardez Viveterre sur votre arme, notamment si vous utilisez Salve de guérison, pour faire profiter vos cibles aussi souvent que possible de quelques soins sur la durée. Économiser le mana est important et vous devez donc garder Bouclier d'eau actif, ainsi qu'un totem de vague de mana. En cas d'urgence, Rapidité de la nature vous permettra de lancer en instantané un sort de soins, idéalement Vague de soins supérieurs ou Salve de guérison. Remous, votre dernier sort de soins, est à incantation immédiate et peut remplacer Rapidité de la nature.

DÉMONISTE

Races de l'Alliance

Races de la Horde



Les démonistes sont de puissants lanceurs de sorts versés dans la magie des ténèbres. Ils sont avant tout orientés dégâts et ils peuvent invoquer des familiers pour les aider. Leurs points forts sont les sorts de dégâts périodiques, les invocations démoniaques, les malédictions et ils peuvent même inspirer la peur à leurs ennemis.

Comme le mage, le démoniste n'est pas une classe de mêlée. Toutefois, il s'en tire mieux grâce à son Armure démoniaque, ses capacités de contrôle et son aptitude à réduire les dégâts subis. Les arbres de talents du démoniste lui permettent d'infliger soit des dégâts directs très importants, soit des dégâts sur la durée, ou bien d'invoquer des familiers démoniaques plus puissants. Le démoniste utilise des sorts d'Ombre, mais aussi des sorts de Feu sur les ennemis résistants aux dégâts d'Ombre.

Le démoniste a plusieurs sorts utiles. Il peut invoquer les autres membres du groupe s'ils sont éloignés ou s'ils n'ont pas le courage de voyager pour rejoindre le groupe ! Il peut aussi invoquer une pierre magique (Pierre de soins dans le jeu) qui a le même effet qu'une potion de soins et la donner aux autres personnages.

Avantages raciaux

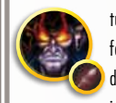
ALLIANCE		
Race	**Spécialité**	**Notes**
Nain	JcJ	Forme de pierre annule les poisons, les maladies, les saignements et augmente l'armure.
Gnome	Toutes	Maître de l'évasion annule les effets Ralentir (y compris ceux qui résistent à Dissipation). Pensée expansive augmente l'Intelligence.
Humain	JcJ	Chacun pour soi annule les effets Peur, Etourdir et de contrôle.

HORDE		
Race	**Spécialité**	**Notes**
Elfe de sang	Toutes	Torrent arcanique réduit au silence les ennemis proches et rend du mana.
Orc	Toutes	Commandement augmente les dégâts du familier. Fureur sanguinaire augmente les dégâts des sorts.
Troll	Toutes	Berserker améliore la vitesse d'incantation.
Mort-vivant	JcJ	Volonté des Réprouvés annule la peur, les charmes et le sommeil.

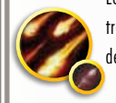
Arbres de talents

Au niveau 10, le démoniste doit choisir entre les arbres de talents suivants : 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. Ses Traits d'ombre et ses sorts de Feu sont améliorés. Il inflige des dégâts très importants, surtout en combat singulier.

Options d'équipement

Type d'armure	Bouclier	A distance
Tissu	Non	Baguette

ARMES UTILISABLES	
Armes à 1 main	**Armes à 2 mains**
Epée	Bâton
Dague	

Compétences spécifiques du démoniste

SERVITEURS

Les démonistes sont connus pour leur capacité à invoquer des serviteurs démoniaques. Ces familiers très utiles peuvent être améliorés grâce à l'arbre de talents Démonologie. Il est rare qu'un démon invoqué n'ait aucune utilité en combat. Quelle que soit votre spécialisation, il vous en faut un à vos côtés. Le temps d'incantation d'un rituel d'invocation est plus long que celui des autres sorts, mais vous pouvez le réduire grâce aux talents de l'arbre Démonologie. Il existe plusieurs types de serviteurs démoniaques à invoquer. Ils sont plus ou moins utiles en fonction des situations. Mais un démoniste est souvent accompagné par le familier qui lui plaît le plus.

Démon	Description
Diablotin	Un lanceur de sorts fragile qui peut se déphaser et devenir impossible à cibler. Il lance des sorts de Feu et améliore vos dégâts.
Marcheur du vide	Un démon résistant qui peut provoquer les ennemis. Quand vous affrontez plusieurs adversaires ou des ennemis qui infligent des dégâts physiques, invoquez le Marcheur du vide.
Succube	Une séductrice fragile qui inflige des dégâts de mêlée et qui peut contrôler les ennemis. Elle est très efficace pour contrôler un adversaire, par exemple en JcJ.
Chasseur corrompu	Ce démon combat en mêlée et à distance. Il peut réduire au silence les ennemis et dissiper leurs effets. Le démoniste n'a pas lui-même ce pouvoir, mais ce familier lui permet d'en bénéficier. Il est utilisé en JcJ pour réduire au silence un ennemi et dissiper ses effets.
Gangregarde	Ce serviteur puissant est réservé aux démonistes démonologie. Il remplace le Marcheur du vide. Il est résistant, il peut provoquer vos ennemis et il inflige des dégâts de mêlée très importants.

INFLIGER DES DÉGÂTS PÉRIODIQUES

Quelle que soit la spécialisation choisie, les sorts offensifs des démonistes infligent des dégâts périodiques (DoT). Ces sorts n'infligent pas leurs dégâts en une seule fois, mais ils placent un effet sur la cible qui ronge petit à petit sa jauge de santé. Ne vous laissez pas tromper par les faibles dégâts infligés à chaque fois. Les sorts de DoT font partie de ceux qui infligent le plus de dégâts ! Lancez-les au début du combat pour leur permettre de faire pleinement effet.

Affliction est la spécialisation de prédilection pour infliger des dégâts sur la durée, car elle propose un grand nombre de talents qui améliorent les effets des sorts de dégâts périodiques. La plupart des sorts de type DoT sont plus rapides à lancer (ils sont souvent instantanés), ce qui permet au démoniste de se déplacer tout en continuant d'infliger des dégâts.

MÉTIERS RECOMMANDÉS POUR UN DÉMONISTE DÉBUTANT

Couture est très Intéressant pour les démonistes, car elle leur permet de fabriquer leur équipement et d'obtenir un bonus important en Puissance des sorts. Ne dépendant d'aucun métier de collecte, vous avez donc un large choix pour votre second métier. Enchantement est très utile aux démonistes, car pouvoir enchanter son propre matériel est toujours un avantage ! Si vous pensez que développer deux métiers en même temps vous coûtera trop cher, optez pour le Minage. Il confère un bonus d'Endurance très apprécié des démonistes.

INVOCATION

Le démoniste peut invoquer les autres membres du groupe, mais il ne peut pas le faire tout seul. Deux alliés doivent l'aider à créer le Portail d'invocation. Une fois créé, le portail permet d'invoquer un nombre illimité de membres du groupe ou du raid avant de disparaître. Il fait surtout gagner du temps aux groupes de raid. L'utilisation de ce sort n'a pour limite que l'imagination des joueurs. Si un personnage a oublié un objet important en banque avant d'entrer dans une instance de raid, il peut utiliser sa Pierre de foyer pour aller le chercher et se faire invoquer ensuite.

ECLATS D'ÂME

Les Eclats d'âme sont utilisés par les démonistes pour activer Brûlure d'âme qui confère des bonus à certains sorts. Une fois activé, l'effet Brûlure d'âme dure 15 secondes et consomme un Eclat d'âme. Il y a trois manières d'obtenir les Eclats d'âme : Drain d'âme, Brûlure de l'ombre ou Récolte d'âmes.

Drain d'âme est un sort canalisé qui inflige des dégâts à un ennemi. Il peut rapporter jusqu'à trois Eclats d'âme s'il est lancé sur une cible qui fait gagner de l'expérience ou de l'honneur quand elle meurt. Brûlure de l'ombre a un effet similaire, mais ce n'est pas un sort canalisé. Il rapporte trois Eclats d'âme si la cible meurt dans les 5 secondes qui suivent son utilisation. Récolte d'âmes est un sort canalisé qui ne peut pas être utilisé pendant les combats. Après 9 secondes d'incantation, il vous rapporte trois Eclats d'âme.

Si vous utilisez régulièrement Drain d'âme, vous ne manquerez pas d'Eclats d'âme. Si vous tombez à court, Récolte des âmes permet d'en refaire un stock.

Jouer un démoniste affliction

Les démonistes affliction sont les spécialistes des sorts de dégâts périodiques (DoT). Ils ont des talents qui augmentent les dégâts, les effets et la durée des sorts périodiques, et qui renforcent leurs capacités défensives. Ils lancent des sorts de plaie et de malédiction plus vite et le temps de recharge entre chaque sort n'est que d'une seconde (il est normalement 50% plus long).

Les démonistes affliction sont peu incommodés par les dégâts et les interruptions lorsqu'ils incantent. Ils peuvent lancer leurs sorts sans trop perdre en potentiel de dégâts. Affliction instable est le sort qui caractérise cette spécialisation. Il inflige des dégâts périodiques, comme beaucoup d'autres dans cette branche. Mais il a un effet particulier : si une personne tente de l'annuler, elle subit des dégâts importants en plus d'être réduite au silence.

COMPÉTENCES APPRISES AU NIVEAU 10 EN AFFLICTION

	Compétence	Description
	Affliction instable	L'énergie de l'Ombre détruit lentement la cible et lui inflige des dégâts en 15s. Si Affliction instable est dissipée, elle inflige des dégâts au lanceur de la dissipation et le réduit au silence pendant 4s. Une seule Affliction instable ou Immolation par démoniste peut être active à la fois.
	Maîtrise de l'ombre	Augmente de 30% les dégâts des sorts d'Ombre.
	Maîtrise : Afflictions puissantes	Augmente de 13% tous les dégâts périodiques d'Ombre. Et chaque point de Maîtrise augmente les dégâts périodiques d'Ombre de 1,63%.

CARACTÉRISTIQUES CONSEILLÉES

Les démonistes affliction profitent au mieux des caractéristiques suivantes : puissance des sorts, Intelligence, score de coup critique et score de hâte. L'Esprit, bien qu'utile aux lanceurs de sorts, profite plus aux soigneurs. Les démonistes récupèrent du mana grâce à Connexion, un sort qui augmente l'intérêt de l'Endurance. Intéressant même pour ceux qui jouent en groupe et sont rarement attaqués.

NIVEAUX 1-70

Jouer en solo

Quand vous jouez Affliction en solo, vous lancez des sorts périodiques que vous laissez agir. Cela ne signifie pas que vous devez vous tourner les pouces en attendant. Il y a plein de choses à faire pendant ce temps. Utilisez votre baguette, vos Traits de l'ombre ou vos sorts de drain. Vos sorts principaux sont Corruption, Plaie d'agonie (ou funeste), Affliction instable, Drain de vie et Drain d'âme. Votre enchaînement de sorts consiste en général à lancer Affliction instable, Corruption, une Plaie et Drain de vie si nécessaire (sinon, utilisez Drain d'âme).

Le démoniste affliction a plusieurs possibilités de jeu en solo. Tout dépend des monstres qu'il attaque et de son équipement. La plus classique est d'utiliser le Marcheur du vide comme tank pendant qu'il lance ses sorts. En général, le Marcheur du vide garde l'aggro le temps que vos sorts périodiques infligent suffisamment de dégâts et que l'ennemi se jette sur vous. Une autre méthode consiste à engager plusieurs ennemis en même temps en lançant des sorts périodiques sur chacun. Cette méthode est risquée si les adversaires sont plus forts que prévu, s'ils ont trop de points de vie ou s'ils sont trop nombreux. Par contre, elle permet de tuer plusieurs ennemis à la fois et de faire avancer certaines quêtes plus vite. Vos sorts de prédilection pour cette méthode sont Siphon de vie (qui restaure votre jauge de santé), Hanter (un sort de dégâts périodiques qui augmente vos dégâts) et Hurlement de terreur amélioré (votre assurance-vie si vos points de vie fondent trop vite). Utilisez un familier orienté dégâts comme le diablotin.

Jouer en groupe

Jouer en groupe pour un démoniste affliction n'est pas simple, mais cela devient amusant lorsque vous avez pris le coup. La difficulté est que pour optimiser vos dégâts, vos sorts périodiques doivent faire effet le plus longtemps possible. En donjon, les monstres mourant rapidement, le démoniste doit lancer ses sorts sur plusieurs cibles en même temps. Si le tank se concentre sur un seul monstre, prévenez-le que pour les combats contre plusieurs ennemis, vous lancerez vos sorts périodiques sur tous les adversaires. Pour les groupes d'ennemis les plus faibles, utilisez vos sorts de zone plutôt que vos sorts périodiques.

Contre les boss, lancez vos sorts périodiques au début et relancez-les quand ils arrivent à terme. Utilisez d'autres sorts entre-temps. Le problème des démonistes affliction, c'est qu'ils ne peuvent pas interrompre leurs dégâts sur demande. Si vous êtes sur le point d'attirer l'attention du boss et que vos sorts périodiques continuent de faire effet, le boss risque fort de vous prendre pour cible. Lancez vos sorts sur le boss et surveillez comment évolue le combat pour agir en conséquence. A haut niveau, Brise-âme règle le problème et vous permet de réduire votre aggro pendant les combats.

Jouer un démoniste démonologie

La spécialisation Démonologie améliore vos serviteurs démoniaques. Ils sont plus forts et infligent plus de dégâts. Comme tous les démonistes, il sont difficile à interrompre en leur infligeant des dégâts lorsqu'ils lancent leurs sorts.

Vous apprendrez à invoquer un gangregarde. Ce serviteur peut encaisser et infliger beaucoup de dégâts quand il affronte plusieurs ennemis. Il est brutal et terrifiant.

Compétences apprises au niveau 10 en démonologie

	Compétence	Description
	Invocation : Gangregarde	Invoque un gangregarde qui est contrôlé par le démoniste.
	Connaissance démoniaque	Augmente de 15% les dégâts de Feu et d'Ombre.
	Maîtrise : Maître démonologue	Augmente de 16% vos dégâts et ceux de vos serviteurs lorsque vous êtes transformé en démon. Et chaque point de Maîtrise augmente les dégâts de 2%.

Caractéristiques conseillées

Puisque le gangregarde est toujours à vos côtés, optez pour de l'équipement qui améliore vos dégâts plutôt que votre survie. Priorité à l'Intelligence et aux taux de score de coup critique et score de hâte. L'Esprit n'est pas aussi utile aux démonistes qu'aux autres lanceurs de sorts. Vous avez accès à Connexion et au talent Festin de mana qui augmentent grandement votre taux de régénération du mana.

Niveaux 1-70

Jouer en solo

Le jeu Démonologie en solo est semblable au jeu Affliction, mais ici votre serviteur est la principale source de dégâts et vos sorts viennent en renfort. Le premier sort de Démonologie appris au niveau 10 est Invocation : Gangregarde. Ce serviteur agit comme tank et comme DPS, pendant que vous lancez vos sorts.

Il est important de bien contrôler votre serviteur pour optimiser le jeu en solo de la spécialisation Démonologie. Entraînez-vous à l'envoyer sur plusieurs cibles ou à vous suivre à la trace. Utilisez les raccourcis des serviteurs (que vous pouvez modifier dans les options de configuration du menu principal) pour les contrôler au mieux. Surveillez le comportement de votre serviteur face aux ennemis. Le mode défensif fonctionne bien, mais n'hésitez pas à le passer en agressif si vous connaissez bien la zone dans laquelle vous chassez.

Lancez Immolation sur tous les ennemis. Utilisez votre baguette ou vos sorts de dégâts directs et lancez des sorts de drain si nécessaire. Si le gangregarde est en difficulté, utilisez Captation de vie. Ayez toujours des Eclats d'âme en réserve. Si votre familier meurt, vous pouvez utiliser Brûlure d'âme pour le rappeler instantanément à la vie.

Jouer en groupe

Lorsqu'il joue en groupe, le démoniste démonologie doit bien faire attention à son serviteur. Ce n'est pas aussi compliqué qu'il n'y paraît. Il suffit de lui faire attaquer la cible. Même si le serviteur encaisse des dégâts réduits, il est préférable de le rappeler pour éviter qu'il ne meure. N'oubliez pas de régler son comportement sur Passif ou Défensif.

Si votre familier meurt, le talent Renaissance démoniaque combiné à Brûlure d'âme évite d'avoir à l'invoquer à nouveau. Si vous avez le talent Désastre imminent, Plaie funeste est plus efficace que Plaie d'agonie. C'est l'occasion d'améliorer considérablement vos dégâts.

Jouer un démoniste destruction

Le démoniste destruction utilise des sorts de dégâts directs de Feu et d'Ombre pour tuer ses adversaires. C'est l'équivalent démoniaque du mage. Conflagration est son sort spécial : il permet d'utiliser un effet d'Immolation ou d'Ombreflamme pour infliger des dégâts.

Les sorts utilisés par le démoniste destruction sont plus prévisibles que ceux des autres. Il est aussi moins mobile. Attendez-vous à le voir incanter dès qu'il a une ligne de vue vers ses cibles. Ses sorts de dégâts sont longs à lancer, mais très puissants. Il a aussi des sorts instantanés pour achever ses ennemis.

COMPÉTENCES APPRISES AU NIVEAU 10 EN DESTRUCTION

	Compétence	Description
	Conflagration	Inflige instantanément des dégâts de Feu égaux à 60% des dégâts périodiques d'Immolation sur la cible.
	Cataclysme	Augmente de 25% les dégâts de Feu.
	Maîtrise : Apocalypse ardente	Augmente de 11% les dégâts de Feu que vous infligez. Et chaque point de Maîtrise augmente les dégâts de Feu de 1,35%.

CARACTÉRISTIQUES CONSEILLÉES

Contrairement aux deux autres types de démoniste, votre survie est votre principale préoccupation. Pour jouer démoniste destruction en solo, vous devez équilibrer votre personnage entre puissance des sorts et survie. L'équipement en tissu fournit les caractéristiques dont vous avez besoin, mais prévoyez un surplus d'Endurance. C'est toujours utile quand il n'y a personne pour prendre les coups à votre place. Intelligence, le score de coup critique et le score de hâte sont très importants, surtout si vous ne pensez pas encaisser beaucoup de dégats.

