Manuel téléchargé sur : www.traduction-jeux.com

# Avertissement sur l'épilepsie

## A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou par votre enfant

### I. Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo.

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

### II. Avertissement sur l'épilepsie

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin

"Décret n° 96-360 du 23 avril 1996 relatif aux mises en garde concernant les jeux vidéo."

# Garantie limitee

LE CONCEDANT REFUTE EXPRESSEMENT TOUTE GARANTIE POUR LE PROGRAMME, L'EDITEUR ET LE(S) MANUEL(S). LE PROGRAMME, L'EDITEUR ET LE(S) MANUEL(S) SONT FOURNIS « EN L'ETAT » SANS AUCUNE GARANTIE, EXPLICITE OU IMPLICITE, Y COMPRIS LES GARANTIES IMPLICITES DE QUALITE MARCHANDE, D'ADEQUATION A UN BESOIN OU UN USAGE PARTICULIER, OU D'ABSENCE DE CONTREFAÇON. Tous les risques liés à l'utilisation ou aux performances du Programme, de l'Editeur de Niveaux et des Manuels relèvent de votre responsabilité.

Toutefois, vous bénéficiez de la garantie que le support contenant le Programme est exempt de défauts de matériel et d'assemblage pendant une durée de deux ans à dater de l'achat du Programme.

Si durant cette période de garantie vous vous apercevez que le produit est défectueux, veuillez contacter directement votre revendeur.

Cependant pour bénéficier de cette garantie, vous devez informer votre revendeur du défaut de conformité au plus tard dans les deux mois suivant sa constatation.

Certains états/juridictions n'autorisent pas la limitation de durée d'une garantie implicite. La limitation ci-dessus peut donc ne pas s'appliquer à votre situation.

La présente limitation de garantie ne fait pas obstacle aux éventuelles garanties légalement prévues.

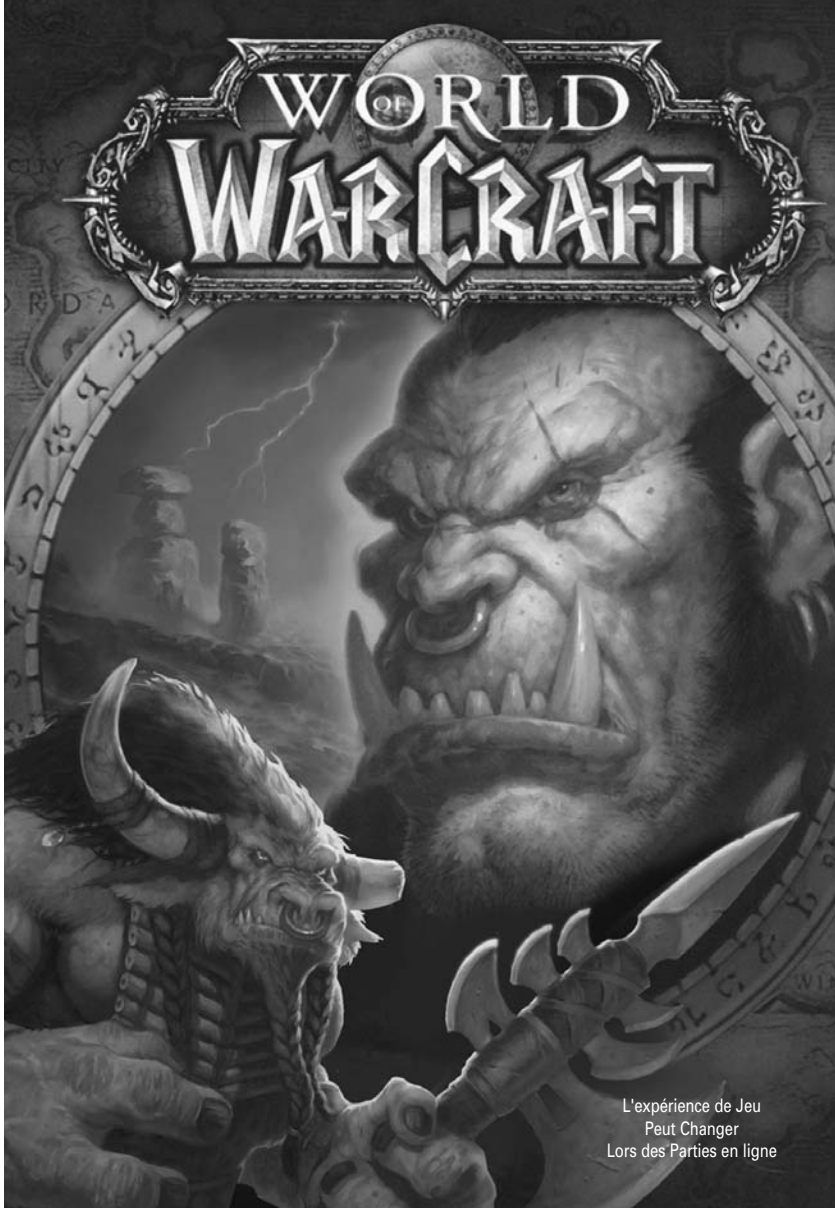
# Remarque Importante

Faites attention à ne pas perdre ou égarer votre Clé d'authentification, car vous en aurez besoin pour configurer votre compte de jeu en ligne. Notez-la par écrit et gardez-en une copie à un endroit sûr, au cas où vous en auriez besoin ultérieurement.

**Clé d'authentification World of Warcraft :**

# Avertissement

**LES EMPLOYÉS DE BLIZZARD ENTERTAINMENT NE VOUS DEMANDERONT JAMAIS VOTRE CLÉ D'AUTHENTIFICATION.**



Copyright ©2004 Blizzard Entertainment. Tous droits réservés.

L'utilisation de ce logiciel est sujette à l'acceptation des termes du Contrat de Licence Utilisateur Final inclus. Vous devez accepter le Contrat de Licence Utilisateur Final avant d'utiliser ce produit. L'utilisation de World of Warcraft est sujette à l'acceptation des termes des Conditions d'Utilisation de World of Warcraft®.

World of Warcraft, Warcraft et Blizzard Entertainment sont des marques commerciales ou des marques déposées de Blizzard Entertainment aux USA et/ou dans d'autres pays. Windows et DirectX sont des marques commerciales ou des marques déposées de Microsoft Corporation aux USA et/ou dans d'autres pays. Pentium est une marque déposée d'Intel Corporation. Power Macintosh est une marque déposée d'Apple Computer, Inc. Dolby et le symbole double-D sont des marques déposées de Dolby Laboratory. Monotype est une marque commerciale d'Agfa Monotype Limited déposée après du U.S. Patent and Trademark Office et de certaines autres juridictions. Arial est une marque commerciale de The Monotype Corporation déposée auprès du U.S. Patent and Trademark Office et de certaines autres juridictions. ITC Friz Quadrata est une marque commerciale de The International Typeface Corporation qui peut être déposée dans certaines juridictions. Toutes les autres marques déposées appartiennent à leurs propriétaires respectifs.

Utilise DivX® Video. DivX® et le logo DivX® Video sont des marques commerciales de DivXNetworks, Inc. et sont utilisées sous licence. Tous droits réservés.

AMD, le logo AMD et toutes leurs combinaisons sont des marques commerciales d'Advanced Micro Devices, Inc. Tous les produits, noms de fonction et logos ATI, y compris ATI, le logo ATI et RADEON sont des marques commerciales et/ou déposées d'ATI Technologies Inc. NVIDIA, le logo NVIDIA et GeForce sont des marques commerciales ou déposées de NVIDIA Corporation aux USA et/ou dans d'autres pays.

Utilise FMOD SoundSystem. Copyright ©2001-2004 Firelight Technologies Pty Ltd. Tous droits réservés.

Utilise le format de compression audio Ogg Vorbis. Copyright ©2004 Xiph.Org Foundation. Tous droits réservés.

Utilise le format de compression audio MP3. Copyright ©2001-2004 Thomson. Tous droits réservés.

Utilise la bibliothèque de compression polyvalente 'zlib'. Copyright ©1995-2002 Jean-loup Gailly et Mark Adler. Tous droits réservés.

Utilise la bibliothèque FreeType 2.0. Le FreeType Project copyright ©1996-2002 David Turner, Robert Wilhelm et Werner Lemberg. Tous droits réservés. Utilise la police TrueType Morpheus. Copyright © 1996 Kiwi Media, Inc. Conception par Eric Oehler. Tous droits réservés. Utilise la police TrueType Folkard. Copyright © 2004 Ragnarok Press. Tous droits réservés. Utilise Yoonfonts. Copyright © 2004 YoonDesign Inc. Tous droits réservés.

World of Warcraft nécessite que vous disposiez d'un accès à Internet et que vous acceptiez les termes des Conditions d'Utilisation de World of Warcraft. Vous devez vous abonner pour jouer. Vous devez disposer d'une connexion à Internet. Des coûts supplémentaires d'accès Internet peuvent s'appliquer. Le joueur a la charge de tous les coûts de connexion à Internet.

## AVERTISSEMENT EPILEPSIE

Un très faible pourcentage d'individus peuvent être victime d'une crise d'épilepsie lorsqu'ils sont confrontés à certaines stimulations lumineuses. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou qu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, cessez IMMEDIATEMENT de jouer et consultez votre médecin.

Les parents ou tuteurs d'enfants qui jouent à ce jeu doivent surveiller attentivement leurs enfants. Si votre enfant souffre d'un de ces symptômes, arrêtez immédiatement le jeu et consultez un médecin.

Sur www.traduction-jeux.com vous trouverez d'autres manuels et patches de traduction pour vos jeux !

Blizzard Entertainment
**www.wow-europe.com**

# SOMMAIRE


**Chapitre 1 : Installation du jeu 6**
En cas de problèmes 8
Support technique 9

**Chapitre 2 : Création de compte 11**
Facturation 12

**Chapitre 3 : Pour commencer 13**
Créer votre personnage 14
Comprendre l'interface 16
Se déplacer dans le monde 20
Votre premier combat 22
La barre d'expérience 24
Récupérer le butin 24
Equiper votre personnage 26
Gain de niveau 27
Personnaliser votre barre d'actions 29
Mourir & retrouver son corps 30

**Chapitre 4 : Interface utilisateur 32**
Journal des messages 36
Les macros 38
Barre d'actions du familier 38
Demande d'aide 42
Menu principal 43
Interactions dans le monde 44

**Chapitre 5 : Votre personnage 46**
Caractéristiques 47
Expérience 50
Repos 52
Gagner un niveau 54
Equipement 58
Equipement lié 61
Inventaire 65

**Chapitre 6 : Les races et les classes 66**
Description des classes de personnage 68
Le Guerrier 70
Le Mage 72
Le Prêtre 74
Le Voleur 76
Le Druide 78
Le Paladin 80
Le Chaman 82
Le Chasseur 84
Familiers des Chasseurs 84
Le Démoniste 86
Familiers des Démonistes 86

**Chapter 7: Talents 90**

**Chapitre 8 : Compétences 93**
Compétences d'armes & Expertises d'armures 94
Artisanat 95
Artisanat collecte 96
Herboriste 97
Mineur 98
Dépeceur 98
Artisanat : production 99
Compétences secondaires 103

**Chapitre 9 : Le monde 104**
Voyager entre les villes 105
Voyager entre les continents 106
Pierres de foyer et Auberges 107
Montures 108
Banques 109
Marchands 109
Maîtres 109
Maîtres de montures aériennes 109
Economie 111
Achat et vente 111
Canal de vente 113
Hôtels de vente 114
Faire une offre 114
Proposer un objet 116

**Chapitre 10 : Partir à l'aventure 118**
Quêtes 118
Journal des quêtes 119
Terminer une quête 120
Lieux particuliers 123
Donjons 123
Marquage 126

**Chapitre 11 : Horde contre Alliance 130**
Serveur normal 131
Serveur Joueur contre Joueur (PvP) 132
Récompenses en Joueur contre Joueur 134
Duels 135

**Chapitre 12 : Communauté 136**
Messages 136
Canaux de discussion 136
Vous cherchez des joueurs? /who 138
/emote 138
Messages vocaux 139
Langues 139
Ignorer des joueurs 139
Inspecter des joueurs 139
Jouer en groupe 140
Partage du butin en groupe 142
Echanges 143
Amis 145
Guildes 145
Service postal 148
Boîte de réception 148
Envoyer un courrier 149

**Cartes 150**

**Annexes**
I. Histoire 157
II. Races en conflit 168
III. Glossaire et acronymes 193
IV. Support technique 196
Crédits 200

# Chapitre 1

## Installation du jeu (PC)

### Configuration requise

**Système d'exploitation :** Windows 98/ME/2000/XP

**Processeur :** Intel Pentium 3 800 MHz ou AMD Duron 800 MHz

**Mémoire :** 256 Mo de RAM

**Vidéo :**

**Minimum :** carte graphique 3D 32 Mo compatible Transform & Lighting en matériel, par exemple une carte graphique NVIDIA GeForce 2 ou plus récente.

**Recommandée :** carte graphique 3D 64 Mo compatible Vertex & Pixel Shader, par exemple une carte graphique NVIDIA GeForce FX 5700 ou plus récente.

Pour une liste complète des cartes graphiques 3D compatibles, allez sur : **http://www.wow-europe.com**

**Son :** carte son compatible DirectX

**Espace libre pour l'installation :** 4 Go d'espace libre sur le disque dur

### Instructions d'Installation

Insérez le CD de World of Warcraft dans votre lecteur de CD-Rom ou de DVD-Rom. Si la fonction d'exécution automatique est activée, une fenêtre d'installation va s'afficher automatiquement sur le bureau de Windows. Cliquez sur Installer World of Warcraft et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran pour installer World of Warcraft sur votre disque dur.

Si la fenêtre d'installation ne s'affiche pas, ouvrez le Poste de travail et double-cliquez sur le lecteur de CD-Rom ou de DVD-Rom pour afficher le contenu du CD-Rom. Double-cliquez sur le fichier Setup dans la fenêtre qui s'affiche et suivez les instructions affichées à l'écran pour installer World of Warcraft.

### Insertion des CD-Rom

World of Warcraft est livré sur 4 CD. Lors de l'installation, il vous sera demandé d'insérer les CD au fur et à mesure pour continuer l'installation. Ouvrez alors le lecteur de CD-Rom ou de DVD-Rom, insérez le CD demandé, puis cliquez sur OK pour continuer l'installation.

### Installation de DirectX

Vous devez installer DirectX 9.0c pour jouer à World of Warcraft. Lors de l'installation, il vous sera proposé d'installer DirectX si votre version n'est pas à jour.



## Installation du jeu (Mac)

### Configuration REQUISE

**Système d'exploitation :** MacOS X 10.3.5 ou plus récent

**Processeur :** G4/G5 933MHz

**RAM:** 512 Mo de RAM, RAM DDR recommandée

**Vidéo :** Processeur graphique ATI ou NVIDIA avec 32 Mo de VRAM, 64 Mo recommandés

**Contrôles :** Un clavier et une souris sont nécessaires. Les périphériques d'entrée autres que souris et claviers ne sont pas compatibles

**Espace libre pour l'installation :** 4 Go d'espace libre sur le disque dur

### Instructions d'Installation

Insérez le CD de World of Warcraft dans votre lecteur de CD-Rom ou de DVD-Rom. Double-cliquez sur l'icône du CD World of Warcraft. Double-cliquez ensuite sur l'application Installer pour copier les fichiers de jeu nécessaires sur le disque dur.

### Insertion des CD-Rom

World of Warcraft est livré sur 4 CD. Lors de l'installation, il vous sera demandé d'insérer les CD au fur et à mesure pour continuer l'installation. Ouvrez alors le lecteur de CD-Rom ou de DVD-Rom, insérez le CD demandé, puis suivez les instructions données à l'écran pour continuer l'installation.

### Souris à bouton unique

Si vous utilisez une souris à bouton unique, maintenez la touche Command (z) du clavier enfoncée lorsque vous cliquez pour simuler un 'cliquer avec le bouton droit de la souris' dans le jeu.

## Quel que soit votre ordinateur

### Création d'un Compte

Vous devez créer un compte avant de pouvoir jouer à World of Warcraft. Vous trouverez dans le Chapitre 2 : Création de compte et Facturation, des instructions sur comment créer un compte, ainsi que la facturation et le support clientèle.

### Connexion

Vous devez être connecté à Internet pour jouer à World of Warcraft.

**Modem:** 56K ou plus rapide

### Souris

Il est conseillé d'utiliser une souris à plusieurs boutons et dotée d'une molette.

# En cas de problèmes

Si vous rencontrez des problèmes pour lancer World of Warcraft, commencez par lire le fichier readme.txt le plus récent et les notes de mise à jour. Ces fichiers détaillent les dernières modifications et corrections apportées au jeu. Votre problème est peut-être déjà connu et une solution y sera peut-être proposée.

Très souvent, les problèmes pour lancer le jeu sont liés à des pilotes trop anciens. Vérifiez que tous vos pilotes sont à jour avant de contacter Blizzard Entertainment pour demander une assistance technique.

# En cas de problèmes : général [PC]

## Plantages/Problèmes Graphiques

Si votre ordinateur plante sans afficher de message d'erreur, redémarre en cours de partie, refuse de démarrer ou présente des problèmes graphiques, vérifiez que vous disposez des pilotes les plus récents pour votre carte graphique. Contactez le fabricant de votre matériel pour télécharger et installer les pilotes les plus récents, ou référez-vous à la page Information sur les mises à jour des pilotes sur notre site Internet de support technique, pour y trouver des liens vers les fabricants de cartes graphiques les plus populaires **http://www.wow-europe.com/fr/support**

## Problèmes de Son

Si vous rencontrez des problèmes audio (distorsion du son, pertes inopinées du son, craquements, sifflements, bruits étranges), vérifiez que vous avez installé la version la plus récente de DirectX. Vérifiez également que les pilotes de votre carte son sont compatibles avec la version la plus récente de DirectX. Contactez le fabricant de votre matériel pour télécharger et installer les pilotes les plus récents, ou référez-vous à la page Information sur les mises à jour des pilotes sur notre site Internet de support technique, pour y trouver des liens vers les fabricants de cartes son les plus populaires **http://www.wow-europe.com/fr/support**

## En cas de problèmes : général [Mac]

La plupart des plantages, des problèmes graphiques ou son peuvent être résolus en installant les mises à jour logicielles les plus récentes proposées par Apple. Tous les pilotes graphiques et son les plus récents sont inclus dans le système d'exploitation, via la Mise à jour logicielle proposée dans le menu Apple.

Vous pouvez trouver des informations en cas de problèmes supplémentaires sur : **http://www.wow-europe.com/fr/support**



# Support technique

## Support Internet

Le site Internet de Support technique de Blizzard Entertainment propose des solutions à la plupart des questions ou problèmes rencontrés. Ce service gratuit est disponible 24H/24 et 7J/7. Vous pouvez accéder au site Internet de Support technique à l'adresse : **http://www.wow-europe.com/fr/support**

## Support par email

Pour contacter le service technique, merci d'utiliser le formulaire en ligne à cette adresse : **http://www.wow-europe.com/fr/support**

### Remarque

Pour plus de renseignements sur comment protéger votre ordinateur et votre compte World of Warcraft, ainsi que pour trouver des réponses aux questions fréquemment posées et d'autres problèmes classiques, allez sur : **http://www.wow-europe.com/fr/support**

## Conseils de jeu

Si vous cherchez des conseils de jeu, des astuces ou des informations supplémentaires sur le jeu World of Warcraft, allez sur **http://www.wow-europe.com**

## Performances du jeu

Si vous rencontrez des problèmes de fluidité ou de performances dans le jeu, plusieurs options vous permettent d'améliorer les performances générales.

Ces options sont accessibles via le menu des Options vidéo. Sélectionnez une résolution plus faible, réduisez la distance d'affichage, le niveau de détail et des animations pour améliorer significativement les performances.

# Chapitre 2

## Création de compte et Facturation

### Création d'un compte

Une fois World of Warcraft installé sur votre ordinateur, lancez le jeu en double-cliquant sur l'icône World of Warcraft qui a été ajoutée sur votre bureau. Vous pouvez également lancer le jeu depuis son groupe de programme dans le menu Démarrer.

Lorsque vous lancez le jeu, vous accédez à l'écran d'Inscription. Acceptez les Conditions d'Utilisation (voir ci-dessous) et vous verrez un champ de texte Identifiant vierge, et un champ de texte Mot de passe vierge. Il y a également un bouton "Créer un compte". Cliquez sur ce bouton pour créer un compte.

Vous quittez alors le jeu et revenez sur le bureau de Windows. Votre navigateur Internet est lancé et s'ouvre sur la page de création de compte de World of Warcraft. Suivez les instructions données sur cette page pour créer votre compte.

Lorsque vous avez terminé la création du compte, relancez le jeu pour accéder à la page d'Inscription de World of Warcraft, où vous pouvez taper votre Identifiant et votre Mot de passe dans les champs appropriés et cliquez sur Entrer dans le monde. Vous pouvez maintenant jouer à World of Warcraft.

## Conditions d'Utilisation

La première fois que vous lancez World of Warcraft, vous verrez un écran présentant les Conditions d'Utilisation du jeu avant de pouvoir accéder à l'écran d'Inscription. Pour jouer, vous devez lire et accepter les termes des Conditions d'Utilisation en cliquant sur le bouton J'accepte. Ce bouton est initialement grisé et ne devient actif que lorsque vous aurez fait défiler le texte jusqu'au bout. Lorsque vous acceptez les Conditions d'Utilisation, vous pouvez jouer au jeu. Si vous refusez d'accepter les termes des Conditions d'Utilisation, vous ne pouvez pas jouer au jeu. A chaque fois que les Conditions d'Utilisation sont modifiées ou mises à jour, elles seront de nouveau affichées lorsque vous lancerez le jeu. Vous devrez les lire et les accepter pour jouer.

### Connexion Internet

World of Warcraft est un jeu de rôle massivement multijoueur sur Internet. Cela signifie que vous jouez uniquement sur Internet et qu'il ne comporte aucun composant hors-ligne. Vous devez être connecté à Internet pour jouer.

Blizzard ne prend pas à sa charge les coûts de connexion à Internet, qui sont en sus de votre abonnement mensuel à World of Warcraft.

## Facturation

Lorsque vous achetez World of Warcraft, vous bénéficiez d'une période de jeu gratuite, qui vous permet de jouer sans payer d'abonnement complémentaire. A la fin de cette période de jeu gratuite, vous devrez payer un abonnement mensuel pour continuer de jouer à World of Warcraft.

### Méthodes de Paiement

Lors de la création du compte, vous devez indiquer la méthode de paiement que vous allez utiliser. Vous pouvez payer votre abonnement mensuel à l'aide d'une carte de crédit ou bien de cartes d'abonnement prépayées achetées sur Internet auprès de Blizzard Entertainment ou bien chez votre revendeur habituel, ou encore par d'autres moyens, selon votre pays de résidence.

### Problèmes de compte et de Facturation

Si vous avez la moindre question ou problème à propos de la facturation ou de votre compte World of Warcraft, contactez notre département Facturation et Compte. Nous vous aiderons à résoudre les problèmes rencontrés, y compris :

- Questions à propos de la facturation
- Enregistrer ou créer un compte
- Récupérer votre compte ou mot de passe
- Annuler votre compte
- Réactiver un compte annulé
- Tout autre problème relatif au compte ou à la facturation

Pour contacter le service technique, merci d'utiliser le formulaire en ligne à cette adresse : **http://www.wow-europe.com/fr/support**



# Chapitre 3

## Pour Commencer

Si c'est la première fois que vous jouez à un jeu de rôle massivement multijoueur sur Internet, ce chapitre vous donnera de nombreuses informations utiles. Vous y apprendrez comment créer un personnage et passer un premier niveau dans le jeu.

De nombreux concepts du jeu sont présentés rapidement dans ce didacticiel et développés plus en détails dans les chapitres suivants. Si certains termes ne vous semblent pas suffisamment clairs, référez-vous au glossaire des termes et acronymes, au Chapitre 11 : Communauté.

### Note

World of Warcraft, comme de nombreux jeux de rôles massivement multijoueur sur Internet, est en perpétuelle évolution. Afin de garder au jeu tout son intérêt et s'assurer qu'il soit bien équilibré, Blizzard va de temps à autres apporter des modifications au jeu via des mises à jour. Dans certains cas, du contenu supplémentaire et de nouvelles fonctions seront ajoutés. A l'heure où nous imprimons ce manuel, les informations qu'il contient sont à jour et précises. Toutefois, comme les concepteurs apportent régulièrement des modifications au jeu pour vous offrir l'expérience de jeu la plus agréable possible, certaines des informations contenues dans ce manuel ne seront plus d'actualité.

Pour connaître les modifications de dernière minute apportées au jeu, lisez le fichier readme.txt qui se trouve sur le CD-Rom du jeu. Ce fichier contient la liste des modifications apportées à World of Warcraft juste avant sa commercialisation et que nous n'avons pas eu le temps de documenter dans ce manuel.

Pensez également à lire les notes de mise à jour et à vous référer aux informations les plus récentes, publiées sur le site Internet de World of Warcraft : **http://www.wow-europe.com**. Le site Internet est continuellement mis à jour pour vous fournir les informations les plus récentes concernant le jeu, et il couvre en détails tous les sujets abordés dans ce manuel.

## Créer votre Personnage

Vous avez créé un compte pour jouer à World of Warcraft (WoW) et c'est la première fois que vous lancez le jeu. Dans l'écran de création du personnage, vous avez de nombreuses options à choisir pour créer votre premier personnage.

## Choix de la Race

La première chose à choisir quand vous créez un personnage, c'est sa race. Les huit races de WoW sont regroupées en deux factions : la Horde et l'Alliance. A une époque, dans l'histoire d'Azeroth, la Horde était une force maléfique et l'Alliance un bastion du bien. Toutefois, dans l'Azeroth déchirée par la guerre que nous connaissons aujourd'hui, il n'est plus aussi facile de distinguer le bien du mal. Les deux factions se battent simplement pour préserver leurs modes de vie à la suite de la Guerre du Chaos.

Chaque faction regroupe donc quatre races. L'Alliance est formée par les Nains, les Gnomes, les Humains et les Elfes de la nuit, tandis que la Horde rassemble les Orcs, les Taurens, les Trolls et les Morts-vivants. Chaque race dispose de caractéristiques uniques et a accès à certaines classes de personnage. Certaines races commencent également dans des régions de départ bien précises, tandis que d'autres partagent une même région de départ.

### Remarque

Lorsque vous choisissez une race, souvenez-vous que vous ne pouvez avoir de relations intelligentes qu'avec des membres de votre propre faction. Lorsque vous rencontrerez des personnages appartenant aux races de la faction adverse, vos options seront beaucoup plus limitées et, parfois, belliqueuses uniquement. Si vous voulez jouer avec des amis, vous devriez tous choisir des races qui appartiennent à la même faction.

Lisez les descriptions données sur la droite de l'écran pour en savoir plus sur chaque race avant de prendre une décision.

## Choix de la classe de Personnage

Une fois la race choisie, vous devez choisir une classe de personnage. Il y a au total neuf classes de personnage, ou métier d'aventurier, dans le jeu. Chacune de ces classes dispose de caractéristiques, talents et techniques spécifiques. Les classes de personnage du jeu sont : Druide, Chasseur, Mage, Paladin, Prêtre, Voleur, Chaman, Guerrier et Démoniste. Toutes les classes de personnages ne sont pas accessibles à toutes les races.

Chaque classe de personnage est unique, mais elles tombent toutes dans une des grandes catégories générales. Les Guerriers et les Voleurs sont des spécialistes du combat rapproché et disposent de techniques propres à leur métier, mais pas de sorts. Les Prêtres sont d'excellents soigneurs, tandis que les Mages sont de puissants lanceurs de sorts offensifs. Les Chasseurs et les Démonistes sont capables d'infliger de lourds dégâts et disposent en plus de familiers pour les aider.

Les Druides appartiennent à une classe de personnage très polyvalente, et disposent de sortilèges offensifs et de soins, en plus de pouvoir se métamorphoser. Les Paladins, qui ne sont représentés que dans l'Alliance, sont de puissants combattants au contact, mais ils disposent également de sorts de soins et de sorts défensifs. Les Chamans, qu'on ne retrouve que dans les rangs de la Horde, sont de bons combattants au contact, tout en disposant de sorts de soins et d'enchantements pour soutenir les membres de leur groupe.

Pour plus de renseignements sur chacune des classes de personnage disponibles, référez-vous au Chapitre 6 : Les races et les classes de personnage.

## Choix du Sexe

Vous pouvez choisir d'incarner un personnage masculin ou féminin dans World of Warcraft. Seule l'apparence différencie les hommes et les femmes dans le monde d'Azeroth.

## Choix de l'Apparence

Lorsque vous créez un personnage, vous pouvez personnaliser son apparence, en choisissant sa couleur de peau, son visage, sa coupe de cheveux, la couleur de ses cheveux et même sa barbe ou ses tatouages. Vous pouvez créer des centaines d'apparences uniques en utilisant différentes combinaisons, ou bien laisser le jeu choisir aléatoirement une apparence pour vous en cliquant sur le bouton "Aléatoire". Pour avoir une meilleure vue de votre personnage, utilisez les flèches gauche et droite qui sont en bas de l'écran. Ces flèches vous permettent de faire tourner le personnage sur lui-même.

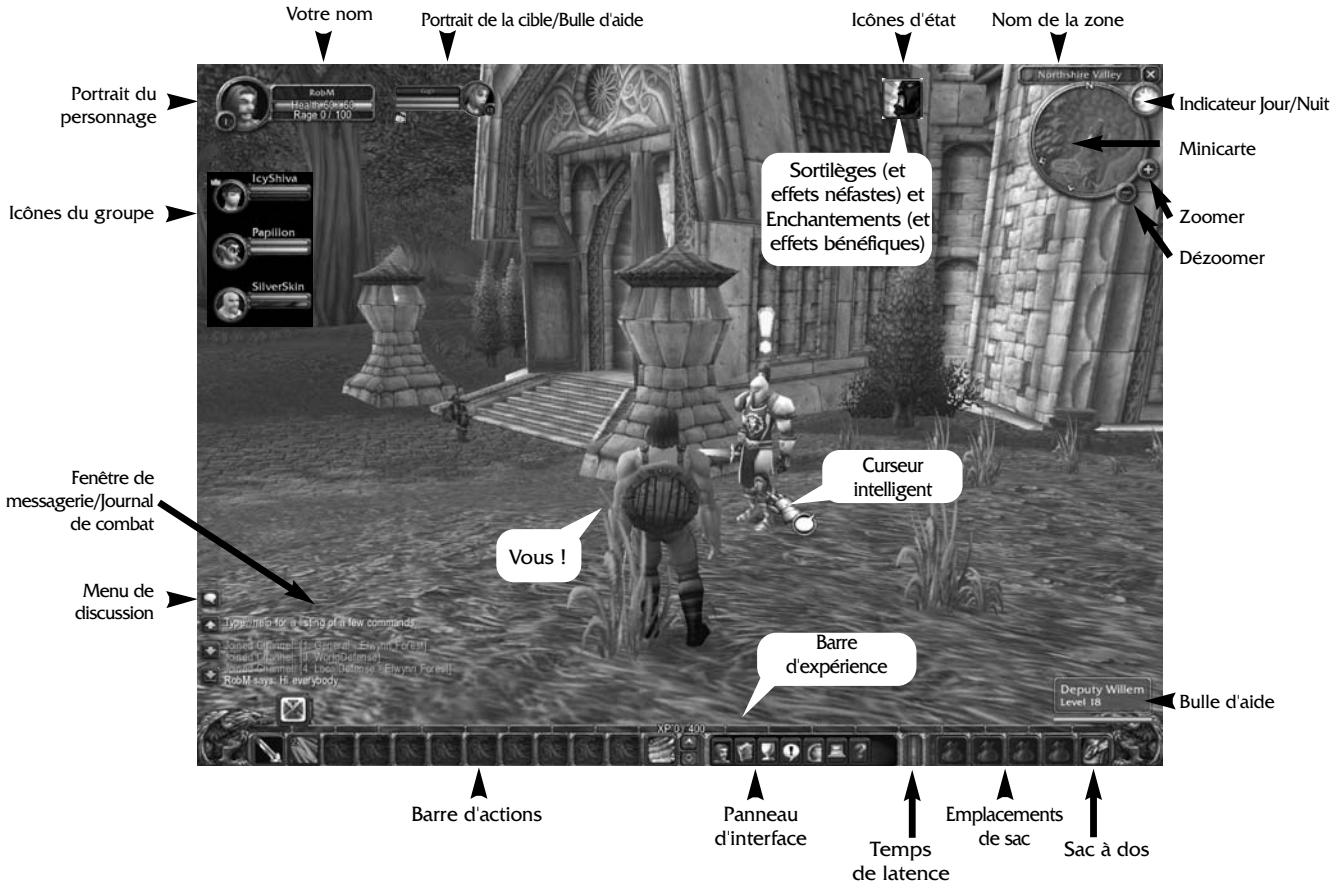
## Donner un Nom à votre Personnage

Vous devez ensuite choisir un nom pour votre personnage en le tapant dans le champ de texte qui est en bas de l'écran. Ce nom ne doit contenir que des lettres, de 2 à 12 au maximum. Réfléchissez à plusieurs noms possibles, au cas où celui que vous avez choisi soit déjà utilisé. Choisissez intelligemment vos noms, car les noms considérés incorrects pourront être modifiés et les comptes associés annulés. Pour plus de renseignements sur notre politique concernant les noms des personnages, référez-vous à la page : **http://www.wow-europe.com**

## Entrer dans le Monde

Une fois le personnage créé et son nom choisi, cliquez sur le bouton Créer. Si le nom n'est pas déjà utilisé, votre personnage est prêt à jouer. La prochaine fois que vous accéderez à l'écran de sélection du personnage, il vous y attendra. Cliquez sur lui, puis cliquez sur le bouton "Jouer".

Une cinématique vous présente votre héritage racial et vous vous retrouverez rapidement dans un petit village perdu dans la nature.




## Comprendre l'Interface

L'écran de jeu est la première chose que vous voyez lorsque vous entrez dans World of Warcraft. Au centre de l'écran, vous pouvez voir votre personnage. Le reste de la vue présente votre environnement.

Vous pouvez changer votre point de vue en utilisant la molette de la souris ou en appuyant sur les touches Origine et Fin. Pour zoomer sur votre personnage et passer en vue 1ère personne, poussez la molette de la souris vers l'avant.

Pour avoir une vue plus large de ce qui vous entoure, faites rouler la molette vers l'arrière. Vous pouvez également choisir un point de vue intermédiaire en faisant rouler lentement la molette. Il est possible de faire tourner la caméra autour du personnage en cliquant à un endroit vide de l'écran puis, tout en gardant le bouton gauche de la souris enfoncé, en déplaçant la souris.

Vous pouvez régler l'angle de la caméra (vers le haut ou le bas) de la même façon.

## Description des Éléments de l'Interface

**Barre d'actions :** Vous y trouvez des raccourcis vers les sorts ou techniques placés dans cette barre depuis le livre des sorts et des techniques. Une fois une action placée dans la barre, vous pouvez l'activer en appuyant sur la touche du clavier associée ou en cliquant dessus.

**Sortilèges :** Tous les effets néfastes (sorts, poisons, etc.) subis par votre personnage sont indiqués ici. Ce sont généralement les monstres que vous combattez qui en sont la cause.

**Emplacements de sac :** Votre inventaire dans le jeu. Tous les objets qui ne font pas partie de l'équipement du personnage y sont stockés. A votre arrivée dans le monde, un sac à dos vous est offert. Pour remplir les quatre autres emplacements de sac, vous devez acheter, trouver ou confectionner des sacs supplémentaires.

**Portrait du personnage :** Vous y voyez le visage de votre personnage, son niveau et sa jauge de points de vie. En fonction de votre classe de personnage, la deuxième jauge peut représenter vos points de mana, vos points de rage ou vos points d'énergie.

**Menu de discussion :** Cliquez sur ce bouton pour accéder aux canaux de messagerie du groupe ou de la guilde, envoyer des messages privés à d'autres joueurs, utiliser des emotes ou des messages vocaux. Vous pouvez accéder aux mêmes options via des raccourcis ou des commandes tapées dans la ligne de messagerie.

**Fenêtre de messagerie :** Tous les messages que vous recevez y sont indiqués, ainsi que différents autres messages. Vous pouvez faire défiler le journal des messages en cliquant sur les flèches et revenir immédiatement au dernier message reçu en cliquant sur la flèche de fin.

**Ligne de messagerie :** C'est ici que vous tapez les messages qui seront vus par les autres joueurs. Appuyez sur la touche "Entrée" pour afficher cette ligne.

**Journal de combat :** Tous les messages relatifs aux combats sont affichés dans cette fenêtre. Lisez les messages qu'elle affiche lors des combats pour voir s'ils tournent en votre faveur ou en celle de l'adversaire.

**Indicateur Jour/Nuit :** Cet indicateur vous indiquera l'heure précise lorsque vous placez le curseur dessus.

**Barre d'expérience :** Vous pouvez y voir combien de points d'expérience vous avez gagné dans le niveau et combien il vous en manque pour gagner un niveau.

**Panneau d'interface :** Ces boutons vous permettent d'afficher la feuille du personnage, d'ouvrir le livre des sorts et techniques, d'accéder aux talents du personnage, d'afficher le journal des quêtes, d'ouvrir les options sociales, le menu principal ou de demander l'aide des MJ.

**Temps de latence :** Cet indicateur est une mesure de la qualité de votre connexion au serveur de World of Warcraft. Quand les barres sont vertes, votre connexion est bonne. Quand elles sont jaunes, vous pouvez remarquer de temps à autre un délai dans la mise en application de vos actions, que l'on appelle le "lag". Quand les barres sont rouges, la connexion est très mauvaise et vous le ressentirez de façon notable.

**Nom :** Le nom de la cible sélectionnée. Une étiquette sous le nom peut préciser que le personnage appartient à une guilde.

**Indicateur de repos :** Il vous indique votre état de repos. Quand vous êtes en pleine forme, vous gagnez deux fois plus de points d'expérience en tuant un monstre. Quand vous n'êtes plus en pleine forme, vous ne gagnez que les points d'expérience normaux. Votre état de repos n'influe en rien sur l'expérience gagnée en explorant le monde ou en terminant des quêtes.

**Cercle de sélection :** Ce cercle s'affiche autour de la cible que vous avez sélectionnée. La couleur du cercle représente le niveau d'hostilité de la cible. Rouge = agressif, Jaune = passif (tant que vous n'attaquez pas), Vert = ne peut pas être attaqué.