NIVEAUX 1-70

Jouer en solo

Pour progresser en niveau, la spécialisation Destruction est plus adaptée à une spécialisation secondaire (après avoir appris Double spécialisation). En solo, vous devez faire des pauses régulièrement et les risques de mortalité sont élevés. Si vous infligez des dégâts importants en peu de temps, votre marcheur du vide a du mal à garder les ennemis sur lui. Malgré Suceur d'âme (qui vous confère l'effet Requinquage), cette spécialisation n'est pas idéale pour votre jauge de mana. Connexion ne suffit pas toujours et vous devez faire des pauses.

Si vous aimez les défis, ou que cette spécialisation vous passionne, jouez votre démoniste comme un Mage. Lancez vos sorts et tuez vos ennemis au plus vite. Ensuite, prenez le temps de vous soigner. Avec un bon équipement, vous pouvez tuer les adversaires avant qu'ils ne vous atteignent. Même si la plupart des sorts vous imposent d'être statique, la spécialisation Destruction permet d'être mobile, surtout avec les sorts instantanés Conflagration et Ombreflamme. Mais ces sorts ont un temps de recharge élevé. Un bon équipement réduit le nombre de sorts nécessaires pour tuer l'ennemi.

Jouer en groupe

C'est au sein d'un groupe que le démoniste destruction est le plus efficace. Il peut sans souci utiliser son arsenal de sorts pour terrasser les ennemis. Contrairement aux autres démonistes, vous n'avez pas que des sorts de dégâts périodiques. Concentrez-vous plutôt sur vos sorts principaux (Trait de l'ombre et Incinérer). Pensez tout de même à lancer Immolation, qui permet d'utiliser Conflagration. Sur les groupes d'ennemis, lancez Furie de l'ombre (qui étourdit), et enchaînez avec Pluie de feu pour infliger beaucoup de dégâts de zone en très peu de temps. Plaie de tumulte vous permet d'infliger une partie de vos dégâts à une autre cible. Ce sort est très utile pour les combats de boss avec plus d'une cible. En groupe, utilisez le diablotin. Il vous confère plusieurs bonus et permet de lancer Feu de l'âme instantanément. Avec Feu de l'âme amélioré, cette combinaison est très efficace sur les boss quand leur jauge de santé est supérieure à 80%. Et surveillez votre menace pour ne pas vous faire tuer !

GUERRIER

Races de l'Alliance

Races de la Horde

Les guerriers sont les rois du combat en mêlée. Ce sont des combattants polyvalents, des berserkers redoutables ou de vaillants protecteurs. Ils peuvent utiliser presque tous les types d'armes et portent des armures et des boucliers en plaques.

Si vous jouez un guerrier, vous devez savoir vous adapter et savoir quelles compétences conviennent à chaque situation. Ayez un plan pour combattre de façon à avoir suffisamment de rage, votre principale ressource, pour alimenter vos compétences. N'utiliser que celles qui infligent d'importants dégâts peut être tentant, mais d'autres peuvent vous aider davantage. Vous devrez parfois interrompre l'incantation d'un sort, surtout si l'ennemi a des compétences de soin. Dans d'autres cas, vous devrez aussi fuir le combat et les compétences telles que Cri d'intimidation et Régénération enragée vous seront utiles.

Avantages raciaux

ALLIANCE

Race	Spécialité	Notes
Draeneï	Armes/Fureur	Présence héroïque augmente de 1% les chances de toucher. Les sorts d'Ombre ont moins de chances de vous toucher.
Nain	Toutes	Spécialisation Masse augmente l'Expertise des Nains portant des masses. Les sorts de Givre ont moins de chances de vous toucher. Forme de pierre dissipe tous les effets de saignement, de maladie et d'empoisonnement et réduit tous les dégâts subis de 10% pendant 8 sec.
Gnome	Toutes	Spécialisation Lame courte augmente l'Expertise des Gnomes portant des dagues et des épées à une main. Les sorts néfastes de type Arcane ont moins de chances de vous toucher.
Humain	Protection	Chacun pour soi dissipe la peur, les étourdissements et le contrôle de foule. Spécialisations Epée et Masse augmentent l'Expertise des Humains portant des épées ou des masses.
Elfe de la nuit	Protection	Les attaques physiques et les sorts néfastes de type Nature ont moins de chances de vous toucher.

HORDE

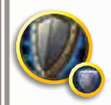
Race	Spécialité	Notes
Elfe de sang	Toutes	Torrent arcanique réduit au silence les ennemis proches et vous rend de la rage. Les sorts magiques ont moins de chances de vous toucher.
Orc	Armes/Fureur	Spécialisation Hache augmente l'Expertise des Orcs portant des haches ou des armes de pugilat. Fureur sanguinaire augmente la Puissance d'attaque.
Tauren	Toutes	Choc martial étourdit les ennemis proches. Endurance augmente les PV de base. Les sorts néfastes de type Nature ont moins de chances de vous toucher.
Troll	Armes/Fureur	Berserker augmente la vitesse d'attaque.
Mort-vivant	Toutes	Volonté des Réprouvés annule les effets de Charme, de Peur et de Sommeil. Les sorts néfastes d'Ombre ont moins de chances de vous toucher.

Arbres de talents

Au niveau 10, les guerriers doivent choisir entre les arbres de talents suivants : Armes, Fureur et Protection.

Le guerrier armes utilise une arme à deux mains pour asséner des coups terrifiants. Ses attaques peuvent provoquer des saignements et infliger des dégâts sur la durée.

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 ses points de vie. Plus à l'aise au sein d'un groupe, il peut tout de même explorer le monde en solitaire.

Options d'équipement

Type d'armure	Bouclier	A distance
Mailles jusqu'à 40, puis plaques	Oui	Arc, Arbalète, Arme à feu, Arme de jet

ARMES

Arme à 1 main	Arme à 2 mains
Hache	Hache
Masse	Masse
Epée	Epée
Dague	Bâton
Arme de pugilat	Arme d'hast

Compétences spécifiques du guerrier

RAGE

La rage est la ressource vitale du guerrier. Elle est générée quand vous infligez des dégâts avec vos attaques automatiques et quand vous subissez des dégâts. Vous gagnez aussi de la rage en évitant une attaque. Quasiment toutes les techniques coûtent de la rage, certaines ont un coût variable (comme Exécution) et quelques-unes génèrent de la rage.

CRIS

Les cris ont des effets bénéfiques/néfastes temporaires. Certains proviennent des talents et ne sont pas disponibles pour tous les guerriers. Il y en a cinq : Cri de commandement, Cri de guerre, Cri d'intimidation, Cri démoralisant et Hurlement perçant.

Cri de commandement augmente l'Endurance de tous les membres du groupe et du raid. Cri de guerre augmente la Force et l'Agilité. Ces deux cris génèrent 20 points de rage et possèdent un temps de recharge commun de 1 min.

Les autres cris ont des effets néfastes et coûtent de la rage. Cri d'intimidation fait fuir les ennemis proches pendant une durée limitée. Cri démoralisant réduit les dégâts physiques infligés par l'ennemi affecté. Hurlement perçant réduit la vitesse de déplacement des ennemis à portée.

Barre de postures

La barre de postures se trouve sous vos barres d'actions, en bas à gauche de l'écran. La barre de postures permet d'alterner facilement entre Posture de combat, Posture défensive et Posture berserker.

POSTURES

Les guerriers commencent avec Posture de combat. Ils apprennent ensuite Posture défensive et Posture berserker. Vous pouvez changer de posture à volonté, une seule étant active à la fois. Elles ont un temps de recharge global indépendant de celui des autres compétences de votre classe, ne coûtent rien et n'ont pas de restriction. Vous devez organiser vos barres d'actions pour chaque posture, alors avant de combattre, préparez vos barres d'actions.

De manière générale, les guerriers armes restent en Posture de combat, les guerriers protection restent en Posture défensive et les guerriers fureur restent en Posture berserker. Certaines compétences ne sont utilisables que dans une posture précise. Pour utiliser tout votre arsenal, vous devez alors alterner les postures.

MÉTIERS RECOMMANDÉS POUR GUERRIER DÉBUTANT

Forge est un excellent choix. Il permet au guerrier de créer ses propres armes et armures, ce qui est un avantage étant donné que vous ne tomberez pas toujours sur les butins voulus. Vous pouvez ainsi compléter votre équipement avec vos propres créations ! Les forgerons peuvent créer des pièces d'équipement en mailles et en plaques, ainsi qu'une grande variété d'armes. Minage est le complément naturel de Forge, car il faut des métaux et des gemmes pour forger des armes et des armures. Minage augmente aussi l'Endurance, ce qui est toujours bon à prendre, surtout pour les tanks (guerriers protection).

Jouer un guerrier armes

D'un seul coup puissant, les guerriers armes infligent des dégâts de mêlée contrôlés et méthodiques ainsi qu'un effet Saignement. Les guerriers armes génèrent de la rage sur la durée grâce à Maîtrise de la rage. Ce sont des guerriers lents mais puissants. Ils alternent entre Posture de combat et Posture de berserker, la première étant leur posture principale. Choisissez Armes si vous aimez infliger de gros dégâts et si ça ne vous dérange pas d'attendre un peu entre deux attaques.

Frappe mortelle est la compétence type d'Armes. Elle était autrefois la seule compétence réduisant les soins de la cible, mais d'autres compétences ayant le même effet sont depuis apparues. En conséquence, Armes est une spécialisation de choix pour le JcJ, mais ce n'est plus le seul choix viable des guerriers.

Les guerriers armes ont un avantage face à plusieurs cibles. Avec Attaques circulaires et, plus tard, Tempête de lames, ils peuvent infliger des dégâts à plusieurs ennemis en même temps.

Avec cette spécialisation, Fulgurance est l'une des meilleures raisons de porter des armes lourdes. Goût du sang permet d'utiliser Fulgurance assez souvent, ce qui permet d'infliger des dégâts sans avoir à utiliser de la rage.

COMPÉTENCES APPRISES AU NIVEAU 10 EN ARMES

	Compétence	Description
	Frappe mortelle	Inflige 150% des dégâts de l'arme plus des dégâts supplémentaires et blesse la cible. L'efficacité de tous les soins qu'elle reçoit est réduite de 10% pendant 10s. rage 25, portée 5m, instantanée, recharge 4,5s.
	Maîtrise de la rage	Vous générez 1 point de rage toutes les 3s et 25% de rage supplémentaires avec les dégâts infligés.
	Spécialisation Arme 2M	Augmente les points de dégâts que vous infligez avec les armes de mêlée 2M de 20%.
	Maîtrise : Frappes opportunistes	Vos attaques de mêlée ont 17,6% de chances de déclencher instantanément une attaque de mêlée supplémentaire infligeant 100% des dégâts normaux. Chaque point de Maîtrise augmente ces chances de 2,2%.

CARACTÉRISTIQUES CONSEILLÉES

Les statistiques importantes sont Force et score de coup critique. Score de toucher est utile dans les cas où vos compétences doivent toucher (pour interrompre, étourdir ou ralentir). Surtout, prenez une arme à deux mains qui inflige d'importants dégâts maximum. Une arme au faible DPS peut avoir des statistiques globales plus intéressantes (ce qui la rend meilleure que les armes aux dégâts de base plus importants), mais cela n'arrive souvent qu'en cas de grande disparité entre les niveaux des objets.

NIVEAUX 1-70

Jouer en solo

Lors des douze premiers niveaux, commencez le combat avec Charge, puis lancez Pourfendre et Coup de tonnerre. Utilisez votre rage avec Frappe, puis avec Frappe mortelle une fois le niveau 10 atteint. Si vous enchaînez les cibles, utilisez Ivresse de la victoire pour vous soigner et gagner du temps. Contre des groupes d'ennemis, commencez avec Coup de tonnerre et Cri démoralisant pour réduire les dégâts subis, puis utilisez Attaques circulaires et Enchaînement pour toucher plusieurs cibles.

A plus haut niveau, les guerriers accèdent à de nouvelles compétences permettant d'affronter des ennemis plus forts ou de plus grands groupes. Les compétences à utiliser dépendent de la situation. Si les ennemis infligent des dégâts physiques, lancez Charge et activez Représailles. S'il y a des lanceurs de sorts, Témérité est préférable. En cas de problème, prenez un bouclier, activez Posture défensive et utilisez Mur protecteur et Maîtrise du blocage pour vous protéger davantage.

Jouer en groupe

En groupe, les guerriers armes sont là pour infliger des dégâts, mais pas seulement. Cri démoralisant et Coup de tonnerre n'augmentent pas votre DPS, mais ils facilitent la vie des tanks et des soigneurs. Lorsque les ennemis fuient, les guerriers armes peuvent les ralentir avec Brise-genou (et encore plus une fois la compétence améliorée grâce aux talents d'Armes) pour éviter qu'ils attirent d'autres cibles. Vous avez différents moyens d'interrompre des sorts : avec des étourdissements (tels que ceux de Charge ou Interception) et avec Volée de coups.

Jouer un guerrier fureur

Les guerriers fureur infligent des dégâts de mêlée importants et constants avec deux armes à une main ou deux armes à deux mains. Ils ont 3% de chances de toucher en plus et infligent 25% de dégâts supplémentaires avec leur arme de main gauche. Cela réduit de moitié les pénalités dues au port de deux armes. Ils ont donc un score de toucher inférieur aux autres guerriers, mais leur nombre supérieur d'attaques génère plus de rage et augmente le total des dégâts infligés.

Sanguinaire est leur compétence type. Cette attaque inflige des dégâts instantanés et permet aux attaques suivantes du guerrier de le soigner. Ainsi, vous maintenez un certain niveau de PV tout en vous déchaînant, ce qui n'est pas négligeable étant donné que les guerriers fureur subissent plus de dégâts que les autres. Ils passent plus de temps en Posture berserker et ne se préoccupent pas de leur survie.

Les guerriers fureur favorisent les dégâts au détriment de leur survie. Ils ont plus de chances de mourir en groupe, ce qui est un problème. Apprenez donc à ne pas voler la menace et à laisser les tanks faire leur travail. Evitez l'«aggro», tuez vos cibles et sachez fuir le danger.

COMPÉTENCES APPRISES AU NIVEAU 10 EN FUREUR

	Compétence	Description
	Sanguinaire	Attaque instantanément la cible. Les 3 prochaines attaques de mêlée réussies rendent 0,5% du maximum de PV. Cet effet dure 8s. Les dégâts sont proportionnels à votre puissance d'attaque. rage 20, portée 5m, instantanée, recharge 3s.
	Précision	Augmente les chances de toucher avec vos armes de mêlée de 3% et les degâts des attaques automatiques de 40%.
	Spécialisation Ambidextrie	Permet d'équiper des armes à une main dans votre main gauche. Augmente vos dégâts physiques de 10% et les dégâts infligés par votre arme en main gauche de 25% supplémentaires.
	Maîtrise : Fureur déchaînée	Augmente l'avantage octroyé par les techniques qui vous font enrager ou nécessitent d'être enragé de 45%. Chaque point de Maîtrise augmente les effets d'Enrager de 5,6% supplémentaires.

CARACTÉRISTIQUES CONSEILLÉES

Force, score de toucher et score de coup critique sont, dans cet ordre, les statistiques les plus importantes d'un guerrier fureur. Avec deux armes, le score de toucher peut être plus important que la Force, car l'ambidextrie nécessite un score de toucher supérieur pour rester efficace. Cependant, tant que le niveau de vos ennemis n'est pas supérieur au vôtre, la Force passe avant le score de toucher.

NIVEAUX 1-70

Jouer en solo

Les guerriers fureur s'occupent peu de leur bien-être et se contentent de combattre des cibles uniques sans interruption. Pourquoi s'asseoir et manger pour récupérer des PV quand on a Sanguinaire et Folie sanguinaire pour régénérer petit à petit ses PV, ainsi qu'Ivresse de la victoire pour récupérer encore plus de PV ?

Cela ne signifie pas que vous devez vous jeter sur de grands groupes d'ennemis. Les guerriers fureur n'ont qu'Enchaînement pour frapper plusieurs ennemis en même temps (puis Tourbillon au niveau 36). Préférez Souhait mortel, qui augmente les dégâts que vous infligez mais augmente aussi les dégâts que vous subissez. Contre une cible seule, subir plus de dégâts n'est pas un problème, alors que c'est la mort assurée contre un groupe.

Jouer en groupe

Dans un groupe, les guerriers fureur savent mettre à profit leurs dégâts et plusieurs de leurs compétences. Si vous avez Interruption brutale, vous devez être le premier à interrompre les sorts (pensez à utiliser Volée de coups). Interrompre un sort profite à tout le monde et vous augmentez aussi vos dégâts infligés. N'oubliez pas de lancer vos cris, et utilisez Brise-genou pour empêcher une cible de fuir ou Hurlement perçant si plusieurs ennemis tentent de se disperser.

Jouer un guerrier protection

Les guerriers protection sont de vrais tanks. Ils bénéficient d'un bonus de 15% à l'Endurance et de 15% aux chances de blocage. Leur puissance d'attaque est améliorée quand ils subissent des dégâts. Cela leur permet de garder l'«aggro» même si tout un groupe se déchaîne sur la cible. Heurt de bouclier est leur compétence type. C'est une attaque qui inflige d'importants dégâts, génère beaucoup de menace et dissipe un effet de magie sur la cible.

Les guerriers protection infligent des dégâts décents quand ils absorbent des dégâts. Ils reposent sur les attaques ennemies pour accroître leur rage, ils infligent donc très peu de dégâts si quelqu'un d'autre subit les dégâts. Pour éviter cela, les guerriers protection peuvent apprendre à générer la rage en bloquant des attaques ou en repoussant des sorts. Ils utilisent aussi leur rage efficacement. Leur Coup de tonnerre inflige des dégâts sur la durée et il peut être amélioré pour étendre Pourfendre aux cibles proches. Ainsi, les monstres subissent des dégâts assez tôt dans le combat (quand les guerriers gardent difficilement un «aggro» de zone).

Les guerriers protection ont la compétence Dévaster, qui leur permet d'infliger des dégâts tout en fracassant l'armure de l'ennemi. Ils ont aussi plus d'étourdissements que les autres guerriers, dont Onde de choc (dégâts de zone et étourdissement) et Coup traumatisant.

Les guerriers protection peuvent temporairement augmenter leurs PV pour survivre contre les pires groupes d'ennemis. Il n'y a pas vraiment de pénalités dans ces situations. Seuls, ils tuent lentement mais ils sont pratiquement impossibles à tuer. La plupart des guerriers choisissent Protection en spécialisation secondaire.