**Bulle d'aide :** Cette bulle s'affiche lorsque vous placez le curseur ou que vous cliquez sur une créature ou un personnage. Vous y verrez le nom de la cible, son niveau, sa classe ou son type. La couleur de la bulle d'aide représente son niveau d'hostilité. Les cibles agressives sont rouges, les passives (qui se défendent si elles sont attaquées) sont jaunes et les cibles que vous ne pouvez pas attaquer sont vertes. Les personnages des autres joueurs sont blancs.

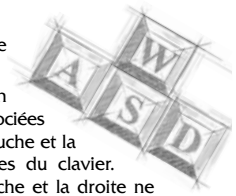
**Minicarte :** Il s'agit d'une représentation en miniature du terrain qui entoure le personnage. Vous pouvez zoomer et dézoomer sur cette carte en cliquant sur les boutons Plus et Moins. Le nom de la région ou de la zone où vous vous trouvez est indiqué. Si une ville est à proximité, sa direction est représentée par une flèche sur la minicarte. Les membres du groupe, les familiers et les ressources exploitables sont également représentés, sous la forme de points, sur la minicarte.

**Curseur intelligent :** Lorsque vous placez le curseur sur un objet ou un personnage avec lequel interagir, il change de forme pour vous signaler l'action possible. Référez-vous à la page 44 pour plus de renseignements.

**Icônes d'état :** Tous les effets positifs, ou enchantements, dont bénéficie votre personnage sont indiqués ici. La plupart de ces enchantements sont des sorts lancés sur vous par vous-même, des joueurs alliés ou des PNJ.

**Portrait de la cible :** Vous y voyez le nom, le visage et la jauge de vie de la créature ou du personnage que vous avez sélectionné comme cible. Selon la cible, il peut également y avoir une jauge de mana, de rage ou d'énergie.

## Se déplacer dans le Monde




Une fois familiarisé avec l'interface, il est temps de vous déplacer dans le monde.

Vous déplacez votre personnage principalement en utilisant le clavier. Les touches de déplacement associées par défaut à avancer, reculer, se tourner vers la gauche et la droite sont Z, S, Q et D ou les touches flèches du clavier. Remarquez que dans ce cas, tourner vers la gauche et la droite ne correspond qu'à faire tourner le personnage dans cette direction, et qu'il ne se déplace pas. Pour effectuer des pas latéraux vers la gauche ou la droite, utilisez les touches A et E ou maintenez le bouton droit de la souris enfoncé et appuyez sur les touches Q et D. Vous ferez alors des pas latéraux dans la direction choisie, tout en regardant droit devant vous. Ce type de déplacement est communément appelé Esquive. Pour activer ou désactiver la fonction de course automatique, appuyez sur la touche Verr Num du pavé numérique.

Vous pouvez effectuer un saut en appuyant sur la barre d'espace. Pour vous asseoir, appuyez sur la touche X. Toutes les commandes de déplacement, ainsi que d'autres, peuvent être personnalisées dans les Contrôles, menu accessible depuis le menu principal.

## Interagir avec les PNJ

Devant vous, vous pouvez voir un ou plusieurs personnages non joueurs (les "PNJ"). Placez le curseur sur l'un deux pour voir son nom et son métier dans une boîte de texte, que l'on appelle bulle d'aide, en bas à droite de l'écran.

Placez le curseur de la souris sur d'autres PNJ pour voir qui ils sont et ce qu'ils font.

Un ou plusieurs de ces PNJ auront un point d'exclamation jaune au-dessus de la tête. Cela indique qu'il s'agit de donneurs de quête. Si vous placez le curseur sur d'autres PNJ, vous verrez qu'il peut s'agir de maîtres, de marchands ou de gardes. Si vous pouvez interagir avec un PNJ, le curseur change de forme et se transforme en bulle de texte ou prend la forme d'une icône représentative de l'action possible. Un maître, par exemple, vous permet d'apprendre des sorts ou des techniques supplémentaires pour votre classe de personnage, et l'icône associée est un livre. Un marchand, qui achète ou vend des objets, est associé à une icône en forme de sac.

Pour parler ou interagir avec un PNJ, cliquez sur lui avec le bouton droit de la souris. Une fenêtre s'affiche et vous donne des instructions supplémentaires ou des options à sélectionner.



## Obtenir des Quêtes auprès des PNJ

Parlez au premier PNJ donneur de quête que vous voyez. Vous remarquerez que le curseur a la forme d'une bulle de texte. Lorsque vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur le donneur de quête, il commence à vous parler, dans une fenêtre de discussion. C'est là que vous pouvez lire la description de la quête, apprendre les objectifs à atteindre et quelle récompense vous pouvez espérer en cas de succès. La plupart des quêtes disponibles dans les zones de départ sont assez simples. Les donneurs de quête vous demandent de tuer quelques bêtes, de trouver quelques objets dans l'environnement ou sur les créatures éliminées, ou encore de servir de messager.

Pour accepter une quête, cliquez sur le bouton Accepter en bas de la fenêtre de discussion.

Vous remarquerez alors que le point d'exclamation jaune du donneur de quête est devenu un point d'interrogation gris. Ce point d'interrogation vous permet de savoir que le PNJ est celui que vous devez retourner voir lorsque vous aurez accompli vos objectifs. La couleur grise, pour sa part, vous permet de savoir que vous n'avez pas encore accompli les objectifs et qu'il n'est pas utile de retourner le voir maintenant.

## Garder la Trace des Quêtes en Cours

Quelle que soit votre race, quelle que soit votre classe, vous devriez toujours avoir plusieurs quêtes à accomplir simultanément pour les différents PNJ de votre zone de départ. Pour ne pas vous perdre dans vos quêtes en cours, World of Warcraft dispose d'un journal des quêtes. Placez le curseur sur l'icône en forme de gobelet en bas de l'écran, dans le panneau d'interface. La bulle d'aide qui s'affiche vous informe qu'il s'agit du journal des quêtes. La lettre "L" entre parenthèses indique que la touche L est la lettre de raccourci pour ouvrir le journal des quêtes. Cliquez sur le gobelet ou appuyez sur "L" pour ouvrir le journal des quêtes.

Toutes les quêtes que vous avez acceptées y sont listées, sous un en-tête qui porte le nom de votre zone de départ. Cliquez sur une quête dans la liste pour afficher un résumé de la quête, la description de la quête et la récompense promise. Si vous avez besoin de savoir de ce que vous avez à faire dans telle ou telle quête, commencez par regarder dans le journal des quêtes. En relisant la description de la quête, vous trouverez sans doute un indice que vous n'aviez pas remarqué.

## Accomplir votre Première Quête

Au moins l'une de vos premières quêtes vous demande de tuer des monstres pour prouver votre valeur. Le type de monstre à tuer dépend de votre région de départ. Les Gnomes et les Nains, qui commencent dans la Vallée de Coldridge, doivent tuer des Troggs du clan Rockjaw. Les Orcs et les Trolls, qui commencent dans la Vallée des épreuves, doivent tuer des Sangliers tachetés. Chacune des autres races a une cible en particulier.

Explorez les environs pour commencer à chasser ces monstres.

## Examiner des Créatures

Lorsque vous voyez un des monstres que vous devez tuer, placez le curseur sur lui. A chaque fois que vous placez le curseur sur une créature, vous verrez s'afficher une bulle d'aide associée en bas à droite de l'écran. Comme c'est le cas des bulles d'aide pour les PNJ, vous y verrez le nom du monstre, son niveau et son type. La couleur de la bulle d'aide est importante : si elle est rouge, le monstre est agressif et attaque à vue si vous êtes suffisamment près. Si elle est jaune, la créature est passive et ne vous attaquera que pour se défendre, vous pouvez passer à côté sans risque.

## Votre Premier Combat

Cliquez sur un monstre pour le sélectionner. Vous pouvez maintenant vous en approcher et l'attaquer en cliquant dessus avec le bouton droit de la souris !

Remarquez que lorsque vous sélectionnez le monstre, vous voyez son portrait s'afficher à côté du votre en haut de l'écran, ce qui vous permet de voir son état de santé durant le combat. Un cercle s'affiche également autour du monstre, vous signalant qu'il est sélectionné. Remarquez que la couleur du cercle est la même que celle de la bulle d'aide.

Le monstre va venir au contact pour vous attaquer en mêlée. Que vous soyez un guerrier ou un lanceur de sorts, vous êtes maintenant engagé dans un combat rapproché. Lorsque vous combattez, la première icône de votre barre d'actions, Attaquer, clignote. Cela indique que vous attaquez l'adversaire.

## Délai d'Incantation et Interruptions

Si vous êtes un lanceur de sorts, vous pouvez essayer de lancer des sorts durant le combat. Mais si vous êtes touché, l'incantation peut-être prolongée ou même interrompue. De plus, lorsque vous utilisez un sort ou une technique de combat, vous devez attendre un peu avant de pouvoir réutiliser ce sort ou cette technique. Regardez attentivement la barre d'actions. Si vous utilisez un sort ou une technique, son icône devient grisée. Vous devez attendre que l'icône reprenne des couleurs vives pour la réutiliser. En fonction du sort ou de la technique, ce délai peut être plus ou moins important.

## Utiliser des Raccourcis au Combat

Bien que vous ayez commencé le combat en cliquant sur le monstre avec le bouton droit de la souris, vous pouvez également vous servir des touches de raccourci. Une touche de raccourci est une touche du clavier associée à une action, qui vous permet de la déclencher ou de l'utiliser simplement en appuyant sur la touche du clavier, sans avoir à naviguer dans l'interface et à cliquer sur un bouton. Par exemple, si vous êtes à bonne distance d'un monstre et que vous voulez l'attaquer, vous pouvez appuyer sur la touche 1 du clavier (ce qui équivaut à cliquer sur le bouton 1 dans la barre d'actions) pour l'attaquer, au lieu de cliquer sur lui avec le bouton droit de la souris. Si vous avez associé un sort ou une technique de combat au deuxième emplacement de la barre d'actions, il vous suffit d'appuyer sur la touche 2 du clavier pour l'utiliser.

## Expérience

Lorsque le monstre meurt, il s'effondre au sol et un nombre s'affiche au-dessus de votre tête. Il s'agit du nombre de points d'expérience que vous venez de gagner en tuant le monstre. Vous pouvez également voir combien de points d'expérience vous avez gagnés dans le journal des messages et le journal des combats.

## La barre d'Expérience

Vous pouvez également voir que la barre d'expérience qui se trouve le long du bas de l'écran, au-dessus de la barre d'action, s'est un peu remplie de couleur violette. Placez le curseur sur la barre d'expérience pour voir combien de points d'expérience vous avez gagnés dans le niveau actuel et combien de points d'expérience il vous faut pour gagner un niveau. A chaque fois que vous tuez un monstre, explorez une nouvelle région ou terminez une quête, vous gagnez des points d'expérience. Lorsque la barre est remplie, vous gagnez un niveau et la barre reprend à zéro. A chaque nouveau niveau, il vous faudra plus de points d'expérience pour gagner un niveau que pour gagner le niveau précédent.

## Récupérer le Butin

Tournez-vous vers le cadavre du monstre. Des étincelles lumineuses s'en échappent. Cela signifie que vous avez l'autorisation de le fouiller. Placez le curseur sur le cadavre et le curseur prend la forme d'un sac. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le corps pour le fouiller et afficher la fenêtre de butin.

Vous y verrez probablement quelques objets. Si vous avez tué un monstre humanoïde, par exemple un Kobold, vous y trouverez peut-être même de l'argent. Si vous avez tué une bête, par exemple un Loup, vous pourriez y trouver des morceaux de Loup. Néanmoins, sachez que parfois, vous ne trouverez rien du tout sur le cadavre.

Cliquez avec le bouton droit ou le bouton gauche de la souris sur un objet présenté dans la fenêtre de butin pour le prendre. Lorsque vous aurez pris le dernier objet de cette fenêtre, elle se ferme et les étincelles qui jaillissaient du cadavre disparaissent.

Une fois votre butin récupéré, ouvrez votre sac à dos. Vous y verrez plusieurs emplacements, dont certains sont occupés par le butin que vous venez de trouver. Chaque objet trouvé occupe un emplacement distinct du sac, sauf si vous avez trouvé plusieurs objets du même type, qui parfois peuvent être empilés dans le même emplacement.



## Récupérer vos Points de Vie

Lors du combat, vous avez sans doute perdu des points de vie. Maintenant que le cadavre a été fouillé, vous pouvez vous reposer. Lors des combats, pensez à surveiller votre état de santé, en regardant le journal des combats et votre jauge de points de vie, qui est à côté de votre portrait. Parfois, il est préférable de s'enfuir plutôt que de perdre tous vos points de vie et de mourir face à un adversaire trop fort pour vous.

Tous les personnages récupèrent progressivement et automatiquement leurs points de vie après les combats. La vitesse à laquelle vous récupérez augmente si vous êtes assis. Vous pouvez également manger en vous asseyant, ce qui permet de récupérer beaucoup plus rapidement.

Cliquez avec le bouton gauche ou le bouton droit de la souris sur l'icône de nourriture qui occupe normalement le dernier emplacement de la barre d'actions.

Votre personnage s'assoit et commence à manger. Lorsqu'il mange, le personnage récupère beaucoup plus rapidement ses points de vie. Lorsque vous avez terminé de manger, le personnage aura récupéré tous ses points de vie et pourra de nouveau attaquer un monstre.

## Terminer votre Première Quête

La quête que vous essayez de terminer consiste probablement à tuer un certain nombre de monstres. Lorsque vous avez rempli vos objectifs en éliminant les monstres demandés, retournez voir le PNJ qui vous a confié cette quête. A la place d'un point d'interrogation gris au-dessus de sa tête, c'est un point d'interrogation jaune que vous devriez voir. Le fait que la couleur ait changé indique que vous avez rempli vos objectifs et que vous pouvez terminer la quête.

Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le PNJ pour ouvrir une boîte de dialogue et lui parler. Cliquez sur le bouton Terminer, en bas de la fenêtre, pour mettre fin à la quête et l'effacer du journal des quêtes.

Lorsque vous terminez la quête, vous gagnerez des points d'expérience (affichés brièvement au-dessus de votre personnage, dans le journal des messages et le journal des combats). Regardez votre barre d'expérience et vous pourrez constater la différence.

Si une récompense plus substantielle, à savoir un objet, était proposée, vous pourrez la trouver dans votre sac. Parfois, vous avez le choix parmi plusieurs récompenses. Dans ce cas, cliquez sur celle de votre choix avant de cliquer sur le bouton Terminer.

## Trouver des Objets pour une Quête

Il est temps de passer à une autre quête. Ouvrez pour cela votre journal des quêtes. Une des quêtes en cours consiste à trouver certains objets pour un PNJ. Ce type de quête est appelé quête de collecte. Dans la plupart des cas, pour mener à bien une quête de ce type, il suffit de tuer des monstres et de récupérer sur leurs cadavres les objets nécessaires. Mais parfois, il vous suffit de retrouver des objets dans l'environnement, sans même avoir besoin de tuer des monstres. La première quête de collecte des Orcs et des Trolls, par exemple, vous demande de rapporter des Pommes de cactus, cueillies sur les nombreux Cactus qui parsèment la Vallée des épreuves.

Il vous suffit de rejoindre un des objets qui vous permet de récupérer l'objet désiré. Dans le cas d'un Orc ou d'un Troll, un Cactus. Pour toutes les autres races, il s'agira du cadavre d'un monstre que vous venez de tuer. Votre journal des quêtes décrit précisément le monstre à tuer, ou l'objet à trouver, qui vous permettra de récupérer les objets nécessaires à la quête. Référez-vous toujours au journal des quêtes si vous oubliez quelle créature peut vous donner en butin l'objet convoité.

Pour récupérer l'objet de quête, ouvrez la fenêtre de butin de la créature. N'oubliez pas que si vous fouillez un monstre, vous ne trouverez pas toujours un objet. Ne vous inquiétez pas, les objets nécessaires aux quêtes se trouvent généralement assez facilement. Continuez à tuer des monstres et vous finirez par avoir trouvé le nombre nécessaire d'objets.

Prenez l'objet dans la fenêtre de butin et vous verrez à l'écran un message, qui vous indiquera quel objet vous avez trouvé, combien vous en avez et combien il vous en faut au total pour terminer la quête.

Lorsque vous aurez récupéré tous les objets nécessaires, terminez la quête auprès du PNJ qui vous l'a confiée pour gagner des points d'expérience et peut-être même une récompense matérielle.



## Equiper votre Personnage

Au moins une de vos quêtes de départ vous offre en récompense une pièce d'armure pour votre personnage. Lorsque vous gagnez cette récompense, vous voudrez vous en équiper sur-le-champ. Ouvrez la feuille de personnage en cliquant sur le bouton qui affiche votre portrait, en bas de l'écran, ou en appuyant sur la touche “C.”

Dans la feuille de personnage, vous pouvez voir une représentation du personnage au centre, et des emplacements sur les côtés. Passez le curseur de la souris sur ces emplacements et vous verrez qu'ils correspondent à des parties du corps où vous pouvez porter de l'armure.

Ouvrez votre sac à dos et cliquez sur la pièce d'armure que vous avez gagnée. L'emplacement dans lequel vous pouvez la placer est affiché en surbrillance. Placez le curseur sur cet emplacement dans la feuille de personnage et cliquez. La pièce d'armure est placée dans cet emplacement et votre niveau d'armure augmente. Regardez attentivement votre personnage. Vous pouvez voir qu'il porte la nouvelle armure.

## Gain de Niveau

Les points d'expérience que vous avez gagnés en tuant des monstres et en réalisant des quêtes a sans doute rempli votre barre d'expérience. Si ce n'est pas le cas, allez tuer quelques monstres supplémentaires ou terminez une autre quête. Une fois la barre d'expérience complètement remplie, vous entendrez un son pour vous féliciter et vous verrez votre personnage nimbé de lumière, ce qui signifie que vous avez gagné un niveau. Votre journal des messages vous félicitera de même. A chaque fois que vous gagnez un niveau, votre personnage gagne en puissance. Non seulement vous disposez de points de vie supplémentaires, mais une ou plusieurs des caractéristiques principales de votre personnage, par exemple son agilité ou son endurance, augmentent. Les lanceurs de sorts gagnent également des points de mana supplémentaires lorsqu'ils montent de niveau.

## Entraîner votre Personnage

Maintenant que vous avez gagné un niveau, il est temps d'aller voir le maître de votre classe de personnage.

Les personnages peuvent, lorsqu'ils gagnent des niveaux, avoir accès à de nouvelles techniques ou sorts. Pour les apprendre, ils doivent aller parler à leur maître de classe. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le maître associé à votre classe de personnage pour afficher la fenêtre d'entraînement.

Vous y verrez tous les sorts ou techniques que vous pouvez apprendre. Les sorts ou techniques que vous pouvez apprendre tout de suite sont affichés en vert. En rouge, vous pouvez voir les sorts ou techniques que vous pourrez apprendre quand vous gagnerez des niveaux supplémentaires. Placez le curseur de la souris sur un sort ou une technique pour savoir de quoi il s'agit. Si vous ne pouvez pas encore l'apprendre, en plaçant le curseur dessus, vous découvrirez le niveau minimum pour l'apprendre.

Si vous voyez un sort ou une technique que vous pouvez apprendre tout de suite, cliquez dessus, puis sur le bouton Apprendre en bas de cette fenêtre. Apprendre un nouveau sort ou une nouvelle technique coûte de l'argent.

## Si vous avez besoin d'Argent

Si vous n'avez pas suffisamment d'argent pour acheter un nouveau sort ou une nouvelle technique, vendez un peu de votre butin auprès d'un marchand. Les marchands sont identifiés comme tels dans leurs bulles d'aide. Pour acheter ou vendre des objets à un marchand, cliquez sur lui avec le bouton droit de la souris pour afficher la fenêtre de commerce. Vous verrez dans cette fenêtre les objets proposés à la vente par le marchand et votre sac à dos s'ouvre également. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur un objet dans votre sac à dos pour le vendre et dans l'inventaire du marchand pour l'acheter. Lorsque vous aurez suffisamment d'argent, retournez voir votre maître.



## Personnaliser votre Barre d'Actions

Lorsque vous apprenez un nouveau sort ou une nouvelle technique, vous devez l'ajouter dans votre barre d'actions pour l'utiliser plus facilement en combat. Cliquez sur le bouton des sorts et techniques en bas de l'écran, le bouton qui affiche un livre. Vous pouvez également ouvrir cette fenêtre en appuyant sur la touche “I”.

Dans cette fenêtre, vous voyez des onglets correspondant aux pages des techniques et aux pages des sorts. Dans la première page des techniques, vous pouvez voir votre technique d'attaque et toutes les autres techniques que vous connaissez déjà. Une technique indiquée "passive" n'a pas besoin d'être activée en cliquant dessus, elle est automatiquement utilisée lorsque cela est nécessaire et vous n'avez donc pas besoin de la placer dans la barre d'actions.

La technique que vous venez d'apprendre est présentée dans cette page. Si vous avez appris un sort, vous le trouverez dans la page des sorts. Dans certains cas, vous devrez cliquer sur l'onglet des pages des techniques ou des sorts pour afficher les techniques ou les sorts. Placez le curseur de la souris sur le nouveau sort ou la nouvelle technique pour en savoir plus à son sujet. Ajoutez le sort ou la technique dans la barre d'actions. Pour cela, cliquez dessus et gardez le bouton de la souris enfoncé. Amenez ensuite le sort ou la technique dans le troisième emplacement de la barre d'actions. Vous pouvez désormais l'utiliser simplement en cliquant dessus dans la barre d'actions, ou en appuyant sur la touche 3 du clavier.

## En route pour de Nouvelles Aventures

Maintenant que vous avez gagné en puissance et que vous êtes mieux équipé, il est temps de partir vers de nouvelles aventures sur Azeroth. Terminez les quêtes qu'il vous reste à accomplir dans votre région de départ. Parlez à tous les personnages non joueur une dernière fois, et au moins l'un d'entre eux vous proposera une quête qui consiste à vous aventurer au-delà de votre région de départ, vers des villages plus importants.

Souvenez-vous des leçons que vous venez d'apprendre et entamez ce nouveau voyage avec courage. Bonne chance. L'univers de World of Warcraft vous attend.

## Mourir

Même les meilleurs aventuriers rencontrent parfois des défis qu'ils ne sont pas en mesure de surmonter et meurent. Heureusement, dans World of Warcraft, la mort n'est pas un état définitif.

### Fantômes

Lorsque vous perdez tous vos points de vie, que ce soit en combat ou par accident, vous mourez. Une fenêtre s'affiche au-dessus de votre corps, vous proposant de libérer votre esprit de votre dépouille. Si vous libérez votre esprit ou que vous attendez cinq minutes, votre forme spirituelle apparaît sous la forme d'un fantôme dans un cimetière à proximité. Dans toutes les zones du jeu, il y a au moins un cimetière où les personnages décédés réapparaissent.

Au cimetière, vous verrez également un Maître des âmes. Lorsque vous êtes un fantôme, vous pouvez revenir à la vie en rejoignant votre dépouille ou en demandant au Maître des âmes de vous ramener à la vie. Si vous demandez au Maître des âmes de vous rendre la vie, vous perdrez définitivement une partie de vos points d'expérience. Le nombre de points d'expérience perdu dépend de votre niveau, mais en aucun cas, cette pénalité ne vous fera perdre un niveau. Si vous préférez éviter la perte de points d'expérience, vous pouvez rejoindre votre dépouille et revenir à la vie à côté d'elle. Dans pratiquement tous les cas, il est préférable de rejoindre votre dépouille plutôt que de demander au Maître des âmes de vous rendre la vie, car la seule chose que vous perdez, dans le premier cas, c'est un peu de temps. Il n'y a en effet aucune pénalité associée à votre décès et à votre retour à la vie lorsque vous rejoignez votre dépouille. Dans la plupart des zones, il y a plusieurs cimetières disposés en plusieurs endroits, de sorte que vous n'aurez jamais à courir très longtemps pour retrouver votre dépouille.

### Retrouver son Corps

Lorsque vous êtes un fantôme, vous courez plus rapidement qu'en temps normal. Lorsque vous êtes suffisamment près de votre dépouille, une fenêtre s'affiche et vous propose de revenir à la vie. Il suffit de cliquer sur le bouton Revenir à la vie pour cela. Mais choisissez bien le lieu et le moment de revenir à la vie. Si vous êtes mort en combattant des monstres, vérifiez qu'ils ne sont pas dans les parages. Lorsque vous revenez à la vie, votre nouveau corps remplace votre fantôme, mais vos jauges de points de vie et de mana ne sont remplies qu'à moitié.

### Délai d'Attente pour la Résurrection

Si vous êtes mort à plusieurs reprises sur une courte période de temps, vous devrez parfois attendre quelques minutes avant de pouvoir revenir à la vie. Remarquez que ce délai disparaît lorsque vous jouez un moment sans succomber. Ce délai ne s'applique pas si vous êtes ramené à la vie par le sort d'un autre joueur.

### Sorts de Résurrection

Vous pouvez également être ramené d'entre les morts par la magie. Certaines classes de personnage disposent de sorts qui peuvent vous rendre la vie. Les Prêtres, Chamans et Paladins ont tous des sorts de résurrection. La principale différence entre les sorts de résurrection spécifiques à chacune de ces classes, c'est le nombre de points de vie et de mana qui vous sont rendus lorsque vous revenez à la vie. Aucune de ces classes ne disposent immédiatement de sorts de résurrection. Ces sorts ne sont disponibles qu'aux personnages d'un niveau un peu plus élevé. Lorsqu'une de ces classes de personnage lance un sort de résurrection sur vous, une fenêtre s'affiche et vous demande si vous acceptez d'être ramené à la vie. Si vous acceptez, vous réapparaissez à côté du lanceur du sort, avec autant de points de vie et de mana que le sort le permet.

### Mal de Résurrection

Lorsque vous êtes ramené à la vie par un sort ou une pierre d'âme, vous êtes la proie du Mal de résurrection. Cet état, qui s'apparente à une maladie, dure quelques minutes. Tant que vous en souffrez, vos caractéristiques sont fortement réduites et vos points de vie et de mana sont très en dessous de la normale. Lorsque le Mal de résurrection s'est dissipé, vos caractéristiques, points de vie et de mana sont de nouveau à leurs niveaux normaux.

### Résurrection en étant un Fantôme

Même si vous avez déjà libéré votre esprit et que vous êtes un fantôme, vous pouvez profiter d'un sort de résurrection. Vous verrez s'afficher une fenêtre vous demandant si vous acceptez la résurrection et vous apparaîtrez, si vous acceptez, à côté du Prêtre, Chaman ou Paladin qui a lancé le sort.

# Chapitre 4

## Interface Utilisateur

Ce chapitre fournit des informations supplémentaires et présente des options destinées aux utilisateurs avancés, qui vont au-delà des informations données dans le Chapitre 3 : Pour commencer.

## Ecran de sélection du personnage

Dans l'écran de sélection du personnage, vous pouvez créer un nouveau personnage, changer de royaume (serveur), accéder au site Internet de WoW ou au Support technique et gérer votre compte utilisateur.

Cliquez sur le bouton Créer un nouveau personnage pour afficher l'écran de création du personnage, où vous définissez le personnage que vous jouerez. Le Chapitre 3 : Pour commencer vous guide dans le processus de création d'un personnage. Pour plus de renseignements sur les races et les classes de personnage, voir le Chapitre 6 : Races et classes de personnage.

Sur le côté droit de l'écran, vous pouvez voir la liste des personnages que vous avez créés. Evidemment, si vous n'avez pas encore créé de personnage, cette liste est vierge. Vous pouvez créer jusqu'à 10 personnages sur chaque royaume.

Chaque personnage est présenté par son nom, son niveau, son emplacement actuel et son état de repos. Pour plus de renseignements sur l'état de repos, référez-vous au Chapitre 5 : Votre personnage. Cliquez sur un portrait de personnage pour le voir au centre de l'écran.

Pour effacer un personnage, sélectionnez ce personnage et cliquez sur le bouton Effacer le personnage. Il vous sera demandé de confirmer l'effacement. Cliquez sur le bouton Ok pour effacer définitivement le personnage.

Les royaumes sont hermétiques. Vous pouvez interagir avec les joueurs qui sont dans votre royaume, mais pas avec ceux qui sont dans d'autres royaumes. Lorsque vous jouez pour la première fois à World of Warcraft, votre royaume est automatiquement sélectionné pour vous.

Si vous souhaitez jouer dans un autre royaume, cliquez sur le bouton Changer de royaume. Une liste s'affiche et présente tous les royaumes disponibles, ainsi que le nombre de joueurs dans chacun d'eux. Cliquez sur le royaume où vous voulez jouer et ensuite sur le bouton Ok.

## Comprendre votre Cible

Lorsque vous partez à l'aventure dans World of Warcraft, vous rencontrez bien plus que des PNJ amicaux ou des simples bêtes sauvages. Vous allez rencontrer de nombreuses créatures et personnages et vous devez comprendre comment interpréter les informations qui vous sont données quand vous les regardez.

### JOUEURS ALLIES

Les autres joueurs alliés sont présentés avec des noms de couleur bleue, qu'ils soient ou pas sélectionnés. S'ils appartiennent à une guilde, vous verrez le nom de leur guilde sous leur nom. En plaçant le curseur de la souris sur un joueur allié, ou en le sélectionnant, vous verrez que sa bulle d'aide est également de couleur bleue.

### JOUEURS ENNEMIS

Par défaut, les noms de tous les personnages contrôlés par des joueurs sont affichés en bleu. Toutefois, si un joueur active le mode joueur contre joueur de son personnage, ce qui signifie qu'il veut combattre d'autres joueurs, son nom et sa bulle d'aide seront affichés en rouge, indiquant qu'il est hostile.

### PERSONNAGES NON JOUEUR (PNJ)

Les PNJ sont les personnages humanoïdes avec lesquels vous pouvez interagir, par exemple les marchands, les maîtres des montures ailées, et les donneurs de quêtes. Leurs noms ne sont affichés que lorsque vous cliquez sur eux. Les bulles d'aide des PNJ alliés sont vertes. Les bulles d'aide des PNJ ennemis sont rouges.

### MONSTRES

Les monstres sont tous les personnages qui n'appartiennent pas à une faction et qui vous combattrons si vous les attaquez. Il y a deux types de monstres : les monstres passifs et les monstres agressifs. Les monstres passifs ont un nom affiché en jaune et ne combattent que pour se défendre. Les monstres agressifs ont des noms et des bulles d'aide affichés en rouge. Ils attaquent à vue. Certains monstres sont également dits "sociaux" : comprenez qu'ils s'aident les uns les autres lorsqu'ils sont engagés dans un combat.

### ANIMAUX

Les animaux qui ne sont pas des combattants, par exemple les moutons, les lapins, les vaches ou les chiens de prairie, ne vous combattront pas, même si vous les attaquez. Tuer un animal ne rapporte pas de points d'expérience.

## Portraits supplémentaires

### PORTRAIT DU FAMILIER

Certaines classes de personnage peuvent invoquer des familiers. Si un personnage contrôle actuellement un familier, un portrait du familier est affiché juste sous le portrait de son maître. Le portrait du familier présente le nom du familier, sa jauge de points de vie et une jauge de points de mana, d'énergie ou de rage. Vous pouvez placer le curseur sur les jauges pour afficher de vraies valeurs chiffrées.

### PORTRAITS DES MEMBRES DU GROUPE

Si vous êtes dans un groupe avec d'autres joueurs, leurs portraits s'affichent sous le vôtre. Si vous avez aussi un familier, les portraits des membres du groupe sont affichés en dessous. Chaque portrait affiche le nom du personnage, sa jauge de vie et sa jauge d'énergie, de mana ou de rage. Placez le curseur sur le portrait d'un membre du groupe pour afficher son niveau et sa classe de personnage, ainsi que les enchantements dont il bénéficie comme les sortilèges qu'il subit.

## Icônes des sorts et techniques

Tous les enchantements ou effets bénéfiques dont vous profitez sont présentés en haut à droite de l'écran, à côté de la minicarte, sous la forme d'icônes. Vous pouvez placer le curseur sur une de ces icônes pour en savoir plus sur l'effet et la durée d'effet de l'enchantement. Vous pouvez à tout moment mettre fin à un effet bénéfique en cliquant sur son icône avec le bouton droit de la souris.

## Minicarte

Vous pouvez voir dans la minicarte votre environnement immédiat : fleuves, montagnes, villes… Si vous n'êtes pas trop éloigné d'une ville, sa direction vous sera indiquée sous la forme d'une flèche couleur argent pointant dans sa direction sur le cadran de la minicarte.

Si vous avez un familier ou que vous êtes dans un groupe, le familier et les autres membres du groupe sont présentés sur la minicarte sous la forme de gros points verts. Si le membre du groupe est trop éloigné pour être présenté sur la minicarte, une petite flèche couleur pointe dans sa direction sur le cadran de la minicarte.

Lorsque vous utilisez une technique qui permet de repérer des ressources, par exemple des plantes ou des gisements de minerai, les ressources de ce type détectées qui sont suffisamment proches sont présentées sur la minicarte sous la forme de points jaunes. En plaçant le curseur de la souris sur un de ces points, vous verrez s'afficher le nom de la ressource. Si le nom de la ressource est affiché en gris, c'est que la ressource est sous terre.

Vous pouvez zoomer et dézoomer sur la minicarte en cliquant sur les boutons plus et moins qui sont collés à la minicarte.

Vous pouvez masquer la minicarte en cliquant sur le X qui l'accompagne. Vous ne verrez plus la minicarte, mais vous verrez toujours le nom de la zone dans laquelle vous vous trouvez.

## Journal des Messages

En plus d'afficher les messages envoyés par des joueurs qui sont proches de vous, le journal des messages affiche également les messages privés qui vous sont adressés par les joueurs, les messages de votre guilde, les messages envoyés à toute la zone par les joueurs et tous les messages liés au développement de votre personnage (par exemple, lorsque vous gagnez un niveau, quand une de vos compétences s'améliore ou que vous acceptez une quête). Le journal des messages n'affiche que les huit dernières lignes de message, mais vous pouvez faire défiler le journal vers le haut pour revoir les messages précédents. Pour revenir immédiatement au dernier message, cliquez sur le bouton Fin des messages, à côté du journal des messages.

### MENU DES MESSAGES

Le menu des messages est très important, car il présente toutes les options nécessaires pour communiquer efficacement avec les autres joueurs dans World of Warcraft. En cliquant sur ce bouton, vous pouvez accéder aux messageries de groupe et de guilde, envoyer des messages personnels à des joueurs en particuliers, utiliser des emotes ou des messages vocaux. La plupart de ces options de messagerie sont également utilisables via des raccourcis ou des commandes tapées dans la ligne des messages.

### LIGNE DES MESSAGES

La ligne des messages s'affiche sous le journal des messages lorsque vous appuyez sur la touche Entrée. C'est dans cette ligne que vous tapez les messages que vous voulez envoyer. Des commandes de messagerie, par exemple hurler dans la zone (/shout) ou envoyer un message privé (/tell), peuvent être tapées directement dans cette ligne, plutôt que sélectionnées via le menu des messages.

Pour plus de renseignements sur la messagerie et les commandes associées, référez-vous au Chapitre 10 : Communauté, où vous en apprendrez plus sur les moyens d'interagir avec les autres joueurs dans World of Warcraft.

## Journal des Combats

Le journal des combats affiche vos actions et les actions des autres joueurs, PNJ et créatures à proximité. Les messages liés aux combats, aux achats, à la création d'objets, aux gains d'expérience et à d'autres activités associées sont affichés dans ce journal. Les actions des monstres et des autres joueurs sont affichées dans des couleurs différentes, pour que vous puissiez les distinguer plus facilement de vos actions.

Les boutons en forme de flèche sur la droite du journal des combats vous permettent de faire défiler le journal vers le haut et le bas.

## Barre d'actions

En bas de l'écran, vous trouvez la barre d'actions : il s'agit d'une barre de raccourcis où vous pouvez placer les actions que vous utilisez régulièrement, pour pouvoir y accéder facilement et rapidement. Vous pouvez y placer des sorts ou des techniques, mais aussi des objets de votre inventaire, et les utiliser en cliquant dessus ou en appuyant sur la touche correspondante. Par exemple, plutôt que d'ouvrir votre sac et de cliquer sur un morceau de pain pour le manger, vous pouvez cliquer sur l'icône représentant le morceau de pain directement dans votre barre d'actions.

Votre barre d'actions comprend 12 emplacements et chacun de ces emplacements peut accueillir un sort, une technique ou un objet de l'inventaire. A chacun de ces emplacements correspond une touche de raccourci (indiquée dans l'angle supérieur gauche de l'emplacement), liée aux touches 1 à 0, ) et = qui sont sur le haut du clavier. Vous pouvez utiliser l'action liée à un emplacement en cliquant sur son icône ou en appuyant sur la touche de raccourci associée.

### AJOUTER DES ACTIONS DANS LA BARRE D'ACTIONS

Pour ajouter une action dans un des emplacements de la barre d'actions, affichez la fenêtre qui contient l'action à utiliser (votre grimoire pour un sort ou votre sac à dos pour un objet par exemple), cliquez et déplacez (ou Maj + clic gauche sur l'action) l'icône de l'action dans l'un des 12 emplacements de la barre.

Pour effacer une action de la barre d'actions, cliquez avec le bouton gauche sur son icône, gardez le bouton de la souris enfoncé et déplacez l'icône sur un endroit vierge de l'écran. L'icône disparaît alors de la barre, mais vous pouvez toujours accéder à l'action depuis la fenêtre correspondante (livre des sorts & techniques ou inventaire).

Placez le curseur de la souris sur un des emplacements de la barre d'actions pour afficher le nom de l'action associée à cet emplacement.

### CHANGER DE BARRE D'ACTIONS

Vous disposez de six barres d'actions, mais vous ne pouvez en voir qu'une à l'écran. Vous avez trois moyens différents de changer la barre d'actions affichée.

- Vous pouvez passer en revue vos barres d'actions en cliquant sur les flèches haut et bas qui sont à droite de la barre d'actions.
- Vous pouvez afficher directement une des barres d'actions en appuyant sur la touche Maj et en appuyant sur une des touches numérotées de 1 à 6 en haut du clavier.
- Vous pouvez également passer en revue vos barres d'actions en appuyant sur Maj et en faisant rouler la molette de la souris vers le haut ou le bas.

### LES MACROS

Les macros sont des outils réservés aux utilisateurs avancés, qui permettent de créer des boutons de raccourci dans la barre d'actions pour afficher des messages, utiliser des actions ou lancer des sorts. Vous pouvez par exemple créer un bouton de macro qui, lorsque vous cliquez dessus dans la barre d'actions, envoie le message "Bonjour tout le monde !" à tous les membres de votre guilde, sans qu'il soit nécessaire de taper le message entier à la main.