COMPÉTENCES APPRISES AU NIVEAU 10 EN PROTECTION

	Compétence	Description
	Heurt de bouclier	Donne un coup de bouclier à la cible, lui infligeant dégâts (en fonction de la puissance d'attaque), et dissipe 1 effet de magie sur elle. Génère aussi un niveau élevé de menace.
	Sentinelle	Augmente votre total d'Endurance de 15% et vos chances de bloquer de 15%. Vous générez 50% de rage supplémentaire en attaquant des cibles qui ne vous ciblent pas.
	Vengeance	Augmente la Puissance d'attaque à hauteur d'un pourcentage des dégâts subis, jusqu'à un certain pourcentage de vos PV.
	Maîtrise : Blocage critique	Augmente les chances de bloquer de 12% et celles de réussir un blocage critique de 12%. Chaque point de Maîtrise augmente vos chances de blocage/blocage critique de 1,5% supplémentaires.

CARACTÉRISTIQUES CONSEILLÉES

Privilégiez l'Endurance, un bon score d'armure, un bon score d'esquive et la Parade, puis la Force. Cependant, la meilleure défense d'un guerrier protection est un bon bouclier. Cherchez les boucliers ayant la meilleure score d'armure possible, sans négliger les autres stats. Ne prenez pas le bouclier d'un lanceur de sorts pour la seule raison que son Armure est supérieure à celle de votre bouclier actuel !

NIVEAUX 1-70

Jouer en solo

Les tanks comme les guerriers protection se jouent différemment des spécialisations offensives en solo. Préparez-vous à une guerre d'usure. Même un guerrier protection de bas niveau peut combattre plusieurs ennemis à la fois, mais il lui faut du temps pour vaincre. Utilisez Pourfendre et Coup de tonnerre pour étendre vos dégâts (Coup de tonnerre applique Pourfendre à tous les ennemis si vous avez le talent Sang et tonnerre), puis lancez Ivresse de la victoire pour vous soigner à la mort de chaque ennemi. Un guerrier protection peut souvent effectuer seul les quêtes de groupe, grâce aux étourdissements (Coup traumatisant, Onde de choc), aux ralentissements et au «Kiting». Exemple : Brise-genou ou étourdissement + Interception ou Charge vers un autre ennemi. Utilisez des bandages et des compétences défensives pour survivre. Avec Pourfendre, Coup de tonnerre, Revanche (et le talent correspondant), Enchaînement et Onde de choc, affronter les ennemis de mêlée en grands groupes est facile. Vaincre les lanceurs de sorts n'est pas impossible (Imposition du silence est idéale), mais ils sont difficiles à regrouper.

Jouer en groupe

Dans un groupe, vous devez attirer l'attention de tous les ennemis. Selon l'importance du combat, vous devez bien gérer votre positionnement. Si vous avez besoin d'effets de contrôle de foule, éloignez-vous des ennemis contrôlés afin de pouvoir toujours utiliser vos compétences à effet de zone, telles qu'Enchaînement, Coup de tonnerre et Onde de choc.

Les tanks servent souvent de leader dans les groupes. Un bon tank communique avec ses alliés et ne laisse jamais un monstre errant tuer un soigneur. N'hésitez pas à demander à votre groupe si vous devez rabattre les monstres plus vite (si vous voyez que le soigneur a beaucoup de mana après avoir vaincu un groupe d'ennemis, par exemple) ou moins vite (si le soigneur a du mal à suivre la cadence). Tant que le groupe survit et progresse sans difficultés, tout va bien.

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.

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 lancées 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 deuxième 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 deuxième barre et ce qu'elle représente sont déterminés par votre classe. Les mêmes barres sont utilisées par tous les personnages, ennemis, monstres du 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 49.

Les guerriers ont une barre de rage rouge qui croît avec les dégâts infligés et subis. Ils peuvent ainsi utiliser leurs compétences 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 Mages, Paladins, Prêtres, 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 le combat terminé.

Les chasseurs et leurs familiers ont une barre de concentration marron pour leurs attaques spéciales (régénération sur la durée).

Les démonistes et leurs familiers ont une barre de mana bleue.

Chevaliers de la mort ont une barre de la puissance runique qui augmente ou diminue.

Les druides commencent avec une barre de mana mais ont des barres différentes quand ils prennent une forme d'animal à partir du niveau 10 (barre de rage en forme d'ours, barre d'énergie en forme de félin).

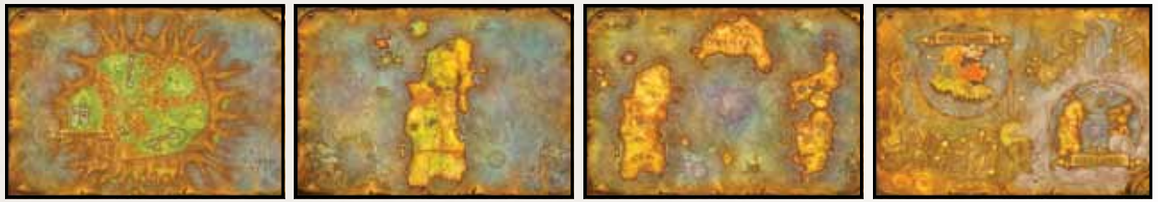
Boutons de la minicarte

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 ou sur le bouton Carte du monde de la minicarte pour voir la région. Cliquez encore pour ouvrir la carte du continent. Cliquez une troisième fois pour voir le monde entier. Cliquez (bouton gauche) pour zoomer sur un endroit de la carte.



Darnassus est une région du continent de Kalimdor. Kalimdor est un continent du monde d'Azeroth. Azeroth est 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 Strangleronce ou la foire de Sombrelune, sans compter les évènements et festivités saisonniers.

Chaque guilde 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).

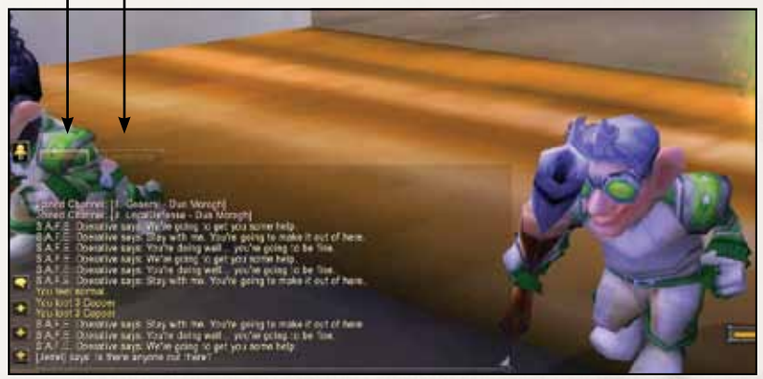
Journaux de discussion

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 DéfenseLocale de votre région.

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. Mais utilisez 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 31.



Barre d'interface

Ouvrir et fermer une fenêtre

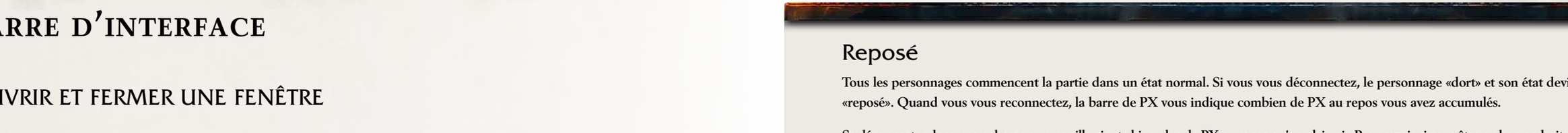
Pour ouvrir une fenêtre, cliquez sur le bouton associé à cette fenêtre ou utilisez un raccourci-clavier. Passez le curseur sur un bouton et regardez la lettre entre parenthèses pour voir quel est le raccourci. Appuyez sur cette touche pour ouvrir ou fermer la fenêtre correspondante.

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'icone 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 ° et +).

Réputation
Vous pouvez surveiller ici la progression de votre réputation avec un groupe. Pour en apprendre plus sur les réputations, consultez la page suivante.

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 couleur normale est mate, mais devient brillante quand le personnage est bien reposé.



Grimoire

Votre grimoire 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. Si vous avez un familier, un onglet le concernant apparaît ici aussi, listant les techniques et les ordres disponibles.

L'onglet **Métiers** est vide jusqu'à ce que vous en appreniez un (nous reviendrons sur le sujet au fil du guide).

Les mascottes sont amusantes. Vous pouvez les invoquer et vous promener dans l'univers avec vos petits camarades. Cet onglet vous permet de voir tous les familiers que vous avez découvert.

Les montures sont des créatures que vous utilisez pour vous déplacer, à partir du niveau 20. Chaque race a ses montures spécifiques mais vous pouvez en acquérir d'autres également.

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 de PX vous indique combien de PX au repos vous avez accumulés.

Se déconnecter dans une auberge ou une ville ajoute bien plus de PX 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, 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 de PX rattrape le marqueur de repos, votre état est de nouveau normal.

Outil Donjons
Utilisez cette fenêtre pour rejoindre un groupe ou si vous avez besoin d'aide pour une quête en particulier.

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. Cet onglet donne des informations qui ne sont importantes qu'à haut niveau.

Guilde
Si vous êtes dans une guilde, cette fenêtre vous fournit des informations sur elle, sur ses membres, ses rangs et autres avantages pour lesquels il est intéressant d'être membre d'une guilde.

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.

Demande d'aide
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.

Trousseau de clés
Un emplacement de sac spécial fait office de trousseau de clés. Vous n'obtiendrez pas beaucoup de clés, mais le cas échéant c'est ici qu'il faut regarder.

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 27).

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.

Fenêtre des talents
Ce bouton devient disponible au niveau 10. Les Talents vous permettent de personnaliser votre manière de jouer votre personnage. Vous trouverez plus de détails sur les Talents plus loin dans ce guide.

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 24.

Emplacements d'équipement
Au début, vous avez seulement un sac à dos. Au fil de vos aventures, vous acquerrez aussi un sac pour chaque emplacement en bas à droite. Certains ennemis lâchent des sacs en butin, certains joueurs les fabriquent. L'argent dont dispose votre personnage apparaît dans le sac à dos.

Quelque mots sur l'argent dans le jeu :

Les pièces de cuivre sont indiquées par Cuivre.

Les pièces d'argent sont indiquées par Argent.

Les pièces d'or sont indiquées par Or.

100 cuivre = 1 argent

100 argent = 1 or

Infos personnage

La fenêtre Personnage possède 3 ou 4 onglets : Personnage, Rép. (réputations) et Monnaies sont là en permanence. Certains personnages ont aussi un onglet Familier.

Les informations de combat sont à droite de la fenêtre. 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 importante 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.

Monnaies
Vous voyez ici votre argent et les points obtenus de diverses façons. Ils ne prennent pas de place dans votre inventaire et vous y avez accès à tout moment.

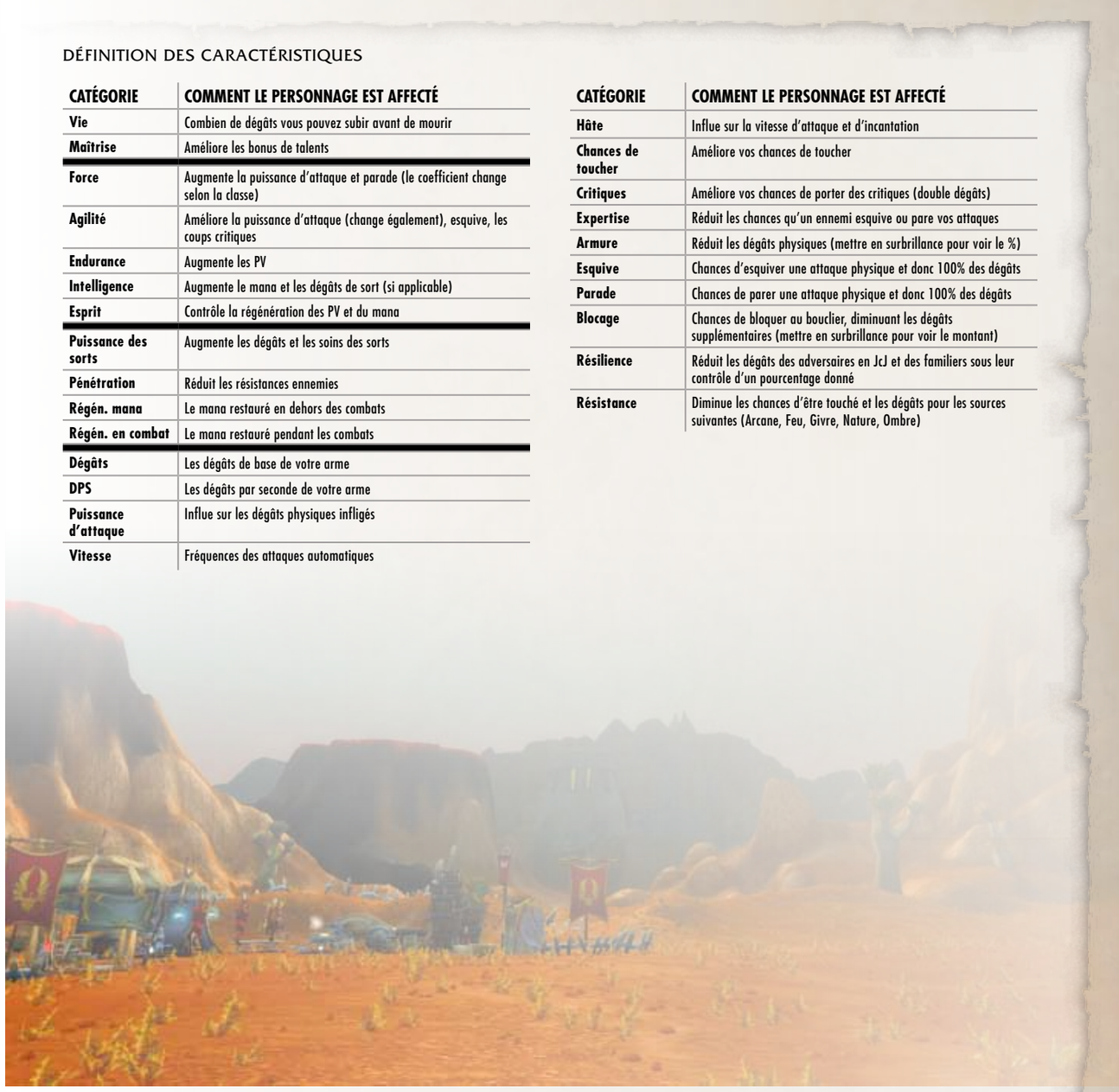
Réputation
La fenêtre de réputation décrit vos rapports avec les factions (des groupes de PNJ associés qu'on trouve à divers endroits du monde). Nombre de PNJ sont associés à une faction donnée. En progressant dans le jeu, vous rencontrez d'autres factions et votre page de réputation change. Si elle atteint certains niveaux avec certains groupes, vous pouvez acheter des équipements spéciaux. Si votre réputation diminue, au contraire, les membres du groupe deviennent hostiles et vous attaquent 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.

DÉFINITION DES CARACTÉRISTIQUES

CATÉGORIE	COMMENT LE PERSONNAGE EST AFFECTÉ
Vie	Combien de dégâts vous pouvez subir avant de mourir
Maîtrise	Améliore les bonus de talents
Force	Augmente la puissance d'attaque et parade (le coefficient change selon la classe)
Agilité	Améliore la puissance d'attaque (change également), esquive, les coups critiques
Endurance	Augmente les PV
Intelligence	Augmente le mana et les dégâts de sort (si applicable)
Esprit	Contrôle la régénération des PV et du mana
Puissance des sorts	Augmente les dégâts et les soins des sorts
Pénétration	Réduit les résistances ennemies
Régén. mana	Le mana restauré en dehors des combats
Régén. en combat	Le mana restauré pendant les combats
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

CATÉGORIE	COMMENT LE PERSONNAGE EST AFFECTÉ
Hâte	Influe sur la vitesse d'attaque et d'incantation
Chances de toucher	Améliore vos chances de toucher
Critiques	Améliore vos chances de porter des critiques (double dégâts)
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	Réduit les dégâts des adversaires en JcJ et des familiers sous leur contrôle d'un pourcentage donné
Résistance	Diminue les chances d'être touché et les dégâts pour les sources suivantes (Arcane, Feu, Givre, Nature, Ombre)



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

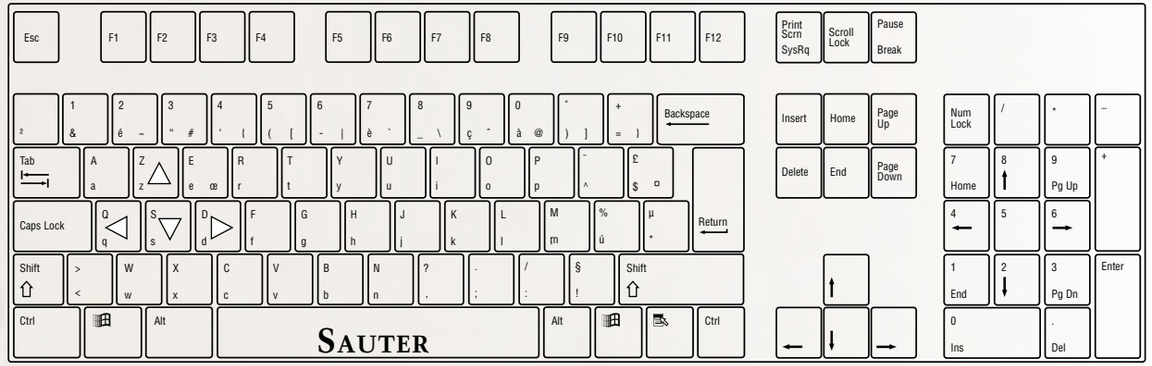
Vous avez deux manières de contrôler les déplacements de votre personnage : à la souris et au clavier. Par défaut, votre personnage court. Pour passer de la course à la marche, appuyez sur la barre de division du pavé numérique.

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, appuyez sur 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 le sol !

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 Home/Début 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

Aux premiers niveaux, vous n'avez pas d'autre choix que de vous déplacer à pied. Au fur et à mesure de vos quêtes, quand vous devez explorer de nouvelles zones, les différents moyens de transport deviennent vitaux.