Vous pouvez également associer des sorts ou des techniques à votre macro en plus de texte. Certains joueurs utilisent par exemple les macros pour créer un bouton qui contient par exemple un texte "Je soigne %t" [%t permet d'afficher le nom du joueur sélectionné] et un sort de soins. En cliquant dessus, ils lancent le sort de soins et envoient un message signalant qu'ils soignent le joueur.

Les macros sont utiles pour gagner du temps lorsque vous utilisez souvent les mêmes actions dans le jeu.

### CREER UNE MACRO

Pour créer une macro, ouvrez la ligne de message et tapez /macro.

Vous verrez s'afficher une fenêtre de création de macro. Pour créer la macro, cliquez sur le bouton Nouveau, donnez un nom à votre macro, sélectionnez l'icône qui sera associée à la macro et cliquez sur OK.

Ensuite, dans le champ de texte de la macro, tapez la commande à utiliser. Lorsque vous avez terminé, amenez l'icône associée à la macro dans un emplacement disponible de la barre d'actions. La prochaine fois que vous voulez utiliser la macro, cliquez sur l'icône de la macro dans la barre d'actions ou appuyez sur la touche de raccourci associée.

Pour plus de détails sur la manière de créer et d'utiliser des macros, référez-vous au site Internet **http://www.wow-europe.com**.

Vous pouvez également taper /macrohelp dans la ligne de message pour afficher l'aide en ligne du jeu concernant les macros.

## Barre d'Actions du Familier

Si votre personnage dispose d'un familier combattant, lorsque vous l'invoquez, une petite barre d'actions s'affiche au-dessus de la vôtre. Cette barre d'actions du familier est utilisée et personnalisée de la même façon que la barre d'actions classique. Pour utiliser une des actions de cette barre d'actions au moyen d'un raccourci, appuyez simplement sur la touche Ctrl et sur la touche numérique associée. Par exemple, pour utiliser l'action associée au premier emplacement de la barre d'actions du familier, appuyez sur ctrl+1.

# Panneau d'interface

Le panneau d'interface correspond à la série de boutons affichés à l'écran juste à droite de la barre d'actions. En cliquant sur les boutons, vous affichez votre feuille de personnage, vous ouvrez le livre des sorts et techniques, la page des talents du personnage, le journal des quêtes, la fenêtre d'interaction avec les autres joueurs, la carte du monde, le menu des options de jeu et vous pouvez même demander de l'aide. Si vous placez le curseur de la souris sur un des boutons du panneau d'interface, une bulle d'aide vous indiquera le nom du bouton et la touche de raccourci associée.

## Feuille de Personnage

Le premier bouton du panneau d'interface correspond à votre feuille de personnage. Cliquez sur ce bouton pour afficher une fenêtre dans laquelle vous voyez votre personnage et son équipement. En plus de vous permettre d'équiper votre personnage, la feuille de personnage vous permet de voir ses caractéristiques, sa réputation auprès des différentes factions du jeu et ses compétences. La feuille de personnage est décrite avec plus de détails dans le Chapitre 5 : Votre personnage.

## Grimoire & Techniques

Cliquez sur le bouton Grimoire et techniques pour afficher les sorts et techniques que maîtrise votre personnage. La plupart des sorts et techniques sont achetés auprès d'un maître, mais parfois, vous ne pourrez les obtenir qu'en accomplissant certaines quêtes. Tous les sorts ou techniques dont vous disposez s'affichent ici lorsque vous les avez achetés. Placez le curseur de la souris sur un sort ou une technique pour en savoir plus à son sujet, notamment ses effets, et son coût en points d'énergie, de mana ou de rage.

Pour utiliser un sort ou une technique, vous pouvez ouvrir le livre des sorts et techniques et cliquer avec le bouton droit ou le bouton gauche de la souris sur le sort ou la technique à utiliser. Il est toutefois beaucoup plus pratique d'ajouter ce sort ou cette technique dans votre barre d'actions pour l'utiliser.

Les sorts et techniques sont présentés dans différentes sections. Pour passer d'une section à une autre, cliquez sur l'onglet correspondant. Si les sorts ou techniques dont vous disposez sont trop nombreux pour être affichés dans une seule page, vous pouvez changer de page en cliquant sur les flèches gauche et droite en bas de cette fenêtre.

Si vous disposez d'un familier combattant, un onglet spécifique est présent, qui permet d'accéder aux pages associées aux sorts et techniques dont dispose votre familier.

En plus des sorts et techniques associés à votre classe de personnage, vous verrez également dans cette fenêtre vos compétences d'artisanat. Les techniques associées à vos professions ou compétences d'artisanat, par exemple Trouver des herbes pour les Herboristes, sont présentées dans la page des techniques. Vous pouvez faire glisser ces techniques d'artisanat vers votre barre d'actions, comme n'importe quelle autre technique.

## Talents

Le bouton des talents vous permet d'afficher la fenêtre des Talents du personnage. Les talents sont des pouvoirs supplémentaires que vous pouvez choisir pour votre personnage, qui non seulement améliorent vos techniques et sorts, mais permettent également de personnaliser plus avant votre personnage. Grâce aux talents, deux joueurs appartenant à la même classe peuvent différencier de façon très nette leurs personnages respectifs.

Vous trouverez plus de renseignements à propos des talents dans le Chapitre 5 : Votre personnage. Le guide de stratégie de World of Warcraft, que vous trouverez sur le site **http://www.wow-europe.com**, est sans doute le meilleur moyen de trouver des informations à jour concernant les talents.

## Journal des Quêtes

Lorsque vous acceptez une quête, elle est ajoutée dans votre journal des quêtes. Toutes les quêtes que vous menez actuellement y sont présentées.

Le journal des quêtes comprend deux sections : la liste des quêtes et la fenêtre d'informations sur la quête. La liste des quêtes vous présente toutes les quêtes en cours, selon la zone où vous avez obtenu la quête. Vous n'y verrez que les zones où vous avez des quêtes à réaliser.

Lorsque vous cliquez sur une des quêtes dans cette liste, la fenêtre d'informations sur la quête s'affiche et vous y verrez toutes les informations nécessaires pour mener la quête à bien. Le résumé vous présente les éléments essentiels : le but à atteindre et le PNJ à qui parler pour terminer la quête. Sous ce résumé, vous pouvez voir le même texte descriptif qui vous a été présenté lorsque vous avez accepté la quête, y compris toutes les instructions pour la mener à bien, le lieu où l'accomplir. En bas de cette fenêtre, vous pouvez voir la récompense offerte lorsque vous terminez la quête. N'oubliez pas que toutes les quêtes ne précisent pas toujours les récompenses possibles et que terminer une quête permet souvent d'en commencer une autre, à laquelle vous n'avez accès qu'en terminant la précédente.

Lorsque vous terminez une quête, elle est effacée du journal des quêtes.

Vous ne pouvez pas avoir plus de 20 quêtes à mener simultanément. Si vous essayez d'accepter une nouvelle quête, un message vous indiquera que votre journal des quêtes est plein. Dans ce cas, vous pouvez terminer une des quêtes en cours pour libérer de la place, ou abandonner une quête en cours.

Le journal des quêtes est décrit en détails dans le Chapitre 10 : Partir à l'aventure.



## Social

La fenêtre Social vous permet de définir une liste d'amis, de rechercher des joueurs en particulier et d'afficher des listes de joueurs en fonction de leur niveau, de leur classe de personnage, de leur nom ou de la zone où ils se trouvent. Les quatre sections de la fenêtre Social sont : Amis, Ignorer, Qui et Guilde. Pour changer de section, cliquez sur l'onglet de votre choix en bas de la fenêtre. Pour plus de renseignements sur la fenêtre Social, référez-vous au Chapitre 10 : Communauté.

### AMIS

Vous pouvez ajouter dans la liste d'amis les personnages des joueurs avec qui vous appréciez de jouer. Cette liste vous permettra par la suite de voir facilement et rapidement lesquels de vos amis sont connectés et où ils sont dans le jeu. Vous serez également averti lorsque vos amis se connecteront et se déconnecteront.

### IGNORER

La section Ignorer permet d'ajouter les personnages des joueurs avec qui vous ne voulez ni agir, ni communiquer.

### QUI

Cette section vous permet d'effectuer des recherches de joueurs, en utilisant certains mots clés, par exemple un nom de guilde, une classe de personnage ou une race.

### GUILDE

La section Guilde n'est présente que si vous appartenez à une guilde. Cette section vous permet de gérer vos relations au sein de la guilde. Vous y verrez les noms de tous les membres de la guilde et s'ils sont connectés ou non, ainsi que quelques informations élémentaires. Si vous n'êtes pas membre d'une guilde, cet onglet est grisé.

## Carte du Monde

Cliquez sur le bouton de la carte du monde pour afficher en plein écran la carte du monde. Par défaut, cette carte vous présente une carte dessinée à la main de la zone où vous êtes. Tous les lieux importants de la zone que vous avez découverts dans la zone y sont dévoilés. Au fil de vos explorations, vous découvrirez d'autres lieux importants de la zone et ils seront peu à peu dévoilés.

Votre personnage est représenté par un point jaune dans la carte du monde. Si vous êtes dans un groupe, vous y verrez également les autres membres du groupe, toujours sous la forme de points jaunes. Pour savoir à qui correspond un point jaune, placez votre curseur dessus et le nom du personnage s'affiche à côté du curseur.

Les grandes villes, par exemple les capitales des huit races jouables, sont présentées sur la carte du monde, même si vous ne vous y êtes pas encore rendu. Les grandes villes qui ne sont pas des capitales sont également représentées.

Pour afficher une carte du continent tout entier, cliquez avec le bouton droit de la souris sur la carte. Cliquez encore une fois avec le bouton droit de la souris sur la carte du continent pour afficher la carte du monde tout entier. Vous pouvez également changer le point de vue en cliquant sur le bouton Dézoomer qui est en haut de la carte.

Le nom de la zone ou du continent que vous voyez sur la carte est affiché en haut de la carte. Si vous avez déjà exploré une région ou découvert des lieux, par exemple une ville ou un massif montagneux, en plaçant le curseur dessus, vous verrez son nom s'afficher à la place du nom de la zone ou du continent.

Vous pouvez également afficher la carte d'une zone en particulier en sélectionnant son nom dans le menu déroulant des zones, qui est en haut de l'écran. Cliquez sur la flèche qui pointe vers le bas pour afficher le menu et cliquez ensuite sur le nom de la zone dont vous voulez voir la carte. Pour afficher la carte d'un autre continent, cliquez sur la flèche qui pointe vers le bas à côté du menu déroulant des continents. Lorsque vous changez de continent, la liste des zones du menu des zones change également.

## Remarque

La carte du monde s'affiche en plein écran et masque votre environnement et la barre d'actions. Il est donc déconseillé d'ouvrir la carte du monde lorsque vous êtes en combat ou que vous voyagez en courant.

## Demande d'aide

Le bouton de demande d'aide affiche une fenêtre qui permet d'envoyer une suggestion, de signaler un bug ou de contacter un Maître de jeu (MJ), selon l'onglet que vous sélectionnez. Pour plus de renseignements sur cette fenêtre, référez-vous à l'Annexe IV : Support technique.



## Menu principal

Cliquez sur le bouton du menu principal pour afficher le menu principal. Ce menu vous permet de modifier vos options vidéo et audio, de personnaliser les contrôles du jeu, de déconnecter votre personnage, de quitter le jeu ou de reprendre la partie. Vous pouvez également afficher ce menu en appuyant sur la touche Echap.

### OPTIONS VIDEO ET OPTIONS AUDIO

Le bouton Options vidéo vous permet de définir le niveau de détail des graphismes, ainsi que de changer la résolution ou le niveau de luminosité du jeu. Le bouton Options audio vous permet de régler le volume de la musique, des sons d'ambiance et des sons des personnages dans le jeu. Les joueurs qui disposent d'ordinateurs puissants ont tout intérêt à choisir les réglages les plus élevés possibles pour profiter d'une expérience de jeu optimale. En revanche, les joueurs qui disposent d'ordinateurs moins puissants peuvent choisir des réglages moins élevés pour améliorer les performances du jeu. Pour améliorer encore les performances, certains réglages, par exemple la musique ou les sons d'ambiance, peuvent être désactivés.

### OPTIONS D'INTERFACE

Dans ce menu, vous pouvez activer ou désactiver des options plus avancées, par exemple inverser la souris, afficher ou masquer le journal des combats, les dégâts infligés par votre familier au corps à corps ou avec des sorts, activer ou désactiver la fonction permettant de vous déplacer en utilisant le bouton droit de la souris, et bien d'autres fonctions. Vous trouverez plus de renseignements concernant ces options avancées sur le site Internet de World of Warcraft, à l'adresse **http://www.wow-europe.com**.

### RACCOURCIS

Le menu des Raccourcis vous présentent tous les raccourcis utilisés dans World of Warcraft et les touches associées à ces raccourcis par défaut. Vous pouvez personnaliser les raccourcis en choisissant vous-mêmes les touches du clavier ou les boutons de la souris qui serviront à utiliser telle ou telle fonction. Si par la suite, vous n'êtes pas satisfait des modifications que vous avez apportées, vous pouvez rétablir les paramètres par défaut définis par Blizzard.

### DECONNEXION ET QUITTER

Cliquez sur le bouton Déconnexion pour revenir à l'écran de sélection du personnage. Cliquez sur le bouton Quitter pour quitter World of Warcraft et revenir sur votre bureau.

### CONTINUER

Cliquez sur ce bouton pour fermer le menu principal et reprendre la partie.

# Interactions dans le monde

Votre principal moyen d'interagir dans World of Warcraft, c'est la souris. Par défaut, le curseur a la forme d'un gantelet, et vous l'utilisez pour sélectionner des objets ou des personnages. Le clavier est également utilisé pour naviguer dans le monde.

## Curseur Intelligent

Lorsque vous placez le curseur de la souris sur un objet ou un personnage avec lequel vous pouvez interagir, il change de forme pour refléter l'action possible. Par exemple, si vous placez le curseur sur un marchand, il prend la forme d'un sac. Si vous placez le curseur sur un Maître de montures aériennes, il prend la forme d'une botte avec des ailes. Allez voir différents PNJ et essayez d'interagir avec eux pour voir la forme que prend le curseur.

## Cliquer avec le Bouton Droit ou avec le Bouton Gauche de la Souris

Lorsque vous voulez sélectionner un objet, une créature ou un personnage dans World of Warcraft, cliquez dessus avec le bouton gauche de la souris. Pour sélectionner et déplacer des objets dans l'inventaire, ou pour faire glisser des sorts ou des techniques vers la barre d'actions, c'est également sur le bouton gauche de la souris qu'il faut appuyer.

Pour interagir avec un objet ou un personnage, vous devez en revanche cliquer sur lui avec le bouton droit de la souris. Cliquer avec le bouton droit de la souris sur un objet ou un personnage déclenche l'action associée à l'objet ou au personnage. Par exemple, si vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur un monstre, vous l'attaquez. Si vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur une ressource d'artisanat, vous commencez à récupérer des matières premières (si vous disposez de la technique ou de la compétence requise). Cliquez avec le bouton droit de la souris sur le personnage d'un autre joueur pour afficher un menu d'interactions. Si vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur un objet avec lequel aucune interaction n'est possible, vous verrez un message d'erreur s'afficher ou le personnage n'entreprendra aucune action.

## Cliquer pour se Déplacer

Cette option est activée dans le menu des Options d'interface. Lorsqu'elle est activée, si vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur un objet, un PNJ ou un monstre, vous approchez automatiquement à distance d'interaction de l'objet, du PNJ ou du monstre pour l'utiliser, lui parler ou l'attaquer. Si vous êtes loin d'une ressource et que vous cliquez dessus avec le bouton droit de la souris, votre personnage s'y rend et commence à miner, collecter ou dépecer la ressource une fois à portée. Si vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur un PNJ donneur de quête, vous allez jusqu'à lui et dès que vous êtes à portée, vous commencez à lui parler.

Vous pouvez également cliquer avec le bouton droit de la souris sur un point au sol, pour vous y rendre. Le même principe s'applique pour attaquer les monstres ou utiliser une technique contre un monstre. Si vous cliquez avec le bouton droit de la souris sur le monstre, vous approchez à portée et vous l'attaquez.

L'option Cliquer pour se déplacer n'est pas limitée au bouton droit de la souris. Si vous avez sélectionné une cible et que vous utilisez une technique, que ce soit via la barre d'actions ou en passant par le livre des sorts et techniques, votre personnage se met automatiquement à portée et utilise la technique. Cliquer pour se déplacer est une fonction pratique, mais n'oubliez pas que votre personnage se déplacera automatiquement dès que vous appuyez sur le bouton droit de la souris.

## Sorts et techniques qui nécessitent une cible

Certains sorts ou techniques vous demandent de choisir une cible lorsque vous les utilisez. Par exemple, pour utiliser le sort Intelligence des arcanes, vous devez cliquer sur l'icône Intelligence des arcanes dans la barre d'actions (ou en appuyant sur la touche de raccourci de votre choix), puis cliquez sur la cible et l'incantation du sort commence.

Si vous devez choisir une cible pour le sort ou la technique que vous voulez utiliser, le curseur se met à briller, ce qui indique que vous devez choisir une cible. Si le curseur brille de façon lumineuse quand vous le placez sur une cible, c'est que vous pouvez utiliser le sort ou la technique sur cette cible. Si le curseur est grisé quand vous le placez sur une cible, c'est que vous devez en choisir une autre

## Se déconnecter du jeu

Pour mettre fin à votre session de World of Warcraft, vous pouvez cliquer sur Déconnexion ou sur Quitter dans le menu principal. Si vous cliquez sur Déconnexion, une boîte de dialogue de déconnexion s'affiche au centre de l'écran. Vous devez attendre 20 secondes que le compte à rebours arrive à zéro, pour être déconnecté. Pour annuler la déconnexion, cliquez sur le bouton Annuler. Si vous vous déconnectez lorsque vous êtes dans une auberge ou l'une des six capitales, vous vous déconnectez immédiatement. Si vous cliquez sur Quitter, vous verrez une boîte de dialogue identique. La différence, c'est qu'en utilisant Déconnexion, vous revenez à l'écran de sélection du personnage, tandis qu'en cliquant sur Quitter, vous quittez le jeu.

# Chapitre 5

## Votre Personnage

Votre personnage dispose de nombreux éléments de personnalisation, comme les compétences, les caractéristiques, les aptitudes ou les talents, qui se combinent pour créer un individu unique.

### Feuille de personnage

Pour avoir des informations sur votre personnage, cliquez sur le bouton du personnage en bas de l'écran. Vous pouvez également appuyer sur la touche de raccourci C pour ouvrir cette feuille de personnage.

Dans la fenêtre, vous pouvez voir votre personnage, l'équipement qu'il porte, les caractéristiques et les caractéristiques secondaires. Les onglets en bas de la fenêtre vous permettent de découvrir la réputation du personnage et ses compétences.

### Caractéristiques

Les caractéristiques sont les éléments de base de la construction de votre personnage. Ils déterminent vos aptitudes mentales et physiques.

Les cinq caractéristiques qui définissent votre personnage sont listées ci-dessous. Ce sont les caractéristiques principales, qui influencent les caractéristiques secondaires.

**Force :** la Force détermine la puissance physique de votre personnage. Une force importante améliore votre puissance d'attaque. La Force détermine également en partie les dégâts que vous parez lorsque vous utilisez un bouclier. Les Voleurs et les Chasseurs n'utilisent qu'une partie de leur valeur de Force pour déterminer leur puissance.

**Agilité :** l'Agilité améliore votre défense, vos chances d'esquiver une attaque et vos chances de porter un coup critique en mêlée ou à distance, ce qui accroît les dégâts infligés. Les Voleurs et les Chasseurs utilisent également l'Agilité en conjonction avec la Force pour déterminer leur puissance d'attaque.

**Endurance :** l'Endurance affecte vos points de vie, quelle que soit votre classe de personnage. Cependant, les personnages conçus pour encaisser les dégâts, comme les Guerriers et les Paladins, profitent davantage de l'Endurance que les classes disposant d'autres capacités, comme les Voleurs ou les Druides. Ces derniers, à leur tour, en profitent davantage que les lanceurs de sorts purs, comme les Mages.

**Intelligence :** l'Intelligence améliore vos réserves de mana. L'Intelligence n'a pas d'influence sur les classes de personnages qui ne lancent pas de sort.

**Esprit :** l'Esprit détermine le taux de régénération de vos points de vie et de votre mana. Si la valeur en est élevée, vous régénérez plus vite.

## Caractéristiques Secondaires

Vos caractéristiques secondaires sont les statistiques qui dépendent en partie de votre classe et de vos caractéristiques principales. Ces statistiques incluent la vie, le mana, l'énergie, la rage, l'attaque, la puissance, les dégâts par seconde, la défense, l'armure et les résistances.

**Vie** : la vie (ou points de vie) représente la somme des dégâts que vous pouvez encaisser avant de mourir. La vie dépend de votre classe et augmente au fur et à mesure que vous prenez des niveaux. De plus, l'endurance vous confère un bonus de santé. Chaque classe a un nombre différent de points de vie bonus pour chaque point d'endurance possédé. Les classes de combattants au corps à corps profitent de la plus grosse augmentation due à l'endurance, les lanceurs de sorts sont ceux qui en profitent le moins. Votre vie apparaît sous forme de barre verte au sommet de l'écran, à côté du portrait de votre personnage.

**Mana** : le mana est ce que vous payez pour lancer des sorts si votre classe a la possibilité de lancer des sorts. Ces classes sont celles des Mages, des Prêtres, des Démonistes, des Druides, des Chamans, des Paladins et des Chasseurs. Les sorts de ces classes ont des coûts en mana qui doivent être payés pour pouvoir être lancés. La somme de mana dont vous disposez dépend de la classe. Les lanceurs de sorts principaux, comme les Prêtres et les Mages, en ont davantage que les lanceurs de sorts hybrides, comme les Druides et les Chamans. Les classes qui dépendent moins encore des sorts, comme les Chasseurs et les Paladins, ont moins de mana. De plus, l'intelligence de votre personnage vous confère un bonus en mana. Chaque classe obtient un bonus de mana différent. Les lanceurs de sorts principaux obtiennent plus de mana par point d'intelligence que les autres. Votre mana apparaît sous forme de barre bleue à côté du portrait de votre personnage.

**Energie :** l'énergie sert à alimenter les caractéristiques du Voleur. Au contraire du mana ou de la vie, l'énergie n'augmente pas lorsque vous prenez des niveaux et n'est influencée par aucune caractéristique. La barre d'énergie d'un Voleur commence à 100 points, à moins d'avoir été modifiée par un talent. Lorsqu'un Voleur utilise une compétence ou une attaque spéciale, cela lui coûte des points d'énergie. L'énergie se régénère assez vite, pour que le Voleur puisse continuer à exécuter des attaques spéciales au cours d'un combat. Cependant, la régénération de l'énergie n'est pas assez rapide pour permettre à un Voleur de continuer à utiliser de nombreuses compétences indéfiniment. La barre d'énergie est affichée en jaune sous la barre de vie du personnage.

**Rage** : la rage est utilisée par les Guerriers. Au contraire du mana ou de l'énergie, la rage n'est pas au départ une barre pleine. Comme l'énergie, elle n'est pas influencée par une caractéristique. La rage a une limite de 100, mais la barre de rage d'un Guerrier commence toujours à zéro. Votre barre de rage apparaît sous forme de barre vide sous la barre de vie. Elle devient rouge au fur et à mesure qu'elle se remplit.

**Attaque** : l'attaque, également appelée taux d'attaque, améliore vos chances de toucher une cible au combat avec votre arme. Elle est directement liée à vos compétences concernant votre arme actuelle.

**Puissance** : la puissance (ou puissance d'attaque) augmente les dégâts que vous infligez avec votre arme. Toutes les classes ont une puissance d'attaque de base. Les classes orientées vers le combat ont une base supérieure à celle des classes de lanceurs de sorts. La force est ajoutée en bonus à l'attaque, d'où une plus grande puissance d'attaque pour les personnages les plus forts.

**Dégâts** : les dégâts dépendent de l'arme que vous utilisez et de votre puissance. Toutes les armes ont un taux de dégâts. Lorsque vous vous équipez de l'arme, les dégâts infligés par votre personnage incluent les dégâts de l'arme et des bonus issus de votre puissance et de votre classe. Les sorts et les compétences peuvent temporairement augmenter les dégâts. Les dégâts par seconde, ou DPS, sont montrés dans une bulle d'aide d'informations.

**Défense** : la défense réduit les chances que vous soyez touché au combat par des coups physiques. Elle est directement liée à la caractéristique de défense de votre classe.

**Armure** : l'armure réduit la somme de dégâts que vous subissez lorsque vous recevez des coups physiques. L'armure est en fait constituée par votre agilité plus le taux de protection de l'armure que vous avez équipée. En fonction de votre taux de protection et de votre type d'armure, vous avez une chance de réduire les dégâts qu'occasionnent les attaques ennemies.

**Résistances** : les résistances vous confèrent un pourcentage de chances de résister à tout ou partie des effets des sorts. Elles commencent à zéro, mais peuvent être améliorées par des objets et des sorts.

# Niveau des personnages

Dans World of Warcraft, le niveau de votre personnage détermine votre puissance générale. Les personnages de haut niveau sont plus forts, plus endurants et plus destructeurs que les personnages de bas niveau. Ils peuvent accomplir plus de choses avec leurs sorts et compétences, et surmontent des obstacles et des ennemis plus puissants.

Tous les personnages commencent au niveau un dans le jeu, et peuvent gagner des niveaux en accumulant de l'expérience. Le niveau maximum qu'on puisse atteindre dans le jeu est 60. Une fois atteint le niveau 60, vous ne pouvez plus prendre de niveau supplémentaire. Souvenez-vous qu'en tant que jeu de rôle en ligne, World of Warcraft est continuellement mis à jour avec du nouveau contenu. Au moment de sa sortie, le niveau maximum est de 60, mais cette limite sera repoussée dans le futur au fur et à mesure de l'évolution du jeu.

## Expérience

L'expérience est le seul moyen de faire monter le niveau de vos personnages, et vous avez deux manières d'en accumuler. L'expérience provient essentiellement des victoires contre les monstres et des quêtes accomplies. La troisième manière de gagner de l'expérience (l'exploration du monde) vous donne si peu d'expérience comparée aux deux autres méthodes qu'elle ne pourra guère vous aider à progresser à cet égard.

## Expérience Gagnée Auprès des Monstres

A chaque fois que vous tuez un monstre qui représente un défi pour votre personnage, vous gagnez de l'expérience. Plus le monstre représente un obstacle délicat, plus vous gagnez d'expérience. Plus le monstre est faible, moins la récompense est intéressante.

## Monstres trop Faibles

Vous pouvez repérer les monstres trop faibles car leur niveau apparaît en gris sous leur portrait. Vous ne gagnez pas d'expérience en tuant des monstres qui sont trop en dessous de votre niveau car ils ne sont pas un défi. Cela change en fonction de votre niveau. A bas niveau, vous ne gagnez pas d'expérience si vous tuez des monstres de plus de cinq niveaux en dessous du vôtre. Ce seuil minimum augmente légèrement pour les personnages de plus haut niveau, de sorte que les personnages de haut niveau ont plus de liberté dans le choix des monstres qui leur fournissent des points d'expérience.

## Expérience gagnée dans les Quêtes

Lorsque vous achevez une quête, vous gagnez une récompense sous forme d'expérience. Cette récompense est souvent substantielle et vaut l'équivalent de plusieurs (parfois une dizaine) de monstres tués. Les quêtes varient en difficulté, et la récompense change en conséquence.

Accomplir des quêtes est un moyen très efficace de gagner de l'expérience et de monter en niveau. Les joueurs qui ne font que tuer des monstres ne prennent pas de niveau aussi vite que ceux qui accomplissent également des quêtes. De plus, non seulement les quêtes vous aident à prendre des niveaux plus rapidement, mais elles vous procurent également des récompenses matérielles.

## La Barre d'Expérience

En base de votre écran, votre barre d'expérience augmente progressivement. Au début d'un niveau, elle est vide, mais au fur et à mesure que vous gagnez de l'expérience, elle se remplit. Vous pouvez placer la souris sur la barre d'expérience actuelle pour voir ce qu'il vous manque pour atteindre le niveau suivant. Lorsqu'elle est complètement remplie, vous prenez un nouveau niveau et la barre d'expérience revient à zéro.

De plus, la somme d'expérience dont vous avez besoin pour le niveau suivant augmente de façon progressive. Il devient de plus en plus difficile de prendre des niveaux, non seulement parce que les défis sont de plus en plus difficiles, mais aussi parce que le nombre de points d'expérience requis est plus important.

## Repos

Dans World of Warcraft, le repos a un grand effet sur l'expérience que vous tirez de chaque victoire. Lorsque votre personnage est reposé, il gagne 200 % de l'expérience liée à une victoire. Mais cet état de repos est une condition provisoire, et vous êtes moins reposé lorsque vous avez accumulé une certaine somme d'expérience via des combats.

Tous les personnages commencent dans le jeu avec un état normal. L'état de repos ne peut être atteint que lorsque votre personnage se trouve dans une auberge, est déconnecté alors qu'il se trouve dans une auberge ou dans la nature. Lorsque vous êtes dans une auberge ou que vous vous déconnectez dans une auberge, votre état de pleine forme est atteint en quelques heures. Si vous êtes dans la nature, c'est plus lent. Pour atteindre plus rapidement la pleine forme, il revient au même de vous déconnecter dans une auberge ou dans une des six capitales : Orgrimmar, Thunder Bluff, Undercity, Darnassus, Ironforge et Stormwind.

L'état de repos s'améliore lentement heure après heure lorsque vous êtes déconnecté ou dans une auberge. Plus vous restez longtemps sans jouer, meilleure est votre forme. Il y a un niveau maximal de repos que vous pouvez atteindre, et cela suffit généralement à vous conférer une bonus d'expérience de 200 % pendant une barre et demi d'expérience. Cependant, pour accumuler autant de repos, il vous faut généralement rester déconnecté pendant plus d'une semaine.

L'état de repos est conçu comme une récompense à l'intention de ceux qui reviennent au jeu après une période d'absence. C'est une manière de revenir au jeu et de prendre rapidement des niveaux si votre absence vous a fait prendre du retard sur vos amis. Ce n'est pas une récompense permanente pour ceux qui jouent plusieurs heures par jour.

## Marqueur de Repos

Un marqueur indiquant votre état de repos est placé sur votre barre d'expérience et vous indique votre niveau de repos. Lorsque la portion remplie de votre barre d'expérience atteint le marqueur, votre personnage n'a plus qu'un taux de repos normal. Vous gagnez alors seulement 100 % de l'expérience liée à une victoire, ce qui signifie que vous ne bénéficiez d'aucun bonus d'expérience. Pour vous reposer, vous devez aller dans une auberge ou vous déconnecter. Le marqueur de repos n'apparaît sur votre barre d'expérience que lorsque vous êtes reposé.

## Repos et Quêtes

L'expérience que vous gagnez en accomplissant des quêtes n'a pas d'effet sur votre état de repos. Mais le repos ne vous confère pas non plus de bonus d'expérience. L'expérience issue des quêtes ne vous conduit pas plus rapidement vers l'état de repos normal. Ce n'est le cas que de l'expérience issue des combats contre les monstres.

# Gagner un niveau

Lorsque vous gagnez un niveau, votre personnage devient plus puissant. Vos caractéristiques augmentent, vos compétences de classe également, et de nombreuses caractéristiques secondaires, comme la vie ou le mana, sont améliorées en conséquence. De plus, vous gagnez la possibilité d'acheter des compétences de commerce et des talents, et d'acquérir de nouvelles compétences.

## Amélioration des Caractéristiques

Les caractéristiques principales importantes pour votre classe sont automatiquement augmentées d'un ou deux points lorsque vous gagnez un niveau. Ces améliorations varient de niveau en niveau, mais les lanceurs de sorts gagnent généralement un bonus en intelligence et en esprit, tandis que les combattants voient grandir leur endurance et leur force. Cependant, au fur et à mesure que vous tendez vers le niveau maximum de votre personnage, la plupart voire toutes les caractéristiques augmenteront.

## Caractéristiques Secondaires

Quand vous prenez un niveau, votre vie augmente également. Si votre personnage est un lanceur de sorts ou a la possibilité de lancer des sorts, vous obtenez également un bonus en mana. De plus, si votre endurance et votre intelligence augmentent avec votre prise de niveau, vous obtenez une autre amélioration pour votre vie et votre mana.

## Compétences de Classe

Vos compétences de classe, qui déterminent l'efficacité de vos sorts et caractéristiques de classe, ne s'améliorent pas automatiquement lorsque vous prenez un niveau. Elles augmentent lorsque vous les utilisez. Cela dit, la limite que peut atteindre votre compétence de classe est repoussée lorsque vous gagnez un niveau. Par exemple, en tant que prêtre de niveau un, votre niveau de compétence maximum en magie du sacré est de cinq. Au fur et à mesure que vous lancez des sorts sacrés, votre compétence finit par atteindre la limite de cinq points. Lorsque vous atteindrez le niveau suivant, la limite pour la compétence magie du sacré sera repoussée.

## Talents

Vos talents sont accessibles depuis la fenêtre des Talents, que vous pouvez ouvrir en cliquant sur le bouton Talents en bas de l'écran ou en appuyant sur la touche N. Voir le chapitre 7.

## Sorts et Techniques

En plus des améliorations des techniques et des statistiques, votre personnage devient plus puissant grâce à l'obtention de nouveaux sorts et de nouvelles techniques.

## Apprendre de nouveaux sorts et de nouvelles techniques

Lorsque votre personnage prend un niveau, il est conseillé de retourner voir votre maître de classe pour apprendre de nouvelles techniques. Les maîtres de classe sont présents dans toutes les grandes villes, mais toutes les classes ne sont pas représentées. Vous ne trouverez pas de maître des Chamans dans les villes de l'Alliance, par exemple, parce que le Chaman est une classe réservée à la Horde. Même au sein d'une faction, les maîtres ne sont présents que là où une grande proportion de la population peut s'entraîner dans cette classe. Il n'y a pas de maître des Chamans dans la capitale des Morts-vivants, Undercity, parce que les Morts-vivants ne peuvent pas être Chamans non plus.

Vous pouvez toujours parler à votre maître de classe, quel que soit votre niveau. Le maître vous montre alors une liste de tous les sorts et toutes les techniques que vous pouvez apprendre dans la fenêtre d'apprentissage.

Les sorts et les techniques sont classés en différentes écoles ou catégories.

Ces catégories reflètent vos compétences de classe. Les Chamans, par exemple, ont des compétences de terre, de feu et d'eau. En naviguant dans la liste de ces éléments, vous découvrez les sorts et techniques qui vous attendent lors des prochains niveaux. Lorsque vous cliquez sur un sort ou une technique, un descriptif apparaît en bas de la fenêtre. Vous découvrez également les conditions de niveau requises pour cette technique.

Si vous placez le curseur de la souris sur l'image de la technique, une boîte d'information apparaît et vous propose des informations plus détaillées.

Une fois que vous avez atteint un niveau suffisamment élevé pour apprendre une nouvelle technique ou un nouveau sort, retournez voir votre maître, sélectionnez un sort ou une technique et cliquez sur le bouton Apprendre en bas de la fenêtre.

## Utiliser Des Sorts Et Des Techniques

Une fois que vous avez obtenu un sort ou une technique, vous le trouvez dans votre Livre de sorts ou votre Livre des techniques. Vous pouvez copier le sort ou la technique dans votre barre d'action pour l'utiliser plus aisément. Les techniques passives, qui sont toujours activées, n'ont pas besoin d'être placées dans votre barre d'action.

Les sorts et les techniques que vous utilisez relèvent de catégories différentes.

**Lancement instantané :** Les sorts ou techniques à lancement instantané peuvent s'utiliser sans délai. On ne peut pas vous interrompre lorsque vous les employez.

**Lancement différé :** les sorts et techniques à lancement différé nécessitent un court délai avant d'entrer en fonction. Lorsque vous cliquez sur le sort ou la technique pour l'utiliser, une barre de lancement apparaît en bas de l'écran. Lorsque la barre est pleine, votre sort est lancé. Vous pouvez être interrompu pendant le lancement du sort si vous êtes touché ou affecté par une attaque spéciale de l'ennemi. Chaque coup porté par l'ennemi fait chuter la barre de lancement, ce qui augmente le temps qu'il vous faut pour utiliser le sort ou la technique. Une attaque qui interrompt complètement votre sort ou votre technique, comme l'étourdissement, efface complètement votre barre de lancement. Dans ce cas, vous devez relancer le sort ou la technique.

**Sorts canalisés :** Les sorts canalisés ne prennent effet que pendant que vous continuez à les lancer. Lorsque vous canalisez un sort, une barre de lancement inversée apparaît en bas de l'écran. Elle commence pleine, et diminue au fur et à mesure que vous canalisez le sort. Lorsque la barre est vide, le sort prend fin. Tant que vous canalisez le sort, la cible souffre ou bénéficie de l'effet, généralement toutes les quelques secondes. Si vous vous déplacez pendant que vous canalisez un sort ou que vous êtes interrompu par l'ennemi, le sort canalisé prend fin. Si vous êtes touché au combat, la barre de lancement se vide d'autant plus, mais sans accroître l'effet du sort canalisé. En d'autres termes, être touché au combat quand vous canalisez un sort fait baisser la durée et les effets de votre sort.

**Techniques passives :** Les techniques passives sont toujours actives. Elles n'ont pas besoin d'être lancées et ne peuvent s'utiliser via la barre d'action. Dès que vous les apprenez; elles sont constamment en fonctionnement. Esquive et Blocage sont des exemples de techniques passives.

## Temps de Rechargement des Sorts et Techniques

Les sorts et les techniques ne peuvent pas toujours être lancés ou utilisés de façon répétée. Beaucoup requièrent au contraire un bref délai avant que vous ne puissiez de nouveau vous en servir. Lorsque vous avez utilisé un sort ou une compétence, son icône sur la barre d'action et dans le livre des sorts et des techniques devient grisée. Lorsqu'elle s'éclaire de nouveau, vous pouvez de nouveau vous en servir. Ce délai est souvent appelé temps de rechargement par les joueurs.

# Equipement

Bien qu'une bonne partie de la puissance de votre personnage vienne de vos techniques et caractéristiques, l'équipement que vous portez est d'une très grande importance pour votre croissance en tant que personnage.

Dans de nombreux cas, votre équipement peut considérablement améliorer les dégâts par seconde (DPS) occasionnés par votre personnage, les caractéristiques, l'armure et la défense, la puissance des sorts ou les résistances.