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 druide ou un voleur, qui ont des techniques permettant de courir plus vite.

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 courrez.

CONTRÔLES 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 avez des améliorations. Votre personnage peut rester sous l'eau un temps limité au bout duquel il manque d'air et finit par mourir. Pour l'éviter, il existe des potions, et un démoniste ou un chaman peuvent permettre de respirer sous l'eau.

AMÉLIORATIONS POUR LA COURSE

Même à pied, certaines classes peuvent augmenter leur vitesse. Elles n'ont pas ces techniques au niveau 1, alors regardez bien si elles ne sont pas disponibles quand vous allez voir le Maître de votre classe.

Druide

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

Chasseur

Les chasseurs ont une technique nommée Aspect du guépard, qui augmente leur vitesse de façon permanente. Vous êtes hébété si vous êtes touché sous cette forme, alors elle est inutile en combat.

Chaman

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

Les druides ont une Forme aquatique. Ils peuvent alors rester sous l'eau autant de temps qu'ils veulent. Aussi, ils se déplacent plus vite que les autres classes. Les chamans ont une technique, Marche sur l'eau, dont le nom est assez explicite. Elle marche 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 l'icone en forme de pied avec des ailes 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 n'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.

MONTURES PERSONNELLES

Au niveau 20, les joueurs peuvent acheter la compétence Apprenti cavalier qui leur permet d'acheter des montures. Etre sur une monture est 60% plus rapide que courir. Pour en utiliser, regardez l'onglet correspondant dans votre livre de sorts.

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.

Plus vous progressez au sein du jeu, plus le choix de types de montures s'étoffe. Le tableau ci-dessous récapitule les niveaux minimums pour accéder à chaque palier de la compétence de cavalier. Petit fait amusant : la vitesse de déplacement de TOUTES vos montures du même type (terrestres ou volantes) est identique et dépend de votre maîtrise en compétence de cavalier. En d'autres termes, la monture que vous avez achetée au niveau 20 atteindra une vélocité de 100 % dès que vous aurez appris la compétence « Compagnon cavalier » au niveau 40.

NIVEAU DU PERSONNAGE	COMPÉTENCE DE CAVALIER	TYPE DE MONTURE
20	Apprenti	Vitesse au sol 60 %
40	Compagnon	Vitesse au sol 100 %
60	Expert	Vitesse en vol 150 %[1]
60	Licence de maître de vol	Permet les déplacements aériens en Kalimdor et dans Les Royaumes de l'est
68	Vol par temps froid	Permet les déplacements aériens en Norfendre
70	Artisan	Vitesse en vol 280 %[1]
80	Maître	Vitesse en vol 310 %[1]

[1] Vitesse en vol uniquement. Toutes les montures volantes se déplacent à une vitesse de 100 % lorsqu'elles se trouvent sur le sol.

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, mais il faut posséder l'extension Burning Crusade.

MONTURES PAR RACE

RACE	MONTURE HABITUELLE
Draeneï	Elekks
Nains	Béliers
Gnomes	Mécanotrotteurs
Humains	Chevaux
Elfes de la nuit	Sabres-de-nuit
Elfes de sang	Faucons-pérégrins
Orcs	Loups
Tauren	Kodos
Trolls	Raptors
Morts-vivants	Chevaux squelettes

Bonus des 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.

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.

PORTAILS DE MAGE

Les mages apprennent d'abord à se téléporter vers les grandes villes. Ensuite, les mages de niveau 42 peuvent ouvrir des Portails pour téléporter tous ceux qui interagissent avec eux vers une grande ville. Plus le niveau augmente, plus le choix de villes s'élargit (la capitale de leur race reste la 1re option).

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.

COMBAT JOUEUR CONTRE ENVIRONNEMENT

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. 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 icones 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.

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 et n'ont pas besoin d'être déclenchées.

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
Menace (Aggro)	Se réfère à la gestion de l'attention de l'ennemi qui augmente ou diminue envers un personnage. S'applique uniquement à des groupes.
Résiste/Résistance	Réduit les chances qu'ont les sorts et les compétences d'atteindre leurs cibles et de leur infliger des dégâts.
Immunisé/Immunité	Confère une immunité complète à un type de dégâts.
Peur	Oblige la cible à s'enfuir en perdant le contrôle d'elle-même. Cet effet peut persister même si elle subit des dégâts.
Hébétement	Réduit la vitesse de déplacement de la victime
Etourdir	Empêche la cible de faire quoi que ce soit.
Enraciné/Ralentir	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.

TERME COURANT	DÉFINITION
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).
Auras/Aspects	Améliorations qui affectent le joueur ou le groupe pendant un moment.
Métamorphose/Maléfice	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'Hébétement

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 en auto attaque alors que vous errez à la recherche de quelque chose à faire, c'est mal !

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 icone 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 enchaînerez 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 COMPÉTENCES

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'icone 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 secondes. 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 secondes.

CATÉGORIES DE COMPÉTENCES

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 qui ne sont pas de sorts infligent un de ces types de dégâts. Les ennemis peuvent être insensibles ou résistants à un type de dégâts. Avant de vous spécialiser, sachez qu'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 arbres de talents 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. Utilisez les touches F2 - F5 pour les cibler automatiquement en fonction de leur emplacement à l'écran. F2 sélectionne le personnage dont le portrait est en dessous du vôtre dans la liste du groupe. F3 sélectionne le suivant et ainsi de suite.

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 deux 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 ameuter ses alliés. Également, 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 ; 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, courrez 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 et ne 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. Immobilisez-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. Evitez les autres monstres pour ne pas aggraver une situation déjà précaire.

Evitez les autres joueurs quand vous tentez de fuir un combat. Attirer des monstres sur une autre personne s'appelle «traîner la personne». 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.

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 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 barres prévues à cet effet en bas
de l'écran. Ainsi, vous y avez accès directement sans avoir à fouiller dans vos sacs.

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'être utile en combat tant qu'il est actif. Quand il disparaît, 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.

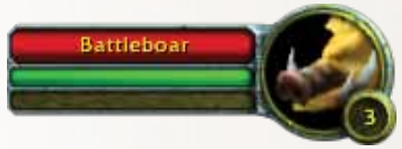
Sur le lieu du drame, l'option «Revenir à la vie ?» s'affiche. Elle est disponible à distance de votre corps pour vous permettre de le récupérer depuis un endroit sans danger. Quand vous revenez à la vie, vous réapparaissez avec la moitié de vos points de vie et de mana (50%). Mangez et buvez pour les 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.

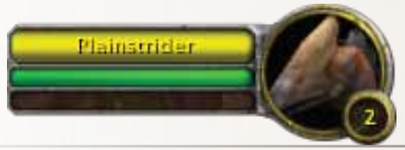
Placez le curseur de la souris sur un ennemi. L'encadré d'aide vous renseigne sur son type : Humanoïde, Bête, Mort-vivant, Démon ou Elémentaire. Certaines compétences n'affectent que certains ennemis et d'autres n'ont aucun effet si elles sont utilisées contre le mauvais type d'ennemi.

COULEURS DES PORTRAITS CIBLÉS



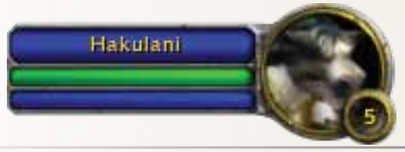
Rouge

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.



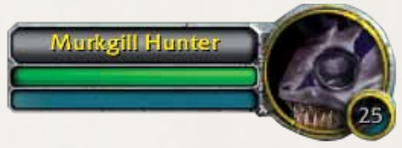
Jaune

La cible est passive mais riposte si vous l'attaquez en premier.



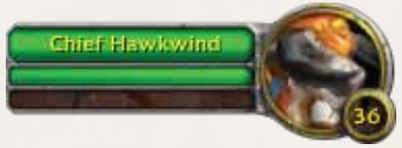
Bleu

La cible est un joueur.



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.



Vert

La cible est amicale.

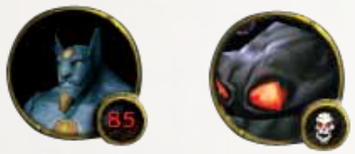
COULEURS DU NIVEAU DU PORTRAIT CIBLÉ

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 de votre niveau et peut représenter un véritable défi.



Si le niveau apparaît en rouge ou orange, la cible est d'un niveau supérieur et il est préférable de l'éviter à moins d'être sûr de vous.

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. Evitez 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.

Les Murlocs d'Azeroth sont des créatures grégaires et attaquent souvent en groupe.

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. Plusieurs hauts faits vous demandent d'interagir avec des bestioles.

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 élites 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 élites 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. Maintenez Maj enfoncée en cliquant sur le corps pour tout placer directement dans vos sacs.

Vous gagnez du butin 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.

Vous ouvrez une fenêtre de butin en cliquant avec le bouton droit sur un ennemi battu qui clignote.

FAIRE PROGRESSER VOTRE PERSONNAGE

Pour le moment, vos biens sont soit équipés sur votre personnage, soit stockés dans votre sac à dos. Appuyez sur la touche B pour ouvrir le sac à dos et voir son contenu. Vous pouvez également cliquer sur la sacoche marron en bas à droite.

Vous finissez par obtenir des sacs supplémentaires. Chaque personnage peut en avoir jusqu'à quatre au total. Les plus chers d'entre eux ont plus d'espace que le sac initial, mais ceux de départ sont bon marché et n'ont qu'une poignée d'emplacements de libre.

Gestion de l'inventaire

Quand vous faites des quêtes, votre sac se remplit très vite d'objets. Au bout d'un moment, vous n'avez plus de place et le jeu vous avertit que l'inventaire est plein. Pour libérer de la place, cherchez un marchand à qui revendre vos objets inutiles. S'il n'y en a pas dans les parages, vous pouvez jeter un objet en cliquant dessus et en le faisant glisser hors du sac, puis en cliquant sur le sol. Le jeu vous demande ensuite de confirmer.

Si vous obtenez un nouveau sac en récompense de quête ou en butin, gardez-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 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 humanoïdes, vous pouvez gagner de l'argent en vendant les objets inutiles trouvés sur les cadavres de vos proies. Comme votre sac est limité en taille, pensez à faire des pauses revente de temps en temps.

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

COULEUR DU TEXTE DU NOM DE L'OBJET

COULEUR DES OBJETS	QUALITÉ
Gris	Médiocre
Blanc	Classique
Vert	Bon
Bleu	Rare
Violet	Épique
Orange	Légendaire

Tous les nouveaux personnages débutent avec un équipement de départ rudimentaire. Dans la zone de départ vous trouverez 3 moyens d'améliorer cet équipement, à savoir, ramasser les butins sur les ennemis tués, amasser les récompenses de quêtes et enfin les vendeurs d'équipements. Pour la plupart des joueurs débutants, ces vendeurs ne sont pas une option du fait du manque de moyens . Il vaut en effet mieux conserver votre argent pour apprendre les nouvelles compétences de votre personnage au fur et à mesure qu'il gagne des niveaux (nous en rediscuterons ultérieurement). Cela dit si vous avez vraiment les moyens et accordez de l'importance à l'apparence de l'équipement de votre personnage, vous pouvez vous permettre de jeter un oeil aux marchandises de ces vendeurs.

Vous pourrez discerner les nouvelles pièces d'équipement des anciennes car il est précisé dans le texte de description des nouvelles pièces l'emplacement où elles sont censées être placées (mains, dos, torse etc...). Lorsque vous trouvez une nouvelle pièce d'équipement, ouvrez vos sacs et passez votre curseur de souris sur l'objet. Vous pourrez voir la qualité de l'objet d'après la couleur de sa première ligne descriptive. Durant les premiers niveaux vous tomberez principalement sur des objets de qualité grise, blanche ou verte.

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. Pour équiper un objet, faites un clic droit dessus dans votre sac. Il est automatiquement placé dans le bon emplacement et devient visible sur votre personnage.

CODE DE COULEUR DES INFORMATIONS

Cette bulle d'aide pour le Chaperon en gangrétoffe vous donne des informations basiques colorées. Le nom en vert signifie que la qualité est inhabituelle. Le texte en rouge vous indique que vous ne pouvez vous en équiper (ici, le personnage n'est pas d'assez haut niveau).

Compétences d'arme et maîtrises d'armure

Si vous vous demandez quelles armes sont disponibles pour votre personnage, appuyez sur P et trouvez l'icone ressemblant à une arme, 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. Avec de la chance, vous pouvez porter un objet blanc ou vert. Si ce n'est pas le cas, 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.

Les objets héritage sont comparables en qualité aux équipements supérieurs. Le plus intéressant avec ces objets est qu'ils se lient aux comptes et pas aux personnages. Vous pouvez donc les confier à vos autres personnages pour les aider à progresser. De plus, la qualité des objets héritage augmente au fur et à mesure que vous montez en niveau.

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 deux emplacements pour les armes de mêlée. Ils sont occupés par une arme à deux mains, deux armes à une main ou une arme et un objet tel qu'un bouclier. Votre classe joue un rôle dans ces possibilités.

L'emplacement à distance (ou reliques) sert aux arcs, fusils, arbalètes, baguettes ou armes de jet. Certaines classes ne peuvent pas se servir d'armes à distance alors ils peuvent utiliser des reliques à la place.

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. Certains objets sont actifs, par exemple la plupart des bijoux donnent des capacités à ajouter à la barre d'action pour améliorer brièvement une statistique.

Ne vous en souciez pas trop avant d'atteindre les meilleurs niveaux.

Réparation de l'équipement

Quand votre équipement est usé, une petite image de celui-ci apparaît à l'écran. S'il est jaune, il est endommagé, et s'il est rouge, il est cassé. Un équipement cassé ne vous protège plus.

Pour réparer votre équipement, passez le curseur sur les marchands jusqu'à ce qu'il se transforme en enclume. Cela signale un marchand capable de réparer votre équipement. Faites un clic droit sur lui pour voir deux icones qui montrent le coût de la réparation. Vous pouvez alors choisir de tout réparer. A bas niveau, vous n'avez pas à vous en inquiéter car il est facile de changer d'équipement. Mais plus vous avancez, plus la réparation devient un élément important.

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, voyagez en page 64.

POTIONS ET ÉLIXIRS

Les potions et les élixirs 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.

Le bénéfice des potions intervient au moment où vous les consommez. 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 ont un effet plus durable sur votre personnage. Ils renforcent un certain nombre de choses : l'armure, la récupération des PV, les statistiques, 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.

RENFORTS D'ARMURE

Vous pouvez améliorer votre armure de manière permanente grâce aux renforts d'armure, assez bon marché. Vous pouvez en faire si vous êtes travailleur du cuir. Les premiers renforts augmentent surtout l'armure, mais par la suite, ils ont des effets bien supérieurs.

ENCHANTEMENTS

Vous pouvez aussi renforcer de façon permanente votre équipement grâce aux enchantements. Presque tous les emplacements 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.

Quand vous entrez dans une grande ville, cherchez les apprentis enchanteurs. Comme ils ont besoin d'augmenter leur compétence d'enchantement, ils se proposent d'enchanter votre équipement gratuitement. D'une certaine manière, vous les payez sous la forme de points de compétence.

GLYPHES

Plus vous montez en niveau, plus les Glyphes ont un impact sur votre jeu. Appuyez sur la touche N pour voir la fenêtre des talents. Ensuite, allez dans l'onglet Glyphes pour voir ceux qui sont disponibles pour vous. Il existe trois paliers (primordial, majeur et mineur). Vous débloquez de nouveaux emplacements en gagnant des niveaux.

Monter en niveau

Quand vous tuez des ennemis, quand vous terminez des quêtes et quand vous découvrez de nouvelles zones, votre barre d'EXP se remplit. Quand elle est pleine, vous passez au niveau supérieur. Les quêtes de la zone de départ font vite passer du niveau 1 au niveau 2.

ENTRAÎNER DE NOUVELLES TECHNIQUES

Quand vous gagnez un niveau, le jeu vous indique que de nouvelles techniques sont disponibles auprès du maître de votre classe. Cela permet d'ajouter ces techniques à votre grimoire et, aux premiers niveaux, dans un emplacement de la barre d'action. Vous pouvez déplacer les sorts dans la barre selon votre convenance.

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 64.

STATISTIQUES 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 commence à apprendre des talents et doit choisir une spécialisation. Vous pouvez ainsi vous démarquer au sein même de votre classe en apprenant des techniques particulières. Ici encore, les talents sont un sujet plus complexe. Disons qu'ils permettent de suivre l'une des trois grandes spécialisations d'une classe.

Arborescence de talents

Chaque classe possède trois arborescences de talents. Vous recevez votre premier point de talent au niveau 10, puis d'autres en montant en niveau. Vous devez d'abord décider d'une arborescence. Pour savoir à quoi cela correspond, lisez les informations sur les classes en page 44.

Choisir l'une de ces arborescences bloque les deux autres jusqu'à ce que vous ayez dépensé 31 points dans la première. Chacune compte un certain nombre de paliers. Vous devez dépenser 5 points dans le palier supérieur avant de pouvoir en dépenser dans le suivant. Pour acquérir certains talents, vous devez préparer à l'avance votre progression.

Vous devez dépenser 5 points dans le palier 1 pour que le palier 2 soit disponible.

Il faut donc dépenser 10 points pour accéder au palier 3, mais vous pouvez aussi les utiliser dans le palier 1 ou 2. Il suffit juste de dépenser 5 points dans l'un des paliers de l'arborescence pour que de nouveaux paliers se débloquent.

Si vous voyez une flèche entre deux talents, cela veut dire qu'il faut débloquer le premier pour que celui vers lequel il pointe devienne accessible. Vous devez obtenir tous les rangs de ce talent pour pouvoir passer au suivant.

Inutile de tout débloquer, surtout quand vous commencez. La plupart des meilleurs talents se trouvent assez loin dans l'arborescence, alors inutile de dépenser 10 ou 15 points au premier palier avant de passer à la suite.

Parfois, vous avez déjà ce que vous voulez, mais vous devez dépenser un peu plus pour pouvoir débloquer le palier suivant. Regardez donc les précédents paliers et voyez s'il n'y a pas quelque chose que vous pourriez appendre auquel vous aviez renoncé plus tôt.

Aperçu des talents

Par défaut, votre personnage ne dépense pas ses points de talents. C'est à vous de le faire. Le système vous permet d'avoir un aperçu des changements apportés à vos talents. De cette manière, vous pouvez choisir plus facilement entre deux possibilités qui vous intéressent !