Dans la fenêtre d'informations sur le personnage, il y a des emplacements d'équipement de part et d'autre de la silhouette de votre personnage. Ces emplacements correspondent aux différentes parties du corps de votre personnage. Les emplacements sur le côté sont réservés à l'armure et aux bijoux. Les quatre emplacements en bas sont réservés à l'équipement tenu en main (armes de mêlée, armes de jet, munitions, baguettes, etc.)

## EMPLACEMENTS D'ARMURE

Les différentes parties du corps sur lesquelles vous pouvez mettre des pièces d'armure sont la tête, les épaules, le dos, la poitrine, les poignets, les mains, la taille, les jambes et les pieds. Vous pouvez placer une pièce d'armure par emplacement.

De tous ces types d'armure, celles qui sont les plus faciles à acquérir (et donc disponibles aux plus bas niveaux) concernent le dos, la poitrine, les poignets, les mains, la taille, les jambes et les pieds. Vous commencerez à trouver plus tard des anneaux et des épaulières. Dans les milieux intermédiaires, vous trouverez des colliers et des casques. A haut niveau, vous trouverez des bijoux.

## EMPLACEMENT DE LA CHEMISE

Votre personnage a un emplacement réservé à une chemise. Mais les chemises sont généralement décoratives et ne procurent aucun bénéfice dans le jeu. Mais elles vous permettent de vous distinguer des autres joueurs. Les tailleurs peuvent confectionner des chemises colorées de différents types et certaines chemises vous sont conférées comme récompenses de quête ou se trouvent dans les trésors.

## EMPLACEMENT DE TABARD

Il y a un emplacement à gauche pour le tabard, qui porte le blason de votre guilde. Vous pouvez acheter un tabard même si vous n'appartenez à aucune guilde. Si vous le faites, ce sera un simple tabard gris. Il prendra l'insigne de votre guilde lorsque votre guilde en choisira un ou lorsque vous aurez choisi une guilde disposant déjà d'un blason.

## JOYAUX

Votre personnage dispose de deux emplacements pour y placer des anneaux. Ce sont des objets magiques rares que vous pouvez gagner en récompense de quêtes accomplies ou sur la dépouille de monstres que vous avez tués. Il existe une grande variété de joyaux. Certains améliorent les techniques et les statistiques, d'autres vous offrent la capacité de soigner ou de faire des dégâts de sorts. Les anneaux n'apparaissent pas sur votre personnage lorsque vous les portez, mais ils sont bel et bien équipés.

Les colliers sont similaires aux anneaux, mais il n'y a qu'un emplacement de collier. Les bijoux sont encore plus rares que les anneaux et les colliers. Ils n'apparaissent pas sur votre personnage mais peuvent lui conférer une grande variété de compétences. Ce sont généralement des objets dont l'effet est activé avec un clic du bouton droit.

## EQUIPEMENT TENU A LA MAIN

Les quatre emplacements en bas de la feuille de personnage sont réservés à l'équipement tenu en main. Le premier emplacement est réservé à votre main principale ; le second à votre autre main ; le troisième à votre arme de jet ; le dernier aux munitions.

## ARMES DE MELEE

Si vous portez une arme à une main, elle doit être mise dans votre main principale pour être efficace. Si vous portez une arme à deux mains, elle est mise dans l'emplacement de la main principale mais occupe également l'emplacement de l'autre main.

L'emplacement de la seconde main peut recevoir une seconde arme si vous disposez de la compétence de classe Ambidextrie. Elle peut également porter un autre type d'objet : un bouclier, une torche, un orbe, une branche magique ou une lanterne. Si vous portez une arme à deux mains, l'emplacement de la seconde main est déjà utilisé.

## ARMES DE JET

Votre emplacement d'arme de jet peut contenir une arme de jet appropriée à votre personnage, qu'il s'agisse d'une baguette, d'un arc, d'un fusil ou d'un quelconque projectile. Il est possible d'équiper là une arme de jet tout en ayant une arme de mêlée dans les emplacements des mains principale et secondaire.

Pour préparer à l'utilisation une arme de jet, ouvrez votre livre de techniques. Si vous avez une arme de jet équipée, une capacité de tir devrait apparaître dans votre livre. Vous pouvez tirer en cliquant sur la compétence de tir du livre ou faire glisser l'icône dans votre barre d'action. A chaque fois que vous avez besoin d'utiliser votre arme de jet, vous pouvez appuyer sur ce bouton et tirer. Votre personnage sort l'arme de jet et attaque. Au contraire des attaques au corps à corps, les attaques à distance ne peuvent être activées ou désactivées : vous devez appuyer sur le bouton de tir à chaque fois que vous voulez attaquer.

## EMPLACEMENT DE MUNITIONS

Les fusils et les arcs ont besoin de munitions pour pouvoir être utilisés. Vous devez donc placer des munitions, balles ou flèches, dans les emplacements de munitions. Tant que vous avez le type de munitions approprié dans votre inventaire, vous pouvez tirer.

## Niveau Requis pour L'équipement

La majeure partie de l'équipement que vous faites ou trouvez n'est utilisable qu'à partir d'un certain niveau. Si vous placez le curseur de la souris sur une pièce d'équipement, vous verrez apparaître en bas de la boîte d'informations de l'objet le niveau requis, c'est-à-dire le niveau que vous devez avoir atteint pour pouvoir utiliser l'objet. Certains objets, comme les armures et les armes que vous acquérez comme récompenses de quête, n'ont pas de niveau requis. Si vous terminez la quête, vous pouvez utiliser l'armure ou l'arme quel que soit votre niveau.

Certains objets nécessitent également une compétence d'artisanat. Par exemple, la plupart des objets créés par les ingénieurs requièrent un certain niveau d'Ingénieur si vous voulez les équiper ou les utiliser.

Les objets consommables, comme les potions, ont également un niveau minimum requis, même quand ce sont des récompenses de quête. Si votre niveau n'est pas assez élevé pour que vous équipiez ou utilisiez l'objet, le niveau minimum requis apparaît en rouge dans la boîte d'informations.

## Equipement Inutilisable

L'équipement que vous ne pouvez pas utiliser apparaît souvent en rouge pour votre personnage. Par exemple, si vous consultez la liste d'un marchand d'armes, les armes que vous ne pouvez utiliser en raison de votre classe apparaissent en rouge. Si vous passez la souris sur une arme dans votre inventaire et que vous ne pouvez pas l'utiliser à cause d'une condition donnée, cette condition est indiquée en rouge. Si votre niveau n'est pas assez élevé pour que vous portiez l'objet, le texte du niveau minimum requis apparaît en rouge. Si vous n'avez pas la compétence d'arme appropriée, le type d'arme apparaît en rouge.

Les équipements inutilisables ne peuvent être équipés par votre personnage.

## Equipement Lié

Beaucoup d'objets puissants et d'équipement du jeu sont liés. Vous ne pouvez pas les échanger avec d'autres joueurs. Ils peuvent être vendus à un marchand, stockés en banque, ou détruits. Il est impossible de proposer un objet lié aux enchères. Si un objet est lié, c'est inscrit sous le nom de l'objet dans la boîte d'informations. Il y a différentes manières pour un objet d'être lié :

**Lié à l'acquisition :** cet objet vous est lié dès que vous le récupérez sur un cadavre ou à l'issue d'une quête. La plupart des récompenses de quête sont liées à l'acquisition.

**Lié quand équipé :** cet objet est lié dès que vous l'avez mis dans un emplacement d'équipement. Une fois équipé, l'objet est lié et ne peut plus changer de main. La plupart des bons objets fabriqués via les compétences d'artisanat son liés quand on les équipe.

**Lié à l'utilisation :** cet objet est lié dès que vous l'utilisez. De tels objets ne s'équipent généralement pas mais ont un effet que vous utilisez directement depuis l'inventaire. La plupart des objets qui invoquent des montures sont liés lorsqu'ils sont utilisés.

**Objets de quête :** les objets de quête sont une catégorie spéciale d'objets liés. Si vous cherchez des objets pour remplir une quête, ces objets disposent souvent de l'indication objet de quête lié. On ne peut les échanger avec d'autres joueurs ou les vendre à des PNJ.

## Rareté des Équipements

La plupart des objets et des équipements que vous trouvez dans le monde appartiennent à différentes catégories de rareté ; la catégorie vous indique le niveau de puissance de l'objet. Plus l'objet est rare, plus ses propriétés sont fantastiques. On connaît la rareté, et donc la puissance, des objets grâce à la couleur de leur nom. Cette couleur apparaît lorsque vous passez le curseur de la souris sur l'objet, quand vous lisez la boîte d'informations, quand vous le voyez sous forme de lien dans une discussion ou quand il est récupéré par un groupe.

**Gris :** ces objets sont de mauvaise qualité et n'ont pas de propriété particulière. Les joueurs en parlent comme du rebut des vendeurs.

**Blanc :** ces objets sont de qualité commune. Généralement, seuls les objets blancs de haut niveau ont des propriétés spéciales. La plupart des objets achetés à des vendeurs appartiennent à cette catégorie.

**Vert :** plus rares que les objets blancs, et plus puissants, ces objets sont considérés comme peu fréquents. Ils peuvent être désenvoûtés via la compétence d'artisanat d'enchantement pour récupérer les composants magiques utiles pour enchanter d'autres équipements. Les objets verts se trouvent généralement sur les cadavres des monstres ou sont créés par des artisans.

**Bleus :** les objets bleus sont d'une qualité rare et ont presque toujours des propriétés spéciales. Ils sont également considérés comme magiques par les enchanteurs. Les artisans ne produisent qu'une poignée d'objets bleus, et même dans ce cas, ils requièrent des ingrédients ésotériques et ne sont fabriqués que par des artisans de haut niveau.

**Violet :** ces objets sont épiques par nature.

On murmure qu'il y aurait des objets plus puissants encore dans le monde...

## Sets d'Armure

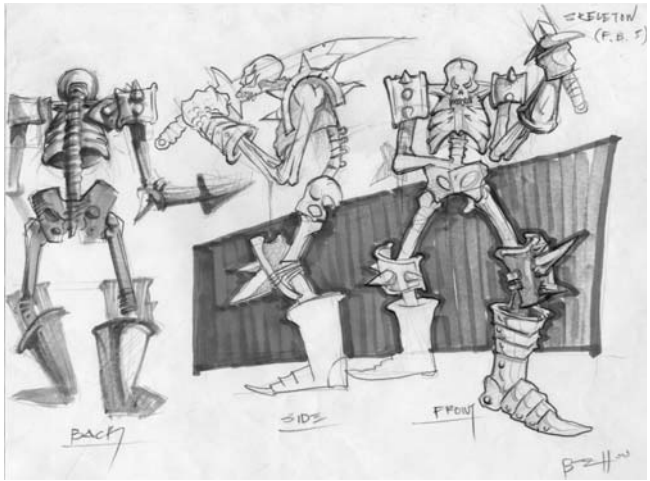
Selon les rumeurs, des sets d'objets uniques ayant appartenus à de légendaires héros existent de par le monde. Ces ensembles sont censés apporter des aptitudes magiques supplémentaires une fois que tous les éléments ont été trouvés et équipés. Quand un personnage est équipé de tous les objets formant un set, des caractéristiques magiques supplémentaires sont ajoutées. Quand un objet appartenant à un de ces ensembles est sélectionné, les noms de tous les objets du set sont listés dans la bulle d'aide.

## Durabilité

Au fur et à mesure que les armes et armures sont utilisées, elles s'usent. Au bout du compte, une armure qui ne cesse de recevoir des coups au combat se dégrade, tout comme l'épée qui ne cesse de s'émousser sur le cuir épais des monstres.

Dans World of Warcraft, à chaque fois que vous utilisez une arme ou que vous subissez un coup au combat, l'arme ou l'armure a une chance de perdre en durabilité. La durabilité actuelle de votre équipement apparaît lorsque vous passez le curseur de la souris dessus dans la feuille de personnage ou dans l'inventaire. Lorsque la durabilité d'une pièce d'équipement devient faible, vous voyez apparaître une petite représentation de votre personnage et de l'équipement endommagé dans un coin de l'écran. Lorsque la durabilité d'un équipement devient très basse, vous pouvez la réparer chez un PNJ marchand spécialisé dans le travail sur ce genre d'objet.

Si la durabilité d'un objet tombe à zéro, il devient inutile et ne confère plus le moindre bénéfice à votre personnage. Il reste équipé sur votre personnage, mais l'armure cessera fournir une protection et les armes seront si émoussées que vous attaquerez comme si vous n'aviez pas d'arme.



# Inventaire

Si vous vivez des aventures dans le monde, vous trouverez des trésors et des objets. Tout ceci apparaît dans votre inventaire, ou dans les emplacements de vos sacs. En bas à droite de l'écran, le sac à dos avec lequel vous commencez apparaît, avec quatre emplacements vides sur la gauche. Ces emplacements vides peuvent chacun recevoir un sac. Il existe plusieurs variétés de sacs, et vous les récupérez de différentes manières. Vous pouvez les acheter à des vendeurs ou des joueurs, les obtenir en fouillant des cadavres ou en récompense, ou les fabriquer vous-même avec vos compétences d'artisanat.

Votre sac à dos par défaut dispose de 16 emplacements et peut donc contenir seize objets, un par emplacement. Les nouveaux sacs que vous acquérez peuvent ne contenir que 4 emplacements, ou être plus grands que votre sac à dos. Lorsque vous trouvez un nouveau sac, il est placé dans un emplacement libre de votre sac à dos ou d'un autre de vos sacs. Pour équiper un nouveau sac et l'activer, vous devez le placer dans un emplacement libre en l'y faisant glisser. Il peut alors recevoir des objets.

## Ouvrir & Fermer des Sacs

Pour ouvrir un sac, vous pouvez cliquer dessus ou appuyez sur le raccourci clavier approprié. Le raccourci clavier pour le sac à dos est F12 ou B, de la droite vers la gauche, les raccourcis clavier pour les autres sacs sont F11, F10, F9 et F8. Pour ouvrir tous les sacs en même temps, appuyez sur Maj-B.

## Interagir avec les objets dans les sacs

Pour interagir avec un objet, ouvrez votre sac. Cliquez sur l'objet pour le prendre. Cliquez avec le bouton droit pour l'équiper si l'objet peut être équipé ou s'il ne peut être équipé mais a un effet quelconque. Placez le curseur de la souris sur l'objet pour afficher une boîte d'informations.

## Carquois & gibernes

Les carquois et les gibernes sont un autre type de sac susceptible d'être placé dans un emplacement de sac. Ils ne contiennent que des munitions du type approprié (flèches, balles). Ils ont généralement plus d'emplacements que les sacs normaux et améliorent les performances de combat avec une arme de jet.

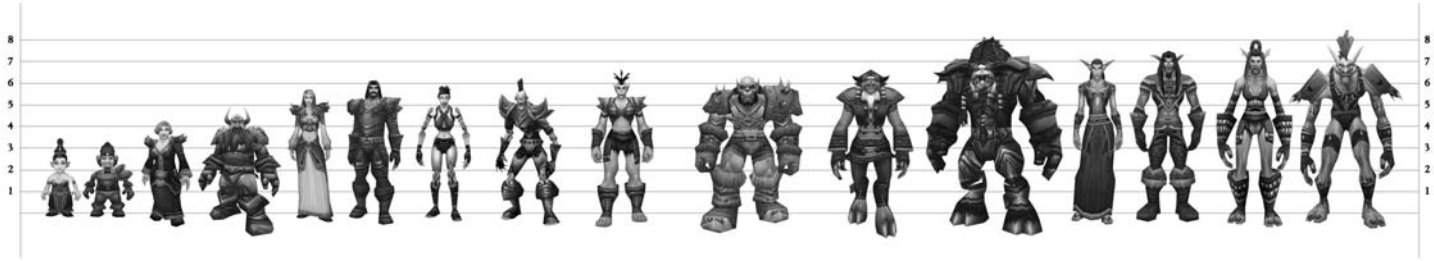
# Chapitre 6

## Les Races et les Classes

Il y a huit races jouables dans World of Warcraft réparties entre les deux factions : la Horde et l'Alliance. Lorsque vous choisissez une race, vous définissez aussi, les classes de personnages auxquelles vous avez accès, votre région de départ et votre capitale ethnique. Ces deux dernières n'ont d'utilité que lors de vos premiers pas dans le monde. Tous les joueurs peuvent se rendre là où ils le souhaitent, mais vous devrez affronter les dangers que vous y rencontrerez et pire encore les autres joueurs qui vous y attendent.

Chaque race, en plus du lot de classes qui lui est accessible, dispose de caractéristiques raciales uniques. Certaines d'entre-elles sont innées, mais elles ne sont pas toutes disponibles au début du jeu. Pour les obtenir, vous devrez atteindre un certain niveau ou les apprendre sous forme de talents. Certaines caractéristiques raciales sont des récompenses que vous obtiendrez en accomplissant des quêtes. Les caractéristiques raciales potentielles sont décrites et présentées dans l'Ecran de sélection du personnage, lorsque vous cliquez sur une icône de race.

Il y a neuf classes de personnages dans World of Warcraft. Certaines caractéristiques sont communes à plusieurs classes et peuvent être regroupées au sein de catégories générales. Cependant, chaque classe dispose de pouvoirs et de compétences uniques.



# L'Alliance

## Nains

**Classes :** Chasseur, Voleur, Paladin, Prêtre, Guerrier

**Région de départ :** Vallée de Coldridge, Dun Morogh

**Capitale :** Ironforge

## Gnomes

**Classes :** Mage, Rogue, Démoniste, Warrior

**Région de départ :** Vallée de Coldridge, Dun Morogh

**Capitale :** Ironforge

## Humains

**Classes :** Mage, Prêtre, Paladin, Voleur, Démoniste, Guerrier

**Région de départ :** Vallée de Northshire, Forêt d'Elwynn

**Capitale :** Stormwind

## Elfes de la nuit

**Classes :** Druide, Chasseur, Voleur, Prêtre, Guerrier

**Région de départ :** Shadowglen, Teldrassil

**Capitale :** Darnassus

# La Horde

## Orcs

**Classes :** Chasseur, Voleur, Chaman, Démoniste, Guerrier

**Région de départ :** Vallée des épreuves, Durotar

**Capitale :** Orgrimmar

## Taurens

**Classes :** Druide, Chasseur, Chaman, Guerrier

**Région de départ :** Camp Narache, Mulgore

**Capitale :** Thunder Bluff

## Trolls

**Classes :** Chasseur, Mage, Voleur, Prêtre, Chaman, Guerrier

**Région de départ :** Vallée des épreuves, Durotar

**Capitale :** Orgrimmar

## Morts-vivants

**Classes :** Mage, Prêtre, Voleur, Démoniste, Guerrier

**Région de départ :** Deathknell, Prairies de Tirisfal

**Capitale :** Undercity

# Le Guerrier

Les Guerriers forment la plus endurante de toutes les classes de personnages, de l'univers de World of Warcraft. Les Guerriers possèdent un grand nombre de points de vie, le plus important de toutes les classes. Ils peuvent utiliser les meilleures armes, porter les armures les plus lourdes et infliger des dégâts importants. Incapables de rivaliser dans les combats à distance avec les Mages et les Chasseurs, leur point fort est le combat de mêlée. Bien qu'ils ne soient pas aussi rapides et meurtriers que les voleurs au contact, ils restent néanmoins l'une des classes de personnages les plus résistantes de l'univers de World of Warcraft.

**Races :** Toutes

**Caractéristiques principales :** Endurance, Force

**Compétences d'armes de base :** Haches à une main, Dagues, Masses à une main, Epées à une main, Combat à mains nues

**Compétences d'armes avancées :** Arbalètes, Armes de poing, Arcs ou Armes à feu, Armes d'hast, Lances, Bâtons, Armes de jet, Haches à deux mains, Masses à deux mains, Epées à deux mains

**Expertises d'armures :** Etoffes, Cuir, Mailles, Bouclier, Plaques (avancée)

## Techniques et Compétences de Classe

Les Guerriers, en plus de bénéficier d'un large éventail d'armes et d'armures, disposent de techniques et de compétences de combat qui leur confèrent force et endurance pour massacrer leurs ennemis en combat.

Les techniques de Guerrier sont divisées en trois catégories : Protection, Armes et Furie. Elles sont diverses et variées et peuvent être des techniques Défensives (passive), des attaques spéciales et des cris qui affectent le Guerrier et ses alliés, ainsi que ses ennemis. Les techniques (exceptées les passives) coûtent de la Rage lorsqu'on les déclenche.

## Postures

La plupart des techniques ne peuvent être utilisées que lorsque le guerrier se trouve dans une posture particulière. Ils existent plusieurs postures que le guerrier peut apprendre et maîtriser. La posture de base est celle de Combat. Elle comprend des techniques offensives et défensives. Au fur et à mesure qu'il progresse et gagne des niveaux, le Guerrier apprend deux nouvelles postures, Défensive et Berzerker, qu'il peut obtenir en accomplissant des quêtes réservées à sa classe de personnage.

Les techniques liées à la Posture défensive augmentent les capacités du guerrier et lui permet de rester au contact d'un adversaire plus longtemps. C'est la Posture préférée des Guerriers qui privilégient leur capacité à résister aux coups, lors des combats de mêlée, au détriment des dégâts qu'ils infligent.

Les techniques liées à la Posture Berserker sont très similaires à celles de la Posture de combat. Le Guerrier, furieux, n'est plus aussi efficace pour parer, dévier et esquiver les attaques des adversaires et se transforme en une machine de guerre prompte à trancher et massacrer les ennemis.

Changer de posture fait apparaître une nouvelle barre d'actions que vous devez remplir de techniques qui y sont liées.



### EXEMPLES DE TECHNIQUES DE GUERRIER

Voici une liste non exhaustive des techniques du Guerrier. Les plus puissantes techniques sont accessibles lorsque le Guerrier atteint les plus hauts niveaux.

**Cri de guerre :** Augmente la puissance d'attaque du guerrier et de tous les membres du groupe qui se trouvent à proximité. Plus le niveau de cette technique est élevé, plus le bonus qu'il confère à la puissance d'attaque est important.

**Charge :** Le Guerrier se rue sur l'ennemi, et gagne des points de Rage. Vous devez être en Posture de combat. Plus le niveau de la technique est élevé, plus vous avez de chance d'étourdir la cible.

**Brise-genou :** Inflige des points de dégâts à l'adversaire et réduit sa vitesse de déplacement. Vous devez être en Posture de combat. Plus le niveau de la technique est élevé, plus vous infligez de points de dégâts.

**Provocation :** Force les adversaires, qui se trouvent à proximité, à rompre le combat avec leur cible pour vous attaquer. Vous devez être en Posture défensive. Plus le niveau de la technique est élevé, plus elle est efficace.

**Désarmer :** Désarme la cible pendant un moment la forçant à combattre à mains nues. Vous devez être en Posture défensive.

**Fendoir :** Inflige de nombreux points de dégâts à la cible et à l'ennemi le plus proche. Vous devez être en posture défensive.

**Témérité :** Toutes vos attaques sont des attaques critiques pendant quelques secondes et vous êtes immunisé à la peur. En contrepartie, votre valeur d'armure est réduite de façon significative. Vous devez être en Posture de combat.

## La Rage

La Rage augmente lorsque vous subissez des points de dégâts, si vous en infligez ou si vous utilisez certaines techniques. Lorsque votre jauge de rage augmente vous pouvez déclencher des attaques spéciales ou des techniques qui coûtent des points de Rage. Vos points de Rage diminuent avec le temps, mais le rythme auquel ce phénomène se produit peut-être altéré par des techniques et des talents.

# Le Mage

Le Mage est le maître de puissantes énergies mystiques, capable d'utiliser la magie sous toutes ses formes de la plus spectaculaire à la plus destructrice. Le Mage est une classe de personnage, simple, qui dispose de peu de techniques de combat. Il compense cette faiblesse physique par ses impressionnantes capacités à lancer des sorts. Le Mage peut infliger beaucoup de dégâts à distance en très peu de temps.

**Races :** Humains, Gnomes, Trolls, Morts-vivants

**Caractéristiques principales :** Intelligence, Esprit

**Compétences d'armes de base :** Bâtons, Combat à mains nues, Baguettes

**Compétences d'armes avancées :** Dagues, Epées à une main

**Expertises d'armures :** Etoffes

## Techniques et Compétences de Classe

Le Mage maîtrise une puissante magie offensive et dispose de techniques uniques. Ces dernières sont très efficaces pour asséner des dégâts aux monstres à grande distance. En réalité, dans ce rôle, le Mage n'a pas d'égal. Seul le Voleur peut espérer infliger un nombre de points de dégâts équivalents à celui que le Mage peut infliger, mais il doit d'abord atteindre sa cible et l'engager au corps à corps. Les sorts du Mage sont répartis en trois écoles : Arcanes, Glace et Feu. La plupart de leurs sorts de Glace et de Feu sont offensifs. L'école de la magie de la Glace propose quelques sorts qui protègent le Mage et permettent d'immobiliser ses adversaires. L'école de magie des Arcanes propose des sorts offensifs et défensifs, et des sorts utilitaires comme les Téléportations.

Une fois à court de Mana, le Mage est incapable ou presque de se défendre convenablement. Ses compétences de combat sont faibles et il dispose de peu de points de vie. Le Mage peut invoquer de la nourriture et de la boisson pour restaurer sa vie et son mana. A haut niveau, il peut invoquer des Gemmes de mana qui lui permettent de restaurer ses points de mana instantanément et ainsi d'augmenter son efficacité au cours des combats.



### EXEMPLES DE SORTS ET DE TECHNIQUES DU MAGE

Voici une liste non exhaustive des techniques et des sorts du Mage. Les plus puissantes techniques sont accessibles lorsque le Mage atteint les plus hauts niveaux.

**Intelligence des Arcanes :** Augmente l'Intelligence du Mage pendant un temps limité. Plus le niveau du sort est élevé, plus le bonus d'Intelligence est important.

**Blizzard:** Invoque des éclats de glace qui s'abattent sur une zone et infligent de nombreux points de dégâts. C'est un sort canalisé. Plus le niveau du sort est élevé, plus les dégâts qu'il inflige sont importants.

**Boule de Feu :** Lance une boule de feu sur l'adversaire, elle inflige des points de dégâts et brûlent la cible pendant quelques secondes. Plus le niveau du sort est élevé, plus il inflige de points de dégâts.

**Armure de Glace :** Augmente la valeur d'armure du Mage et réduit la vitesse de déplacement de tous les ennemis qui le frappent. Plus le niveau du sort est élevé, plus le bonus d'armure est important.

**Nova de Glace :** Frappe tous les ennemis qui se trouvent dans la zone et leur inflige des points de dégâts de glace, en plus de les immobiliser pendant quelques secondes. Plus le niveau du sort est élevé, plus il inflige de points de dégâts.

**Bouclier de mana :** Crée un bouclier temporaire qui absorbe les points de dégâts en compensant par des points de mana, lorsque le Mage est attaqué. Plus le niveau du sort est élevé, plus il dure longtemps et est capable d'absorber des points de dégâts.

**Polymorphe :** Transforme la cible en mouton. La cible victime du sort polymorphe rôde dans les parages et ne peut pas attaquer. Elle régénère ses points de vie plus rapidement. Si la cible subit des points de dégâts, le sort est annulé instantanément.

# Le Prêtre

Le Prêtre dispose d'un large éventail de sorts. Cette classe est capable de lancer les sorts de soins les plus puissants en plus des meilleurs enchantements. Il dispose aussi d'excellents sorts défensifs qui protégent ses alliés contre les dégâts physiques et contre les sorts (notamment les sorts offensifs des ténèbres). Etant une classe de lanceur de sorts pur, le Prêtre est très vulnérable, dispose de peu de points de vie et de compétences de combat médiocres.

**Races :** Nains, Humains, Elfes de la nuit, Trolls, Morts-vivants

**Caractéristiques principales :** Intelligence, Esprit

**Compétences d'armes de base :** Masses à une main, Combat à mains nues, Baguettes

**Compétences d'armes avancées :** Dagues, Bâtons

**Expertises d'armures :** Etoffes

## Techniques et Compétences de Classe

Le Prêtre est un utilisateur pur de magie qui a accès à des sorts offensifs et défensifs. Les sorts du prêtre sont issus des écoles de magie du Sacré et des Ténèbres, et répartis dans plusieurs catégories : Soins, Sorts offensifs, Contrôle des monstres et Enchantements. Bien que le Chaman, le Druide et le Paladin disposent de sorts de Soins, aucun ne soigne aussi efficacement que le Prêtre. De plus, le Prêtre dispose de meilleurs sorts de Résurrection que le Paladin ou le Chaman.

Parmi l'éventail d'enchantements dont dispose le Prêtre, les meilleurs sont les sorts de Mot sacré, qui absorbent les dégâts physiques en plus d'augmenter l'Endurance du Prêtre et de ses alliés.

Le Prêtre dispose de sorts offensifs qui infligent des dégâts directs (Explosion mentale) et de sorts qui infligent des dégâts sur la durée comme Mot des ténèbres : Douleur. Enfin, le Prêtre peut utiliser des sorts contre les autres lanceurs de sorts comme Brûlure de mana.



### EXEMPLES DE SORTS DU PRETRE

Voici une liste non exhaustive des sorts du Prêtre. Les plus puissants sorts sont accessibles lorsque le Prêtre atteint les plus hauts niveaux.

**Choc sacré :** Frappe la cible avec une décharge d'énergie sacrée. Plus le niveau du sort est élevé, plus vous infligez de points de dégâts.

**Mot sacré :** Robustesse : augmente temporairement l'Endurance d'une cible alliée. Plus le niveau du sort est élevé, plus le gain d'Endurance est important.

**Mot sacré :** Bouclier : crée un bouclier autour de la cible. Il absorbe un certain nombre de points de dégâts avant de disparaître. Lorsqu'il est protégé par ce bouclier, le lanceur de sorts ne peut pas être interrompu par les sorts offensifs, lorsqu'il incante. Plus le niveau du sort est élevé, plus le nombre de points de dégâts absorbé est important.

**Feu intérieur :** Augmente de manière significative la puissance d'attaque et l'armure pendant une courte période de temps. Plus le niveau du sort est élevé, plus les bonus conférés sont importants.

**Soins mineurs :** Sort de soins basique, il rend quelques points de vie à la cible. Plus le niveau du sort est élevé, plus la quantité de points de vie soignés est importante.

**Brûlure de mana :** Draine un nombre important des points de mana au lanceur de sorts ciblé. La moitié du montant des points de mana drainés est infligée en dégâts aux points de vie de la cible.

**Résurrection :** Rappel à la vie un personnage mort. Le personnage ressuscité retourne à la vie avec le minimum de points de vie et de mana. Plus le niveau du sort est élevé, plus les points de vie et de mana dont dispose la cible, une fois rappelée à la vie, est important.

# Le Voleur

Le Voleur est une des classes de personnage les plus meurtrières du jeu. Il est capable d'infliger beaucoup de points de dégâts en très peu de temps. Un voleur doué se faufile dans l'ombre sans être détecté et frappe ses victimes dans le dos en utilisant un large éventail de techniques d'assassinat. Bien qu'il possède une puissance d'attaque destructrice, le voleur compte sur sa rapidité et sa discrétion, il ne porte que des armures légères et dispose de peu de points de vie.

**Races :** Orcs, Trolls, Morts-vivants, Nains, Gnomes, Humains, Elfes de la nuit

**Caractéristiques principales :** Agilité, Force, Endurance

**Compétences d'armes de base :** Dagues, Armes de jet, Combat à mains nues

**Compétences d'armes avancées :** Arcs, Arbalètes, Armes de poing, Armes à feu, Masses à une main, Epées à une main

**Expertises d'armures :** Etoffes, Cuir

## Techniques et Compétences de Classe

Le voleur dispose d'un large éventail de techniques. Il peut se placer dans le dos de ses ennemis sans se faire détecter, infliger beaucoup de points de dégâts en utilisant des attaques spéciales, des enchaînements de coups et des poisons. Le voleur peut apprendre les compétences Crochetage pour ouvrir les portes et les coffres, et Vol à la tire pour dérober des objets et de l'argent.

La plupart des techniques du voleur nécessitent de l'énergie pour être utilisées. Le Voleur commence le combat, sa barre d'énergie est pleine. Il dépense de l'énergie en utilisant ses techniques. La barre d'énergie se régénère rapidement au cours du temps.

Une des priorités du voleur est de bien gérer sa barre d'énergie pendant les combats. En plus d'infliger des points de dégâts et de déclencher des effets particuliers, les attaques du voleur génèrent des points d'enchaînement.

## Points d'Enchaînement

Le Voleur gagne des points d'enchaînement en utilisant certaines de ces techniques ou attaques spéciales. Les Enchaînements finaux du Voleur, nécessitent des points d'enchaînement pour être déclenchés. Le Voleur peut accumuler jusqu'à cinq points d'enchaînement. Ils sont affichés à côté du portrait de la cible. Ils sont représentés par des points rouges.

Lorsque le voleur déclenche un enchaînement final, il dépense tous les points accumulés. Pour utiliser un de ces enchaînements, vous devez accumuler au moins un point. Plus vous accumulez de points, plus les effets sont importants.



### EXEMPLES DE TECHNIQUES DU VOLEUR

Voici une liste non exhaustive des techniques du Voleur. Les plus puissantes sont accessibles lorsque le Voleur atteint les plus hauts niveaux.

**Attaque sournoise :** L'une des premières techniques d'attaque du Voleur. Elle inflige de nombreux points de dégâts à l'ennemi, mais impose au voleur d'attaquer la cible dans son dos.

**Cécité :** Aveugle la cible pendant quelques secondes, l'obligeant à errer dans un état confus.

**Exposer l'armure :** Fin d'enchaînement qui réduit la valeur d'armure de la cible. Plus vous avez accumulé de points d'enchaînement, plus les effets de réduction sont importants. Plus le niveau de la technique est élevé, plus la réduction d'armure est importante.

**Eviscération :** Fin d'enchaînement qui inflige des dégâts en fonction des points d'enchaînement que vous avez accumulé. Plus le niveau de la technique est élevé, plus vous infligez de dégâts.

**Suriner :** Inflige des dégâts et désoriente la cible pendant un moment. Si vous attaquez la cible avant que l'effet de désorientation soit terminé, elle quitte son état. Vous gagnez un point d'enchaînement.

**Assommer :** Assomme une cible pendant une période plus ou moins longue. Le Voleur doit être camouflé pour utiliser cette technique. Ne fonctionne que sur les humanoïdes qui ne sont pas encore engagés en combat. Si la cible subit des dégâts elle est réveillée instantanément. Vous ne pouvez assommer qu'une seule cible à la fois. Plus le niveau de la technique est élevé, plus la cible est assommée longtemps.

**Camouflage :** Le Voleur devient invisible. Cette technique ne peut pas être utilisée si vous êtes engagé en combat. Lorsqu'il est camouflé, le Voleur devient transparent et peut se déplacer à proximité des ennemis sans être repéré. Si vous vous approchez très près d'un ennemi, il conserve quand même une faible chance de vous détecter. En plus de vous rendre invisible, cette technique réduit votre vitesse de déplacement. La plupart des attaques spéciales du Voleur ne peuvent être déclenchées que s'il est camouflé. Plus le niveau de la technique est élevé, plus le voleur peut se déplacer rapidement lorsqu'il est camouflé.

# Le Druide

Le Druide est une classe de personnage très polyvalente. Il dispose de soins, de sorts offensifs très efficaces, de nombreux enchantements et de la capacité unique de pouvoir adopter différentes formes animales. Sous formes animales, le druide peut remplacer certaines classes comme le Guerrier ou le Voleur.

**Races :** Elfes de la nuit, Taurens

**Caractéristiques principales :** Intelligence, Endurance, Esprit

**Compétences d'armes de base :** Bâtons, Combat à mains nues, Masses à une main, Dagues

**Compétences d'armes avancées :** Dagues, Armes de poing, Lances

**Expertises d'armures :** Etoffes, Cuir

## Techniques et Compétences de Classe

Les Druides disposent d'un arsenal de sorts répartis en trois catégories : les soins, les enchantements et les sorts offensifs. Ils disposent de soins instantanés ou sur la durée. Les enchantements qu'ils peuvent lancer comptent parmi les meilleurs du jeu, capables d'augmenter les caractéristiques et de conférer de gros bonus à l'armure et aux résistances. Les sorts offensifs, bien qu'ils soient efficaces, ne représentent pas le point fort du Druide.

### METAMORPHOSE

La capacité unique du Druide est la métamorphose. Elle lui permet d'opter pour différents styles de jeu. Une fois apprises, le Druide peut activer les métamorphoses à la manière d'un sort. Lorsqu'il est métamorphosé, le Druide perd son aptitude à lancer des sorts, mais gagne de nouvelles techniques liées à la forme qu'il a adopté.

Lorsqu'il est transformé en Ours, le Druide voit ses points de vie augmentés et il gagne des techniques de guerrier. Transformé en Chat, le druide se voit octroyer un bonus importants aux dégâts et acquière la capacité de se camoufler. De plus il accède à certaines techniques de voleur. Lorsqu'il est transformé en Ours ou en Chat, le druide perd sa barre de mana et gagne une barre de Rage ou d'Energie.

Les Druides peuvent aussi apprendre à se métamorphoser pour prendre les apparences d'autres animaux qui lui permettent d'évoluer mieux que n'importe quel autre personnage dans tous les types d'environnements.

Au fur et à mesure qu'il progresse, le Druide apprend de nouveaux sorts mais aussi de nouvelles techniques utilisables lorsqu'il adopte les différentes formes animales.

### EXEMPLES DE SORTS ET DE TECHNIQUES DU DRUIDE

Voici une liste non exhaustive des sorts et des techniques du Druide. Les plus puissants sorts et techniques sont accessibles lorsque le Druide atteint les plus hauts niveaux.

**Sarments :** Immobilise temporairement la cible. Les racines infligent de faibles dégâts sur la durée. Plus le niveau du sort Sarments est élevé, plus l'immobilisation est longue et les dégâts infligés importants. Ce sort ne peut être utilisé qu'en extérieur.

**Lucioles :** Réduit l'Armure d'un adversaire et l'empêche de devenir invisible ou de se camoufler.

**Toucher guérisseur :** Soigne une cible. Plus le niveau du sort est élevé, plus il rend de points de vie.

**Marque de la nature :** Augmente l'Armure, les résistances et les caractéristiques de la cible. Plus le niveau du sort est élevé, plus les bonus à l'armure, aux résistances et aux caractéristiques sont élevés.

**Eclat lunaire :** Inflige des dégâts à la cible, plus des dégâts sur la durée. Plus le niveau du sort est élevé, plus les dégâts infligés sont importants.

**Récupération :** Rend un faible montant de points de vie à la cible à intervalles réguliers de quelques secondes. Plus le niveau de sort est élevé, plus les points de vie rendus sont importants.

**Feu stellaire :** Lance un éclair magique sur la cible. Plus le niveau du sort est élevé, plus il inflige de dégâts.

# Le Paladin

Le Paladin est le protecteur vertueux des plus démunis et l'ennemi le plus acharné des Morts-vivants. A mi-chemin, entre la classe de Guerrier et celle de Prêtre, le Paladin est un puissant combattant très endurant, qui peut utiliser les meilleures armures et lancer de puissants enchantements. Il combine aussi d'excellents sorts de soins et de protection. La classe de Paladin est par tradition réservée aux membres de l'Alliance. La Horde propose en équivalence le Chaman, qui contrairement au Paladin est plus orienté magie que combat.

**Races :** Nains, Humains

**Caractéristiques principales :** Force, Endurance, Intelligence, Esprit

**Compétences d'armes de base :** Masses à une main, Masses à deux mains, Combat à mains nues

**Compétences d'armes avancées :** Armes d'hast, Epées à une main, Epées à deux mains, Haches à une main, Haches à deux mains

**Expertises d'armures :** Etoffes, Cuirs, Mailles, Boucliers, Plaques (avancée)

## Techniques et Compétences de Classe

Le Paladin, comme le Guerrier, peut apprendre à porter tous les types d'armures et à maîtriser la plupart des armes. Il est particulièrement efficace en combat de mêlée, notamment grâce à ses enchantements et ses sorts d'Auras et de Sceaux.

Les Auras sont des sorts que le Paladin lance sur lui mais dont les effets affectent tous les membres du groupe qui se trouvent à proximité. Un Paladin ne peut utiliser qu'une seule aura à la fois et deux auras de paladins similaires ne peuvent pas être combinées. Cependant, plusieurs Paladins peuvent utiliser différentes auras pour combiner leurs effets sur les membres du groupe. Certaines auras peuvent rendre des points de vie, ajouter un bonus à l'armure ou infliger des dégâts aux adversaires.

Le Paladin peut aussi utiliser les sorts de Sceau. Les effets de ces sorts sont plus courts et font bénéficier la cible de bonus spécifiques, par exemple : augmenter les dégâts infligés par la cible, absorber une partie des dégâts infligés à la cible ou augmenter les dégâts infligés aux morts-vivants. Un seul Sceau peut être activé sur un joueur, par Paladin présent dans le groupe.

Enfin, le Paladin dispose de sorts de soins, d'un sort de résurrection, de sorts défensifs et de techniques spéciales particulièrement efficaces contre les Morts-vivants.

### EXEMPLES DE SORTS ET DE TECHNIQUES DU PALADIN

Voici une liste non exhaustive des sorts et des techniques du Paladin. Les plus puissants sorts et techniques sont accessibles lorsque le Paladin atteint les plus hauts niveaux.

**Aura de dévotion :** Augmente l'armure de tous les membres du groupe. Plus le niveau du sort est élevé, plus le bonus d'armure est important.

**Protection divine :** Vous rend insensible aux dégâts physiques et magiques pendant une période limitée, mais vous ne pouvez pas attaquer, ni lancer de sorts pendant ce temps là.

**Aura de soins :** Soigne tous les membres du groupe pendant une courte période de temps. Ne fonctionne pas en combat. Plus le niveau du sort est élevé, plus le nombre de points de vie récupéré est important.

**Feu sacrée :** Soigne une cible. Plus le niveau du sort est élevé, plus le nombre de points de vie soigné est important.

**Sceau de furie :** Augmente le niveau de menace d'un joueur allié et oblige les monstres à l'attaquer. Un bon moyen pour le Paladin de forcer un monstre à arrêter d'attaquer les membres les plus faibles du groupe.

**Rédemption :** Rappelle un personnage à la vie et restaure tous ses points de vie et de mana.

**Renvoi des morts-vivants :** Force un adversaire mort-vivant à fuir le Paladin pendant quelques secondes.

# Le Chaman

Les Chamans sont les guides spirituels de la Horde. Le Chaman est une classe de personnage très polyvalente et peut assumer plusieurs rôles au sein d'un groupe d'aventuriers. Bien que les classes accessibles à la Horde répondent à deux catégories, les combattants et les lanceurs de sorts, le Chaman se plait à se considérer à mi-chemin entre les deux. Le Chaman dispose de sorts puissants et s'avèrent être un adversaire redoutable en combat lorsqu'il utilise la masse ou le bâton.

**Races :** Orcs, Taurens, Trolls

**Caractéristiques principales :** Intelligence, Endurance, Esprit, Force

**Compétences d'armes de base :** Masses à une main, Bâtons, Combat à mains nues

**Compétences d'armes avancées :** Haches à une main, Dagues, Armes de poing

**Expertises d'armures :** Etoffes, Cuirs, Boucliers, Mailles (avancée)

## Techniques et Compétences de Classe

Le Chaman dispose d'un bon capital de points de vie et d'une bonne puissance d'attaque. Il peut aussi lancer des sorts offensifs instantanés et enchanter ses armes. Il utilise des sorts offensifs plus long à incanter et destructeurs, ainsi que des sorts de soins.

Sa communion permanente avec le monde des esprits, lui permet d'y puiser l'énergie nécessaire pour lancer un éventail de sorts utilitaires non offensifs. Il peut rappeler à la vie ses alliés, les transformer en Loups fantômes pour augmenter leur vitesse de déplacement ou bien les téléporter instantanément jusqu'aux totems chamaniques des villes.

## Shaman Totems

La capacité unique dont seuls les Chamans disposent, sont les totems. Ce sont des objets spirituels que le Chaman obtient en accomplissant des quêtes initiatiques. Une fois l'élément du totem gagné, le Chaman devient à même de lancer les sorts de totems liés à cet élément. Les sorts de Totems sont enseignés et achetés auprès des Maîtres. L'élément doit être placé dans l'inventaire si le Chaman veut pouvoir utiliser les sorts de Totems.

Lorsque vous lancez un sort de Totem, vous placez un gardien temporaire au sol qui crée l'effet de zone du sort. Ce gardien peut être attaqué et s'il est détruit les effets du sort sont interrompus. Les sorts de Totem peuvent faire bénéficier d'enchantements, lancer des sortilèges sur les adversaires, prodiguer des soins ou bien attaquer l'adversaire.

Il existe quatre types de totems. Le premier que vous pouvez recevoir est celui de la Terre. Les autres sont le Feu, l'Eau et l'Air. Un Chaman peut lancer un sort lié à chacun des éléments en même temps. Si le Chaman lance un totem lié à un élément pour lequel il existe déjà un totem, le premier sort est annulé au moment où le second prend effet. Les Totems liés à l'élément de la Terre ont tendance à lancer des sorts de protection, comme le Totem de Griffes de pierre, qui provoque les adversaires pour canaliser leurs attaques, ou le Totem de Peau de pierre qui réduit les dégâts infligés au Chaman.

Les Totems liés à l'élément du Feu sont plutôt de nature offensive. Les sorts de Totems incendiaires, de magma et de Nova de feu infligent des dégâts aux adversaires qui se trouvent à proximité. Les Totems liés aux éléments de l'Eau et de l'Air lancent des sorts aux vertus diverses et utiles. Le Totem de Fontaine de mana (eau) fait bénéficier tous les membres du groupe d'une vitesse de régénération des points de mana accrue. Le Totem de Glèbe (air) absorbe les dégâts infligés par les sorts de l'adversaire.



### EXEMPLES DE SORTS ET DE TECHNIQUES DU CHAMAN

Voici une liste non exhaustive des sorts et des techniques du Chaman. Les plus puissants sorts et techniques sont accessibles lorsque le Chaman atteint les plus hauts niveaux.

**Rappel astral :** Téléporte le Chaman jusque dans la dernière auberge où il a récupéré une pierre de foyer. Il lui suffit de parler avec un aubergiste dans une des villes majeures.Vous pouvez changer de pierre de foyer en discutant avec un nouvel aubergiste.

**Chaîne d'éclairs :** Un Eclair de foudre frappe l'ennemi, puis frappe plusieurs autres adversaires. Plus le niveau du sort est élevé, plus il inflige de points de dégâts.

**Horion de terre :** Frappe la cible et lui inflige des points de dégâts en plus d'interrompre l'incantation en cours, de la cible. Le temps d'incantation est instantané. Plus le niveau du sort est élevé, plus il inflige de points de dégâts.

**Arme langue de feu :** Imprègne de flammes l'arme du Chaman et confère à cette dernière une chance d'infliger des dégâts de Feu lorsque le Chaman attaque. Il existe aussi un sort de Totem langue de feu, qui imprègne toutes les armes des membres du groupe leur conférant les mêmes bonus conférés par ce sort. Plus le niveau du sort est élevé, plus les dégâts de feu infligés sont importants.

**Horion de froid :** Frappe la cible et lui inflige des points de dégâts de glace en plus de réduire sa vitesse de déplacement. Le temps d'incantation est instantané. Plus le niveau du sort est élevé, plus il inflige de points de dégâts.

**Vague de soins :** Rend des points de vie. Il existe aussi un Totem de soins qui rend des points de vie à tous les membres du groupe. Plus le niveau du sort est élevé, plus le nombre de points de vie rendu est important.

**Bouclier de foudre :** Des boules de foudre gravitent autour du Chaman. A chaque fois que le Chaman est touché par une attaque une boule de foudre explose et inflige des points de dégâts à l'attaquant. Plus le niveau du sort est élevé, plus les boules infligent de points de dégâts.

# Le Chasseur

Le Chasseur est une classe de personnage unique dans World of Warcraft, en effet elle attaque principalement à distance. Bien que les autres classes peuvent apprendre à maîtriser les armes à distance proposées par le jeu, seul le Chasseur s'avère être un ennemi redoutable et mortel, lorsqu'il les utilise. Le Chasseur dispose de deux atouts de taille, en plus de son expertise à distance, il est accompagné d'un familier loyal et dispose d'un large éventail de sorts réducteurs de vitesse de déplacement.

**Races :** Nains, Elfes de la nuit, Taurens, Orcs, Trolls

**Caractéristiques principales :** Agilité, Esprit, Intelligence, Endurance

**Compétences d'armes de base :** Haches à une main ou Dagues, Armes à feu ou Arcs, Combat à mains nues

**Compétences d'armes avancées :** Arbalètes, Armes de poing, Lances, Bâtons, Epées à une main, Epées à deux mains, Armes de jet, Haches à deux mains

**Expertises d'armures :** Etoffes, Cuirs, Mailles (avancée)

## Techniques et Compétences de Classe

Le Chasseur fait parti des classes de personnages combattantes comme le Guerrier ou le Voleur, mais au lieu de s'orienter vers le combat en mêlée, le Chasseur est un expert du combat à distance. Le Chasseur peut lancer des enchantements qui ont pour effet de renforcer ses compétences naturelles. En plus de ces attaques à distance, le Chasseur dispose de sorts qui lui permettent de modifier les caractéristiques de son arme de prédilection (arme à feu ou arc) pour que cette dernière inflige plus de dégâts ou des dégâts de type particulier, voire des dégâts sur la durée. Le Chasseur dispose d'une ligne unique de sorts d'aspect qu'il ne peut lancer que sur lui. Ces sorts confèrent au Chasseur les dons innés de certains animaux. Par exemple, l'Aspect du guépard augmente sa vitesse de déplacement. L'Aspect du singe augmente sa capacité à esquiver les attaques.

Véritable Maître animalier, le Chasseur dispose d'une série de sorts qui lui permettent de contrôler les bêtes en plus de sorts d'enchantements destinés aux familiers.

## Familiers des Chasseurs

Les familiers sont des éléments clés de la classe de personnage du Chasseur. Une fois que le Chasseur a atteint le niveau requis il apprend à apprivoiser les bêtes sauvages d'Azeroth. En utilisant le sort Domptage des bêtes, le Chasseur peut apprivoiser un animal sauvage pour s'en faire un compagnon loyal. Le familier du Chasseur engage la cible au corps à corps tandis que son maître utilise ses attaques à distance pour infliger des dégâts à l'ennemi.

En tant que chasseur vous devez veiller à ce que vos familiers aient un bon moral, sinon ils pourront vous quitter, voire se retourner contre vous. Vous pouvez consulter la jauge de moral de vos familiers en cliquant sur les petites icônes représentant vos familiers. Lorsqu'un familier combat son moral baisse. Vous pouvez le rehausser en lui faisant manger de la nourriture régulièrement.

Presque tous les monstres appartenant à la catégorie des bêtes peuvent devenir vos familiers. Lorsque vous domptez une nouvelle créature pour vous en faire un familier, vous pouvez l'entraîner à l'aide de la technique Apprivoisement des animaux.



Si vous trouvez une nouvelle créature que vous voulez dompter pour vous en faire un nouveau familier, vous pouvez laissez votre compagnon actuel à l'étable. De cette manière vous finirez par vous constituer une réserve de familiers dans laquelle vous pourrez en sélectionner un pour vous accompagner durant vos aventures. Vous ne pouvez voyager qu'avec un seul familier à la fois. Lorsqu'un familier n'est pas avec vous, il repose à l'étable, que vous trouverez dans la plupart des villes.

### EXEMPLES DE SORTS ET DE TECHNIQUES DU CHASSEUR

Voici une liste non exhaustive des sorts et des techniques du Chasseur. Les plus puissants sorts et techniques sont accessibles lorsque le Chasseur atteint les plus hauts niveaux.

**Tir automatique :** Permet au Chasseur de tirer automatiquement avec son arme à feu ou son arc jusqu'à ce que cette technique soit désactivée. Le Chasseur est la seule classe de personnage à pouvoir utiliser cette technique. Toutes les autres classes sont obligées de déclencher chaque tir manuellement.

**Aspect de la meute :** Lorsque ce sort est actif, le Chasseur et tous les membres de son groupe voient leur vitesse de déplacement augmentée.

**Piège de glace :** Place un piège qui entrave dans la glace, pour l'immobiliser, la première cible qui passe à proximité. Cet effet dure quelques secondes, mais prend fin instantanément si la cible subit des points de dégâts. Vous ne pouvez poser qu'un seul piège à la fois. Dure une minute et ne peut être placé que lorsque vous êtes hors combat.

**Piège d'Immolation :** Place un piège au sol qui brûle les ennemis pour leur infliger des dégâts sur la durée. Vous ne pouvez poser qu'un seul piège à la fois. Dure une minute et ne peut être placé que lorsque vous êtes hors combat.

**Ressusciter le familier :** Rappelle à la vie votre familier.

**Morsure de serpent :** Votre flèche inflige des dégâts sur la durée. Plus le niveau de la technique est élevé, plus la flèche inflige de points de dégâts..

**Coupure d'ailes :** Une attaque de mêlée qui inflige des points de dégâts et réduit de façon significative la capacité de déplacement de la cible. Plus le niveau de la technique est élevé, plus elle inflige de points de dégâts.

# Le Démoniste

Bien que la plupart des êtres qui tentent de pactiser avec les démons y perdent leur âme, le Démoniste est capable d'obliger les forces démoniaques à se plier à sa volonté sans succomber à l'essence même du mal. Le Démoniste peut invoquer des serviteurs maléfiques en plus de pouvoir lancer tout un arsenal de sorts conçus pour dévorer petit à petit la vie de ses ennemis. Le Démoniste est une classe de personnage, physiquement faible, qui compense par un large éventail de sorts et la capacité de contrôler les démons.

**Races :** Gnomes, Humains, Orcs, Morts-vivants

**Caractéristiques principales :** Intelligence, Esprit, Endurance

**Compétences d'armes de base :** Dagues, Combat à mains nues, Baguettes

**Compétences d'armes avancées :** Bâtons, Epées à une main

**Expertises d'armures :** Etoffes

## Techniques et Compétences de Classe

La force du Démoniste repose sur ses sorts et sur ses familiers démoniaques. Les Sorts du Démoniste sont répartis en plusieurs catégories. Les malédictions permettent au Démoniste d'infliger des points de dégâts et d'affaiblir physiquement ses adversaires. Le Démoniste peut aussi utiliser une gamme de sorts qui infligent des dégâts sur la durée. Ces sorts, une fois lancés sur leurs cibles, sont destructeurs. Il peut aussi lancer des sorts de dégâts directs. Le Démoniste, au cours d'un combat de longue haleine, peut infliger autant de dégâts qu'un Mage, avec ses sorts de dégâts sur la durée et son familier. Mais il ne viendra pas à bout d'un ennemi aussi rapidement qu'un Mage. Les deux classes de personnages sont aussi puissantes. Le Démoniste préfère réserver une mort lente et insidieuse à ses adversaires, tandis que le Mage déclenchera un déluge de puissances magiques pour exterminer ses ennemis promptement.

## Fragments d'âme

La plupart des sorts du Démoniste nécessitent l'utilisation d'un ingrédient, un Fragment d'âme. Vous récupérez des fragments d'âme si le sort Siphon d'âme est actif lorsque vous portez un coup fatal à un monstre. Lorsque vous êtes groupé, vous recevez un fragment si vous ou un membre de votre groupe tuez un monstre et qu'il vous rapporte des points d'expérience.

## Familiers des Démonistes

Le Démoniste peut acquérir un familier dés le début de la partie et en acquérir de nouveaux au fur et à mesure qu'il progresse en niveaux. Il doit accomplir des quêtes pour gagner le pouvoir de maîtriser de nouveaux familiers. Une fois gagné, le sort qui permet d'invoquer ce familier est inscrit dans son livre de sorts. Le Démoniste ne peut contrôler qu'un seul familier à la fois. Les familiers du Démoniste ont différents rôles. Le Diablotin, par exemple, attaque en utilisant des sorts à distance et peut lancer des enchantements pour protéger le Démoniste et les membres de son groupe.

Le Marcheur éthéré est un familier combattant traditionnel. Il dispose d'un grand nombre de points de vie et de la technique de combat "Provocation", très utile pour forcer les adversaires du Démoniste à l'attaquer. Les familiers que le Démoniste apprend à contrôler à haut niveau, possèdent beaucoup plus de pouvoirs et peuvent assumer des rôles plus spécialisés, comme de remplacer un Voleur et sa capacité à infliger de nombreux dégâts ou bien servir de moyen de transport. L'invocation d'un familier est un rituel assez long et qui consomme un ou plusieurs fragments d'âme.



### EXEMPLES DE SORTS ET DE TECHNIQUES DU DEMONISTE

Voici une liste non exhaustive des sorts et des techniques du Démoniste. Les plus puissants sorts et techniques sont accessibles lorsque le Démoniste atteint les plus hauts niveaux.

**Création de Pierre d'âme :** Crée une Pierre d'âme à utilisation unique qui peut ressusciter le personnage qui la possède. Les Pierres d'âme peuvent être données aux autres joueurs et requièrent deux fragments d'âme lorsqu'elles sont créées. Si vous mourez et que vous avez une pierre d'âme dans votre inventaire, vous pouvez vous ressusciter tout seul et vous revenez à la vie avec le minimum de vos points de vie et de mana. De plus, vous subissez les effets du Mal de résurrection.

**Malédiction de faiblesse :** Réduit les points de dégâts physiques que la cible inflige pendant les combats. Plus le niveau du sort est élevé, plus la réduction est importante. Vous ne pouvez lancer qu'une seule malédiction par cible, à la fois.

**Siphon d'âme :** Inflige des points de dégâts sur la durée à la cible. Si la cible meurt pendant qu'elle est sous l'effet du sort Siphon d'âme, le Démoniste gagne un Fragment d'âme. Ce sort est canalisé. Plus le niveau du sort est élevé, plus il inflige de dégâts, mais vous ne pouvez gagner qu'un seul fragment d'âme à la fois.

**Peur :** Oblige la cible à fuir le Démoniste pendant quelques secondes. Pendant ce temps, le monstre ne peut pas attaquer mais il peut appeler des alliés à l'aide. Plus le sort est de niveau élevé, plus la période pendant laquelle la cible est obligée de fuir est importante.

**Immolation :** Un sort qui inflige des points de dégâts de feu sur la durée. Plus le niveau du sort est élevé, plus il inflige de points de dégâts.

**Connexion :** Convertit les points de vie du Démoniste en points de mana. L'incantation de ce sort est instantanée. Plus le niveau du sort est élevé, plus le nombre de points de mana gagné en convertissant des points de vie est important.

**Rituel d'invocation :** Invoque un autre joueur, où qu'il se trouve dans le monde, pour le transporter aux pieds du Démoniste. Nécessite deux assistants ainsi que deux fragments d'âme. Ce sort est très utile pour réunir les différents membres du groupe afin de vous mettre en route pour accomplir une quête ou explorer une zone.

# Familiers de combat

Les deux classes de personnage dans World of Warcraft à avoir accès aux familiers sont le Chasseur et le Démoniste. Les familiers sont des personnages secondaires que vous pouvez contrôler. Ils sont plus faibles et plus simples à contrôler mais représentent un soutien non négligeable pour votre personnage principal. Certains familiers sont agressifs de nature et se joignent à vous pour attaquer vos adversaires. D'autres sont de nature plutôt défensive et occuperont votre cible, pendant que vous l'attaquerez à distance, sans risquer de subir des points de dégâts. Certains familiers sont dotés de techniques qui les rendent plus polyvalents et donc à même de remplir plusieurs rôles.

## TECHNIQUES DES FAMILIERS

Chaque familier dispose d'un petit éventail de techniques qui lui sont propres. Tous les familiers débutent avec une seule technique ou un seul sort, mais ils peuvent en apprendre de nouveaux auprès des Maîtres des familiers. Pour les familiers du Démoniste il s'agit du Maître des Démons.

Pour apprendre de nouveaux sorts ou de nouvelles techniques à votre familier vous devez tous d'abord l'invoquer, puis vous adresser au Maître. Les techniques ou les sorts que votre familier peut apprendre sont listés dans la fenêtre du Maître des Démons. Si vous n'avez pas invoqué votre familier la fenêtre sera vide.

Apprendre une nouvelle technique à votre familier fonctionne de la même manière que lorsque votre personnage en apprend une. Sélectionnez la technique que vous voulez développer et si votre familier a le niveau suffisant, il l'apprend lorsque vous cliquez sur le bouton Apprendre. Les techniques de familier coûtent de l'argent comme lorsque vous apprenez un sort.

## BARRE D'ACTIONS DU FAMILIER

La barre de raccourcis des actions du familier apparaît au-dessus de la vôtre. Cette barre n'est visible que lorsque vous avez invoqué un familier. Pour placer les techniques et les sorts de votre familier dans cette barre, ouvrez le livre des sorts et techniques du familier et déplacez les icônes qui s'y trouvent dans la barre de raccourcis du familier. Vous pouvez déclencher les actions de cette barre de raccourcis en cliquant sur les différentes icônes à l'aide de la souris ou en appuyant sur la touche Ctrl en même temps que la touche numérique correspondante.

# Chapitre 7

## Talents

Une fois qu'un personnage atteint le dixième niveau, il commence à recevoir des points de talent, au rythme de un par niveau. Vous pouvez dépenser ces points dans la fenêtre des Talents. Chaque classe de personnage dispose de trois arborescences de talents, qui n'incluent pas de pré requis raciaux.

Les points servent à acheter des Talents qui permettent de réaliser diverses choses. La plupart des talents améliorent les techniques de votre classe de personnage, vous octroient de nouvelles techniques ou améliorent les compétences de classe.

Toutes les classes ont les mêmes options de talents, mais aucun personnage ne peut acquérir tous les talents. Par conséquent, plusieurs choix s'offrent à votre personnage qui lui permettent de se spécialiser et de se différencier des autres personnages de la même classe, incarnés par d'autres joueurs.

### Choisir ses Talents

Chaque classe de personnage dispose de trois arborescences de talents relatives aux techniques de votre classe. Les Mages, par exemple, comptent essentiellement sur leurs sorts, qui sont répartis en trois écoles, la Magie des arcanes, la Magie du feu et la Magie de la glace. Les arborescences de talents des Mages sont : Arcanes, Feu et Glace

Chaque arborescence est accessible en utilisant les onglets qui se trouvent en bas de la fenêtre des talents. Vous pouvez investir vos points à raison d'un point par talent ou niveau de talent. Un point dépensé dans un talent, vous fait gagner un niveau dans ce talent. Vous ne gagnez pas de points de talents dans les premiers niveaux du jeu, il vous faudra atteindre le dixième niveau pour en recevoir.

Le système de talent, est divisé en plusieurs niveaux. Vous devez acheter et maîtriser les premiers talents avant de pouvoir investir dans les talents de plus hauts niveaux. Malgré tout vous pouvez visualiser l'arborescence complète des talents, afin de prévoir le développement de votre personnage. Lorsque vous passez le curseur de la souris sur une icône de talent, une fenêtre d'informations vous indique quels sont les effets du talent en question et quels sont les talents que vous devez déjà maîtriser pour pouvoir l'apprendre.

Les talents grisés ne peuvent être appris, soit parce que vous n'avez pas suffisamment de points à investir, soit parce que vous ne maîtrisez pas assez de talents pour pouvoir les apprendre. L'acquisition d'un talent n'est pas liée à votre niveau.

### Apprentissage des Talents

Pour apprendre un talent, passez votre souris sur le talent afin de visionner la fenêtre d'information et en apprendre les effets et les pré requis. Les talents sont difficiles à désapprendre, choisissez bien. Gardez à l'esprit que vous ne pourrez pas tous les apprendre, il vous faudra donc décider de l'arborescence que vous voulez suivre et des talents que vous souhaitez apprendre.

Lorsque vous optez pour un talent, cliquez dessus pour l'apprendre. Ce choix est définitif et on ne vous demandera pas de confirmation. Une fois cliqué dessus, vous achetez le talent. Si en achetant ce nouveau talent, vous débloquez l'accès à de nouveaux talents, les icônes anciennement grisées deviennent brillantes.

Toutes les classes disposent de suffisamment de talents pour personnaliser chaque personnage. Les talents peuvent être utilisés de la manière suivante :

- Pour améliorer un sort ou une technique de classe de personnage.
- Pour altérer les fonctions des sorts ou des techniques déjà existantes.
- Pour obtenir de nouveaux sorts et de nouvelles techniques.
- Pour améliorer des compétences du personnage.

Les trois arborescences de talents des classes de personnage sont orientées en fonction des points forts de chaque classe. Par exemple, les talents des Mages sont divisés naturellement en trois écoles : Arcanes, Feu et Glace, qui correspondent aux trois écoles de magie principales.

Les Guerriers disposent des arborescences de talents suivantes : Armes, Furie et Protection. Chaque arborescence de talents se construit autour d'un lot de talent de base que l'on peut apprendre à bas niveau. Dans chaque arborescence, un personnage peu apprendre des talents qui le rendent plus efficace dans toutes les techniques qui dépendent de ce talent. L'arborescence de talents liée à l'école de magie de la Glace améliore les effets des sorts de Glace. L'arborescence de talents "Protection" améliore les techniques défensives.

Aucun joueur ne peut espérer devenir maître dans chacune de ces trois arborescences. En réalité, le choix des talents est relativement important et un personnage peut espérer maîtriser une arborescence, plus la moitié d'une autre au mieux.

Vous pouvez afficher les Talents en cliquant sur le bouton Talents ou en appuyant sur la touche N. Passez le curseur de la souris sur un talent pour faire apparaître une fenêtre d'informations à son sujet et la manière de l'utiliser. Lisez attentivement les descriptions de tous les talents avant de faire votre choix. Il est préférable d'avoir déjà une idée de l'orientation que vous souhaitez faire adopter à votre personnage plutôt que de choisir aléatoirement des talents. Evidemment, il n'y a pas de mal à faire des tests, mais il est préférable de se renseigner sur tous les talents de votre classe de personnage avant de faire votre choix et de les acheter.

# Chapitre 8

## Compétences

Les compétences sont un aspect important de votre personnage. Les compétences de classe déterminent votre efficacité lorsque vous utilisez vos techniques de classe ; les compétences d'armes et d'armures déterminent l'équipement offensif et défensif que vous pouvez utiliser ; et les compétences d'artisanat vous permettent de collecter des matériaux bruts et de fabriquer des produits finis, pour les vendre ou les utiliser.

## Compétences de classes

Vous pouvez consulter la liste de toutes vos compétences, y compris celles spécifiques aux différentes classes, en affichant la page des compétences auxquelles vous avez accès en appuyant sur la touche de raccourci K ou en sélectionnant l'onglet dans la feuille d'informations de votre personnage.

Les compétences de classes apparaissent en haut de la page des compétences et sont spécifiques à votre classe de personnage. Lorsqu'un Mage, par exemple, lance un sort de feu ou de glace, il utilise les compétences Feu ou Glace pour déterminer les effets de ses sorts. Plus le niveau du Mage est élevé dans ces compétences de classe, plus il est difficile pour la cible de résister à ses sorts. Les classes de personnage qui ne jètent pas de sorts, disposent de compétences directement liées à leurs techniques et l'efficacité de ces dernières est indexée sur ces compétences lorsqu'elles sont utilisées.

### Améliorer les Compétences de Classe

Les compétences de classe augmentent lorsque vous les utilisez. Lorsque vous lancez un sort ou utilisez une technique, la compétence associée augmente d'un point. Notez que les compétences d'artisanat, les maîtrises d'armes et les compétences défensives n'augmentent pas obligatoirement lorsque vous gagnez un niveau.

### Niveau maximum de Compétence de Classe

Le score maximum que vous pouvez atteindre dans une compétence de classe dépend directement de votre niveau. Si votre compétence a atteint son maximum, vous ne gagnerez plus de point dedans, même si vous utilisez à outrance vos sorts et vos techniques relatives à cette compétence. Malgré tout, quand vous gagnez un niveau, le score maximum de vos compétences de classe augmente et vous pouvez gagner quelques points supplémentaires dans chacune d'elles.

# Compétences d'armes & Expertises d'armures

Toutes les classes ont accès à un lot déterminé de compétences d'armes et d'expertises d'armures. Le Guerrier, par exemple, peut apprendre à utiliser toutes les armures et toutes les armes du jeu (à l'exception des Baguettes), tandis que le Mage ne peut utiliser que les armures d'étoffes et un éventail d'armes limité : Dagues, Bâtons, Baguettes et Epées.

De plus certaines maîtrises d'armes sont sujettes à des restrictions raciales. Les guerriers Gnomes, par exemple, ne peuvent pas utiliser les Arcs.

Un score élevé dans une compétence d'armes augmente vos chances de toucher lorsque vous utilisez une arme de ce type. Au contraire, les expertises d'armures n'augmentent pas en les utilisant. Lorsque vous disposez d'une expertise d'armures, vous pouvez utiliser toutes les armures de ce type.

## Améliorer les Compétences d'Armes

Une compétence d'arme augmente seulement si vous utilisez une arme de ce type. Ainsi, si votre personnage possède la compétence d'arme, Dague, mais qu'il utilise toujours un bâton plutôt qu'une dague, votre compétence Bâton augmentera, tandis que votre compétence Dague n'augmentera jamais.

De manière générale, pour toutes les compétences d'armes, plus votre niveau est élevé, plus vous serez efficace en utilisant une arme de ce type. Si vous changez de compétence d'arme à haut niveau, il est probable que dans un premier temps vous rencontriez des problèmes pour toucher vos ennemis avec votre nouvelle arme.

## Apprendre de Nouvelles Compétences d'Armes et Expertises d'Armures

De nouvelles compétences d'armes et expertises d'armures peuvent être apprises en allant vous entraîner auprès des Maîtres de classe. Dans votre fenêtre d'entraînement, sont listées toutes les compétences auxquelles vous avez accès et le niveau qu'il vous faut atteindre pour pouvoir apprendre chacune d'entres elles.

Si une compétence n'est pas disponible à votre niveau, elle apparaît en rouge. Une compétence que vous pouvez apprendre apparaît en vert. L'apprentissage d'une nouvelle compétence d'arme ou d'une expertise d'armure ne coûte que de l'argent. Tant que vous avez de l'argent, il vous suffit de sélectionner une nouvelle compétence et de cliquer sur le bouton Apprendre qui se trouve en bas de la fenêtre d'entraînement pour que la feuille de personnage soit mise à jour automatiquement avec la nouvelle compétence ou expertise apprise.



# Artisanat

Les compétences d'artisanat permettent aux joueurs de collecter des ressources et de les transformer en produits finis pour les utiliser ou les vendre. Chaque joueur peut apprendre n'importe quel artisanat indépendamment de sa classe de personnage.

## Apprendre des Compétences d'Artisanat

Au départ, un personnage ne connaît aucun artisanat. Pour apprendre un artisanat, vous devez trouver un Maître d'artisanat et payer votre apprentissage en points de compétence.

Une fois un artisanat appris, la compétence apparaît dans la fenêtre des Techniques. Pour la trouver, ouvrez la fenêtre des techniques et faites défiler les pages du livre. Vous pouvez utiliser cette compétence en cliquant dessus avec la souris. Vous pouvez aussi créer un raccourci vers cette compétence en cliquant sur l'icône du livre des techniques et en la déplaçant dans la barre de raccourcis.

## Limitation à Deux Artisanats

Chaque personnage peut apprendre jusqu'à deux artisanats. Cela permet à un joueur d'être autonome et de choisir une compétence de collecte et une de production. Vous pouvez aussi apprendre deux compétences de collecte ou deux de production. Aucun personnage ne peut apprendre plus de deux artisanats. Il existe des compétences secondaires, comme la Pêche et la Cuisine, qui ne sont pas soumises aux mêmes restrictions.

## Niveaux d'Artisanat

Lorsque vous apprenez pour la première fois un artisanat, vous obtenez le statut d'apprenti. En utilisant la compétence, que ce soit en collectant des ressources ou en produisant des objets, vous augmentez son niveau. Lorsque votre compétence atteint un niveau de 75, vous devez apprendre le prochain rang de votre artisanat, à savoir Compagnon. Lorsque vous atteignez 150, vous devrez encore apprendre le rang supérieur, Expert, et ainsi de suite.

Trouver les Maîtres d'artisanat à même de dispenser un enseignement aux apprentis est facile, ils sont présents dans la plupart des campements et agglomérations. Apprendre les rangs les plus élevés des artisanats sera plus difficile. En effet vous devrez voyager au coeur de régions dangereuses et accomplir des quêtes pour les différents maîtres auprès desquels vous souhaiterez parfaire vos artisanats.

## Désapprendre les artisanats

Vous pouvez désapprendre un artisanat. Ouvrez la fenêtre des compétences (touche K de votre clavier ou cliquez sur l'onglet Compétences dans la Fenêtre d'informations du personnage).

Ensuite, sélectionnez la compétence d'artisanat et cliquez sur le bouton (cercle marqué d'une croix) qui se trouve en bas de la fenêtre des compétences pour la désapprendre. Cette opération vous libère un emplacement pour une nouvelle compétence d'artisanat, mais elle supprime définitivement les points de compétences que vous avez accumulé dans votre ancien artisanat. Si, plus tard, vous réapprenez cette compétence, vous serez à nouveau un apprenti.

# Artisanat collecte

Les artisanats dits de collecte vous permettent de récupérer des matériaux bruts dans l'environnement. Ces matériaux peuvent provenir de veines de minerai, de plantes et des corps des animaux. Ces objets peuvent être collectés pour récupérer du minerai, des pierres, des herbes et des peaux.

## Utiliser une Compétence de Collecte

A chaque fois que vous passez le curseur de la souris sur une ressource, il prend la forme d'un curseur de collecte. Lorsque vous passez le curseur sur une veine de minerai, il prend la forme d'une pioche ; au dessus d'une plante, il prend la forme d'une fleur ; et au dessus d'un corps d'animal dépeçable, il se transforme en couteau.

L'aspect que prend le curseur lorsqu'il passe au dessus d'une ressource vous révèle la nature de la ressource et la compétence nécessaire pour la collecter. Le nom de la compétence est affiché suivant un code couleur qui vous indique quel est le niveau de difficulté à atteindre pour collecter la ressource. Si vous ne possédez pas la compétence ou si vous n'avez pas le niveau de compétence nécessaire, le nom de la ressource est affiché en rouge et indique que vous ne pouvez pas la collecter. Dans ce cas, de figure le seul moyen de pouvoir la collecter et d'augmenter votre niveau de compétence.

## Améliorer vos Compétences de Collecte

Comme dans tous les jeux pour augmenter un artisanat, il vous faut l'utiliser. A chaque fois que vous collectez une ressource vous avez une chance de gagner 1 point dans votre compétence.

La couleur de la ressource et donc sa difficulté à être collectée vous indique quelles sont vos chances de gagner un point dans votre compétence. Plus la ressource est difficile à collecter, plus vos chances sont grandes. Les niveaux de difficulté sont classés de la manière suivante, du plus simple au plus difficile : gris, vert, jaune, orange et rouge. Si vous tentez de collecter des ressources jaunes ou oranges vous gagnerez la plupart du temps un point dans votre compétence. Si vous collectez une ressource verte, vous gagnerez rarement un point et si vous exploitez une ressource grise, vous ne gagnerez rien.

Les ressources de couleur rouge ne peuvent pas être collectées à votre niveau de compétence actuel. Plus vous augmenterez votre compétence d'artisanat, plus vous aurez de chance de pouvoir collecter toutes les ressources que vous croiserez.



## Acheter des ingrédients

La plupart des artisanats dits de production nécessitent du matériel de base et des patrons. Par exemple, la couture nécessite du fil, de différentes qualités, pour lier les différents éléments qui composeront le vêtement final. Au même titre que tous les forgerons utilisent régulièrement des catalyseurs pour purifier les métaux qu'ils travaillent.

Ces ingrédients nécessaires aux artisans peuvent être achetés auprès d'un vendeur de Fournitures générales que l'on trouve dans toutes les grandes villes du monde.

## Ingrédients pour les objets de haut niveau

Quand vous commencez à exceller dans votre artisanat, vous aurez besoin d'ingrédients et de composants plus variés. Les objets que confectionnent les plus grands maîtres couturiers requièrent du cuir, de même que les produits confectionnés par les plus grands Ingénieurs ou Mineurs nécessiteront souvent du cuir et du lin. Ces ingrédients particuliers sont rarement disponibles chez les marchands et vous devrez les acquérir auprès des autres joueurs ou les trouver sur les monstres que vous affronterez de part le monde.

# Herboriste

La compétence Herboriste, vous permet de collecter des plantes, là où vous les trouverez dans le monde. Les herbes de faible difficulté sont les suivantes : la Pacifique, la Feuillargent et la Serpentine. Les plantes les plus difficiles sont : la Mage royal, l'Eglantine, la Doulourante, la Sang-royal et la Dorépine.