RANGS DES TALENTS

Beaucoup de talents ont des rangs qui correspondent au nombre de points appliqués (indiqués par X/Y). X indique le nombre de points déjà dépensés et Y le nombre total pour chaque talent. Chaque fois que vous dépensez un point, le talent s'améliore un peu. Leur progression est souvent linéaire, alors l'évolution vers un nouveau rang n'a rien de spectaculaire par rapport au précédent.

RÉINITIALISER LES TALENTS

Si vous décidez de dépenser vos points de talents d'une autre manière, allez voir le maître de votre classe qui le fera en échange d'un peu d'argent. Si jamais les arborescences changent énormément lors d'un patch, Blizzard les réinitialise tous afin que les joueurs dépensent à nouveau leurs points. Quand cela arrive, vous n'avez rien à payer, alors profitez-en !

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. A 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, alors vous risquez d'être surpris par l'argent que certains demandent pour leurs objets. En fait, le jeu offre des récompenses de plus en plus grandes quand vous terminez les quêtes difficiles. Il y a aussi d'autres moyens.

Voici plusieurs moyens de gagner de l'argent :

- Fouillez les corps des ennemis humanoïdes.
- Vendez vos objets liés ou gris aux marchands.
- Vendez des objets blancs et verts aux autres joueurs.
- Vendez des objets blancs et verts à l'hôtel des ventes.
- Utilisez vos compétences de métier pour rassembler ou créer des objets à vente.

Vous pouvez profiter de votre métier pour vous faire de l'argent. Certains peuvent accéder à des guildes avec des copieuses trésoreries ou avec des personnages de haut niveau capables de gagner des centaines de pièces d'or en seulement quelques heures de jeu. Ils peuvent donc s'offrir beaucoup plus de choses que vous pour le même effort. Profitez-en.

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 par faction. Même si vous déposez des objets dans une banque, vous y avez accès dans une autre.

COFFRES DE GUILDE

Les guildes ont leurs propres coffres. Elles peuvent ainsi entreposer de l'argent et des objets pour ses membres. Le chef des guilde définit des permissions pour accéder à ces objets. Demandez des détails aux membres de votre guilde.

Pour s'amuser

Ce chapitre recense les nombreux «bonus» proposés dans WoW. 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

COLLECTIONNER LES MASCOTTES

Les mascottes sont différentes des familiers du Chasseur. Toutes les classes peuvent les utiliser. Elles n'ont pas d'incidence sur le jeu, mais vous pouvez accomplir des hauts faits en les collectionnant. Ces mascottes vous suivent partout, mais une seule de ces créatures peut vous accompagner à la fois. On les récupère de plusieurs manières, en les achetant ou comme récompense de quête.

Voici où trouver les plus courantes de ces mascottes.

Les ingénieurs peuvent fabriquer des mascottes. Vous pouvez en gagner d'autres lors des événements saisonniers, en accomplissant des hauts faits ou en chassant des créatures spéciales.

MASCOTTES DE LA HORDE

MASCOTTE	LIEU
Cafard	Fossoyeuse
Serpents	Orgrimmar
Chien de prairie	Les 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

AUTRES MASCOTTES À ACHETER

MASCOTTE	LIEU
Grenouilles	Foire de Sombrelune
Poulet	Mille pointes
Oiseaux	Baie-du-Butin, Vallée de Strangleronce
Créatures magiques	Foudreflèche, Raz-de-Néant

CÉLÉBRATION DES VACANCES DANS LE JEU

Les vacances saisonnières sont fréquentes dans le jeu et s'accompagnent d'événements, incluant des quêtes, des épreuves, des cadeaux, des costumes et de la nourriture. Elles durent de une à plusieurs semaines.

CALENDRIER D'AZEROTH

JANVIER	NOUVEL AN
Fin de l'hiver	Fête lunaire
Février	Fête de l'amour dans l'air
Printemps	Jardin des nobles
Mai	Semaine des enfants
Juin	Fête du feu
Septembre	Fête des moissons
Septembre	Jour des pirates
Automne	Fête des brasseurs
Octobre	Sanssaint
Novembre	Jour des morts
Novembre	Bienfaits du pèlerin
Décembre	Fête du voile d'hiver
Décembre	Réveillon du jour de l'an

EVÉNEMENTS ATTENDUS

La Foire de Sombrelune est une fête foraine qui se déplace chaque mois dans Azeroth. Elle s'installe à l'extérieur des Pitons-du-Tonnerre dans Mulgore et au sud de Comté-de-l'Or dans la Forêt d'Elwynn. 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 de niveau 30 et plus. Quand vous découvrez le 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 dans 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 points d'honneur pendant cette période. En général, les joueurs y affluent et les combats ont lieu jour et nuit.

INTERAGIR 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 ?

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.

Parler (blanc):
/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 (pourpre):
/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.

Répondre (pourpre):
utilisez /r (ou simplement r) pour répondre à la dernière personne qui vous a envoyé un message en chuchotant.

Crier (rouge):
/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 (bleu clair):
/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 (vert):
/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 une bulle de discussion)). 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 ce qui apparaît dans la fenêtre de discussion : l'arrière-plan (de transparent à noir), les filtres (couleur de texte...), etc.

UTILISER LES EMOTES VOCAUX

Les émotes 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 (bulle de discussion) et en passant la souris sur l'option correspondante. Cliquez sur un émote 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. Voici 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 rejoigniez 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.

RecrutementDeGuilde
Ce canal relie toutes les grandes cités de votre faction et permet de trouver des guildes ou de nouveaux membres de guilde. Il faut être en ville pour pouvoir l'utiliser.

RechercheDeGroupe
Ce canal relie les régions de votre faction. Le joueur doit spécifier ce qu'il cherche dans l'onglet de recherche de groupe (appuyez sur I) 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 recrutementdeguilde
Parler sur un canal	/# <votre question ou commentaire.>	/5 Recherche guilde de bons joueurs pour faire 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 l'animation, cherchez une guilde et/ou ouvrez un maximum de canaux.

CANAUX PERSONNALISÉS

EXEMPLE

/rejoindre Mikechat

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 guilde, mais vous voulez que vos amis puissent vous parler dès qu'ils se connectent. Dites-leur d'écrire /rejoindre <nomducanalpersonnalisé> quand ils se connectent.

Vous accédez ainsi au canal Mikechat, 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 guilde à l'intérieur d'une guilde, 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.

Tout garde d'une zone majeure peut vous indiquer l'emplacement d'une boîte aux lettres. Vous pouvez aussi les chercher sur la minicarte.

Recevoir du courrier

Quand vous recevez 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.

WoW a mis en place des systèmes pour réduire ou éliminer ces escroqueries, mais méfiez-vous toujours des courriers d'inconnus. La vie dans WoW 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.

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.

Vous pouvez décider de soit 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 expérimentée. 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 entrez /npd (ne pas déranger), tout joueur cherchant à utiliser /chuchoter pour vous contacter obtient un message indiquant que vous êtes occupé. Entrez à nouveau /dnd pour désactiver l'option et pouvoir être contacté de nouveau.

On ne peut pas aimer tout le monde. 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.

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, entrez le nom de compte d'une personne dans la section ami 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

INTERAGIR AVEC D'AUTRES PERSONNAGES

Si vous êtes dans la même zone qu'un autre joueur (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	Placez le portrait du joueur dans votre interface pour voir son état en permanence.
Chuchoter	Une façon d'envoyer un message.
Inspecter	Ouvre la fenêtre de personnage pour regarder son armure, son statut JcJ et ses talents.
Inviter	Invite le joueur dans votre groupe.
Comparer les hauts faits	Pour comparer vos réalisations dans le jeu.
Échanger	Ouvre une fenêtre d'échange. Deux joueurs peuvent acheter, vendre, échanger, enchanter ou débloquer des objets.
Suivre	Pour suivre le personnage ciblé tant que cela est possible.
Duel	Invite un autre joueur à vous affronter jusqu'à la mort ou presque (aucun dégât n'est permanent).

MARCHANDER AVEC D'AUTRES JOUEURS

Avant d'ouvrir la fenêtre d'échange, accordez-vous sur l'objet à vendre et son prix. Vous devez être au même endroit que le joueur avec qui 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.

Guildes

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.

Ces groupes de joueurs se forment pour accomplir des hauts faits et atteindre plus facilement des objectifs en coopérant. Les raisons sont nombreuses : JcJ, raids, jeu de rôle, progression en niveaux et bien d'autres. 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 !

Groupes

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

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 Promouvoir.
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'améliorations supplémentaires.

Cinq joueurs qui attaquent le même monstre, le tuent instantanément ou presque et n'ont pas le temps d'encaisser beaucoup de dégâts. Ecoutez les informations du chef de groupe. Il vous dira qui assister pendant les combats. Si ce n'est pas le cas, assistez une classe qui inflige des dégâts. 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.

RÈGLE 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. Evitez 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 doivent 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. 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 (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. Jouer en groupe demande de la pratique, mais cet aspect est à découvrir si vous avez déjà bien exploré le monde en solitaire.

Ce chapitre fournit des conseils sur le rôle de chacun lors des explorations de donjons.

PRÉPARER VOTRE EXPLORATION

Les donjons instanciés offrent des expériences de jeu différentes :

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.

DONJONS DU MONDE

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 instance 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.

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.

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. Confiez ce rôle au joueur DPS le plus expérimenté. Le tank, devant changer de cible pour conserver l'aggro sur tous les adversaires, ne convient pas pour assumer ce rôle. Pour assister un personnage, cliquez sur portrait de celui ci et appuyez sur F. Vous apprendrez des façons plus rapide d'assister mais celle ci est la plus simple.

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 ne joue pas ce rôle, cette tâche incombe souvent à un DPS à distance ou à un personnage qui peut se camoufler.

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 !

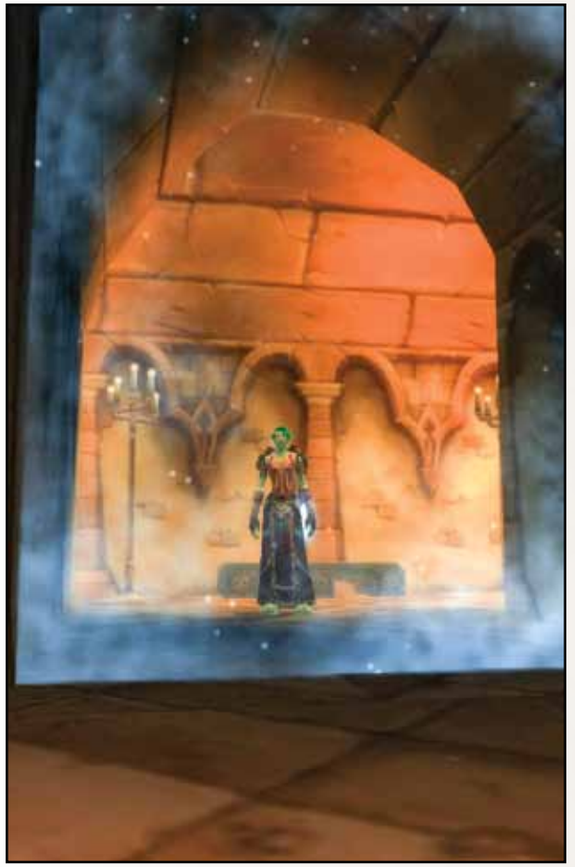
Est-ce que tout le monde a les quêtes ? Vérifiez votre journal de quêtes pour vous assurer que les autres joueurs ont bien toutes les quêtes. Partagez-les si besoin pour que tous les joueurs profitent au mieux de l'exploration.

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 passif. 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. A partir du niveau 15, vous avez accès à au moins un donjon instancié, même s'il vous faut d'abord découvrir son entrée.

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.

WIPEOUTS (WIPE)

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 réapparaissez au cimetière et vous devez retourner 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. Le prix des réparations n'est pas très élevé. Vous pouvez gagner de l'argent avec les quêtes, à l'Hôtel des ventes et lors des combats. Vous ne risquez pas de vous retrouver sur la paille.

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 épuisera.

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 dépends 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 prendre 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. Certains joueurs en ligne ont des informations sur les donjons. Il existe aussi des guides de stratégie (rédigés par nos soins) qui vous renseignent sur les donjons et les raids. Ces guides sont très utiles quand vous prévoyez d'explorer un donjon.

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'Azeroth 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

Que vous soyez seul ou déjà dans un groupe complet avec quatre autres aventuriers, s'il vous vient l'idée d'explorer un donjon, l'outil Donjons est une ressource des plus précieuses qui offre de nombreux avantages. Par exemple, la téléportation, particulièrement utile, vous évite de voyager par monts et par vaux pour atteindre votre destination !

UTILISER L'OUTIL DONJONS

Vous pouvez accéder à l'outil Donjons dès le niveau 15 soit en cliquant sur l'icône correspondante de la barre de l'interface, soit en appuyant sur la touche I de votre clavier. Sélectionnez tout d'abord un donjon spécifique ou laissez le jeu vous en attribuer un au hasard. Choisissez ensuite un rôle adapté à votre classe et à votre spécialisation (tank, soigneur, DPS). Vous êtes alors automatiquement placé dans la file d'attente et l'icône de l'outil Donjons s'affiche à côté de votre mini-carte. Pour connaître le temps moyen d'attente, positionnez simplement votre curseur sur cette icône. Les tanks et les soigneurs sont généralement plus recherchés que les DPS et trouvent beaucoup plus rapidement une place au sein d'un groupe.

File d'attente dans un groupe

Les groupes, qu'ils soient au complet ou qu'ils aient quelques places à pouvoir, peuvent faire appel à l'outil Donjons. Le chef du groupe place le groupe entier dans la file d'attente. Attention : chaque membre doit également choisir son/ses rôles au sein du groupe (avec la double spécialisation, la plupart des classes peuvent remplir plusieurs fonctions). Un groupe composé de moins de cinq joueurs sera placé dans la file d'attente et tout autre joueur déjà dans la file d'attente rejoindra alors le groupe dès qu'un donjon sera sélectionné.

Si votre groupe dispose de ses cinq membres, vous accédez directement au donjon lorsque tout le monde a choisi son rôle. Remarque : pour être « pris en charge » par l'outil Donjons, votre groupe doit comporter au moins un tank et un soigneur.

À L'INTÉRIEUR DU DONJON

Une fois sur place, vous pouvez utiliser l'icône de l'outil Donjons située à côté de votre minicarte pour revenir à l'endroit où vous vous trouviez avant d'être téléporté dans le donjon. Franchir le portail à l'entrée du donjon produit le même effet. Pour retourner ensuite au donjon, cliquez avec le bouton droit de la souris sur l'icône de l'outil Donjons.

BONUS DE DONJON ALÉATOIRE

Le hasard fait bien les choses ! Par exemple, terminez un donjon aléatoire et vous obtiendrez des récompenses supplémentaires (argent, expérience et même des objets aux niveaux inférieurs). Et ce n'est pas tout ! Partir à la conquête d'un donjon aléatoire dans un groupe dont au moins un membre a été choisi au hasard confère à tous les membres de ce groupe l'amélioration de Chance au tirage (augmentation de 5 % des dégâts infligés, des soins prodigués et des points de vie). Chaque membre choisi au hasard augmente ce bonus par palier de 5 % (jusqu'à un maximum de 15 %).

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.

Par exemple, si vous cherchez une potion de soins de bas niveau, vous devez taper potion de soins dans la barre de recherche et confirmer. Vous voyez une liste de différents types de potions. Si vous cliquez sur la flèche de niveau, vous pouvez classer les objets selon leur valeur. Des potions de bas niveau devraient être disponibles. Si vous passez le curseur sur l'icone de l'objet, vous voyez l'effet de la potion, afin de confirmer que c'est bien l'objet que vous cherchez. De plus, l'hôtel précise ce que vous devez payer si vous placez une enchère ou si vous achetez.

Si vous ne connaissez pas le nom exact de l'objet, utilisez les filtres de la colonne de gauche pour vous aider. Indiquez des nombres pour restreindre le niveau de l'objet voulu. Par exemple, un personnage de niveau 12 devrait mettre une fourchette entre 10 et 12. C'est un bon moyen d'enlever les objets trop faibles ou trop forts.

Cochez Utilisables pour afficher uniquement les objets que votre personnage peut utiliser.

Offres

Pour placer une enchère, cliquez sur l'objet voulu, placez le montant et confirmez. Vous n'avez pas besoin de rester connecté ensuite. Les enchères peuvent durer très longtemps, alors vous pouvez aller faire autre chose. Vous recevez un courrier si vous avez remporté l'objet, le système est plutôt simple.

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.

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 mini-carte 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 DE BASE

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'ils règlent des échanges pacifiques entre les factions, et c'est assez rare pour être noté. Vous pouvez définir des ventes en dehors du jeu puis convenir d'une heure et d'un hôtel des ventes pour les conclure.

CANAL DE DISCUSSION DE COMMERCE

Le canal de discussion de commerce permet de faire des transactions plus informelles. Bien qu'il soit avant tout destiné à discuter de commerce, les joueurs qui s'ennuient y abordent souvent d'autres sujets en rapport avec des événements du monde réel.