**Conseils :** Pour collecter une plante, il vous suffit de cliquer dessus avec le bouton droit de la souris. Si votre niveau de compétence est suffisant, vous ouvrez une fenêtre de butin qui contient l'herbe que vous venez de collecter. Si vous voyez apparaître un message qui vous indique que vous n'avez pas réussi à collecter la plante, réessayez.

Lorsque vous apprenez pour la première fois la compétence herboriste, vous gagnez la technique Découverte d'herbes. Lorsque vous activez cette technique, toutes les herbes des environs apparaissent sur votre minicarte. Les points brillants représentent les plantes qui se trouvent à la surface, et les points grisés les plantes qui sont sous la surface du sol, dans une grotte par exemple. Lorsque vous activez cette technique vous bénéficiez de ses effets jusqu'à ce que vous mouriez ou la désactiviez.

Les herbes et plantes que vous récupérez à l'aide de cette compétence sont utilisées pour confectionner des potions en Alchimie ou pour enchanter des objets. Si vous choisissez la compétence d'artisanat herboriste, optez pour l'une de ces deux autres compétences, pour que votre personnage soit autonome et devienne un grand artisan. Vous pouvez aussi vendre les herbes que vous trouvez aux autres joueurs.

## Mineur

Les Mineurs ont la possibilité d'extraire le minerai, les pierres et les gemmes. Le minerai peut être fondu en barres de métal et les pierres peuvent être taillées et purifiées. Les barres de métal sont indispensables en forge et en ingénierie. Les Gemmes rentrent dans la confection des produits finis de plus hauts niveaux. A bas niveau, vous pouvez miner du cuivre et au fur et à mesure que votre compétence augmente, vous devenez à même de miner de l'argent, de l'étain, du fer, de l'or et même du mithril.

**Conseils :** Pour pouvoir miner une veine de minerai, vous devez posséder une pioche dans votre sac à dos ou dans l'un des sacs de votre inventaire. Il vous suffit de cliquer sur une veine de minerai pour la collecter. Vous devez trouver une forge pour fondre le minerai que vous avez collecté et le transformer en barres de métal. Vous trouverez des forges dans toutes les grandes villes du royaume. Lorsque vous apprenez pour la première fois la compétence Mineur, vous gagnez la technique Découverte de gisements. Lorsque vous activez cette technique, tous les gisements des environs apparaissent sur votre minicarte. Les points brillants représentent les gisements qui se trouvent à la surface, et les points grisés les gisements qui sont sous la surface du sol, dans une grotte par exemple. Lorsque vous activez cette technique vous bénéficiez de ses effets jusqu'à ce que vous mouriez ou la désactiviez.

Les minerais que vous minez sont nécessaires à la réalisation de la plupart des objets réalisables avec les compétences de Forge et d'Ingénierie. Si vous optez pour la compétence de mineur, vous devriez choisir l'une de ces deux compétences de production. Vous pouvez aussi vendre le minerai que vous collectez aux autres joueurs, nombreux sont les artisans qui vous les achèteront.

## Dépeceur

La compétence Dépeceur vous permet de récupérer les cuirs et les peaux des monstres que vous avez abattus. Seuls les bêtes sont dépeçables. Les humanoïdes, les démons, les morts-vivants et les autres monstres ne laissent pas de corps à dépecer, lorsque vous les avez fouillé. Votre niveau de compétence détermine le niveau maximum des monstres que vous pouvez dépecer. Un joueur dont le personnage possède la compétence dépeçage au niveau Apprenti sera incapable de récupérer des peaux ou du cuir sur un monstre de niveau 40. Les corps de faible niveau permettent de récupérer des Lanières de cuir déchirées et du Cuir léger, tandis que les corps de plus haut niveau permettent de récupérer des Cuirs moyens, lourds et épais. Vous pouvez aussi trouver des Peaux moyennes, lourdes et épaisses.

**Conseils :** Vous devez avoir un Couteau d'écorcheur dans votre inventaire pour pouvoir dépecer un corps. Il vous suffit de cliquer avec le bouton droit sur le corps. Le cuir est utilisé principalement par les artisans du cuir, mais il est utilisé aussi dans d'autres artisanats, comme la Couture, la Forge et l'Ingénierie. Une fois que vous avez choisi la compétence Dépeçage, il est conseillé de prendre Travail du cuir comme compétence de production. Vous pouvez aussi vendre le cuir que vous avez récupéré, les autres artisans en recherchent souvent.



# Artisanat : production

Les artisanats de production vous permettent de fabriquer des produits finis utiles aux autres joueurs que vous pourrez vendre dans World of Warcraft. Ces compétences sont très intéressantes et vous permettent d'équiper votre personnage en armes et armures à moindre frais. C'est aussi un très bon moyen pour gagner de l'argent.

## Utiliser un Artisanat de Production

Pour utiliser une compétence de production vous avez besoin d'un modèle de l'objet à fabriquer et des éléments nécessaires à sa réalisation. Lorsque vous avez réunis tous les éléments dans votre inventaire, ouvrez la fenêtre de production de votre artisanat en utilisant l'icône correspondante. La liste de tous les objets dont vous possédez les modèles, apparaît dans la fenêtre.

La fenêtre des matériaux en bas, vous indique quels ingrédients sont nécessaires pour fabriquer tel ou tel objet. Dans la liste des modèles est indiquée à côté de chaque objet, la quantité d'objet de ce type que vous pouvez fabriquer.

Lorsque vous êtes prêt, cliquez sur “Créer”. Après un court instant, les ingrédients sont supprimés de votre inventaire.

Le produit fabriqué apparaît dans votre sac. Si vous cherchez à produire un objet, ça sera toujours un succès, si vous possédez les ingrédients nécessaires.

## Améliorer une Compétence de Production

Les compétences de production augmentent lorsque vous les utilisez. Vous améliorez votre niveau dans une compétence en fabriquant des objets de plus en plus difficiles, les fabrications simples ne rapportent rien. Tous les modèles sont identifiés par un code de couleur. Du plus simple au plus dur, les couleurs sont les suivantes : grise, verte, jaune, orange et rouge. Les modèles rouges n'apparaissent jamais dans la liste, puisque vous n'avez pas pu les apprendre. Mais vous pouvez les faire défiler lorsque vous consultez un Maître. Si vous créez un objet de difficulté orange, vous gagnez systématiquement un point dans votre compétence. Un objet de difficulté jaune augmente votre compétence de temps en temps, un objet vert rarement et un gris jamais.

Au fur et à mesure que vous augmentez votre artisanat, certains objets oranges deviendront jaunes, puis verts et enfin gris. Pour continuer à augmenter votre compétence, vous devez trouver des modèles de plus en plus difficiles à fabriquer et les ajouter à votre liste.

## Trouver les Ingrédients

Les artisanats de production nécessitent une grande quantité de matières premières. Ces matériaux sont appelés ingrédients ou composants. La plupart peuvent être récupérés en utilisant des compétences de collectes sur les ressources que vous croiserez au cours de vos aventures. Vous pouvez aussi acheter ces ingrédients auprès des autres joueurs. Lorsque vous essaierez de fabriquer des objets de hauts niveaux, dont les modèles sont bien plus compliqués, vous devrez vous procurer des composants plus rares.

## Acquérir les Modèles

Les modèles se présentent sous différentes formes, tout dépend de votre artisanat : plans, schémas, formules, recettes, patrons, etc. Lorsque vous décidez d'apprendre une compétence de production, vous recevez un lot de modèles de base. La plupart des autres modèles s'achètent auprès des Maîtres de cette compétence. Les modèles que vous trouvez chez les vendeurs, nécessitent que vous ayez un certain niveau avant de pouvoir être achetés et appris.

Bien que la plupart des modèles soient achetables auprès des vendeurs, vous en trouvez de plus rares dans les butins que vous récupérez sur les monstres, en accomplissant des quêtes ou auprès des autres joueurs. Tous les modèles ont une difficulté qui correspond au niveau de compétence que vous devez atteindre pour les apprendre. Seul le premier lot de modèles, obtenu lors de l'apprentissage de la compétence, ne nécessite pas de niveau particulier dans votre artisanat pour être appris. Pour apprendre les modèles que vous trouverez sur les monstres, il vous suffit de cliquer avec le bouton droit de la souris pour les apprendre.

Le modèle est alors ajouté à votre liste dans votre fenêtre d'artisanat.



### Alchimie

L'Alchimie permet de concocter des potions, des huiles et d'autres substances. Les potions sont consommées par les joueurs et font bénéficier d'effets diverses, tandis que les huiles sont appliquées sur les armes ou les armures pour leur ajouter des effets.

**Les modèles correspondants à cet artisanat sont les :** Recettes

### Forge

La compétence d'artisanat Forge vous permet de fabriquer des armes et des armures en métal. Cet artisanat est très utile et peut faire de vous un homme riche, puisque vous pouvez forger un large éventail d'armes utilisables par toutes les classes. Pour transformer des barres de métal en armes et en armures, vous devez utiliser une enclume, que vous pouvez trouver dans les villes principales. La plupart des ingrédients nécessaires à la fabrication des armes et armures peuvent être récupérés avec la compétence de collecte, Mineur.

**Les modèles correspondants à cet artisanat sont les :** Plans

### Ingénierie

Cet artisanat vous permet de fabriquer une grande variété de trucs et de bidules, en plus des explosifs, des lunettes et des fusils. Cet artisanat est celui qui nécessite la plus grande diversité de composants. Comme la plupart des objets à réaliser demandent du métal et de la pierre, il est conseillé d'opter pour la compétence Mineur en second choix.

**Les modèles correspondants à cet artisanat sont les :** Schémas

### Travail du cuir

Cet artisanat vous permet de créer des armures de cuir, des renforts de cuir pour améliorer la défense de certaines pièces d'armures et des sacs. Comme les composants principaux sont les différents cuirs et peaux traitées que vous pouvez trouver, il est conseillé d'opter pour la compétence Dépeçage.

**Les modèles correspondants à cet artisanat sont les :** Patrons

## Couture

Cet artisanat vous permet de créer des armures en étoffes. La Couture et le Travail du cuir sont les seuls artisanats qui vous permettent de créer des sacs pour transporter plus d'objets dans votre inventaire et les couturiers sont souvent sollicités. Les modèles de couture nécessitent souvent plusieurs variétés d'étoffes. Le type le plus commun est le lin, puis la laine, la soie et enfin le tissu de mage. Les objets les plus puissants en couture nécessitent d'utiliser les étoffes les plus rares, comme la soie et le tissu de mage. Les étoffes ne sont pas récupérables à l'aide d'une compétence de collecte et vous devrez les trouver sur les humanoïdes que vous affronterez dans le monde.

**Les modèles correspondants à cet artisanat sont les :** Patrons

## Premiers soins

Cette compétence vous permet de créer des bandages que vous pouvez appliquer sur vous-même ou sur les autres joueurs pour leur rendre des points de vie. Premiers soins vous permet aussi de créer des sérums anti-venin. Pour appliquer un bandage vous devez passer un bref moment à côté de votre cible. C'est un très bon moyen pour soigner un compagnon si aucun soigneur ne fait parti de votre groupe. Cette compétence est très utile pour les Guerriers et les Voleurs qui aiment chasser seuls. Pour fabriquer des bandages, vous avez besoin de morceaux d'étoffes. Les meilleurs bandages nécessitent des étoffes rares, comme la soie ou le tissu de mage.

**Conseils :** Vous pouvez vendre des bandages aux autres joueurs, mais ils ne pourront pas les utiliser à moins de posséder le niveau suffisant en Premiers soins. Vous pouvez aussi appliquer vos bandages sur les blessures des autres joueurs. Lorsqu'on vous applique un bandage, vous ne pouvez plus être bandé pendant une minute. Contrairement aux potions, les bandages prennent du temps à être appliqué, il est préférable de les utiliser entre les combats plutôt que pendant.

**Les modèles correspondants à cette compétence sont les :** Formules

## Enchantement

Cette compétence vous permet d'enchanter avec divers pouvoirs des pièces d'équipement. Vous pouvez enchanter des objets avec des bonus de caractéristiques, des enchantements de dégâts, des enchantements de protection et même des bonus de compétences. Cette compétence ne se combine pas avec une compétence de collecte puisque les ingrédients sont les différents objets magiques que vous trouverez. En effet, les enchanteurs peuvent désenchanter les objets magiques (ceux de couleurs vertes et bleues) et récupérer des composants magiques de base qu'ils peuvent alors utiliser pour créer de nouveaux enchantements. Certains enchantements peuvent toutefois nécessiter d'autres ingrédients, comme des herbes ou des objets spéciaux. Enfin, l'enchanteur doit se procurer une baguette spéciale qui lui permettra de lancer ses enchantements.



**Conseils :** comme vous ne fabriquez pas d'objet, vous devez passer par la fenêtre d'échanges pour pouvoir enchanter les objets des autres joueurs. En bas de chaque fenêtre d'échange, il existe un emplacement unique, non échangeable. Une fois que l'autre joueur a placé l'objet dans cet emplacement, vous pouvez cliquer dessus pour l'enchanter. L'enchantement ne prend effet que lorsque les deux joueurs ont cliqué sur le bouton Echanger.

**Les modèles correspondants à cette compétence sont les :** Formules

### Compétences Secondaires

Les compétences secondaires sont très utiles et vous pouvez les apprendre indépendamment de vos deux emplacements réservés pour les compétences d'artisanat. Cependant, vous les apprenez et les améliorez comme des artisanats conventionnels.

## Pêche

La pêche est une compétence de collecte qui fonctionne différemment des autres. Il n'y pas de veine ou de filon de pêche, lorsque vous souhaitez pêcher vous devez trouver un point d'eau et y lancer votre ligne. Un bouchon apparaît à l'extrémité de votre ligne ; lorsque vous le voyez plonger vous n'avez plus qu'à cliquer dessus pour voir ce que vous avez attrapé.

Contrairement aux autres compétences de collecte, vous ne pouvez pas cliquer sur un point d'eau pour voir si vous pouvez y pêcher ou non. Il vous est donc impossible de savoir si vous êtes à même de prendre quelque chose dans un point d'eau particulier. Cependant les points d'eau que vous trouvez dans les zones réservées aux joueurs bas niveaux seront plus simples à exploiter.

## Cuisine

Cette compétence est utilisée pour cuisiner de la viande crue. La nourriture est consommée par les joueurs pour récupérer des points de vie. La cuisine n'est pas associée à une compétence de collecte, en effet la plupart des carcasses d'animaux que vous tuerez vous permettront de récupérer de la viande crue. La compétence pêche, s'avère être un plus, puisqu'elle fournit des poissons à cuisiner en quantité. Lorsque vous avez tous les ingrédients nécessaires pour cuisiner, vous devez trouver un feu de camp ou un chaudron pour cuisiner. Vous en trouverez dans toutes les villes principales du monde.

# Chapitre 9

## Le Monde

Le monde d'Azeroth est une terre d'aventures épiques. On y trouve des villes imposantes, des lieux exotiques, des trésors cachés et des alliés.

## Se déplacer dans le monde

Voyager sur les continents de Kalimdor et des Royaumes de l'est peut être décourageant. Il existe plusieurs manières d'explorer le monde World of Warcraft.

### Remarque

Tout au long de ce manuel et dans le jeu, vous rencontrerez le nom Azeroth utilisé dans deux contextes différents. Azeroth est le nom du monde de World of Warcraft et de l'un des trois continents qui forment les Royaumes de l'est, plus exactement celui qui se trouve en face de Kalimdor sur la carte du monde. Les deux autres continents sont Loch Modan au centre et Lordaeron au nord. De temps en temps, certaines descriptions concerneront Azeroth, le monde ou Azeroth le continent.

### Zones

Kalimdor et les Royaumes de l'est sont divisés en régions que l'on appelle des zones. Chaque zone est divisée en plusieurs lieux. Lorsque vous entrez dans un lieu ou dans une zone, son nom apparaît un bref moment au milieu de votre écran, pour vous indiquer que vous venez de pénétrer dans cette zone. Savoir où vous vous trouvez est important, puisque de nombreux éléments du jeu sont basés sur ce découpage en zone. Par exemple, les quêtes dans votre journal sont classées par zone, certains messages dans la fenêtre de dialogue ne sont destinés qu'aux joueurs présents dans la zone dans laquelle vous vous trouvez.

Changer de zone n'est pas perceptible, pas de temps de chargement excepté lorsque vous entrez dans un donjon privé (instance) ou sur un nouveau continent.

### Zones pour débutants

Lorsque vous créez un personnage et entrez dans le jeu pour la première fois, vous apparaissez dans une zone réservée aux personnages de bas niveaux. Cette région est généralement appelée "newbie park" par les joueurs plus expérimentés. Les monstres qui peuplent cette région sont souvent des proies faciles et vous pourrez y accomplir quelques quêtes pour vous familiariser avec le jeu avant de partir explorer le vaste monde pour combattre de véritables adversaires et accumuler de nombreux trésors.

Du premier niveau jusqu'au cinquième, vous n'aurez pas à vous aventurer à l'extérieur de cette région. Mais une fois passé ce cap, vous aurez à accomplir des quêtes qui vous obligeront à vous aventurer dans des zones plus dangereuses du monde. Le jeu World of Warcraft vous guidera au fur et à mesure de votre progression en niveau et vous conduira vers de nouvelles régions à explorer, toutes les tranches de dix niveaux. Pendant les premiers niveaux, les lieux que vous visiterez sont si simples à atteindre que vous pourrez vous y rendre en une poignée de minutes sans difficultés.

Dès que vous aurez découvert plusieurs zones ou régions, vous trouverez des points de transports que vous pourrez utiliser pour vous déplacer sur des étendues plus vastes et entre les différents endroits que vous aurez visités.

### Voyager entre les Villes : Montures Aériennes

Chaque zone contient une ville principale ou un village qui fait office de capitale de la région ou de lieu d'échanges de la zone. La plupart de ces lieux proposent les services d'un Maître des créatures volantes, un PNJ qui peut vous transporter d'un lieu à un autre sur le dos d'une créature volante pour quelques pièces. Le type de créature que vous montez pendant le voyage dépend de votre faction. Elles vous transportent rapidement d'une ville à une autre et vous permettent de parcourir de longues distances en peu de temps. Dans la plupart des cas, un voyage qui prendrait une demie heure à pied, ne prendra que quelques minutes à dos de créature volante.

#### Identifier les maitres des creatures volantes

Vous pouvez les distinguer grâce à votre curseur qui prend la forme d'une botte ailée lorsque vous le déplacez sur eux. De plus, un point d'exclamation vert apparaît au dessus de leur tête si vous n'avez pas encore découvert ce couloir aérien.

#### Utiliser les montures volantes

Pour voyager à dos de créature, vous devez trouver le Maître des montures aériennes et cliquez dessus avec le bouton droit de la souris. Une petite carte apparaît, sur laquelle sont indiqués tous les couloirs aériens que vous avez découverts (vous devez en avoir découverts au moins deux). Pour voyager jusqu'à un nouvel endroit, il vous suffit de cliquer dessus pour commencer votre voyage.

#### Decouvrir de nouveaux couloirs aeriens

Vous ne pouvez voyager entre les cités que si vous connaissez les couloirs aériens de ces villes. Pour découvrir un couloir aérien d'une ville, il faut d'abord vous y rendre à pied ou par un autre moyen et vous adresser au Maître des montures aériennes.

Il n'y a qu'un seul Maître par ville, bien que certaines d'entre elles n'en aient pas. Lorsque vous cliquez sur un Maître pour la première fois, un message s'affiche et vous indique que vous venez de découvrir un nouveau couloir aérien, celui de la ville. Ce dernier est ajouté à la liste des couloirs aériens de la carte que vous affichez à chaque fois que vous cliquez sur un Maître du même continent. Ceci permet de voyager d'une ville à une autre. Les montures volantes ne sont disponibles que pour voyager dans le même continent.

### MONTURES ASSOCIEES AUX FACTIONS

Ce type de transport dépend aussi de votre faction : les joueurs de la Horde ne peuvent pas utiliser les montures volantes de l'Alliance. Et inversement, les joueurs de l'Alliance ne peuvent pas utiliser les montures de la Horde. Il n'existe pas d'itinéraires aériens qui traversent les océans et qui relient Kalimdor et Azeroth. Malgré tout, il existe d'autres moyens de traverser la Grande mer pour voyager d'un continent à un autre.

## Voyager entre les Continents

Traverser la Grande mer qui sépare les continents est un voyage qui nécessite l'usage d'un navire ou d'un zeppelin.

Chaque faction, Horde et Alliance, dispose au moins d'un moyen de transport intercontinental entre Kalimdor et les Royaumes de l'est.

### VOYAGE DE L'ALLIANCE

Les joueurs de l'Alliance utilisent des navires pour traverser la grande mer. Les navires de l'Alliance relient les ports d'Auberdine et de Theramore sur Kalimdor avec celui de Menethil dans les Royaumes de l'est.

### VOYAGE DE LA HORDE

Les joueurs de la Horde peuvent voyager entre les continents en utilisant les Zeppelins des Gobelins. Ces zeppelins relient les cités d'Orgrimmar dans Kalimdor, de Grom'Gol dans Azeroth et d'Undercity dans Lordaeron.

### VOYAGE NEUTRE

Les joueurs de la Horde et de l'Alliance disposent d'un second moyen de voyager entre les continents, la compagnie de navires des Gobelins. Ces navires neutres relient Booty Bay dans Azeroth et Ratchet dans Kalimdor, et peuvent être utilisés par tous les joueurs.

### EMBARQUER

De même que pour les montures aériennes, seuls les joueurs de la Horde peuvent utiliser les Zeppelins de la Horde, et seuls les joueurs de l'Alliance peuvent utiliser les navires de leur faction. Contrairement aux couloirs aériens, les destinations proposées par ces types de transports vous sont directement accessibles. La seule chose que vous avez à faire pour emprunter un bateau c'est de vous rendre aux docks pour embarquer sur un bateau ou de vous rendre à la tour pour embarquer dans un zeppelin. Si votre vaisseau n'est pas à quai, patientez quelques minutes. Les vaisseaux accostent régulièrement et la période d'attente n'excède pas quelques minutes.

### DUREE DU VOYAGE

La durée du voyage entre deux destinations ne dure en générale que cinq minutes, avec une pause d'environ une minute à chaque port pour attendre d'éventuels passagers.

### PENDANT LE VOYAGE

Lorsque vous êtes à bord d'un zeppelin ou d'un navire, vous êtes libre de vous déplacer à votre guise sur le vaisseau. Vous pouvez aussi vous jeter par dessus bord, malgré tout ce n'est pas recommandé. Si vous vous jetez pas dessus bord lorsque vous êtes dans un zeppelin vous tomberez pour vous tuer. Il est possible, de plus, que vous soyez incapable d'atteindre à nouveau votre corps pour vous ressusciter. Faire une chute d'un navire n'est pas aussi mortel, mais il est probable que vous mourrez d'épuisement en attendant le prochain navire. Il est préférable de rester à bord du navire ou du zeppelin jusqu'à ce que vous ayez atteint votre destination.

## Pierres de Foyer et Auberges

Dans World of Warcraft, votre personnage peut choisir une auberge qui lui servira de point d'attache. Vous trouverez des auberges dans la plupart des villes, elles servent de lieux de repos. Si vous laissez votre personnage dans une auberge lorsque vous quittez le jeu, il va accumuler un bonus de repos (voir Chapitre 5 : Votre personnage pour plus d'informations).

Pour décider qu'une auberge est votre point d'attache, vous devez d'abord trouver l'auberge et parler avec l'aubergiste. Dites-lui que vous souhaitez faire de cette auberge votre point d'attache.

L'aubergiste vous donne une pierre de foyer qui vous ramènera à cette auberge. La Pierre de foyer occupe un emplacement dans votre inventaire. Si vous souhaitez vous téléporter jusqu'à votre point d'attache, cliquez avec le bouton droit sur la pierre de foyer. Après une courte période, vous êtes téléporté à votre point d'attache. Vous ne pouvez utiliser la pierre de foyer qu'une fois toutes les 60 minutes. Une fois utilisée, vous devez attendre 60 minutes pour pouvoir vous en servir à nouveau. Vous ne pouvez avoir qu'un seul point d'attache à la fois, mais vous pouvez en changer aisément en discutant avec l'aubergiste d'un autre établissement.

La pierre de foyer est indispensable et très efficace, notamment pour quitter un donjon ou voyager entre les continents sans avoir à utiliser de montures aériennes, de navires ou de zeppelins. Il est conseillé de quitter le jeu dans une auberge pour bénéficier du meilleur bonus de repos possible.

## Autres Types de Transports

### MONTURES

Une fois que vous avez atteint un haut niveau, vous pouvez acheter une monture et vous en servir pour vous déplacer à travers les continents. Les montures se déplacent plus vites que les personnages, mais elles sont relativement chères et il vous faudra veiller à faire des économies pour vous en offrir une. Seuls les personnages les plus riches pourront s'offrir une monture. Chaque race dispose d'une monture unique, à l'exception des Taurens, qui sont trop grands pour monter un animal et doivent compter sur leur compétence raciale : Course dans les plaines. Les Démonistes et les Paladins n'ont pas besoin d'acheter de monture, en effet leurs classes leur permettent de gagner une monture spécifique à haut niveau, en accomplissant une quête.

### FORMES DE VOYAGE

Les Druides et les Chamans peuvent apprendre des sorts qui leur permettent de se transformer en différents animaux et qui augmentent leur vitesse de déplacement. Sous cette forme, le lanceur de sorts se déplace beaucoup plus vite que les personnages normaux.

### SORTS

Le Mage, le Chaman et le Démoniste disposent de sorts très utiles pour se téléporter instantanément à différents endroits dans le monde.

# Villages et lieux

World of Warcraft est un univers vibrant et dangereux, mais on y discerne tout de même de grandes civilisations. Les lieux phares et bastions du savoir des différentes cultures d'Azeroth sont les villages et les villes. Ces lieux sont de différentes tailles et répartis dans le monde de Warcraft. Les plus grands sont les capitales des races. La ville des Humains de Stormwind, la cité des Nains d'Ironforge, la cité des Elfes de Darnassus, la ville des Orcs d'Orgrimmar, la ville des Morts-vivants, Undercity et la ville des Taurens de Thunder Bluff. Les Gnomes cohabitent avec les Nains et les Trolls avec les Orcs. Dans ces villes vous pourrez trouver la plupart des Maîtres de classe de personnage, des Maîtres artisans, des Maîtres des montures aériennes, des marchands, des auberges et des banques. Les leaders de chacune des races résident dans leur capitale respective. De nombreuses quêtes commenceront et termineront dans ces lieux.

Les autres lieux et villages sont dispersés un peu partout de part le monde dans diverses régions. En général, les zones réservées aux débutants et intermédiaires disposent d'au moins un village principal et de plusieurs autres petits hameaux.

La plupart des villages qui ne sont pas des capitales, y compris les ports des Gobelins de Booty Bay et de Ratchet, sont équipés d'auberges et de nombreux marchands s'y sont établis. Certains Maîtres de classe ou d'artisanat s'établissent de temps en temps dans ces lieux de moindre importance. Dans la plupart de ces lieux vous trouverez des auberges, bien que certains avant-postes en territoires hostiles ne proposent pas cette commodité.



## Aménagements, Commodités et Équipements des Villages

Voila quelques-unes des commodités que vous pouvez trouver dans les villes. Seules les plus grandes villes les regroupent toutes, mais la plupart proposent tout de même une auberge et des marchands.

### AUBERGES

Les auberges se trouvent dans la plupart des villes et des camps. Elles permettent aux personnages de se reposer. Si vous quittez le jeu dans une auberge, votre personnage bénéficie d'un bonus de repos. La prochaine fois que vous vous connecterez, vous gagnerez plus d'expérience en tuant des monstres. C'est dans les auberges que vous trouvez les marchands qui vendent de la nourriture et de la boisson.

### BANQUES

Seules les plus grandes villes (capitales) disposent d'une banque, dans laquelle les personnages peuvent stocker les objets qu'ils transportent. Les banques du monde d'Azeroth sont toutes liées, vous avez donc accès à votre compte dans n'importe quelle ville en parlant aux PNJ banquiers.

### MARCHANDS

Les plus grandes villes proposeront les services de la plupart des types de marchands, y compris les marchands spécialisés dans les artisanats. Ils vous fourniront différents types de matériels, des objets rares et étranges. Les plus petits hameaux ne propose que les services du marchand de fournitures générales. Pour avoir accès à un large éventail d'objets, vous devrez fréquenter les capitales mais si vous recherchez des objets communs, par exemple de la nourriture et de la boisson, vous en trouverez partout ou presque.

### MAITRES

Les Maîtres des classes sont généralement présents dans les capitales et les grandes villes. Malgré tout, les villes accueillent les Maîtres des classes jouables par les personnages de cette race. Par exemple, vous ne trouverez pas de Maître des Paladins dans la ville de Thunder Bluff. Les Maîtres artisans par contre sont plus communs, même si vous ne les trouverez pas dans les hameaux ou campements éloignés des zones civilisées.

### MAITRES DE MONTURES AERIENNES

La plupart des zones proposent une ville majeure dans laquelle vous trouvez un maître de montures aériennes pour vous connecter aux différents couloirs aériens disponibles.

Il n'y a pas de règle d'or en ce qui concerne les villages. Vous devrez les visiter ou vous renseigner auprès des autres joueurs pour connaître les différents PNJ que vous rencontrerez dans chacun d'entre eux.

## Personnage Non Joueur

Tout personnage dans le jeu qui n'est pas contrôlé par un joueur mais par l'IA (intelligence artificielle) est appelé Personnage Non Joueur (PNJ). Cependant la plupart des joueurs utilisent le terme PNJ pour identifier un humanoïde allié, une créature ou un monstre. Quelques exemples de PNJ : les donneurs de quêtes, les banquiers, les commissaires-priseurs, les marchands, les maîtres des montures aériennes, les maîtres et les gardes.

Un PNJ allié est reconnaissable à la couleur de son nom, il apparaît en vert. De plus, le portrait du PNJ vous indique à quel type de personnage non joueur vous avez à faire, s'il s'agit d'un maître ou d'un marchand, etc. Les PNJ de faction opposée sont hostiles et leurs noms apparaissent en rouge.

Bien que les PNJ soient nombreux, vous ne pouvez interagir qu'avec un petit nombre d'entre eux. Beaucoup de gardes et de citoyens ne sont pas interactifs. Vous pouvez repérer les PNJ avec lesquels vous pouvez interagir si le curseur de votre souris se transforme lorsque vous les survolez. La plupart des PNJ avec lesquels vous pouvez converser sont fixes. Ils ne errent pas dans la ville et sont faciles à trouver. De temps en temps certains personnages donneurs de quêtes patrouillent en suivant un chemin bien précis.

## Icônes Interactives

Si vous pouvez discuter avec un PNJ, le curseur prend la forme d'une bulle de texte quand vous passez dessus. Les PNJ avec lesquels vous pouvez discuter vous fourniront des informations, vous raconteront des commérages ou vous orienteront vers de nouvelles quêtes.

Si le PNJ est un marchand, le curseur prend la forme d'un sac. En cliquant avec le bouton droit sur le marchand vous ouvrez la fenêtre d'échanges qui vous permet d'acheter et de vendre.

Si le PNJ est un maître de classe ou artisan, le curseur prend la forme d'un livre. Cliquez avec le bouton droit dessus pour ouvrir la fenêtre d'apprentissage dans laquelle vous pouvez sélectionner vos sorts et vos techniques.

Certains PNJ ont plusieurs rôles, par exemple un marchand peut aussi être un donneur de quêtes. Lorsque vous cliquez sur ces personnages, votre curseur prend la forme d'une bulle de texte et vous accédez à une fenêtre de discussion qui vous permet de choisir comment vous voulez interagir avec ce personnage.

Si en passant votre curseur sur un personnage, il prend la forme d'une épée, cela veut dire que ce PNJ est hostile et que vous pouvez l'attaquer. Tous les PNJ sont insensibles aux attaques exceptés ceux pour lesquels le curseur prend la forme d'une épée.



# Economie

## Marchands

Les marchands ou vendeurs sont des personnages non joueur importants dans World of Warcraft. Vous pouvez leur revendre votre ancien équipement pour en acheter un meilleur et c'est auprès d'eux que vous pourrez acheter les ingrédients nécessaires pour la plupart de vos artisanats. Ils vendent aussi de la nourriture et de la boisson, qui vous permettent de récupérer vos points de vie ou de mana plus rapidement.

## Achat et Vente

Lorsque vous voulez acheter un objet à un marchand, cliquez dessus avec le bouton droit. La fenêtre d'inventaire du marchand apparaît et vous livre la liste des articles que vous pouvez acheter. Dans certains cas, le marchand proposera plus d'une fenêtre de fournitures. Chaque article disponible chez le marchand, est symbolisé par une petite icône représentative suivie de son nom. Si vous déplacez votre curseur sur un objet, vous affichez une petite fenêtre d'informations supplémentaires. Le prix de l'article est indiqué sous le nom à droite de l'icône. Les objets que le marchand propose en quantité limitée sont indiqués par la présence d'un petit numéro en haut à gauche de la représentation de l'article, qui renseigne sur le nombre d'objet de ce type présent en stock.

Pour acheter un objet, cliquez avec le bouton droit dessus ou sélectionnez-le avec le bouton gauche et déplacez le dans un des sacs de votre inventaire. Un achat est définitif, veillez à ne pas acheter des objets inutiles par mégarde.

Vendre un objet est plus simple que d'en acheter un. Il vous suffit de vous adresser à n'importe quel marchand pour vendre votre butin. Si vous voulez vendre un objet de votre inventaire, cliquez avec le bouton droit sur un marchand. Lorsque vous placez le curseur sur l'objet que vous souhaitez vendre une petite fenêtre vous indique le prix que vous allez en obtenir. Certains objets ne peuvent être vendus. Pour vendre un objet, cliquez avec le bouton droit dessus ou sélectionnez-le et déplacez-le dans la fenêtre d'échanges du marchand. Une vente est définitive, assurez-vous de bien vouloir vendre l'objet avant de cliquer dessus.

## Types de marchands

Il existe plusieurs types de marchands dans le jeu qui vendent différents lots de matériel. Apprenez à identifier les marchands au premier coup d'oeil pour gérer plus efficacement vos besoins en provisions et en équipement. Tous les types de marchands ne seront pas disponibles dans tous les lieux, hameaux et villes. Seules les capitales et les villes majeures abritent des représentants de tous les types.

LES MARCHANDS PEUVENT ETRE CLASSES DE LA MANIERE SUIVANTE

**Fournitures :** les marchands de fournitures générales vendent de tout, comme de la nourriture, de la boisson, des sacs, des munitions, et un lot réuni de fournitures provenant de la plupart des différents types de marchands. Certains d'entre eux vendent des lots de fournitures de base destinés aux différents artisanats.

**Marchands de nourriture et boissons :** ces marchands, les bouchers, les boulangers, les marchands de champignons et les épiciers vendent de la nourriture qui restaure les points de vie et des boissons qui restaurent les points de mana.

**Les marchands de fournitures d'artisanats :** ces marchands vendent les matériaux et les ingrédients nécessaires à la confection d'objet. Parmi eux on distingue les marchands de fournitures de tailleur, les artisans du cuir, les forgerons et les vendeurs de poissons.

**Marchands d'armures :** les artisans du cuir vendent des armures de cuir ; les couturiers vendent des armures en étoffe ; les armuriers vendent des armures en mailles et en plaques.

**Marchands d'armes :** les marchands d'armes proposent un large éventail d'armes et les fabricants d'arcs et d'armes à feu proposent des armes de jet ou à distance et des munitions.

Ils existent des marchands uniques un peu partout dans le monde, généralement des Gobelins, qui proposent des articles hors du commun et magiques, ainsi que des modèles rares pour les différents artisanats. Vous pouvez les trouver dans des lieux isolés généralement assez éloignés des grandes cités et au coeur des zones ou des régions dangereuses.

De temps en temps, certains marchands de fournitures d'artisanat vendent des objets rares qu'ils ont à l'occasion en stock. Vérifiez régulièrement s'ils n'ont rien à vous vendre, objets ou nouveaux modèles.

## Economie des Joueurs

Lorsque vous procédez à un achat ou à une vente auprès d'un marchand vous ne pouvez pas marchander. Les prix sont définis et définitifs. Il est souvent plus facile de s'adresser directement aux autres joueurs, auprès desquels vous pourrez obtenir de meilleurs prix.

L'économie des joueurs dans World of Warcraft est organisée autour de deux outils que vous pouvez utiliser pour acheter ou vendre dans la communauté de joueurs. Le canal de vente ou les Hôtels de vente.



## Canal de Vente

Pour vendre ou acheter un objet sur le canal de vente, ouvrez la ligne de message et tapez /trade, suivit de votre message. En procédant à cette manipulation vous vous assurez que votre message apparaîtra sur le canal de vente et non sur le canal général. La plupart des messages de vente passés sur le canal général ne sont pas pris en compte par les joueurs et vous ne pouvez pas faire un lien de l'objet.

Si vous souhaitez vendre un objet, votre message doit comporter un lien de l'objet, la quantité que vous avez à vendre et le prix que vous demandez. Si vous voulez que votre objet soit vendu aux enchères, vous devez l'indiquer. Toutes les enchères doivent être faites sur le canal de vente et non en message privé.

Si vous vendez l'objet à un prix fixe, précisez-le. D'éventuels acheteurs vous répondront via le canal de vente ou en message privé.

Si vous voulez acheter un objet sur le canal de vente, précisez votre demande, la quantité que vous recherchez et le prix que vous êtes prêt à offrir.

Les échanges qui ont lieu sur le canal de vente dans World of Warcraft sont limités à la cité ou à la zone dans laquelle vous vous trouvez. De temps en temps, si vous ne trouvez pas d'acheteur qui vous convient, changez de région ou de ville et voyez si vous ne pouvez pas trouver meilleur acheteur ailleurs. Dans World of Warcraft, l'économie des joueurs est un marché d'échanges sans règles. Les prix peuvent fluctuer de manière importante en fonction de vos interlocuteurs et des régions où vous vous trouvez. Il est conseillé pour s'amuser d'échanger avec d'autres joueurs, mais vous devez respecter votre interlocuteur et un certain code de conduite. N'enchérissez que sur les objets que vous comptez réellement acheter et essayer de procéder à la vente le plus tôt possible lorsqu'elle est conclue.

## Faire le Lien d'un Objet à Vendre

Si vous vendez un objet, vous voudrez peut-être proposer le lien de l'objet à votre interlocuteur pour qu'il puisse constater par lui-même ce que vous lui proposez. Ouvrez la ligne de message, tapez votre texte et faites un lien de l'objet en cliquant dessus tout en maintenant enfoncée la touche Maj de votre clavier. L'objet apparaît entre crochets dans la ligne de message, sa couleur indique sa rareté. Les autres joueurs peuvent voir l'objet lié en cliquant sur ce lien pour ouvrir la fenêtre d'informations de l'objet.