Entre deux histoires de coeur ou débats politiques, vous pouvez connaître le prix et la disponibilité d'un objet, voire faire une bonne affaire. Pour lier un objet au canal de discussion, faites Maj puis cliquez sur cet objet. Cela fait apparaître un lien sur le canal. Vous devez utiliser la commande pour parler sur ce canal puis faire Maj et un clic gauche sur l'objet :

```
/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-E

Add (Ajout) — Un ennemi supplémentaire qui rejoint le combat.

Alt — Un personnage secondaire de votre compte, pas votre avatar principal.

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.

Avatar — Le personnage qui vous représente dans le jeu.

BG — Battleground (champ de bataille). Lieu de combats JcJ.

Buff ou Enchantement — Un sort d'amélioration lancé sur un personnage.

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 bébêtes qui n'attaquent pas les personnages.

Crowd Control ou Contrôle de foule — Les compétences qui empêchent un ennemi de combattre (Assommer, Métamorphose, Maléfice, etc.).

DD — Dégâts directs. Un sort qui inflige tous ses dégâts en une fois plutôt que de les infliger sur la durée.

Detaunt 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.

Debuff ou Sortilège — Effet d'affaiblissement qui réduit l'efficacité de la cible.

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-L

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.

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.

Hate ou Aggro — Voir Threat ou Menace.

HP ou PV — Hit Points (aussi Health Points) ou Points de vie. Mesure l'état de santé de votre avatar.

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 et les champs de bataille sont très souvent des instances.

Int — Intelligence. Caractéristique qui influe sur les points de mana et la puissance des sorts.

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 d'élimination. Engager un monstre pour le tuer et pouvoir le fouiller, alors qu'un autre joueur ou groupe le combat déjà.

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/Delog (Connexion/ Déconnexion) — Quand un joueur log/delog, 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.

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.

L-P

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.

Lvl ou Niv — Level ou Niveau. Mesure la puissance d'un personnage.

Mez ou Ensorceler — Version courte de «Mesmerize». Terme ancien en référence aux sorts, comme Métamorphose, qui empêchent la cible d'agir pendant un temps.

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).

MOG — Massive Online Game ou Jeu multijoueur en ligne.

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.

MA ou Cible à assister — Main Assist, le joueur qui choisit la cible sur laquelle le reste du groupe/raid doit concentrer les attaques.

MT ou Tank principal — Main Tank, le joueur qui va canaliser l'attention des ennemis (l'aggro) pour protéger le reste du groupe.

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.

Newbie ou Nouveau — Un nouveau joueur.

Newb/Noob ou Bleu — Abréviations de «Newbie» ou de nouveau joueur, plus péjoratives.

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.

OOM ou Plus de mana — Out of Mana. Indique que le joueur n'a plus de points de mana.

Pat — Patrouille. Souvent utilisé pour prévenir de l'arrivée d'un monstre qui patrouille. «PAT !»

PJ — Personnage-joueur.

Pet ou Familier ou Mascotte — Une créature qui accompagne le joueur, mais n'est pas forcément contrôlée par lui, comme un Loup, un Infernal, etc. Certains pets ne combattent pas et sont là pour faire joli.

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).

Puller ou Rabatteur — Le personnage qui rabat les monstres sur le groupe et contrôle le début du combat.

Pull ou Rabattre — L'art d'aller chercher des monstres pour les attirer vers votre groupe.

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-Y

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.

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.

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.

Roll, Random ou Dés — Indique que vous devez jeter les dés pour déterminer qui récupère le butin. Par exemple :/random 100 génère un nombre entre 1 et 100. Le meilleur résultat 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».

Shard ou Fragment — Soul Shard (fragment d'âme). Objet créé à partir d'une âme errante et qui permet au Démoniste d'améliorer ses sorts.

Spirit ou Esprit — Esprit. Caractéristique dont dépend la régénération du mana.

Stamina ou Endurance — Endurance. Caractéristique qui détermine le nombre de points de vie d'un avatar.

Stack ou Pile — Plusieurs exemplaires d'un objet rangés au même endroit dans l'inventaire. Tous les objets ne peuvent pas être empilés.

Strength ou Force — Force. Caractéristique qui influence les dégâts infligés par les classes de mêlée.

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.

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).

Uber ou Top — D'origine allemande, ce mot signifie «super». Caractérise une chose impressionnante.

Vendor Trash, Cash Item ou Camelote — Objets que seuls les marchands veulent acheter.

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.

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'amusant de participer à World of Warcraft.

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.

Métier		Type	Nature
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, 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

Entraîner 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.

Chaque fois que 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.

Entraîner les métiers de production

Pour améliorer les métiers qui ne sont pas de collecte, cliquez sur l'icone 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 préparer un objet, cliquez sur la recette pour la mettre en surbrillance, indiquez le nombre voulu et cliquez sur Créer. Votre personnage réalise alors chaque étape de la production, ce qui vous vaut des points à chaque étape.

Certaines recettes de haut niveau vous confèrent plusieurs bonus de compétence à chaque utilisation. Bien qu'elle soit onéreuse et fastidieuse à préparer, toute recette avec un « 5 » et des flèches Haut vous attribue 5 points de compétence, et non un seul comme à l'accoutumée.

MÉTIERS DE PRODUCTION

ALCHIMISTE

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.

FORGERON

Les Forgerons utilisent des métaux pour créer des armes et des armures en maille ou en plaques. Ils ont besoin d'un marteau de forgeron et d'une enclume pour cela. 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.

ENCHANTEUR

Les Enchanteurs utilisent la magie pour renforcer les armes et armures de manière permanente, par exemple en augmentant leurs statistiques ou leur résistance magique. 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.

INGÉNIEUR

Les Ingénieurs utilisent le métal et les pierres pour créer des objets utiles ou amusants : lunettes, explosifs, bombes, 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.

CALLIGRAPHE

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. Pour faire de l'encre à partir d'herbes, ils utilisent Mouture.

JOAILLIER

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.

TRAVAILLEUR DU CUIR

Le travail du cuir consiste à créer des armures de cuir, 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.

COUTURIER

Ce métier consiste à tailler et coudre des tissus pour en faire des armures, des vêtements ou des sacs. Les tissus se trouvent sur les ennemis humanoïdes.

MÉTIERS DE COLLECTE

HERBORISTE

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).

MINEUR

Miner, cela consiste à collecter des minerais et des filons dans les gisements d'Azeroth. C'est à la fois simple et peu coûteux, car il suffit d'avoir une pioche de mineur (certaines armes peuvent aussi servir de pioche, lisez bien leur description). Le métal se trouve le plus souvent en terrain montagneux.

DÉPECEUR

Le Dépeceur enlève le cuir et les peaux des cadavres des animaux. Comme il suffit d'avoir un couteau à dépecer, c'est un métier simple et bon marché. 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 !

MÉTIERS 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.

CUISINIER

Les Cuisiniers utilisent des ingrédients (reçus comme butin) pour préparer de quoi manger. Certaines recettes permettent de donner des améliorations provisoires. Par exemple, Bien nourri augmente les stats du personnage.

SECOURISTE

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 sous l'effet d'un sort de silence ou à court de mana. Il faut du tissu pour fabriquer des bandages.

PÊCHEUR

La pêche permet d'attraper des poissons, mais aussi d'autres animaux marins voire des objets. Pour cela, il faut une canne à pêche. Il suffit d'une étendue d'eau assez profonde pour trouver du poisson (même en ville). Ils sont souvent en banc.

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 en changer en montant de niveau.

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. Maîtriser plusieurs aspects d'un métier vous confère également des bonus (les personnages ont quelque chose à y gagner même au combat).

DEVENIR UN APPRENTI

Vous pouvez démarrer 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 devrez apprendre nombre de recettes. Apprenti, vous en apprendrez automatiquement plusieurs. Chaque métier a son propre terme pour désigner ses recettes, consultez l'Hôtel des ventes ou faites des recherches en ligne pour de plus amples informations.

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). En payant le Maître, celui-ci vous apprendra différents sorts. Sauf au début du jeu, les coûts sont abordables si vous faites des concessions.

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. N'ajoutez pas les recettes individuelles. 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 en faites pas, vous pouvez toujours tenter autre chose. Cela est préférable au fait d'avoir un emplacement immobilisé par un métier dont vous ne vous servez plus.

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 vous aurez appuyé sur ce signe, votre métier sera définitivement abandonné.

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.

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).

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.
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.

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.

PROGRESSION DES MÉTIERS D'ARTISANAT

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	Dépend du métier	350	450
Illustre grand maître	75	425	525

PROGRESSION DES MÉTIERS DE COLLECTE

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	Dépend du métier	425	525

Progressions dans les métiers secondaires

Les métiers secondaires suivent une progression spécifique, et vous trouverez les informations relatives dans les sections individuelles à leurs propos.

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
Joaillerie	Minage
Travail du cuir	Dépeçage
Minage	Forge, Ingénierie ou Joaillerie
Dépeçage	Travail du cuir
Couture	Tous

Progressions dans les métiers secondaires

Les métiers secondaires suivent une progression spécifique, et vous trouverez les informations relatives dans les sections individuelles à leur propos.

Alchimie

LES BASES DE L'ALCHIMIE

L'Alchimie est l'un des métiers de production les plus faciles à apprendre. Si vous voulez être autosuffisant, choisissez l'Herboristerie en plus de l'Alchimie pour pouvoir collecter vos propres matériaux. Les principaux composants de l'Alchimie sont les herbes et les fioles/flacons, 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.

PROGRESSION DES HERBES

Pacifique
Feuillargent
Terrestrine
Mage royal
Chardonnier
Eglantine
Etouffante
Doulourante
Aciérite sauvage
Tombeline
Sang-royal
Vietérule
Pâlerette
Dorépine
Moustache de Khadgar
Dents de dragon
Fleur de feu
Lotus pourpre
Sauvageonne
Larmes d'Arthas
Soleillette
Aveuglette
Champignon fantôme
Gromsang
Sansam doré
Feuillerêve
Sauge-argent des montagnes
Chagrinelle
Chapeglace
Lotus noir

Herbes d'Outreterre

Gangrelette
Glaurier
Terocône
Voile-misère
Chapeflamme
Lichen ancien
Néantine
Cauchemardelle
Chardon de mana
Gangrelotus

Herbes du Norfendre

Trèfle doré
Lys tigré
Rose de Talandra
Ortie blanche
Epine de feu
Langue de serpent
Fleur-de-liche
Glacépine
Lotus givré

ENTRAÎNEMENT EN ALCHIMIE

Cliquer sur l'icone d'Alchimie ouvre le menu des potions que vous connaissez. 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.

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.

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).

SPÉCIALISATIONS EN ALCHIMIE

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 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 accomplissez la quête d'un autre spécialiste. Sachez qu'oublier une spécialisation a un coût.

FORGE

LES BASES DE LA 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.

PROGRESSION DES MÉTAUX

Barre de cuivre
Barre d'étain
Barre de bronze
Barre d'argent
Barre de fer
Barre d'or
Barre d'acier
Barre de mithril
Barre de vrai-argent
Barre de thorium
Barre de sombrefer

Métaux d'Outreterre

Barre de gangrefer
Barre d'adamantite
Barre d'éternium
Barre de gangracier
Barre de khorium
Barre d'adamantite trempé
Khorium trempé

Métaux du Norfendre

Barre de cobalt
Barre de saronite
Barre de titane
Barre d'acier-titan

ENTRAÎNEMENT EN FORGE

Cliquer sur l'icone de Forge ouvre le menu des recettes que vous connaissez. 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 butins verts, bon marché et nombreux. 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 BASES DE L'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 chacuns des composants d'Enchantement spécifiques. Vous devez aussi détruire de l'équipement ayant un haut niveau d'objet pour créer des enchantements supérieurs.

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 obtenez de petits ou de gros éclats en désenchantant un objet. Dans certains 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.

Bonus pour les Elfes de sang

Un trait racial des Elfes de sang (Affinité avec les arcanes) augmente leur compétence Enchantement de 10 points.

Niveaux d'objet	Poussière	Essence	Eclat	Cristal
5-25	Etrange	De magie	Scintillant	–
26-35	D'âme	Astrale	Scintillant, luminescent	–
36-45	De vision	Mystique	Luminescent, irradiant	–
46-55	De rêve	Du Néant	Irradiant	–
56-65	D'illusion	Eternelle	Brillant	De nexus
66-120	Des arcanes	Planaire	Prismatique	De vide
121-277	D'infini	Cosmique	De rêve	Abyssal
278 et plus	Hypnotique	Céleste	Des cieux	Du maelström

ENTRAÎNEMENT EN ENCHANTEMENT

Ajoutez Enchantement et Désenchanter dans l'une de vos barres d'actions. Cliquer sur l'icone 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 vélins créés avec Calligraphie peuvent stocker des Enchantements pour plus tard.

PROGRESSION DES BÂTONNETS D'ENCHANTEMENT

Bâtonnet runique en cuivre
Bâtonnet runique en argent
Bâtonnet runique en or
Bâtonnet runique en vrai-argent
Bâtonnet runique en arcanite
Bâtonnet runique en gangrefer
Bâtonnet runique en adamantite
Bâtonnet runique en éternium
Bâtonnet runique en titane
Bâtonnet runique en élémentium

BONUS D'ENCHANTEMENT

Les Enchanteurs peuvent améliorer leurs propres anneaux, augmentant ainsi leur endurance, leurs dégâts en mêlée ou la puissance de leurs sorts.

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.

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.

INGÉNIERIE

LES BASES DE L'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.

PROGRESSION DES MÉTAUX

Barre de cuivre
Barre d'étain
Barre de bronze
Barre d'argent
Barre de fer
Barre d'or
Barre d'acier
Barre de mithril
Barre de vrai-argent
Barre de thorium
Barre de sombrefer

Métaux d'Outreterre	Métaux du Norfendre
Barre de gangrefer	Barre de cobalt
Barre d'adamantite	Barre de saronite
Barre d'éternium	Barre de titane
Barre de gangracier	Barre d'acier-titan
Barre de khorium	
Barre d'adamantite trempé	
Khorium trempé	

ENTRAÎNEMENT EN INGÉNIERIE

Cliquer sur l'icone 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 pour les Gnomes

Un trait racial des Gnomes (Spécialisation (Ingénierie)) augmente leur compétence Ingénierie de 15 points.

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.

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.

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 instananément 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.

CALLIGRAPHIE

LES BASES DE LA CALLIGRAPHIE

Les Scribes créent des glyphes, parchemins, cartes et autres papiers et livres, à partir d'encre et de papier acheté à un marchand. Pour créer de l'encre, 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, majeurs et primordiaux.

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.

PROGRESSION DES PARCHEMINS

Parchemin léger
Parchemin commun
Parchemin épais
Parchemin résistant

PROGRESSION DES PIGMENTS

Herbe	Moulue en
Pacifique, Feuillargent, Terrestrine	Pigment albâtre
Mage royal, Etouffante, Eglantine, Chardonnier, Doulourante	Pigment crépusculaire, Pigment verdoyant
Aciérite sauvage, Tombeline, Sang-royal, Vietérule	Pigment doré, Pigment brûlé
Pâlerette, Dorépine, Moustache de Khadgar, Dents de dragon	Pigment émeraude, Pigment indigo
Fleur de feu, Lotus pourpre, Larmes d'Arthas, Soleillette, Aveuglette, Champignon fantôme, Gromsang	Pigment violet, Pigment rubis
Sansam doré, Feuillerêve, Sauge-argent des montagnes, Chagrinelle, Chapeglace	Pigment argenté, Pigment saphir

Pigment d'Outreterre

Herbe	Moulue en
Gangrelette, Glaurier, Voile-misère, Chapeflamme, Terocône, Lichen ancien, Néantine, Cauchemardelle, Chardon de mana	Pigment néantin, Pigment ébène

Pigment du Norfendre

Herbe	Moulue en
Trèfle doré, Ortie blanche, Epine de feu, Lys tigré, Rose de Talandra, Langue de serpent, Fleur-de-liche, Glacépine	Pigment azur, Pigment glacé

TYPES D'ENCRE	
Pigment	**Encre**
Pigment albâtre	Encre ivoire, Encre lueur-de-lune
Pigment crépusculaire	Encre de minuit
Pigment verdoyant	Encre du chasseur
Pigment doré	Encre du lion

TYPES D'ENCRE	
Pigment	**Encre**
Pigment brûlé	Encre aubétoile
Pigment émeraude	Encre jadefeu
Pigment indigo	Encre royale
Pigment violet	Encre céleste
Pigment rubis	Encre embrasée

TYPES D'ENCRE	
Pigment	**Encre**
Pigment argenté	Encre chatoyante
Pigment saphir	Encre du ciel
Pigment néantin	Encre éthérée
Pigment ébène	Encre flamme-noire

TYPES D'ENCRE	
Pigment	**Encre**
Pigment azur	Encre marine
Pigment glacé	Encre tombeneige
Pigment cendreux	Encre aiguesombre
Braises ardentes	Encre du feu d'enfer

ENTRAÎNEMENT EN CALLIGRAPHIE

Mettez Calligraphie et Mouture dans l'une de vos barres d'actions. 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.