## Hôtels de vente

Un autre moyen d'acheter et de vendre des objets consiste à s'adresser aux commissaires-priseurs et aux Hôtels de vente. Il y a trois hôtels de vente dans le monde : un pour la Horde à Orgrimmar, un pour l'Alliance dans Ironforge et un troisième neutre dans Gadgetzan. Les commissaires-priseurs sont liés aux hôtels de vente et vous permettent d'acheter ou de vendre des objets sans passer par le canal de vente.

Si vous souhaitez vendre un objet, vous pouvez le confier à un commissaire-priseur, définir un prix de départ pour les enchères, la durée de l'enchère et laisser le commissaire faire le reste. Lorsque l'objet est vendu, votre argent vous est remis par le commissaire via votre boite aux lettres. Si vous voulez acheter un objet auprès d'un commissaire-priseur, vous pouvez naviguer dans la liste des objets proposés par l'hôtel de vente et faire une enchère. Si vous gagnez l'enchère, l'objet vous est envoyé via la boite aux lettres.

## Parcourir la Liste des Objets mis en Vente

Pour consulter les objets déposés dans les hôtels de vente d'une ville, parlez avec l'un des commissaires-priseurs de l'hôtel pour accéder à la fenêtre des enchères. La fenêtre initiale est vierge, exceptés certains champs de textes et les filtres que vous pouvez utiliser pour préciser votre recherche.

### LISTE DE FILTRES

Sur la gauche de la fenêtre, vous avez accès à une liste de filtres pour préciser votre recherche. Ces filtres sont nombreux et variés : Armes, Armures, Conteneurs, Consommables, Fournitures d'artisanat, Projectiles, Carquois et Gibernes, Modèles et Patrons d'artisanat, Réactifs et Divers. Les Fournitures d'artisanat incluent la plupart des ressources récupérables avec les compétences de collecte, comme les herbes et le minerai. Une fois un filtre sélectionné, cliquez sur le bouton Recherche pour afficher la liste de tous les objets qui correspondent à vos critères de sélection et qui sont vendus via les hôtels de vente de la ville.

### RECHERCHE AVANCEE

Vous pouvez préciser votre recherche en indiquant des informations supplémentaires dans les champs de texte prévus à cet effet. Vous pouvez spécifier le nom, le niveau moyen et la qualité de l'objet que vous recherchez. Vous pouvez aussi limiter la recherche aux objets que vous pouvez utiliser en cochant la case, Utilisables.

### RECHERCHER UN OBJET EN PARTICULIER

Pour chercher un objet bien spécifique, entrez son nom dans le champ de texte correspondant et cliquez sur Recherche.

### RESULTATS DE RECHERCHE

Tous les objets qui remplissent vos critères de sélection apparaissent dans la fenêtre principale d'enchères. Chaque entrée indique le nom de l'objet, propose une image qui le représente, indique le niveau requis pour l'utiliser, la durée de l'enchère, l'offre actuelle ou l'offre minimum requise si personne n'en a encore fait. Si le vendeur a laissé une option pour acheter l'objet, le Prix d'achat apparaît entre parenthèses après la valeur de l'enchère actuelle.

Pour consulter les informations supplémentaires concernant l'objet sélectionné, déplacez le curseur de votre souris sur l'image de l'objet pour ouvrir la fenêtre d'informations. Les objets que vous ne pouvez pas utiliser sont affichés en rouge.

## Faire une Offre

Si en consultant l'hôtel de vente vous apercevez un objet pour lequel vous voulez faire une offre, cliquez dessus. En bas de la fenêtre, dans la section enchères, l'enchère minimale est indiquée. Vous pouvez modifier ce prix en cliquant dessus et en entrant votre offre. Lorsque vous êtes satisfait de votre enchère, cliquez sur le bouton Offre. Le montant de l'offre est débité automatiquement de votre compte et conservé par le commissaire-priseur au cas ou vous remporteriez l'enchère. Si un Prix d'achat est indiqué, vous pouvez acheter directement l'objet en cliquant sur le bouton Acheter. Si le vendeur n'a pas indiqué de prix d'achat, le bouton Acheter est grisé.

Gardez à l'esprit que vous ne pouvez pas savoir combien de temps il reste avant la clôture de l'enchère. Vous avez accès au Temps restant avant la vente de l'objet, via la fenêtre d'enchères. Il est exprimé de la manière suivante : Court, Moyen, Long, et Très long.

## Surveillez vos Enchères

Une fois que vous avez fait une offre pour un objet, vous pouvez surveiller l'évolution de l'enchère en cliquant sur l'onglet Offres qui se trouve en bas de la fenêtre d'enchères.

La fenêtre d'Offres liste tous les objets pour lesquels vous avez fait une offre. Si votre offre n'est plus la plus haute, le nom du joueur qui a fait la meilleure offre apparaît en rouge.

## Message de Surenchère

Si quelqu'un fait une meilleure offre que la vôtre, vous recevez un message qui apparaît à l'écran et dans votre journal des messages. Vous le recevez où que vous vous trouviez dans le monde. Si vous souhaitez surenchérir vous devez retourner à l'hôtel de vente. Vous ne pouvez pas faire une offre à distance.

## Gagner une Enchère

Si vous remportez une enchère, vous en êtes averti via le journal des messages. L'objet que vous avez gagné vous attend dans votre Boite aux lettres. Pour en savoir plus sur le fonctionnement de la boite aux lettres, consultez la section Service postal du Chapitre 12.

## Proposer un Objet

Pour déposer un objet et le proposer aux enchères via un commissaire-priseur, cliquez sur le PNJ. Sélectionnez l'onglet "Ventes" qui se trouve en bas de la fenêtre. Pour proposer un objet, déplacez-le sur l'emplacement vide qui se trouve en haut à gauche de la fenêtre. Une enchère de départ apparaît automatiquement. Vous pouvez modifier cette valeur pour la baisser ou l'augmenter. Après, vous devez sélectionner la durée de l'enchère et disposer de suffisamment d'argent pour payer la taxe de dépôt. Il ne vous reste plus qu'à cliquer sur le bouton Créer une vente aux enchères. L'objet disparaît de votre inventaire et il est pris en charge par le commissaire-priseur.

### DUREE DE L'ENCHERE

Lorsque vous avez sélectionné l'objet à mettre en vente et décidé de l'offre minimale de départ, vous devez déterminer la durée de l'enchère : deux, huit et vingt quatre heures. La durée par défaut est huit heures.

### TAXE DE DEPOT

Lorsque vous déposez un objet à l'hôtel de vente, le commissaire-priseur vous demande de régler une taxe de dépôt qui est indexée sur la valeur minimale de l'enchère. Cette taxe augmente si la durée de l'enchère est plus longue que la durée par défaut. Gardez à l'esprit que plus la durée de l'enchère est importante, plus la taxe de dépôt augmente. Si vous réduisez la durée de l'enchère, la taxe de dépôt baisse.

Si l'objet est vendu, vous récupérez votre taxe de dépôt, dans le cas contraire, vous récupérez l'objet mais le commissaire-priseur conserve la taxe.

Souvenez-vous que la taxe de dépôt dans un hôtel de vente neutre est plus importante que dans les hôtels de vente alignés aux factions.

### PRIX D'ACHAT

Lorsque vous configurez la vente d'un objet, vous pouvez définir un prix d'achat. C'est le prix auquel un éventuel acheteur peut gagner l'objet sans avoir à attendre la fin de l'enchère. Vous définissez ce prix vous-même.

### SURVEILLEZ VOS VENTES

Lorsque vous laissez un objet en vente dans un hôtel de vente, il apparaît dans l'onglet "Ventes" de la fenêtre d'enchères. Passez voir le commissaire-priseur de temps en temps pour surveiller le déroulement de votre vente.

### TERMINER UNE VENTE

Si la vente se solde par un succès, un message apparaît dans votre journal, pour vous tenir au courant que l'objet a été vendu. L'enchère gagnante vous est envoyée par courrier, moins la commission du commissaire-priseur qui est calculée en fonction du prix final de vente. Cette commission est différente de la taxe de dépôt, qui vous est rendue. La commission du commissaire-priseur est plus importante à Gadgetzan qu'à Orgrimmar ou Ironforge.

Si la vente expire et que personne ne souhaite acheter votre objet, ce dernier vous est rendu par courrier et vous perdez votre taxe de dépôt. L'objet est disponible dans la boite aux lettres pendant une période de 30 jours.

# Chapitre 10

## Partir à l'Aventure

Sur Azeroth, vous vivrez des aventures palpitantes et des quêtes épiques en explorant le monde et en affrontant des légions d'ennemis. Ce chapitre vous renseigne sur la manière d'accomplir les quêtes et sur les ennemis auxquels vous serez confronté tout au long de votre progression dans World of Warcraft.

## Quêtes

Les quêtes sont des tâches définies avant même que vous rejoigniez le jeu. Vous pouvez les accomplir pour gagner de l'expérience et des récompenses.

### Comment Recevoir les Quêtes

Il existe plusieurs manières de se voir proposer de réaliser des quêtes. La plus courante est de parler avec un PNJ. Ces personnages sont souvent appelés, donneurs de quêtes.

#### LE POINT D'EXCLAMATION

Vous pouvez reconnaître aisément un donneur de quête au point d'exclamation doré ou argenté au-dessus de sa tête. Un point d'exclamation doré indique que le PNJ a une ou plusieurs quêtes à vous proposer. Un point d'exclamation argenté indique que le personnage aura une quête à vous donner, mais vous devez d'abord progresser en niveau. Si vous déplacez votre curseur sur un PNJ donneur de quête, il prend la forme d'une bulle de texte. Cliquez avec le bouton droit sur le PNJ pour afficher la fenêtre de dialogue de la quête, il ne vous reste plus qu'à accepter ou refuser la quête. Si vous acceptez la quête, elle apparaît dans votre journal des quêtes.

#### AVIS DE RECHERCHE

Vous pouvez aussi vous voir confier une quête après avoir consulté les avis de recherche que l'on trouve dans les différentes villes du jeu. Si un avis de recherche a une quête à vous proposer, lorsque vous passez votre curseur dessus, ce dernier prend la forme d'un engrenage. Cliquez avec le bouton droit sur l'avis de recherche pour ouvrir la fenêtre de description de la quête. Il ne vous reste plus qu'à accepter ou refuser la quête.

#### OBJETS DE QUETE

Certains objets peuvent déclencher des quêtes. Ces objets sont uniques et vous pouvez les trouver sur des ennemis spéciaux voire uniques. Si vous passez votre curseur sur un objet unique et que l'indication suivante est présente dans la fenêtre de description de l'objet : "Cet objet permet de lancer une quête", cet objet vous proposera une quête si vous cliquez avec le bouton droit dessus. Il vous suffit d'accepter ou de refuser comme pour toutes les autres quêtes.

### Types de Quêtes

Il y a plus de 2000 quêtes dans World of Warcraft. Ces quêtes sont réparties en différentes catégories. Certaines vous demanderont de porter un message ou de délivrer des colis à des personnages non joueurs. D'autres vous demanderont de tuer un certain nombre d'ennemis spécifiques, de collecter certains types de butin sur les monstres. D'autres encore, de retrouver un objet unique sur un ennemi en particulier, de trouver un PNJ et de discuter avec lui ou d'escorter un personnage non joueur jusqu'à un lieu précis. Il existe plusieurs autres types de quêtes. Peu importe le type de quête que vous choisissez, les étapes pour la terminer seront clairement expliquées dans la description de la quête. Vous avez la possibilité à tout moment d'ouvrir votre journal des quêtes pour y consulter les informations concernant une quête de la liste.

### Journal des Quêtes

Lorsque vous acceptez une quête, elle apparaît dans votre journal des quêtes. Appuyez sur l'icône du journal des quêtes ou sur la touche L de votre clavier pour afficher la fenêtre du journal. Cette fenêtre est divisée en deux parties. La partie supérieure affiche la liste des quêtes que vous avez en cours et la partie inférieure affiche la description de la quête sélectionnée.

Toutes les quêtes sont classées par zones. Même les quêtes qui vous demanderont de changer de zones, sont listées en fonction de l'endroit où vous les avez reçues.

Vous pouvez afficher ou masquer les quêtes relatives à une zone en cliquant sur les symboles moins ou plus qui se trouvent en face des noms des régions. Si vous voulez masquer toutes les quêtes, cliquez sur le bouton Toutes qui se trouve en haut de la liste des quêtes.

Lorsque vous cliquez sur une quête dans la liste, la description est affichée dans la partie inférieure de la fenêtre. Ces informations vous renseignent sur la nature de la quête, les différentes étapes pour l'accomplir, le dialogue complet avec le donneur de quête et les récompenses.

## Difficulté des Quêtes

Toutes les quêtes de votre journal se voient attribuer un niveau de difficulté exprimé par une couleur. Cette codification vous permet de voir au premier coup d'oeil si une quête est facile ou difficile pour un personnage de votre niveau et le montant d'expérience que vous pouvez espérer gagner en l'accomplissant.

Les couleurs, du niveau le plus simple au plus difficile sont les suivantes : grise, verte, jaune, orange et rouge. Les quêtes grises sont destinées à des joueurs d'un niveau bien inférieur au vôtre ; elles sont donc très faciles à accomplir et rapportent peu ou pas d'expérience. Les quêtes vertes sont destinées à des personnages de niveau légèrement inférieur au vôtre et sont assez simples à accomplir. De surcroît, elles rapportent une quantité d'expérience correcte. Les quêtes jaunes sont les mieux adaptées à votre personnage. Elles représentent un véritable défi et vous rapporteront beaucoup de points d'expérience. Les quêtes de couleur orange sont destinées à des personnages de plus haut niveau que vous et vous ne devriez pas tenter de les résoudre seul. Elles vous rapporteront beaucoup d'expérience, mais elles risquent d'être difficiles à accomplir, voire impossibles. Enfin, les quêtes rouges sont destinées à des personnages de bien plus haut niveau que vous et se solderont par une mort violente si vous tentez de les accomplir seul. Pour accomplir les quêtes de couleurs orange et rouge, vous devrez grouper avec d'autres joueurs.

## Terminer une Quête

Pour chaque quête listée dans votre journal des quêtes, vous avez accès aux objectifs à remplir pour terminer la quête. Lorsque vous devez collecter des objets ou tuer des monstres, il vous est demandé de retourner voir le PNJ qui vous a donné la quête pour la terminer. Lorsque vous devez porter un message ou livrer un colis, vous terminez la quête en discutant avec le PNJ que vous deviez trouver. Toutes les quêtes qui proposent une récompense matérielle, nécessitent que vous vous adressiez à un PNJ pour recevoir la récompense en question.

### OÙ TERMINER LES QUETES

Un moyen simple de savoir où terminer une quête, consiste à rechercher le personnage non joueur au dessus de la tête duquel apparaît un point d'exclamation doré. Lorsque vous avez accompli tous les objectifs d'une quête, vous pouvez repérer facilement le PNJ au point d'exclamation doré qui apparaît au-dessus de sa tête. Si le point d'exclamation est argenté, cela signifie que vous n'avez pas encore rempli tous les objectifs. C'est seulement quand vous avez rempli tous les objectifs, que le point d'exclamation devient doré et vous indique que vous pouvez terminer la quête en vous adressant à ce PNJ.

### RECOMPENSES DES QUETES

Lorsque vous terminez une quête, vous recevez toujours une récompense, qu'elle soit matérielle, que ce soit de l'expérience ou l'opportunité de recevoir une nouvelle quête. Les quêtes vous rapportent généralement beaucoup de points d'expérience. Le montant d'expérience gagné varie d'une quête à une autre,mais un joueur qui accomplit des quêtes, en plus de chasser de manière conventionnelle, progressera toujours plus vite en niveau qu'un joueur qui passe son temps à chasser sans se soucier des quêtes.

### RECOMPENSES MATERIELLES

Certaines quêtes vous récompensent avec de l'argent, d'autres avec des objets. Dans certains cas, vous aurez à choisir entre plusieurs récompenses. En général, ces objets sont puissants et appropriés pour un personnage de votre niveau. Cependant, de temps en temps certaines quêtes vous proposeront des récompenses que vous ne pourrez pas utiliser. Vous pourrez toujours les revendre à un marchand.

Presque tous les objets que vous recevrez en récompense sont liés. La nourriture et les boissons que vous recevez en récompense représentent l'exception à cette règle. Un objet obtenu en récompense est lié à vous lorsque vous le récupérez. Vous ne pouvez pas le donner à un autre joueur. Vous pouvez malgré tout le vendre ou le détruire.

## Quêtes Élites

Les noms de certaines quêtes de votre journal sont suivis de l'annotation "Elite" entre parenthèses. Ces quêtes sont plus difficiles que des quêtes normales de même couleur. Ces quêtes nécessitent généralement que vous visitiez des zones privées (souvent appelées instances) ou des donjons peuplés de créatures de type élite. Ces monstres sont bien plus puissants que leurs homologues normaux. Si vous envisagez d'accomplir une quête élite, il est conseillé de former un groupe avec d'autres joueurs.

## Abandonner des Quêtes

Vous avez la possibilité à tout moment d'abandonner une quête de votre journal. Cliquez sur la quête pour la sélectionner et cliquez sur le bouton Abandonner en bas de la fenêtre de votre journal. Vous pouvez retourner voir le PNJ donneur de quête plus tard si vous le souhaitez.

## Tenter à Nouveau une Quête

Si vous avez accompli une quête, vous ne pouvez pas la refaire. Cependant si vous aviez abandonné une quête, non terminée, dans le passé, vous pouvez tenter de l'accomplir à nouveau en vous adressant au donneur de quête. Si vous échouez en tentant d'accomplir une quête, vous pouvez l'abandonner et essayer de la mener à bien à nouveau.

# Etendues sauvages

Nombreuses sont les quêtes qui vous conduiront dans les étendues sauvages qui séparent les villes. Vous y rencontrerez quantité de créatures hostiles, d'animaux inoffensifs et d'éventuels PNJ errants. Des routes relient les différents hameaux, villes et régions. Elles sont généralement assez sûres et vos voyages se dérouleront dans une relative sécurité si vous les empruntez. N'oubliez pas que certains monstres errants s'arrêteront de temps en temps dessus.

La plupart des lieux que vous visiterez en tentant d'accomplir différentes quêtes, sont cachés aux confins de ces vastes étendues sauvages. Vous devrez quitter les routes et vous enfoncer dans la nature pour explorer, trouver et terminer vos quêtes. Dans la nature, vous trouverez certaines ressources et ingrédients indispensables aux différents artisanats. Soyez sur vos gardes, lorsque vous quitterez les sentiers battus. Essayez de contourner les monstres qui sont bien plus puissants que vous ou de grouper avec d'autres joueurs afin de les terrasser. Il est conseillé de voyager en groupe plutôt que seul.

## Interagir avec l'Environnement

En explorant le monde, vous rencontrerez quantité d'objets ou d'éléments de décors avec lesquels vous pourrez interagir. Si un objet peut être manipulé, le curseur de votre souris adoptera la forme de différentes icônes qui représentent les diverses interactions possibles avec ces objets.

### OBJETS DE QUETES LIES AUX DECORS

Certains objets de quête du monde nécessitent que vous cliquiez dessus pour les activer. Si vous devez déposer des graines dans une fissure au fond d'un lac pour y faire renaître la vie, votre curseur prend la forme d'un engrenage lorsque vous survolez la fissure. Si vous devez déraciner des bourgeons de Sylvain avant qu'ils ne se transforment en élémentaires sylvains furieux, votre curseur prend la forme d'un engrenage lorsque vous survolez un bourgeon. Vous ne pouvez interagir avec ces objets du décor, seulement si vous devez accomplir la quête qui y correspond. Si vous n'avez pas la quête des bourgeons dans votre journal, votre curseur ne réagit pas lorsqu'il en survole un et vous ne pouvez pas interagir avec.

### RESSOURCES

De nombreux matériaux existent sous leur forme brut dans le monde. Les deux ressources les plus courantes sont le minerai et les herbes. Si votre niveau de compétence est suffisamment élevé, vous pouvez récolter une ressource en cliquant dessus avec le bouton droit pour ouvrir la fenêtre de butin et ramasser la ressource brute. Une fois ramassée, il ne vous reste plus qu'à placer la ressource dans votre inventaire. Certaines ressources peuvent être exploitées plusieurs fois avant de disparaître. D'autres ne peuvent être collectées qu'une seule fois avant de disparaître. Toutes les ressources sont à nouveau exploitables après une courte période de temps ; revenez vérifier si par hasard vous ne pouvez collecter la ressource régulièrement.



# Lieux particuliers

Au cours de vos explorations dans les différentes zones ou régions, vous découvrirez des cavernes, des châteaux, des manoirs, des tours et d'autres lieux particuliers à visiter.

Ce sont des endroits particuliers, dans lesquels s'accomplissent de nombreuses quêtes et où vous aurez à affronter des légions de monstres. Ils apparaissent dans le paysage et sont de tailles variées, mais une fois à l'intérieur, ces complexes peuvent être vastes et truffés de pièces secrètes. L'exploration de ces lieux vous permettra d'engranger de l'expérience et des trésors. C'est souvent au coeur de ces endroits particuliers que vous viendrez accomplir vos quêtes et débusquer des ennemis uniques.

Il n'est pas nécessaire que vous ayez une quête à résoudre dans un de ces lieux pour y accéder. Certains joueurs les explorent simplement pour l'expérience et les trésors. Les monstres qui peuplent ces endroits, sont en général plus puissants et dangereux que les monstres que l'on trouve dans la nature. Ils ont de plus tendance à évoluer en groupe. Il est donc conseillé de vous trouver plusieurs compagnons pour explorer ces endroits, à moins que vous soyez bien plus haut niveau que les monstres qui se trouvent à l'intérieur.

# Donjons

Parmi ces lieux particuliers, les donjons sont très convoités. Ces vastes complexes sont peuplés de créatures et représentent un véritable défi. Au prime abord, ils ressemblent à des endroits courants sans grand intérêt, mais une fois à l'intérieur ils sont vastes et habités par de nombreuses créatures.

### LOCALISER UN DONJON

Les donjons ne sont pas indiqués sur votre carte du monde, ni sur la minicarte. Vous devez les découvrir. La plupart des donjons servent de support à des quêtes, consultez votre journal des quêtes pour y découvrir des indices qui vous guideront jusqu'à ces lieux particuliers. Vous pouvez aussi vous renseigner auprès des autres joueurs, pour qu'ils vous indiquent où trouver ces places fortes. Enfin, les donjons sont souvent placés dans des endroits reculés, à l'écart des sentiers battus. Seul l'exploration vous permettra de les découvrir.

### DONJONS PRIVES (INSTANCE)

Ce qui rend certains de ces donjons spéciaux et différents des autres, ce sont les parties privées proposées dans ces endroits. La plupart des structures disséminées dans la nature sont petites, bien qu'elles puissent proposer des complexes beaucoup plus vastes une fois à l'intérieur. Les donjons privés sont indiqués par des portails de nuées tourbillonnantes. Les complexes qu'ils dissimulent sont en général très importants, peuplés d'ennemis retords et ils abritent de nombreux trésors. La zone qui se trouve derrière le portail est appelé, donjon privé ou instance. Une fois que vous passez le portail, vous apparaissez dans une version unique du donjon, réservée à votre groupe. Si deux groupes passent au même moment le portail, chaque groupe est transporté dans une version unique et privée.

De cette manière, les différents groupes de joueurs de World of Warcraft ont la possibilité d'explorer les mêmes zones sans se marcher sur les pieds. Seuls les donjons les plus vastes abritent des donjons privés.

### RECUPERATION D'UN CORPS DANS UN DONJON PRIVE

Il arrivera que vous ou l'un des membres de votre groupe meure au coeur d'un donjon privé. Vous n'aurez pas besoin de traverser la moitié du donjon pour retrouver votre corps, il vous suffit de repasser le portail pour être ressusciter automatiquement à l'entrée du donjon privé. Peu importe l'endroit où vous êtes mort.

### ADVERSAIRES ELITES

Les donjons privés sont souvent peuplés de monstres élites et sont les sanctuaires dans lesquelles vous devrez vous infiltrer pour accomplir la plupart des quêtes majeures. On appelle ces endroits des Donjons élites. Dans ces lieux, le dragon doré qui apparaît autour des portraits de vos adversaires, lorsque vous cliquez dessus, vous indique que ce sont des monstres élites. Ces monstres sont bien plus forts que les autres de niveau équivalent, ils possèdent beaucoup plus de points de vie et ils peuvent utiliser des attaques bien plus dangereuses. Souvent vous devrez vous aventurer dans ces donjons, pour y trouver un PNJ ou récupérer un objet nécessaire à l'accomplissement de l'une de vos quêtes. Les donjons privés renferment de nombreux trésors, mais sont bien plus dangereux à explorer. Soyez sur vos gardes, si vous vous aventurez seul dans un donjon privé. Les quêtes qui vous mèneront dans ces lieux particuliers, sont indiquées par l'annotation "élite" entre parenthèses qui suit le nom de la quête dans votre journal.

# Ennemis

Les combats sont le coeur de World of Warcraft. La Horde et l'Alliance tentent de vivre en paix chacun de leur côté, mais nombreuses sont les menaces qui ne manqueront pas d'essayer de briser cette fragile cohabitation. Entre les oasis de paix que représentent les hameaux et les villes d'Azeroth, vous rencontrerez beaucoup de monstres féroces et de PNJ hostiles.

## Approcher les Ennemis

Peu importe le type de créatures ou monstres que vous affronterez, lorsque c'est un PNJ ou une créature, il vous suffit de quelques clics pour savoir s'il est hostile ou non.

Si la créature ou le PNJ que vous croisez dans le jeu peut être attaqué, le curseur de votre souris prend la forme d'une épée lorsque vous le survolez. Si vous cliquez sur un PNJ ou sur un monstre, trois éléments d'informations s'affichent à l'écran et vous renseignent sur la créature ciblée. En haut de l'écran, il y a le portrait du PNJ ou du monstre, une bulle d'informations en bas à droite et un cercle de sélection autour de la créature. Si la créature est agressive, elle vous attaquera si vous vous approchez trop près. Vous pouvez savoir si une créature est agressive à la couleur du cercle de sélection, de la bulle d'informations et de la barre dans laquelle apparaît son nom, à côté du portrait. Si la couleur est rouge, la créature est agressive. Si la couleur est jaune, la créature est passive. Elle ne vous attaquera que si vous l'attaquez en premier. Si la couleur est verte, la créature ou le PNJ est amical et ne peut être attaqué. Enfin la couleur bleue signifie que la créature ciblée est le personnage d'un autre joueur.

La bulle d'informations apparaît lorsque vous survolez une créature ou un PNJ avec le curseur de votre souris. Utilisez cette option à votre avantage, pour savoir quels monstres ou PNJ peuvent être approchés sans risquer d'être attaqué.

## PNJ Hostiles

Les PNJ amicaux envers une faction ne le sont pas forcément envers l'autre. Les PNJ qui se trouvent sur les terres de la Horde sont hostiles aux membres de l'Alliance. Les PNJ de l'Alliance sont hostiles aux membres de la Horde. Soyez sur vos gardes lorsque vous approchez des PNJ hostiles. La Horde et l'Alliance ne sont pas alliées.

## Types d'Ennemis

Ils existent de nombreux types de monstres dans World of Warcraft. Ils sont tous classés par catégories, ou types. Sont inclus les Bêtes, les Morts-vivants, les Démons, les Dragons et les Humanoïdes. Le type du monstre est important, car certains talents ou techniques n'affectent que certains types de monstres. Tueur de bêtes est un enchantement que vous pouvez placer sur une arme, pour qu'elle inflige 2 points de dégâts supplémentaires contre les monstres de ce type ; à savoir les lions, les Raptors, les ours et les araignées.

Vous pouvez connaître à quel type de créature votre cible appartient en cliquant dessus. Dans la bulle d'informations, son type est indiqué après son nom et son niveau.

## Niveau de l'ennemi

Vous devez définir si l'adversaire vous est hostile ou non, afin d'opter pour la technique d'approche adéquate. Vous devez aussi identifier la puissance de votre adversaire. Affronter des monstres qui sont bien plus puissants que vous, se soldera généralement par une mort rapide.

La bulle d'informations et le portrait de votre cible vous indiquent le niveau du monstre sélectionné. Si le niveau de votre cible est représenté par une tête de mort, cela signifie que le monstre est bien plus haut niveau que vous. Vous ne survivrez pas à un combat avec lui.

Gardez à l'esprit que les combats contre des adversaires bien plus puissants sont dangereux, car qu'ils disposent de beaucoup de points de vie et de puissantes attaques, mais aussi parce que vos techniques et vos sorts seront souvent résistés par ces adversaires.

Les monstres sont bien plus dangereux lorsqu'ils combattent en groupe. Si vous devez affronter deux adversaires de votre niveau, vous aurez peu de chance d'en sortir vainqueur. Le nombre de créatures que vous pouvez vaincre en combat, dépend de votre classe et de vos compétences.

## Marquage des Ennemis

Une fois que vous attaquez un monstre, il est marqué. Cela signifie que vous indiquez aux autres joueurs que ce monstre est votre adversaire. Vous recevrez de l'expérience et son butin si vous le tuez. Marquer un ennemi, empêche les autres joueurs d'achever votre monstre au dernier moment et de ramasser son butin à votre place. Vous pouvez savoir si un monstre est marqué en le sélectionnant et en regardant son nom dans la barre de portrait. Si la couleur est grise, le monstre est marqué. S'il est de couleur normale (rouge ou jaune, cela dépend de son agressivité) alors le monstre n'est pas marqué.

## Enchantements et Sortilèges

Pendant le combat, votre personnage peut être affecté par plusieurs effets. Vous pouvez être assommé et incapable de réaliser une action, ou bien empoisonné, voire malade. Vous pouvez souffrir des effets d'un sort ou d'une technique qui vous inflige des points de dégâts sur la durée, être effrayé et forcé de fuir le combat, ou maudit et affaiblit. A l'inverse des enchantements lancés par vos alliés pour améliorer vos aptitudes au combat, les afflictions et sortilèges apparaissent en rouge dans le journal des messages.

Vous pouvez survoler ces icônes avec le curseur de votre souris pour voir quels en sont les effets et combien de temps ils vont durer.

## Bulles de Texte des Ennemis

Au cours des combats, la plupart des informations qui apparaissent dans votre journal des messages, apparaissent aussi sous forme de texte au-dessus de la tête de votre ennemi. C'est un moyen simple et rapide de voir comment le combat progresse.

Les dégâts que vous infligez avec vos attaques ou vos sorts sont affichés en blanc, les points de dégâts infligés sur la durée apparaissent en jaune.

Si l'adversaire résiste ou est insensible à votre action, les mots "résiste" ou "insensible" apparaissent au-dessus de la tête de l'adversaire lorsque vous l'attaquez. Les techniques défensives qui infligent des points de dégâts en retour à l'attaquant, comme les boucliers de dégâts, sont considérées comme des attaques. Vous pouvez donc voir apparaître un message similaire au-dessus de la tête de votre adversaire, sans l'avoir attaqué, si ce dernier subit les effets d'un bouclier de dégâts par exemple.

A chaque fois que votre adversaire esquive, bloque ou pare une de vos attaques, c'est indiqué sous la forme d'un texte blanc au-dessus de sa tête.

## Informations du Portrait

Le portrait de votre personnage indique les mêmes informations que le portrait de votre adversaire. Tous les points de dégâts que vous inflige votre adversaire apparaissent en blanc sur votre portrait. Les points de dégâts sur la durée sont en jaune. Si vous esquivez, bloquez, parez, résistez ou êtes insensible à une attaque, l'information apparaît sur votre portrait, en blanc. Si vous êtes soigné, le nombre de points de vie rendu est affiché en vert.

Dans votre portrait, sont indiquées aussi les différentes jauges de santé, de mana, d'énergie et de rage qui vous renseignent sur l'état de vos points de vie, etc.

Si vous avez des familiers, les mêmes informations sont indiquées dans leurs portraits. Vous ne pouvez pas voir les chiffres exacts associés aux différentes jauges des portraits de vos compagnons de groupe.

Surveillez votre journal des messages et votre portrait pour vous tenir au courant de votre état de santé et réagissez en conséquences pour vous soigner et rester en vie.

## Fouiller les Cadavres des Ennemis

Une fois que vous avez tué un adversaire, vous pouvez fouiller son cadavre ou ses restes et vous emparez d'un éventuel butin. Si vous survolez un cadavre à fouiller ou un objet à ramasser, le curseur prend la forme d'un sac. Cliquez avec le bouton droit sur le cadavre pour ouvrir la fenêtre de butin.

## Fenêtre de butin

Cette fenêtre affiche le butin qui se trouve sur le cadavre. La fenêtre peut afficher quatre objets. S'il y a plus de quatre éléments sur le cadavre, vous pouvez les faire défiler. Pour fouiller un cadavre et ramasser le butin, cliquez sur le corps puis sur les objets qui apparaissent dans la fenêtre de butin. Ils sont placés automatiquement dans votre inventaire si celui-ci contient des emplacements libres. Lorsque vous cliquez sur la monnaie elle est ajoutée au montant qui est indiqué en bas de la fenêtre de votre sac à dos.

Lorsque tous les objets ont été ramassés, la fenêtre de butin disparaît et le cadavre ne peut plus être fouillé. Si vous laissez un objet sur le cadavre, vous pouvez venir le fouiller plus tard pour le ramasser.

Vous ne pouvez fouiller que les cadavres des créatures que vous avez marquées et tuées. Si vous êtes dans un groupe, cela dépend du système de répartition du butin sélectionné par le chef du groupe. Vous devrez peut-être attendre votre tour pour pouvoir fouiller le cadavre de l'une des créatures tuées par le groupe. De plus amples informations concernant les différentes options de répartition du butin sont disponibles dans le chapitre Communauté.

## Décomposition des Cadavres

Un cadavre se décompose lentement en un certain temps. Pensez à fouiller les cadavres rapidement. Si vous attendez trop longtemps avant de les fouiller, ils peuvent disparaître même s'il y a toujours du butin dessus.

## Ennemis liés à une Quête

Certaines quêtes vous demanderont d'abattre des ennemis plus ou moins nombreux. Il vous suffit de les tuer pour les accomplir.

D'autres quêtes nécessiteront que vous ramassiez des objets particuliers sur les dépouilles de certains monstres. Dans ce cas précis, vous ne trouverez les objets sur le type de monstre spécifié, seulement si vous devez accomplir la quête en question. Lorsque vous fouillez ces monstres, de temps en temps, l'objet recherché apparaît dans la fenêtre de butin, en plus des objets trouvés sur le cadavre. Si vous n'avez pas la quête, vous ne pouvez récupérer que le butin habituel.

Certaines quêtes nécessiteront que vous rapportiez une preuve de la mort de l'ennemi unique que vous devez affronter. Par exemple, un bras, une tête, un livre ou son anneau. Dans ce type de quête, lorsque vous tuez cet ennemi unique, la preuve de sa mort apparaît dans la fenêtre de butin.

Si vous êtes en groupe avec d'autres joueurs, vous devez attendre votre tour pour fouiller un cadavre et collecter un éventuel objet nécessaire pour une quête. Par contre, si vous devez récupérer une partie du corps d'un monstre unique, tous les membres du groupe qui doivent accomplir la quête pourront la ramasser. Le cadavre de cet ennemi unique peut être fouillé par tous les membres du groupe jusqu'à ce que tout le monde ait pris la preuve dont il avait besoin dans la fenêtre de butin, ou jusqu'à ce que le cadavre se décompose normalement. Malgré tout, dans le cas de règles de fouille habituelles, si un membre du groupe est trop éloigné du monstre et qu'il ne prend pas part au combat, il n'aura pas le droit de fouiller le cadavre du personnage ou du monstre unique.

# Chapitre 11

## Horde contre Alliance

La guerre entre la Horde et l'Alliance est depuis longtemps au centre de la mythologie Warcraft. Dernièrement, un cessez-le-feu a été signé entre le chef de la Horde, Thrall, et le dirigeant de l'Alliance, Jaina Proudmoore, mais l'animosité est toujours galopante entre les deux factions. A certains endroits, ce remugle d'hostilité a laissé place à une guerre ouverte.

Dans World of Warcraft, la tension entre les factions se reflète dans le système de jeu player versus player (joueur contre joueur). Les joueurs des différentes factions peuvent s'attaquer les uns les autres et poursuivre la guerre des races entre la Horde et l'Alliance à travers des escarmouches dans le jeu.

### Combat Joueur contre Joueur (PvP)

Sous certaines conditions, vous combattez des joueurs de la faction adverse. Vous ne pouvez combattre des joueurs de votre propre faction, sauf sous forme de duels. Les duels seront détaillés plus loin dans ce chapitre.

Le combat Player versus player (PvP) est semblable au combat normal contre les monstres. Cependant, il y a des différences majeures. Vous ne pouvez attaquer à volonté les autres joueurs. Certaines conditions doivent être remplies avant de lancer un combat PvP. Ces conditions sont faciles à remplir sur les serveurs désignés comme serveurs PvP, et plus dures à remplir sur les serveurs PvE.

Les différences de niveau sont moins importantes. Bien que les dégâts par seconde, la vie, le mana et les caractéristiques disponibles soient supérieurs aux plus hauts niveaux, tous les autres facteurs de combat sont équivalents lorsque vous affrontez d'autres joueurs. Par exemple, vos chances d'esquiver, de bloquer ou de résister aux sorts sont identiques que vous combattiez un joueur de niveau un ou de niveau soixante. Cela rend les choses plus justes pour les joueurs de niveaux différents, tout en conservant un avantage aux joueurs dont le niveau est le plus élevé.

Les sorts sont limités contre les autres joueurs. Contre les monstres, vos sorts de contrôle (qui anesthésient ou contrôlent la cible) fonctionnent normalement. Mais contre d'autres joueurs, vos sorts sont moins performants. Au premier lancement de sort, ces sorts ont 100 % de chances d'avoir un effet, mais ensuite, sur la même cible, le pourcentage de chances de réussir tombe à 75 puis 50, et finalement zéro. Les sorts sujets à cette règle incluent ceux qui contrôlent ou limitent les autres joueurs (polymorphe, peur et étourdir, par exemple).

### Types de Serveur

Il y a deux types de serveurs : les serveurs normaux et les serveurs PvP.

Avant de créer un personnage, vous devez d'abord décider sur quel type de serveur vous voulez jouer. Cette décision détermine s'il sera dur ou facile de combattre d'autres joueurs dans le jeu. Les conditions permettant un combat player versus player sont différentes en fonction de là où vous jouez.