S'enrichir avec la Calligraphie

Tout le monde ayant de glyphes, il y a une forte demande pour vos créations. Pour changer de glyphes, les joueurs ont besoin de Poussières de disparition, lesquelles sont créées par les Scribes. Enfin, les Cartes de Sombrelune se vendent aussi assez bien. Le seul inconvénient de ces cartes, c'est que vous ne savez jamais quelle carte vous allez créer. Si vous obtenez les bonnes cartes, vous pouvez vous faire une petite fortune en les revendant à d'autres joueurs.

BONUS DE CALLIGRAPHIE

Calligraphie offre deux bonus. Tout d'abord, vous pouvez créer des reliques épiques (liées quand ramassées) pour les niveaux 85. Ce sont de puissantes pièces d'équipement avec une châsse prismatique qui permet de bénéficier du bonus avec n'importe quelle gemme non méta. L'autre bonus est la création de calligraphies améliorant les objets portés sur les épaules. Ce sont les meilleures améliorations du jeu et il y en a pour toutes les classes et spécialités.

JOAILLERIE

LES BASES DE LA 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.

PROSPECTION

Les tableaux suivants listent les gemmes accessibles avec Prospection (n'oubliez pas qu'il faut cinq minerais d'un même type pour prospecter). Les résultats sont identiques aux types de gemmes accessibles en minant des filons et gisements de minerai.

PROGRESSION DES GEMMES PAR COULEUR		
Couleur	**Gemmes d'Outreterre**	**Gemmes du Norfendre**
Bleu	Pierre de lune azur, Etoile d'Elune, Saphir empyréen	Calcédoine, Saphir céleste, Zircon majestueux
Rouge	Grenat sanguin, Rubis vivant, Spinelle cramoisi	Pierre de sang, Rubis écarlate, Rubis cardinal
Jaune	Draénite dorée, Pierre d'aube, Oeil de lion	Cristal soleil, Halo de l'automne, Ambre du roi
Vert	Olivine, Talasite, Emeraude d'écume	Jade sombre, Emeraude forestière, Oeil de Zul
Orange	Spessarite de flamme, Topaze noble, Pyrolithe	Enorme citrine, Topaze monarchique, Amétrine
Violet	Draénite ombreuse, Oeil de nuit, Améthyste chantelombre	Cristal ombreux, Opale crépusculaire, Pierre d'effroi
Prismatique	–	Perle enchantée, Larme enchantée, Larme de cauchemar
Méta	Diamant tonneterre, Diamant brûleciel	Diamant siègeterre, Diamant flambeciel

PROGRESSION DES MINERAIS

Type de minerai	Gemmes prospectées
Minerai de cuivre	Malachite, Oeil ténébreux et Oeil de tigre
Minerai d'étain	Agate mousse, Oeil ténébreux, Pierre de lune inférieure, Jade
Minerai de fer	Jade, Pierre de lune inférieure, Citrine, Aigue-marine
Minerai de mithril	Aigue-marine, Citrine, Rubis étoilé
Minerai de thorium	Rubis étoilé, Diamant d'Azeroth, Saphir bleu, Enorme émeraude, Grande opale

Outreterre

Type de minerai	Gemmes prospectées
Minerai de gangrefer, Minerai d'adamantite	Pierre de lune azur, Grenat sanguin, Olivine, Spessarite de flamme, Draénite dorée, Draénite ombreuse, Topaze noble, Talasite, Pierre d'aube, Rubis vivant, Oeil de nuit, Etoile d'Elune

Norfendre

Type de minerai	Gemmes prospectées
Minerai de cobalt, Minerai de saronite	Calcédoine, Pierre de sang, Jade sombre, Enorme citrine, Cristal soleil, Cristal ombreux, Saphir céleste, Rubis écarlate, Emeraude forestière, Topaze monarchique, Halo de l'automne, Opale crépusculaire
Minerai de titane	Saphir céleste, Rubis écarlate, Emeraude forestière, Topaze monarchique, Halo de l'automne, Opale crépusculaire, Zircon majestueux, Rubis cardinal, Oeil de Zul, Amétrine, Ambre du roi, Pierre d'effroi

ENTRAÎNEMENT EN JOAILLERIE

Cliquer sur l'icone de Joaillerie ouvre le menu des recettes que vous connaissez. Cliquez sur Prospection pour examiner cinq minerais 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 pour les Draeneï

Un trait racial des Draeneï (Lapidaire) augmente leur compétence Joaillerie de 10.

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 Epique des autres joueurs. Ces gemmes existent en deux types : Oeil de dragon (Norfendre) et Oeil de chimère (Cataclysm). 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.

LES NOMS DES GEMMES TAILLÉES

Le tableau suivant contient les noms des gemmes taillées d'une certaine couleur. Exemple : une gemme rigide bleue (Pierre de lune azur ou Saphir océan) améliore le score de toucher une fois taillée et enchâssée. Au fil de votre progression dans Outreterre, au Norfendre et dans Cataclysm, le bonus des gemmes augmente.

Couleur	Nom	Carac. améliorée(s)
Bleu	Rigide	Score de toucher
	Solide	Endurance
	Etincelant	Esprit
	Orageux	Pénétration des sorts
Rouge	Soutenu	Force
	Brillant	Intelligence
	Délicat	Agilité
	Miroitant	Score de parade
	Précis	Score d'expertise
Jaune	Mystique	Score de résilience
	Rapide	Score de hâte
	Lisse	Score de coup critique
	Subtile	Score d'esquive
Vert	Energisé	Score de hâte et esprit
	Energique	Score de hâte et endurance
	Dentelé	Score de coup critique et endurance
	Foudroyant	Score de toucher et score de hâte
	Brumeux	Score de coup critique et esprit
	Agile	Score d'esquive et score de toucher
	Radieux	Score de coup critique et pénétration des sorts
	Régalien	Score d'esquive et endurance
	Brisé	Score de hâte et pénétration des sorts
	Stable	Score de résilience et endurance
	Trouble	Score de résilience et esprit

Couleur	Nom	Carac. améliorée(s)
Orange	De champion	Force et score d'esquive
	Mortel	Agilité et score de coup critique
	Adroit	Agilité et score de hâte
	Féroce	Force et score de hâte
	Intaillé	Force et score de coup critique
	Transparent	Agilité et score de résilience
	Tout-puissant	Intelligence et score de coup critique
	Téméraire	Intelligence et score de hâte
	Résolu	Score d'expertise et score d'esquive
	Resplendissant	Force et score de résilience
	Infrangible	Score de parade et score d'esquive
	Obstiné	Intelligence et score de résilience
Violet	De précision	Score d'expertise et score de toucher
	De défenseur	Score de parade et endurance
	Gravé	Force et score de toucher
	Luisant	Agilité et score de toucher
	De gardien	Score d'expertise et endurance
	Mystérieux	Intelligence et pénétration des sorts
	Purifié	Intelligence et esprit
	Changeant	Agilité et endurance
	Souverain	Force et endurance
	Intemporel	Intelligence et endurance
	Voilé	Intelligence et score de toucher

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.

Travail du cuir

LES BASES DU 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.

PROGRESSION DES PEAUX

Lanières de cuir
Cuir léger
Peau légère
Cuir fin de kodo
Cuir moyen
Peau moyenne
Ecaille de déviant
Ecaille de déviant parfaite
Ecaille de scorpide
Ecaille de scorpide épaisse
Chitine de silithide
Cuir lourd
Peau lourde
Ecaille de dragonnet noir
Ecaille de dragonnet rouge
Ecaille de dragonnet vert
Ecaille de tortue
Cuir épais
Peau épaisse
Cuir robuste
Peau robuste traitée
Ecaille de dragon usée
Ecaille de dragon rouge
Ecaille de dragon bleu
Ecaille de dragon vert
Ecaille de dragon noir
Cuir de diablosaure
Cuir d'ours de guerre
Rêvécaille
Ecaille de dragon chromatique
Ecaille d'Onyxia chargée
Ecaille chromatique brillante

Peaux d'Outreterre

Lanières de cuir granuleux
Cuir granuleux lourd
Cuir imprégné de cristaux
Gangrécaille
Ecailles de cobra
Ecailles du vent
Ecailles de dragon du Néant

Peaux de Norfendre

Lanières de cuir boréen
Cuir boréen
Ecaille de dragon glaciale
Chitine nérubienne
Ecaille de jormungar
Fourrure arctique

ENTRAÎNEMENT EN TRAVAIL DU CUIR

Cliquez sur l'icone Travail du cuir pour ouvrir un menu des patrons que vous avez appris. Faites-le de préférence près d'une banque car vous devez souvent avoir une grande quantité de cuir en plus de vos autres objets.

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.

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.

COMBINER LES LANIÈRES DE CUIR

Les Travailleurs du cuir peuvent combiner du cuir de qualité inférieure pour en obtenir de bien meilleure qualité. Le tableau suivant montre ce qu'ils peuvent faire et le niveau nécessaire pour y parvenir.

Cuir de départ	Résultat	Niveau de compétence requis
Lanières de cuir déchirées x3	Cuir léger	1
Cuir léger x4	Cuir moyen	100
Cuir moyen x5	Cuir lourd	150
Cuir lourd x6	Cuir épais	200
Cuir épais x6	Cuir robuste	250
Lanières de cuir granuleux x5	Cuir granuleux	300
Cuir granuleux x5	Cuir granuleux lourd	325
Lanières de cuir boréen x5	Cuir boréen	350
Cuir boréen x6	Cuir boréen lourd	390
Lanières de cuir sauvage x5	Cuir sauvage	425
Cuir sauvage x5	Cuir sauvage lourd	485

COUTURE

LES BASES DE LA 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 agissant comme un Enchantement sur des armures de jambe.

ETOFFE

Etoffe	Trouvé sur
Lin	Ennemis niveau 1-15
Laine	Ennemis niveau 14-26
Soie	Ennemis niveau 25-41
Tisse-mage	Ennemis niveau 40-51
Etoffe runique	Ennemis niveau 50-60
Gangrétoffe	Ennemis niveau 48-60

SOIES D'ARAIGNÉE

Soie	Trouvé sur
Soie d'araignée	Araignées niveau 16-36
Soie d'araignée épaisse	Araignées niveau 32-60
Soie des ténèbres	Araignées niveau 45-60
Soie d'araignée toilacier	Araignées niveau 50-60

Etoffes d'Outreterre

Etoffe	Trouvé sur
Tisse-néant	Tous les humanoïdes d'Outreterre

Etoffes du Norfendre

Etoffe	Trouvé sur
Tisse-givre	Tous les humanoïdes du Norfendre

Soies d'araignée d'Outreterre

Soie	Trouvé sur
Soie d'araignée toile-néant	Toutes les araignées d'Outreterre

Soies d'araignée du Norfendre

Soie	Trouvé sur
Soie d'araignée tisse-glace	Toutes les araignées du Norfendre

ETOFFES FABRIQUÉES

Etoffe	Matériaux requis
Etoffe lunaire	Gangrétoffe x2

Etoffes fabriquées d'Outreterre

Etoffe	Matériaux requis
Tisse-néant imprégné	Rouleau de tisse-néant x3, Poussière des arcanes x2
Etoffe lunaire primordiale	Rouleau de tisse-néant imprégné x1, Eau primordiale x1, Vie primordiale x1
Etoffe d'ombre	Rouleau de tisse-néant imprégné x1, Ombre primordiale x1, Feu primordial x1
Amétoffe	Rouleau de tisse-néant x1, Essence d'âme x8
Etoffe ensorcelée	Rouleau de tisse-néant imprégné x1, Mana primordial x1, Feu primordial x1

Etoffes fabriquées du Norfendre

Etoffe	Matériaux requis
Tisse-ébène	Rouleau de tisse-givre imprégné x1, Ombre éternelle x2
Tisse-givre imprégné	Rouleau de tisse-givre x2, Poussière d'infini x2
Voile lunaire	Rouleau de tisse-givre imprégné x1, Vie éternelle x2
Tisse-sort	Rouleau de tisse-givre imprégné x1, Vie éternelle x2

ENTRAÎNEMENT EN COUTURE

Cliquez sur l'icone 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 broderies. 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

LES BASES DE L'HERBORISTERIE

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.

PROGRESSIONS DES PLANTES

ROYAUMES DE L'EST ET KALIMDOR		
Plante	**Niveau requis**	**Butin**
Pacifique	1	Pacifique
Feuillargent	1	Feuillargent
Chardon sanglant	1	Chardon sanglant
Terrestrine	15	Terrestrine
Mage royal	50	Mage royal, Chardonnier
Eglantine	70	Eglantine, Chardonnier
Etouffante	85	Etouffante
Doulourante	100	Doulourante
Tombeline	115	Tombeline
Tombeline	120	Tombeline
Sang-royal	125	Sang-royal
Vietérule	150	Vietérule
Pâlerette	160	Pâlerette
Dorépine	170	Dorépine
Moustache de Khadgar	185	Moustache de Khadgar
Dents de dragon	195	Dents de dragon
Fleur de feu	205	Fleur de feu
Lotus pourpre	210	Lotus pourpre, Sauvageonne
Larmes d'Arthas	220	Larmes d'Arthas
Soleillette	230	Soleillette
Aveuglette	235	Aveuglette
Champignon fantôme	245	Champignon fantôme
Gromsang	250	Gromsang
Sansam doré	260	Sansam doré
Feuillerêve	270	Feuillerêve
Sauge-argent des montagnes	280	Sauge-argent des montagnes
Fleur de peste	285	Fleur de peste
Chapeglace	290	Chapeglace
Lotus noir	300	Lotus noir

OUTRETERRE		
Plante	**Niveau requis**	**Butin**
Gangrelette	300	Gangrelette, Granule de vie, Gangrelys, Gangrelotus
Glaurier	315	Glaurier, Granule de vie, Gangrelotus
Voile-misère	325	Voile-misère, Granule de vie, Gangrelotus
Chapeflamme	335	Chapeflamme, Gangrelotus
Terocône	325	Terocône, Granule de vie, Gangrelotus
Lichen ancien	340	Lichen ancien, Gangrelotus
Néantine	350	Néantine, Granule de mana,
Buisson de pruinéante	350	Pollen de pruinéante, Granule de mana, Gangrelotus, Oeuf de l'Aile-du-Néant
Cauchemardelle	365	Cauchemardelle, Graine de cauchemardelle, Gangrelotus
Chardon de mana	375	Chardon de mana, Granule de vie, Gangrelotus

NORFENDRE		
Plante	**Niveau requis**	**Butin**
Trèfle doré	350	Trèfle doré, Ortie blanche, Vie cristallisée, Lotus givré
Epine de feu	360	Feuille de feu, Vie cristallisée, Lotus givré
Lys tigré	375	Lys tigré, Ortie blanche, Vie cristallisée, Lotus givré
Rose de Talandra	385	Rose de Talandra, Ortie blanche, Vie cristallisée, Lotus givré
Herbe gelée	400	Trèfle doré, Rose de Talandra, Lys tigré
Langue de serpent	400	Langue de serpent, Vie cristallisée, Lotus givré
Fleur-de-liche	425	Fleur-de-liche, Vie cristallisée, Lotus givré
Glacépine	435	Glacépine, Vie cristallisée, Lotus givré
Lotus givré	450	Lotus givré, Ortie blanche, Vie cristallisée

Bonus des Taurens

Les Taurens ont une compétence raciale, Culture, qui augmente leur niveau d'Herborisme de 15 points et leur permet de récolter plus vite.

BONUS D'HERBORISME

Les Herboristes possèdent une compétence nommée Sang-de-vie. Elle leur permet de regagner de la vie 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.

MINAGE

LES BASES DU MINAGE

Miner consiste à extraire des minerais, des gemmes et des pierres à partir de filons, de gisements et même sur certains ennemis (des Elémentaires 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'icone 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.

PROGRESSION DES GISEMENTS

ROYAUMES DE L'EST ET KALIMDOR		
Gisement	**Niveau requis**	**Butin**
Filon de cuivre	1	Minerai de cuivre, Pierre brute, Malachite, Oeil ténébreux, Oeil de tigre
Filon d'étain	65	Minerai d'étain, Pierre grossière, Agate mousse, Oeil ténébreux, Pierre de lune inférieure, Jade
Filon d'argent	75	Minerai d'argent, Oeil ténébreux, Agate mousse, Pierre de lune inférieure
Gisement de fer	125	Minerai de fer, Pierre lourde, Jade, Pierre de lune inférieure, Citrine, Aigue-marine
Filon d'or	155	Minerai d'or, Jade, Pierre de lune inférieure, Citrine
Gisement de mithril	175	Minerai de mithril, Aigue-marine, Vitriol noir, Citrine, Rubis étoilé
Gisement de vrai-argent	205	Minerai de vrai-argent, Aigue-marine, Citrine, Rubis étoilé
Gisement de sombrefer	230	Minerai de sombrefer, Diamant noir, Vitriol noir, Sang de la montagne
Petit filon de thorium	230	Minerai de thorium, Pierre dense, Cristal des arcanes, Vitriol noir, Rubis étoilé, Diamant d'Azeroth, Saphir bleu, Enorme émeraude, Grande opale
Riche filon de thorium	255	Minerai de thorium, Cristal des arcanes, Rubis étoilé, Diamant d'Azeroth, Saphir bleu, Enorme émeraude, Grande opale

OUTRETERRE		
Gisement	**Niv. req.**	**Butin**
Filon de gangrefer	275	Minerai de gangrefer, Granule de feu, Granule de terre, Minerai d'éternium, Pierre de lune azur, Grenat sanguin, Olivine, Spessarite de flamme, Draénite dorée, Draénite ombreuse, Topaze noble, Talasite, Pierre d'aube, Rubis vivant, Oeil de nuit, Etoile d'Elune, Résidu de Néant
Gisement d'adamantite	325	Minerai d'adamantite, Granule de terre, Minerai d'éternium, Pierre de lune azur, Grenat sanguin, Olivine, Spessarite de flamme, Draénite dorée, Draénite ombreuse, Topaze noble, Talasite, Pierre d'aube, Rubis vivant, Oeil de nuit, Etoile d'Elune, Résidu de Néant
Riche gisement d'adamantite	350	Minerai d'adamantite, Granule de terre, Minerai d'éternium, Pierre de lune azur, Grenat sanguin, Olivine, Spessarite de flamme, Draénite dorée, Draénite ombreuse, Topaze noble, Talasite, Pierre d'aube, Rubis vivant, Oeil de nuit, Etoile d'Elune, Résidu de Néant
Filon de khorium	375	Minerai de khorium, Granule de feu, Granule de terre, Minerai d'éternium, Pierre de lune azur, Grenat sanguin, Olivine, Spessarite de flamme, Draénite dorée, Draénite ombreuse, Topaze noble, Talasite, Pierre d'aube, Rubis vivant, Oeil de nuit, Etoile d'Elune, Résidu de Néant

NORFENDRE		
Gisement	**Niv. req.**	**Butin**
Gisement de cobalt	350	Minerai de cobalt, Eau cristallisée, Terre cristallisée, Calcédoine, Pierre de sang, Jade sombre, Enorme citrine, Cristal soleil, Cristal ombreux, Saphir céleste, Rubis écarlate, Emeraude forestière, Topaze monarchique, Halo de l'automne, Opale crépusculaire
Riche gisement de cobalt	375	Minerai de cobalt, Eau cristallisée, Terre cristallisée, Calcédoine, Pierre de sang, Jade sombre, Enorme citrine, Cristal soleil, Cristal ombreux, Saphir céleste, Rubis écarlate, Emeraude forestière, Topaze monarchique, Halo de l'automne, Opale crépusculaire
Gisement de saronite	400	Minerai de saronite, Minerai de saronite impur, Terre cristallisée, Ombre cristallisée, Calcédoine, Pierre de sang, Jade sombre, Enorme citrine, Cristal soleil, Cristal ombreux, Saphir céleste, Rubis écarlate, Emeraude forestière, Topaze monarchique, Halo de l'automne, Opale crépusculaire
Riche gisement de saronite	425	Minerai de saronite, Minerai de saronite impur, Terre cristallisée, Ombre cristallisée, Calcédoine, Pierre de sang, Jade sombre, Enorme citrine, Cristal soleil, Cristal ombreux, Saphir céleste, Rubis écarlate, Emeraude forestière, Topaze monarchique, Halo de l'automne, Opale crépusculaire
Gisement de saronite	450	Minerai de saronite, Minerai de saronite impur, Terre cristallisée, Ombre cristallisée, Calcédoine, Pierre de sang, Jade sombre, Enorme citrine, Cristal soleil, Cristal ombreux, Saphir céleste, Rubis écarlate, Emeraude forestière, Topaze monarchique, Halo de l'automne, Opale crépusculaire
Veine de titane	450	Minerai de titane, Eau cristallisée, Feu cristallisé, Terre cristallisée, Air cristallisé, Saphir céleste, Rubis écarlate, Emeraude forestière, Topaze monarchique, Halo de l'automne, Opale crépusculaire, Zircon majestueux, Rubis cardinal, Oeil de Zul, Améthrine, Ambre du roi, Pierre d'effroi

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 BASES DU 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 Travailleurs du cuir. Monter un Dépeceur est plus facile qu'un Herboriste 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 x (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 80, regardez ce tableau pour savoir quel niveau de compétence avoir.

PROGRESSION DES PEAUX

Butin	Types d'ennemi
Lanières de cuir	Ennemis dépeçables niveau 5-15
Cuir léger	Ennemis dépeçables niveau 5-27
Peau légère	Ennemis dépeçables niveau 5-27
Cuir moyen	Ennemis dépeçables niveau 15-38
Peau moyenne	Ennemis dépeçables niveau 15-38
Cuir lourd	Ennemis dépeçables niveau 26-46
Peau lourde	Ennemis dépeçables niveau 26-46
Cuir épais	Ennemis dépeçables niveau 35-58
Peau épaisse	Ennemis dépeçables niveau 35-58
Cuir robuste	Ennemis dépeçables niveau 45-60
Peau robuste	Ennemis dépeçables niveau 45-60

CUIR SPÉCIAL

Butin	Types d'ennemi
Cuir fin de kodo	Kodos des Tarides du Nord
Ecaille de déviant	Ennemis déviants des Cavernes des Lamentations
Ecaille de déviant parfaite	Ennemis déviants des Cavernes des Lamentations
Ecaille de scorpide	Scorpides niveau 37-47
Ecaille de scorpide épaisse	Scorpides niveau 52-60
Chitine de silithide	Scorpides niveau 55-60
Ecaille de dragonnet noir	Dragonnets noirs des Carmines
Ecaille de dragonnet rouge	Dragonnets rouges des Paluns
Ecaille de dragonnet vert	Dragonnets verts des marais des Chagrins
Ecaille de tortue	Tortues niveau 30-50
Ecaille de dragon usée	Tous les Draconiens
Ecaille de dragon rouge	Tous les Draconiens rouges
Ecaille de dragon bleu	Tous les Draconiens bleus
Ecaille de dragon vert	Tous les Draconiens verts
Ecaille de dragon noir	Tous les Draconiens noirs
Cuir de diablosaure	Diablosaures du cratère d'Un'Goro
Cuir d'ours de guerre	Ours niveau 50-60

CUIR BASIQUE D'OUTRETERRE

Butin	Types d'ennemi
Lanières de cuir granuleux	Ennemis dépeçables niveau 58-70
Cuir granuleux	Ennemis dépeçables niveau 58-70

CUIR SPÉCIAL D'OUTRETERRE

Butin	Types d'ennemi
Cuir imprégné de cristaux	Tous les Ravageurs ou Basilics
Gangrécaille	Tous les Ravageurs ou Basilics
Ecaille de cobra	Cobras glissentaille, Serpents d'ombre ou Serpents du Crépuscule
Cuir de sabot-fourchu épais	Tous les Sabots-fourchus
Ecaille du vent	Serpents des vents et Faucons-dragons niveau 66-70
Ecaille de dragon du Néant	Tous les Dragons du Néant

CUIR BASIQUE DE NORFENDRE

Butin	Types d'ennemis
Lanières de cuir boréen	Ennemis dépeçables niveau 68-80
Cuir boréen	Ennemis dépeçables niveau 68-80
Fourrure arctique	Toutes créatures dépeçables du Norfendre

CUIR SPÉCIAL DE NORFENDRE

Butin	Types d'ennemis
Ecaille de dragon glaciale	Tous les Draconiens ou Dragonnets
Chitine nérubienne	Tous les Nérubiens
Ecaille de jormungar	Tous les Jormungars

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.

Cuisine

Les bases de la 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 deux 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.

Progression en cuisine

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

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 à Orgrimmar (Horde) ou Hurlevent (Alliance) pour obtenir ces quêtes. 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 ne peut être qu'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.

Secourisme

LES BASES DU 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.

PROGRESSION EN 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

TISSU

Tissu	**Où en trouver**
Lin	Ennemis niveau 1-15
Laine	Ennemis niveau 14-26
Soie	Ennemis niveau 25-41
Tisse-mage	Ennemis niveau 40-51
Etoffe runique	Ennemis niveau 50-60
Gangrétoffe	Démons niveau 48-60

OUTRETERRE	
Tissu	**Où en trouver**
Tisse-néant	Tous les ennemis humanoïdes d'Outreterre

NORFENDRE	
Tissu	**Où en trouver**
Tisse-givre	Tous les ennemis humanoïdes du Norfendre

ENTRAÎNEMENT EN SECOURISME

Cliquer sur l'icone de Secourisme ouvre la liste des bandages que vous pouvez créer. Vous pouvez en créer n'importe où, vous avez simplement besoin des étoffes pour les bandages et des glandes à venin pour créer des anti-venin.

Les bandages existent en deux types par étoffe : standard et épais. Il faut une étoffe pour créer un bandage standard et deux étoffes pour un bandage épais. Il y a trois types de Bandage en braise-soie : standard, épais et dense.

Pêche

LES BASES DE LA 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. Pour pêcher, une canne à pêche est requise et, à l'inverse des autres métiers, vous devez vous en équiper (les cannes sont considérées comme des armes à deux mains).

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.

PROGRESSION EN PÊCHE

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

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 rouage. 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.

Note sur le combat

Si vous êtes attaqué alors que vous pêchez, votre arme est la canne à pêche. Les cannes ne sont pas conçues pour le combat, alors reprenez vite votre véritable arme si on s'en prend à vous.

S'AMUSER EN PÊCHANT

Certaines quêtes journalières ne sont disponibles que pour les Pêcheurs. Rendez-vous 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 JCJ

Le combat en JcJ permet de développer son goût pour le «roleplay», mais il offre d'autres attraits. Il est parfait pour s'entraîner à utiliser un personnage avancé, pour se détendre, pour obtenir des récompenses et des hauts faits spécifiques.

DUEL

Affronter un autre joueur en duel permet de s'entraîner au JcJ. C'est possible sur tous les serveurs, et vous pouvez défier les joueurs des deux factions.

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.

Le duel prend fin quand les PV d'un des joueurs tombent à 1. L'autre est vainqueur et les résultats sont annoncés dans la région. Quiconque court trop loin du drapeau perd le combat, ce qui peut également mettre fin à la lutte.

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. Mais le duel permet de s'exercer à l'usage de ses compétences... et de s'amuser, tout simplement.

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.

Tuer un personnage de la faction opposée en JcJ apporte de l'honneur. Cela ne permet guère d'améliorer son personnage, mais c'est assez passionnant. 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.

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 désactivez 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 viendra !

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 récompenses spéciales (dont des équipements uniques). 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. Si vous atteignez cette limite, 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 d'entrer dans des Arènes et des Champs de bataille cotés. 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 la saison précédente peuvent être achetées avec ceux-ci.

Les récompenses se trouvent dans la capitale de votre faction. Parlez aux gardes pour savoir où aller et consultez la liste des récompenses pour faire votre choix. Il faut beaucoup de combats pour obtenir les meilleurs objets.

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 compétences 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.

Champs de bataille

Les Champs de bataille sont des combats instanciés en JcJ pour les joueurs de tous niveaux, Horde contre Alliance. Vous pouvez entrer dans 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 dans les Champs de bataille du jour (ces derniers changent toutes les semaines, et le planning apparaît dans le calendrier du jeu).

JEUX DE GUERRE

Si vous voulez défier une guilde ou un groupe en particulier pour les affronter sur le Champ de bataille, c'est désormais possible dans les Jeux de Guerre. Les récompenses y sont réduites par rapport aux Champs de bataille habituels (pas d'honneur et pas de hauts faits), mais vous gagnez tout de même des points si vous accomplissez les objectifs du Champ de bataille. Les Jeux de Guerre sont là pour flatter les ego plutôt que pour les récompenses.

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 guilde. Les groupes se mettent d'accord sur un Champ de bataille ou laissent le jeu le choisir pour eux.

Marques d'honneur du Champ de bataille

Dans World of Warcraft, il n'est plus nécessaire de participer à des Champs de bataille spécifiques pour obtenir les objets que vous voulez.

CHAMPS DE BATAILLE COTÉS

Seuls les groupes pré-composés 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.

ARÈNE

Le combat d'Arène est un JcJ violent et chaotique. Des équipes de 2, 3 ou 5 s'affrontent dans des tournois classés. Il y a des saisons pour cela et les récompenses des Arènes valent 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.

10 CONTRE 10

GOULET DES CHANTEGUERRES

Style de jeu Capture du drapeau
Niv. concernés 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 Défense de territoire
Niv. concernés 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 — 51-60, 61-70, 71-79, 80-84, 85

VALLÉE D'ALTERAC

Style de jeu — Guerre de siège massive
Niv. concernés — 70-74, 75-79, 80-84, 85

ILE 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'icone qui y correspond dans l'interface, ou appuyez sur la touche Y. Il y a des milliers de hauts-faits qui récompensent certaines actions en JcJ, des activités saisonnières, l'exploration des donjons, etc. La liste est longue.

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 suarez quoi faire pour les accomplir. Souvent, c'est déclencher ces événements qui est moins facile.

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, Réputation, Evénements mondiaux, Guildes et Tours de force.

GÉNÉRAL

La catégorie Général regroupe tous les hauts-faits qui ne rentrent pas dans les autres catégories. Vous pouvez y gagner des tabards, mais beaucoup de joueurs se concentrent surtout sur ceux qui font gagner des mascottes et des montures.

Vous accomplissez un haut-fait quand vous avez obtenu 50 puis 75 mascottes et vous gagnez des mascottes bonus. A 50 mascottes, vous recevez une moufette qui en pince pour les chats. A 75, La chasse au p'tit gibier vous fait gagner un Morceau de sel du petit faon. Pour commencer votre collection de mascottes, visitez les villes importantes de votre faction et adressez-vous aux vendeurs de mascottes. Vous pouvez récupérer les mascottes de la faction opposée en utilisant les hôtels des ventes neutres. Si vous êtes un forcené des mascottes, la boutique Blizzard en propose plusieurs à acheter.

Cette catégorie est aussi celle des collectionneurs de montures. Si vous récupérez 50 montures, vous gagnez une monture bonus ! Il est plus difficile de collectionner les montures. Vous devez travailler vos réputations pour pouvoir acheter les montures des autres factions. Certaines montures spéciales font partie du butin de certains boss (comme le Drake de bronze dans l'Epuration de Stratholme : mode héroïque ou la monture du Baron Vaillefendre à Scholomance). D'autres sont réservées aux artisans.

QUÊTES

Cette catégorie de hauts-faits est liée au nombre de quêtes que vous accomplissez. Certains sont associés au nombre total de quêtes accomplies. D'autres concernent les quêtes accomplies dans des zones particulières ou sur certains continents.

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.

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. Prenez le temps d'en découvrir les endroits importants pour accomplir ces hauts-faits, car explorer ces zones rapporte des points d'expérience ! L'autre type de haut-fait de cette catégorie consiste à débusquer et tuer les monstres rares qui peuplent l'Outreterre et Norfendre.

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 hauts-faits JcJ font gagner des titres, mais vous gagnez aussi de nombreux tabards et des montures. Les personnages qui participent à la mise à mort des chefs de la faction opposée obtiennent une monture Ours de guerre noir.

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 et des montures.

MÉTIERS

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 une profession principale. Les hauts-faits d'Archéologie font gagner de nombreux titres. Vous pouvez devenir un «Chef» si vous consacrez suffisamment de temps à la Cuisine. Pour la Pêche, une récompense exclusive (un Sceau de Dalaran en titane) ainsi que le titre de «Loup de mer» témoigne de votre 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, des mascottes et des enchantements spéciaux pour votre armure. Ces hauts-faits vous font gagner principalement des nouveaux titres, mais le haut-fait lié aux Saccage-soleil (la faction du tournoi d'Argent) débloque de nouvelles quêtes journalières.

EVÉNEMENTS MONDIAUX

Les Evénements 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 périodes de vacances vous demandent d'aller explorer les champs de bataille ou encore les donjons ou pour y tuer des boss spécifiques.

Il y a de nombreux titres à gagner avec les hauts-faits des Evénements mondiaux. Si vous accomplissez le haut-fait «Voyages au bout du monde», vous gagnez un Proto-drake pourpre, une monture extrêmement rapide.

GUILDE

Il faut faire partie d'une guilde 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 haut-faits de guilde valide le haut-fait personnel correspondant.

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. Dans Cataclysm, ce n'est plus le cas.

PERSONNALISER L'INTERFACE DU JEU

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. Ouvrez les Options avec Echap.
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.

Maj+B = ouvrir tous les sacs en même temps.

B = fermer tous les sacs en même temps.

F12 = ouvrir le sac à dos.

F8, F9, F10, F11 = ouvrir chaque sac séparément.

Changer la résolution de l'écran

1. Ouvrez les Options avec Echap.
2. Cliquez sur Vidéo puis Résolution.
3. Dans les options, choisissez celle qui convient à votre écran.
4. Cliquez sur OK.

Si le jeu ne tourne pas assez bien pour vous, il y a un moyen de corriger rapidement le problème : réduisez la résolution de l'écran pour voir si c'est mieux.

Il existe d'autres options graphiques. Essayez de les changer pour voir si le jeu tourne mieux ou a l'air plus joli. Les options de qualité générale sont bien pensées, alors si vous êtes intimidé par les paramètres, essayez de régler celle-là jusqu'à ce qui vous semble le plus approprié.

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.

Désactiver le tutoriel

1. Ouvrez les Options avec Echap.
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.

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 votre action, c'est plus rapide que de passer d'une barre à une autre pour la 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. Ouvrez les Options avec Echap.
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 comprendrez 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.

Invocation auto sur soi

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. Ouvrez les Options avec Echap.
2. Allez dans Interface puis Combat.
3. Cochez l'option d'Auto-ciblage par défaut
4. Cliquez sur OK.

Evitez de l'utiliser en groupe pour ne pas commettre d'erreurs. Vous pouvez aussi appuyer sur Alt au moment de cliquer sur un sort sur la barre d'actions pour qu'il soit lancé sur vous.

Afficher les barres d'incantation des cibles

Cette option permet de voir la barre d'incantation 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. Ouvrez les Options avec Echap.
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. Ouvrez les Options avec Echap.
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, les emplacements de votre sac sont associés aux touches F, mais pas le trousseau. Faites défiler la fenêtre et activez l'option correspondante.
4. Sélectionnez la touche à associer, par exemple F7 dans ce cas.
5. Cliquez sur OK.

Ces associations ne sont pas limitées au clavier. Vous pouvez aussi les utiliser avec la souris ou autres périphériques.

Personnalisation des canaux

Vous pouvez apporter une infinité de changements à la présentation des informations de discussion. Faites un clic droit 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.

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. Ouvrez les Options avec Echap.
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 est intéressante pour les débutants afin de savoir quand un sort est prêt.

   Vous devrez sûrement passer à la pratique pour voir ce qui vous aide le plus.
4. Cliquez sur OK.

AUTRES RACCOURCIS

Commande	Effet
X	S'asseoir ou se lever
W	Dégainer ou rengainer son arme
Maj+P	Ouvrir fenêtre des familiers
V	Afficher votre nom et votre barre de santé sur votre tête en 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 d'options. 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 un 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.

FORUMS DE LA COMMUNAUTÉ

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.

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 et temporaire 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.

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 organiser le temps de jeu, mettre en place un calendrier et vous faire envoyer des rapports d'utilisation du compte par courrier électronique.

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 portables. 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.

SERVICES POUR LES PERSONNAGES

Si vous voulez modifier votre personnage (autrement qu'en passant dans un salon de coiffure), Blizzard vous propose d'autres options. Avant d'utiliser l'un des services suivants, consultez les FAQ du site de Blizzard pour plus d'informations.

SERVICES PAYANTS

Chacun de ces services a un coût. Pour plus de détails sur les tarifs, consultez eu.battle.net/fr.

Changement d'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 inclue 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.

BOUTIQUE BLIZZARD

La Boutique Blizzard propose plusieurs articles qui apparaissent dans World of Warcraft. Pour l'instant, vous pouvez acheter des familiers et deux montures spéciales, le palefroi céleste et le gardien ailé.

ARMURERIE

L'Armurerie de World of Warcraft est un bon moyen pour apprendre comment améliorer votre avatar. Consultez les fiches des autres personnages et découvrez quel équipement ils utilisent, comment ils ont réparti leurs points de talents et où trouver de quoi améliorer votre personnage. Pour plus d'informations, allez sur eu.wowarmory.com.

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, Jennifer Sims,
Kenny Sims, Andrew Vassallo

© 2011 DK/BradyGAMES, a division of Penguin Group (USA) Inc. BradyGAMES® is a registered trademark of Penguin Group (USA) Inc. All rights reserved, including the right of reproduction in whole or in part in any form.

DK/BradyGames, a division of Penguin Group (USA) Inc.
800 East 96th Street, 3rd Floor
Indianapolis, IN 46240

© 2011 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, 11-1 shows that the first printing of the book occurred in 2011.

14 13 12 11 4 3 2 1

Printed in Italy.

Blizzard Staff

Licensing
Matt Beecher
Gina Pippin
George Hsieh
Jon Bias

Cdev
Skye Chandler
Vanessa Lopez
Zachariah T. Owens
Glenn Rane
Doug A. Gregory
Kyle Williams
Jeremy Cranford

QA
Nathan LaMusga
Kelly Chun
Danny Flannagan
Michael Thompson

Platform Services
Paul Sardis
Clayton Dubin
Jason Lescalleet
Andrea Opimitti
Hansa Wahla
Pietro Gobbato
Jonathan Hankey
John Pombo
Ashok Viswanathan

Marketing
Kevin Carter
Marc Hutcheson
Erik Jensen
Caroline Wu
Dave Amason

World of Warcraft Team
Ray Cobo
Lee Sparks

Special thanks to the Blizzard European team for their hard work and commitment!

BradyGAMES Staff

Publisher
Mike Degler

Editor-In-Chief
H. Leigh Davis

Digital & Trade Category Publisher
Brian Saliba

Credits

Senior Development Editor
Ken Schmidt

Book Designers
Dan Caparo
Brent Gann

Production Designer
Wil Cruz