### Choisir un Serveur

Si vous voulez connaître le frisson du combat contre d'autres joueurs, et si vous préférez affronter des adversaires contrôlés par des joueurs et non par l'ordinateur, le serveur PvP est pour vous. Mais si vous choisissez ce serveur, sachez que dans la plupart des zones du monde, vous risquez d'être attaqué par des joueurs de haut niveau quand vous vous y attendez le moins. Ils risquent d'être trop puissants pour vous, et même de s'acharner sur vous quand vous êtes le plus vulnérable. Par exemple, ils peuvent vous attaquer lorsque vous êtes au milieu d'une quête ou d'un combat contre un monstre. L'interférence d'un joueur ennemi est une réalité constante que vous devez accepter sur un serveur PvP.

Si vous voulez limiter vos parties au combat contre les adversaires contrôlés par l'ordinateur, et si vous désirez n'entrer en mode PvP que lorsque vous le voulez, le serveur PvE est pour vous.

## Serveur normal

Sur le serveur normal, le mode PvP est désactivé par défaut. Vous l'activez par vos propres actions. Quand vous activez le mode PvP, vous présentez un signe que les autres joueurs peuvent voir. Sur le portrait de votre personnage, vous verrez le signe PvP à côté de votre visage. Il ressemble à un bouclier indiquant votre faction. Les autres joueurs le verront aussi et seront en mesure de vous attaquer à leur convenance. Vous pouvez activer le mode PvP de l'une des façons suivantes :

- Attaquer un PNJ d'une faction adverse, par exemple les maîtres des montures, les gardes, les donneurs de quête, les vendeurs de la faction adverse, etc.
- Attaquer un joueur adverse qui s'en est pris à un PNJ ami. En contre-attaquant le premier joueur, vous activez le mode PvP, et les joueurs adverses peuvent commencer à vous affronter.
- Aider un joueur engagé dans un combat en PvP.
- Entrer dans une capitale ennemie.

En plus de ces quatre manières, vous pouvez également taper /pvp dans la ligne de message pour activer le mode PvP. Dans tous les cas, les autres joueurs ne peuvent vous attaquer que si vous activez le blason PvP par vos propres actions. Vous décidez toujours si les joueurs auront le droit ou non de vous attaquer sur un serveur PvE. Cela signifie que le PvP est consensuel sur les serveurs normaux.

### Désactiver le Mode PvP

Sur le serveur normal, le mode PvP dure cinq minutes. Ensuite, vous retournez au mode normal par défaut. Cependant, si vous effectuez l'une des actions ci-dessus (activant le mode PvP), le délai de cinq minutes recommence au début.

# Serveur

# Joueur contre Joueur (PvP)

Sur un serveur player versus player, il y a d'autres possibilités pour activer le mode PvP. Vous pouvez activer un mode PvP de la manière suivante :

- Entrer en territoire ennemi.
- Entrer en territoire contesté.
- Attaquer un autre joueur.
- Attaquer un PNJ adversaire.
- Aider un joueur engagé en combat PvP.

### Contrôle de Territoire

Sur un serveur PvP, toutes les zones sont divisées en trois catégories : ami, contesté, ennemi. Le concept de contrôle du territoire permet aux joueurs de bas niveau de contribuer à la sécurité de leur zone, mais augmente le risque et le danger de s'aventurer au-delà de la protection des gardes de leur faction.

**Territoires amis :** Vous y êtes en sûreté des joueurs adverses à moins que vous ne les attaquiez vous-même. Le territoire vous est amical, mais il est considéré comme un territoire ennemi par les adversaires. D'après les règles du PvP, vous pouvez attaquer des joueurs ennemis qui s'aventurent dans les zones amies, mais le faire peut s'avérer une erreur car alors ils auront le droit de riposter.

**Territoires contestés :** Les territoires contestés sont des zones neutres. Tout joueur qui s'y aventure peut être attaqué par tout joueur ennemi. Par définition, les territoires contestés sont dangereux, et tous les joueurs sont des cibles potentielles aussi longtemps qu'ils y restent.

**Territoires ennemis :** Dans les territoires ennemis, les joueurs adverses peuvent vous attaquer à volonté, mais vous ne pouvez vous en prendre à eux que s'ils ont frappé les premiers ou activé le mode PvP d'une manière ou d'une autre.



### Champs de Bataille

Les champs de bataille sont des zones spéciales où se déroulent des combats player versus player uniques. Elles existent sur les serveurs PvE et PvP, et permettent des combats entre factions que vous ne trouverez nulle part ailleurs. Elles se distinguent par une porte d'entrée rouge.

La première fois que vous voyez un champ de bataille, vous devez passer par cette porte rouge, vous pouvez vous y rendre par monture volante si vous avez préalablement déverrouillé la voie aérienne.

Sur les champs de bataille, les combats player versus player sont toujours activés, quel que soit le type de serveur. Cela donne aux joueurs du serveur PvE qui veulent un avant-goût du PvP la possibilité de tester ce type de jeu de façon circonscrite.

Quand vous êtes sur les champs de bataille, vous pouvez faire équipe avec des joueurs amis tout en acceptant des quêtes prévues pour vous faire affronter des joueurs de la faction adverse.

Vous pouvez quitter facilement un champ de bataille et revenir au monde normal en parlant à un PNJ ami sur le champ de bataille.

### Messages PvP

Vous pouvez obtenir des informations sur les événements player versus player à l'échelon local ou global via les canaux de discussion Défense locale et Défense mondiale. Par défaut, ces canaux de discussion sont désactivés, mais vous pouvez les afficher en tapant "/join localdefense" et "/join worlddefense" dans la ligne des messages. Vous pouvez également les masquer en tapant "/leave localdefense" et "/leave worlddefense".

Lorsque ces canaux sont activés, un message indiquant qu'une zone est attaquée apparaît à chaque fois qu'un personnage ennemi attaque un PNJ ami dans la zone mentionnée.

Cela vous dit où agissent les joueurs ennemis de façon à ce que vous puissiez les combattre si le coeur vous en dit.

# Récompenses

## Joueur contre Joueur

Le plaisir d'affronter d'autres joueurs est souvent une récompense suffisante lors des premiers combats, mais il y a des stimulants plus intéressants qui continuent à rendre passionnants les combats PvP.

### POINTS D'HONNEUR

Au fur et à mesure que vous tuez des ennemis et des PNJ activant le mode PvP, vous gagnez des points d'honneur. Vous en recevez également lorsque vous conquérez des champs de bataille contestés et abattez des PNJ importants (chefs et généraux de la faction adverse). A la fin de chaque journée, ces points d'honneur sont distribués entre tous les joueurs qui ont participé au jeu en PvP. Plus un joueur a tué d'ennemis, plus son camp gagne de points. Ces points d'honneur s'accumulent pour vous donner un rang PvP, qui peut fluctuer en fonction de votre participation et de vos succès en PvP.

### POINTS DE DESHONNEUR

Même entre des ennemis aussi acharnés que la Horde et l'Alliance, l'honneur est présent. Si vous vous engagez dans une partie PvP douteuse (comme tuer de nouveaux joueurs d'un niveau nettement inférieur au vôtre ou des PNJ non combattants essentiels, comme les maîtres de vol ou les donneurs de quête), vous vous déshonorez. Si vous accumulez une dose donnée de déshonneur par ces actions criminelles, vous serez considéré comme hors-la-loi. En conséquence, vous subirez des pénalités d'expérience, perdrez l'accès aux villes de votre propre faction, et serez l'objet de la haine de votre propre faction, au point que tout PNJ vous attaquera à vue.

### RETROUVER L'HONNEUR PERDU

World of Warcraft pratique le pardon du pêcheur, et si vous vous abstenez d'actions déshonorantes assez longtemps, vous finirez par retrouver l'amitié de votre faction et par perdre votre réputation de criminel.

### RECOMPENSES

En plus de l'honneur gagné, vos succès en PvP vous permettra d'acquérir un rang et un titre élevés, de gagner des objets spéciaux et d'obtenir l'accès à des bâtiments et marchands spéciaux. Vous gagnerez également les faveurs du chef de votre faction et gagnerez d'autres récompenses qui ne sont pas disponibles à ceux qui se refusent au PvP.

Le système d'honneur et les récompenses du PvP existent sur les serveurs normaux et PvP, mais les incitations pour les parties player versus player sont plus élevées sur les serveurs PvP, en raison de la nature même de ce serveur.

Vous trouverez plus de détails sur les risques, les récompenses et les conséquences des parties player versus player sur le site stratégique de World of Warcraft à l'adresse **http://www.wow-europe.com**.



## Duels

Les parties en player versus player sont parfaitement gérables et offrent un vrai plaisir de jeu, mais il existe des compétitions plus amicales qui n'ont pas la violence des combats faction contre faction. Si vous voulez tester vos aptitudes contre d'autres joueurs, vous pouvez les défier en duel.

### LANCER UN DEFI

Vous pouvez lancer un défi sur un serveur PvP ou normal. Pour défier un joueur en duel, sélectionnez le joueur puis cliquez avec le bouton droit sur le portrait du joueur. Sélectionnez l'option Duel. L'autre joueur peut accepter le défi ou le refuser.

Lorsque vous lancez le défi pour la première fois, un signe duel apparaît entre les deux joueurs, ce qui signale aux autres joueurs qu'un duel va commencer. Si l'autre joueur refuse le duel, le signe disparaît. Si l'autre joueur accepte le défi, le duel débute et le signe demeure jusqu'à la victoire de l'un ou de l'autre.

Dès que l'autre joueur accepte le duel, vous pouvez commencer à vous attaquer l'un l'autre, en utilisant les mêmes techniques, sorts et tactiques que vous employez contre les monstres habituels.

**Remarque**

Lorsque la vie d'un joueur tombe à zéro, le duel est terminé et le vainqueur est celui qui survit. Vous remportez également le duel si l'autre joueur reste trop éloigné du signe de duel, ce qui revient à déclarer forfait.

### TERMINER UN DUEL

N'ayez pas peur de perdre de l'expérience, de mourir ou d'être pillé si vous perdez un duel. En revanche, vous ne gagnez ni expérience ni trésor si vous battez un autre joueur en duel. Le duel est juste un combat amical. Vous pouvez affronter des joueurs de votre faction ou de la faction adverse.

# Chapitre 12

## Communauté

World of Warcraft est un jeu conçu dans le but de favoriser le développement de communautés. Des centaines d'autres joueurs partout dans le monde jouent au jeu en même temps que vous et interagir avec eux est un élément essentiel du jeu, autant que combattre des monstres et trouver des trésors. Vous pouvez parler aux autres joueurs via le système de messagerie standard, ou en leur envoyant du courrier dans le jeu. Vous pouvez également procéder à des échanges avec les autres joueurs via le canal des échanges ou les hôtels de vente. Vous pouvez également former des groupes avec les autres joueurs, pour qu'ils vous aident à accomplir des quêtes ou simplement pour jouer ensemble.

Pour établir des relations plus durables au sein de cette communauté de joueurs, vous pouvez ajouter des joueurs dans votre liste d'amis et rejoindre une guilde.

Vous pouvez trouver des informations supplémentaires sur la communauté de World of Warcraft sur le site Internet **http://www.wow-europe.com**.

## Messages

Le journal des messages affiche tous les messages envoyés et reçus, en bas à gauche de l'écran, au-dessus de la Barre d'actions. Le Chapitre 3 : Pour commencer, détaille le fonctionnement du journal des messages. Cette section détaille pour sa part la façon d'utiliser le système de messagerie pour communiquer avec les autres joueurs dans le jeu.

### Canaux de Discussion

Les messages affichés dans le journal des messages proviennent de tous les canaux de discussion que vous avez rejoints dans la zone où vous vous trouvez. Un numéro et un nom de canal, entre crochets, précèdent tous les messages. Le nom du canal vous permet de savoir dans quel canal le message a été envoyé. Le chiffre correspond au numéro de ce canal. Par défaut, lorsque vous entrez dans une zone, vous rejoignez automatiquement les canaux Général et Vente de cette zone.

Pour voir la liste de tous les canaux de discussion actifs dans la zone, tapez /chatlist dans la ligne de message.

#### REJOINDRE ET QUITTER DES CANAUX DE DISCUSSION

Pour rejoindre un canal de discussion, tapez /join et le nom du canal de discussion à rejoindre, par exemple, /join trade.

Pour quitter un canal, tapez /leave et le nom du canal à quitter, par exemple, /leave general.

#### CREER UN CANAL

Pour créer un canal, tapez /join et le nom du canal que vous voulez créer. Si aucun canal ne porte ce nom, vous créez un canal de discussion qui porte ce nom. D'autres joueurs peuvent rejoindre votre canal via la commande /join.

### Modes de Messageries

Il y a plusieurs types de message que vous pouvez envoyer ou recevoir. Cliquez sur le bouton qui présente une bulle de texte à côté du journal des messages pour afficher les modes de messagerie. Cliquez sur le type de message à utiliser pour commencer à dialoguer avec ce type de message, par exemple, pour hurler des messages dans toute la zone, pour parler à votre guilde ou pour envoyer un message personnel à un autre joueur. Vous pouvez également accéder à ces options de messagerie directement depuis la ligne de message, en appuyant sur la touche Entrée, puis en tapant une commande / et la commande associée au type de message à envoyer.

#### /SAY

Le mode /say ou "dire" permet d'envoyer des messages qui seront visibles par tous les joueurs autour de vous. C'est le mode de messagerie par défaut. Vous pouvez également taper /s puis le message pour que ce message soit visible par les joueurs qui vous entourent si le mode de messagerie que vous avez sélectionné n'est pas le mode /say.

#### /PARTY

Le mode /party ou "groupe" permet de n'envoyer les message qu'aux membres de votre groupe. Utilisez ce mode de messagerie pour parler aux membres de votre groupe sans que tous les joueurs qui sont autour de vous (et pas forcément dans votre groupe) puissent les voir. Vous pouvez également utiliser /p au lieu de /party.

#### /GUILD

Le mode /guild ou "guilde" vous permet d'envoyer un message à tous les membres de votre guilde, où qu'ils soient dans le jeu. Vous pouvez également taper /g.

#### /YELL

Le mode /yell ou "crier" permet de hurler un message qui sera vu par tous les joueurs dans la zone. Le message s'affiche en rouge (par défaut) dans le journal des messages de tous les joueurs qui sont dans la zone, afin qu'il soit bien visible. Vous pouvez également taper /y.

#### /WHISPER

Le mode /whisper ou "chuchoter"permet d'envoyer un message privé à un joueur. A la différence des autres modes de messagerie, vous devez également indiquer le nom du joueur à qui envoyer le message. Lorsque vous envoyez un message dans ce mode, par exemple en tapant /whisper ou /w, tapez ensuite le nom du joueur, puis le message. Vous ne pouvez pas utiliser ce mode de messagerie pour envoyer un message à un joueur de la faction ennemie.

#### /TELL

Le mode /tell ou "parler" est fondamentalement identique au mode /whisper. Dans les deux cas, vous envoyez un message personnel et privé à un joueur en particulier, que vous devez désigner. Vous pouvez également taper /t [nomdujoueur] [message]. Vous ne pouvez pas utiliser ce mode de messagerie pour envoyer un message à un joueur de la faction ennemie.

#### /REPLY

Lorsqu'un joueur vous envoie un message personnel, vous pouvez lui répondre directement en sélectionnant Répondre dans le menu de messagerie ou en appuyant sur la touche r (vous pouvez également taper /r dans la ligne de message, mais simplement appuyer sur la touche r suffit).

## Mémoire de la Messagerie

Par défaut, lorsque vous appuyez sur la touche Entrée pour afficher la ligne de message, le mode de messagerie est en mode /say. Toutefois, si vous envoyez un message dans un mode de messagerie différent, par exemple un message de groupe en utilisant /party, vous restez dans le dernier mode de messagerie utilisé lorsque vous appuyez sur Entrée (et n'avez donc pas à taper /p ou /party pour envoyer un message à votre groupe). Vous restez toujours dans le dernier mode de messagerie utilisé, jusqu'à ce que vous changiez de mode.

## Autres Commandes de Messagerie

Lorsque nous parlons de messagerie, nous faisons généralement référence aux messages textuels, mais vous avez d'autres moyens de communiquer via la ligne de message.

### VOUS CHERCHEZ DES JOUEURS ? /WHO

La commande /who vous permet de rechercher d'autres joueurs connectés. Pour l'utiliser, ouvrez la ligne de message et tapez /who [nomdujoueur]. Si ce joueur est connecté, la commande /who affiche dans le journal des messages son nom, son niveau, sa race, sa classe de personnage, la guilde à laquelle il appartient et la zone dans laquelle il se trouve. Si le joueur n'est pas connecté, vous verrez un message du type "0 joueurs au total".

Vous pouvez également utiliser la commande /who pour rechercher plusieurs joueurs simultanément dans une zone ou dans une guilde. Par exemple, si votre nom de guilde est Blizzard, tapez /who Blizzard pour afficher la liste de tous les joueurs dont le nom contient Blizzard ou bien dont le nom de guilde contient Blizzard. Vous pouvez également voir qui sont les joueurs actuellement dans une zone en tapant /who [nom de la zone].

Si la liste comprend plus de huit joueurs, la commande /who affichera la liste dans la fenêtre Social plutôt que dans le journal des messages.

### /EMOTE

Les 'emotes' ne sont techniquement pas une forme de messagerie. Il s'agit en fait de signaler gestuellement un sentiment ou une émotion, ou encore un état dans le journal des messages. Pour utiliser le mode /emote, ouvrez la ligne de message et tapez /em [action] ou la commande d'emote approprié, par exemple /thank pour dire merci, /cheer pour sauter de joie ou /dance pour danser. Un message textuel s'affichera pour décrire l'emote dans votre journal des messages et dans les journaux des messages des joueurs qui vous entourent.

Par exemple, si votre personnage est nommé Pierre et que vous tapez /em émet un rire sinistre, le message 'Pierre émet un rire sinistre' va s'afficher.

Il n'est pas rare que des animations soient associées aux emotes. Par exemple, si vous utilisez /cheer et que votre personnage est un Orc nommé Pierre, vous verrez qu'en plus d'un message texte, Pierre saute vraiment de joie et brandit les deux poings en l'air en jubilant. Selon les races, l'animation diffère, mais votre personnage sera visiblement fou de joie dans le jeu.

Si vous sélectionnez un joueur ou un PNJ lorsque vous utilisez l'emote, il sera dirigé vers cette cible (pour autant que l'emote puisse avoir une cible). Si vous n'avez pas de cible ou que l'emote ne permet pas d'avoir une cible, l'emote sera destiné à tous ceux qui vous entourent.

Vous trouverez une liste partielle des plus de 100 emotes disponibles dans le jeu sur **http://www.wow-europe.com**.



## Messages Vocaux

Les messages vocaux correspondent à une liste de phrases que vous utiliserez souvent lors de vos aventures. Pour plus de facilité, ces phrases sont réduites à des messages vocaux simples, réellement 'dits' par votre personnage dans le jeu. Il existe plus d'une douzaine de messages vocaux enregistrés. Pour les utiliser, sélectionnez Messages vocaux dans le menu de messagerie et cliquez ensuite sur la phrase à dire. Vous pouvez également taper /v et le message vocal à utiliser dans la ligne de message. Les messages vocaux sont un moyen de décrire une situation complexe sans taper de longs messages. Si vous avez besoin qu'on vous soigne rapidement, tapez simplement /v heal et le personnage dira qu'il a besoin d'être soigné.

## Langues

Par défaut, toutes les races de l'Alliance parlent le Commun et toutes les races de la Horde parlent l'Orc. Vous pouvez choisir de revenir à votre langue "maternelle" en sélectionnant une autre langue via le menu de messagerie. Lorsque vous parlez dans la langue connue par tous les membres de votre faction, par exemple l'Orc pour les personnages appartenant à la Horde, seuls les membres de votre faction peuvent lire vos messages correctement. Le choix de la langue est activé ou désactivé et vous n'avez pas besoin de repréciser la langue à utiliser à chaque fois que vous tapez un message.

## Ignorer des joueurs

Comme c'est le cas dans toute communauté, il y a des gens moins agréables et plus énervants que d'autres. Si vous trouvez que les messages d'un joueur sont inappropriés ou qu'ils vous agacent, vous pouvez ajouter ce joueur dans la liste des joueurs ignorés et vous ne verrez plus les messages de ce joueur dans le journal des messages. Tant qu'un joueur est dans la liste des joueurs ignorés, vous ne verrez aucun de ses messages, dans aucun canal.

Pour ignorer les messages d'un joueur, tapez /ignore [nomdujoueur] dans la ligne de message ou ouvrez l'onglet Ignorer de la fenêtre Social (touche O par défaut) et cliquez sur Ignorer le joueur. Il vous sera demandé d'indiquer le nom du joueur à ignorer.

Vous pouvez retirer un joueur de la liste des joueurs ignorés en tapant à nouveau /ignore [nomdujoueur] dans la ligne de message ou cliquez sur “Retirer le joueur” dans l'onglet Ignorer de la fenêtre Social.

## Inspecter des joueurs

Vous pouvez inspecter un autre joueur en le sélectionnant, en cliquant sur son portrait avec le bouton droit de la souris et en sélectionnant l'option Inspecter. Cela affiche une feuille de personnage pour le joueur sélectionné. Vous y verrez ce personnage et tous les objets dont il est équipé. Placez le curseur sur un objet pour afficher la boîte d'informations qui présente les caractéristiques de l'objet.

# Jouer en groupe

Rien vous oblige à partir seul à l'aventure dans World of Warcraft. A vrai dire, le jeu est sans doute même beaucoup plus amusant lorsque vous jouez avec d'autres joueurs. Les quêtes qui sont trop difficiles à accomplir seul peuvent être incroyablement faciles à réaliser lorsque vous êtes accompagné par un groupe de joueurs. Si vous jouez en groupe suffisamment souvent avec les mêmes joueurs, ils pourraient devenir des compagnons et des amis d'aventure sur le long terme.

## Créer un Groupe

Un groupe d'aventuriers permet à jusqu'à cinq joueurs de jouer ensemble au sein d'un même groupe. Il suffit d'être deux pour créer un groupe. Vous pouvez inviter un joueur à rejoindre votre groupe de trois façons :

- Sélectionnez le joueur, cliquez avec le bouton droit de la souris sur son portrait et sélectionnez Inviter dans le menu déroulant.
- Tapez /invite et le nom du joueur dans la ligne de message.
- Ajoutez le joueur dans votre liste d'amis, puis sélectionnez-le dans cette liste via la fenêtre Social et cliquez sur le bouton Inviter dans le groupe.

Les joueurs que vous pouvez voir autour de vous peuvent être invités dans le groupe de ces trois façons. Toutefois, les joueurs que vous ne pouvez pas voir, parce qu'ils sont trop loin ou dans une autre zone, ne peuvent être invités qu'en utilisant la commande /invite ou via le bouton Inviter dans le groupe de la liste d'amis.

Un joueur qui est déjà dans un groupe ne peut pas rejoindre un autre groupe. Si vous invitez un joueur qui est déjà dans un groupe, un message vous prévient que ce joueur est déjà dans un groupe.

## Rejoindre un Groupe

Si vous partez à l'aventure seul et que vous êtes invité à rejoindre un groupe, vous pouvez accepter ou décliner l'invitation. Toutefois, si vous êtes déjà dans un groupe, vous ne pouvez pas rejoindre un nouveau groupe tant que vous n'aurez pas quitté votre groupe actuel.

## Chef de groupe

Par défaut, la première personne à avoir invité un autre joueur à rejoindre son groupe est le chef du groupe. Seul le chef du groupe peut inviter d'autres joueurs à rejoindre le groupe. Le chef du groupe est également le seul qui peut changer la règle d'attribution du butin, renvoyer un joueur du groupe ou nommer un autre joueur au poste de chef du groupe.

## Renvoyer un Joueur du Groupe

Pour renvoyer un joueur du groupe, le chef du groupe doit sélectionner le joueur, cliquer avec le bouton droit de la souris sur son portrait et sélectionner l'option correspondante dans le menu déroulant. Le chef du groupe ne doit pas abuser de cette option. Il est important de régler les différends qui vous opposent de façon civilisée, en parlant du problème courtoisement. Renvoyer un joueur du groupe ne constitue qu'une option de dernier recours. Toutefois, si vous êtes dans un groupe avec un joueur qui se montre clairement impoli et qui viole les termes des Conditions d'utilisation, vous pouvez renvoyer ce joueur du groupe et même le signaler pour comportement abusif auprès d'un MJ.

## Sélectionner un Nouveau Chef de Groupe

Si vous ne souhaitez plus être le chef du groupe et que vous voulez nommer un autre membre du groupe à ce poste, sélectionnez ce joueur et cliquez sur son portrait avec le bouton droit de la souris. Choisissez dans ce menu l'option permettant de le nommer chef du groupe.

Si le chef du groupe quitte le groupe, c'est le joueur suivant dans l'ordre d'arrivée qui lui succède.

## Règles de Groupe

Lorsque vous rejoignez un groupe, plusieurs aspects du jeu changent. Le butin et les points d'expérience sont partagés entre tous les membres du groupe.

## Expérience Partagée

Les points d'expérience sont généralement divisés équitablement entre les différents membres du groupe. Si le groupe comprend des joueurs de niveaux différents, chacun des membres du groupe gagne des points d'expérience en fonction de son propre niveau, mais aucun des membres du groupe ne gagne plus ou moins de points d'expérience en fonction de ce qu'il a fait (ou n'a pas fait).

Il y a toutefois une exception à cette règle du partage équitable des points d'expérience : lorsqu'un des membres du groupe est trop éloigné des autres membres du groupe lorsqu'ils tuent un monstre, seuls les membres du groupe présents lors du combat gagnent des points d'expérience. Tout membre du groupe qui est trop éloigné pour voir le combat ne gagne pas de points d'expérience.

## Membres du Groupe de Niveaux Différents

Les points d'expérience gagnés par chacun des membres du groupe en tuant un monstre seront identiques si tous les membres du groupe sont du même niveau. Mais si les membres du groupe sont de niveaux différents, chacun des membres du groupe gagnera un nombre de points d'expérience différents, en fonction de son niveau.

World of Warcraft détermine les points d'expérience que vous gagnez en s'appuyant sur différents facteurs, notamment votre niveau, le niveau du monstre et votre niveau par rapport au niveau moyen du groupe et par rapport au niveau du monstre.

Le nombre de points d'expérience total gagné pour la victoire contre le monstre est réparti entre les membres du groupe. Les membres du groupe dont le niveau est le plus élevé gagnent plus de points d'expérience que ceux de niveau moins élevé. Remarquez que si la différence entre les niveaux des joueurs est faible, la différence en points d'expérience gagnés par les différents joueurs sera minimale.

En revanche, si le membre du groupe dont le niveau est le plus élevé est d'un niveau très supérieur à celui du monstre, ce joueur ne gagne pas de points d'expérience, ni aucun des membres du groupe.

Il est parfois intéressant d'avoir des joueurs de niveau plus élevé que le vôtre dans un groupe pour vous aider à combattre les monstres, mais leur part dans la répartition des points d'expérience sera tellement importante que vous en gagnerez beaucoup moins. Il est donc conseillé de jouer dans un groupe où tous les joueurs ont un niveau sensiblement identique.

## Partage du Butin en Groupe

Il y a trois règles de butin dans les groupes. Par défaut, la règle de butin est Chacun son tour. Seul le chef du groupe peut changer la règle de butin.

**Chacun son tour :** Les joueurs ont chacun leur tour le droit de fouiller les monstres tués par le groupe. Lorsqu'un monstre est tué, un joueur du groupe est autorisé à fouiller ce monstre. Lorsque le groupe tue un autre monstre, c'est au tour du joueur suivant de le fouiller et ainsi de suite jusqu'à revenir au début.

**Accès libre :** Il n'y a ni tour ni attente. Dès qu'un monstre est tué, tous les joueurs du groupe peuvent le fouiller et récupérer le butin. Le premier qui fouille le cadavre a le droit de prendre le butin.

**Responsable du butin :** Dans ce cas, seul le chef du groupe peut fouiller le cadavre. C'est ensuite à lui de distribuer le butin au reste du groupe en fonction des désirs et besoins de chacun.

## Récupération d'Objets pour les Quêtes

Certaines quêtes réclament que vous collectiez des objets sur les cadavres des monstres. Ces objets sont considérés comme du butin normal et vous devez attendre votre tour pour fouiller les monstres si la règle Chacun son tour est utilisée. Ce type d'objet de quête est parfois appelé butin unique, car il ne peut être pris que par un seul joueur.

Mais dans certains cas, les quêtes vous demandent de rapporter un objet de quête bien précis, par exemple la tête d'un PNJ ou un objet qui a été dérobé. Il s'agit de quêtes dites de "prime" et l'objet à trouver est appelé butin de groupe, ce qui signifie que tous les membres du groupe peuvent le prendre sur le cadavre du monstre. Même si vous utilisez la règle du Chacun son tour, et que ce n'est pas votre tour de fouiller le cadavre, vous pouvez récupérer l'objet sur le corps. Quelle que soit la règle de butin en vigueur, le cadavre et le butin de groupe seront accessibles tant que tous les membres du groupe qui doivent récupérer le butin ne l'auront pas pris. La seule exception à cette règle, c'est que si vous n'étiez pas dans les environs du monstre quand il a été tué, vous ne pouvez pas récupérer le butin de groupe.



Le jeu ne précise pas quels objets de quête sont des butins uniques ou des butins de groupe. En général toutefois, un objet de quête récupéré sur un personnage unique ("nommé") est un butin de groupe, tandis qu'un objet de quête trouvé sur un monstre générique est un butin unique. La tête d'Edwin VanCleef est un butin de groupe par exemple, alors que les oreilles de Troll du clan Bloodscalp sont des butins uniques. Dans le premier cas, l'objet n'est récupérable que sur la dépouille d'un PNJ unique, tandis que dans le deuxième cas, vous pouvez les récupérer sur des créatures génériques et nombreuses.

## Quitter un Groupe

Quitter un groupe est facile. Il vous suffit de cliquer avec le bouton droit de la souris sur votre portrait et de sélectionner l'option permettant de quitter le groupe. Vous pouvez également quitter le groupe parce que le chef du groupe vous en a renvoyé. Si c'est le cas, envoyez un message privé au chef du groupe, car il vous a peut-être renvoyé sans le faire exprès. Si ce n'était pas le cas, inutile de demander à être invité de nouveau, ce serait du temps perdu. Pensez à vous souvenir de son nom, pour ne plus rejoindre un groupe dont il serait le chef.

## Avec qui créer un Groupe

Créez un groupe avec des joueurs dont le niveau est similaire au vôtre et qui ont les mêmes quêtes à accomplir que vous. Vous pouvez créer un groupe avec n'importe quel autre joueur, mais si la différence de niveau est trop importante, vous risquez de ne pas gagner beaucoup de points d'expérience lorsque vous tuerez des monstres. De même, si vous n'avez pas tous les mêmes quêtes à accomplir, tous les membres du groupe n'auront pas forcément l'impression d'utiliser efficacement leur temps de jeu.

Gardez en mémoire les noms des joueurs avec qui vous avez joué en groupe. Si vous avez pris plaisir à jouer avec eux et que vous avez apprécié leur compagnie, vous devriez repartir ensemble à l'aventure, notamment si le partage des trésors était équitable et que le choix des quêtes à mener s'est fait démocratiquement.

Si vous voulez recommencer à jouer en groupe avec ces joueurs, ajoutez-les dans votre liste d'amis, pour savoir quand ils sont connectés.

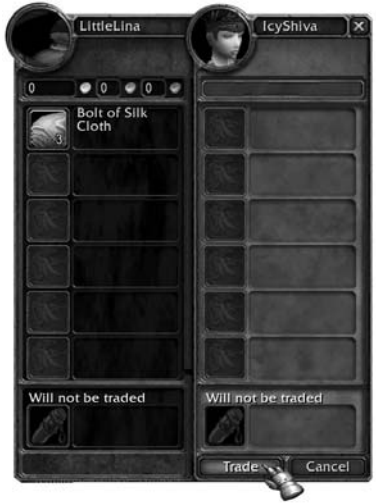
A l'inverse, si vous n'avez pas apprécié les gens avec qui vous avez joué, ne recommencez pas à jouer en groupe avec eux. Les joueurs qui se sont montrés vraiment offensants peuvent être ajoutés à la liste des joueurs ignorés, vous ne verrez ainsi plus du tout leurs messages.

# Echanges

Au cours du jeu, vous aurez parfois l'occasion de procéder à des échanges avec les autres joueurs, par exemple en donnant des objets à vos amis, en recevant des objets qui vous sont offerts, ou bien en achetant et en vendant des objets aux autres joueurs.

Procéder à un échange entre deux joueurs est très simple. Pour initier l'échange, cliquez sur l'autre joueur avec le bouton droit de la souris et sélectionnez l'option d'échange dans le menu déroulant. Vous pouvez également directement prendre un objet dans votre inventaire et le faire glisser jusqu'à l'autre joueur pour lui proposer.

## Une fenêtre d'échange s'affiche alors à l'écran.




La fenêtre d'échange est divisée en deux parties, une pour chacun des joueurs, de sept emplacements. Six des emplacements permettent de procéder aux échanges d'objets. Vous pouvez placer dans chaque emplacement un objet ou une pile d'objets. En conséquence, vous pouvez lors de chaque échange, donner ou échanger jusqu'à six objets ou piles d'objets. Pour proposer un objet, faites le glisser de votre sac vers un emplacement libre dans votre partie. Le septième emplacement est réservé aux objets qui ne sont pas échangés, mais sur lesquels l'autre joueur peut agir. Par exemple, si vous trouvez un coffret fermé, qui ne peut être ouvert que par un Voleur, vous pouvez le placer dans ce septième emplacement et le voleur peut le déverrouiller directement dans la fenêtre. Cela vous permet d'éviter de devoir donner le coffret au Voleur, d'attendre qu'il l'ouvre et qu'il vous rende son contenu.

## Offrir de l'Argent dans la Fenêtre d'Échange

Pour ajouter de l'argent dans la fenêtre d'échange, cliquez sur l'argent dont vous disposez dans votre sac à dos (touche B ou F12 par défaut). Pour donner des pièces d'or, cliquez sur la pièce d'or, pour donner des pièces d'argent, cliquez sur la pièce d'argent et pour donner des pièces de cuivre, cliquez sur la pièce de cuivre. Une petite fenêtre s'affiche et vous permet d'indiquer précisément le montant à transférer. Le curseur prend alors la forme d'une pièce de la valeur sélectionnée. Faites glisser cette pièce sur un emplacement vide de la fenêtre d'échange. Le montant indiqué sera alors affiché dans les champs réservés à cet effet en haut de la fenêtre.

## Terminer l'Échange

Lorsque l'acheteur et le vendeur sont tous les deux satisfaits des objets et de l'argent proposés dans la fenêtre d'échange, cliquez sur le bouton Echanger pour valider l'échange.

## Annuler un échange

Pour annuler un échange, cliquez sur le bouton Annuler dans la fenêtre d'échange ou appuyez sur la touche Echap.



# Amis

Vous finirez par rencontrer des joueurs avec qui vous appréciez de discuter et de jouer. Ajoutez-les à votre liste d'amis pour qu'il soit plus facile de les retrouver quand vous vous connectez.

La liste d'amis, dans la fenêtre Social (touche O), vous présente la liste de tous vos amis dans le jeu. Vous pouvez ajouter un ami dans votre liste d'amis en ouvrant la ligne de message et en tapant /friend [nomdujoueur] ou en cliquant sur le bouton Ajouter dans la liste d'amis puis en tapant le nom du joueur.

Tous vos amis sont présentés dans la liste d'amis. Pour chacun de vos amis, vous verrez s'il est connecté ou non, son nom, son niveau, sa classe de personnage et la zone où il se trouve.

Lorsqu'un de vos amis se connecte ou se déconnecte, vous verrez s'afficher un message dans votre journal des messages pour vous en informer. Vous pouvez également facilement inviter vos amis dans un groupe, où qu'ils se trouvent, en cliquant sur le bouton Inviter en groupe directement dans la liste d'amis.

# Guildes

Une guilde est un rassemblement de joueurs qui ont choisi de se regrouper pour mettre en place des relations mutuellement bénéfiques. De nombreuses guildes sont créées par des gens qui sont déjà amis hors du jeu, mais d'autres guildes sont créées par des joueurs qui sont devenus amis dans le jeu et qui veulent mettre leurs ressources en commun.

## Bénéfices d'une Guilde

Etre membre d'une guilde apporte de nombreux bénéfices. Très peu de ces bénéfices sont imposés par le jeu. Ils sont plutôt directement liés au fait que des amis rassemblés au sein d'une guilde tendent à s'aider les uns les autres.

Les membres d'une guilde profitent les uns des autres en se prêtant ou se donnant de l'argent, des objets ou de l'équipement.

La plupart des guildes ont également mis en place des moyens pour optimiser l'utilisation des compétences artisanales.

Certains membres se spécialisent dans la collecte de ressources, tandis que d'autres se chargent des professions en tant que telles.

Les collecteurs fournissent alors aux artisans les matériaux dont ils ont besoin pour améliorer leur niveau de compétence plus rapidement qu'en temps normal, afin qu'ils produisent de l'équipement de meilleure qualité pour tous les membres de la guilde.

Etre dans une guilde, cela signifie également que vous aurez des alliés prêts à venir vous aider si vous ne parvenez pas à accomplir vos quêtes.

## Tabard de Guilde

Un autre bénéfice tangible de l'appartenance à une guilde, c'est que vous avez le droit de porter le tabard de la guilde. Les joueurs qui ne sont pas dans une guilde ne peuvent placer aucun objet dans l'emplacement tabard de leur feuille de personnage.

Le chef de guilde doit commencer par créer un symbole qui sera apposé sur le tabard de la guilde. Il suffit pour cela de parler à un PNJ Maître de guilde. La plupart des chefs de guilde demandent aux officiers ou même à tous les membres de la guilde leur avis quand ils créent le tabard de la guilde. Le symbole de la guilde, une fois créé, ne peut plus être modifié.

Lorsque le chef de la guilde a créé un symbole pour le tabard de la guilde, il doit payer 10 pièces d'or pour confirmer l'écusson et ainsi rendre le tabard disponible, afin que les membres de la guilde puisse l'acheter. Cela représente beaucoup d'argent, mais généralement, tous les membres de la guilde se cotisent pour procéder à cet achat.

Une fois l'écusson symbole de la guilde créé et acheté, tous les membres de la guilde peuvent aller voir un PNJ Vendeur de tabards de guilde pour acheter le leur. Un tabard coûte une pièce d'or, mais en échange, vous avez un symbole d'appartenance à votre grande et prestigieuse guilde.

## Créer une Guilde

Pour créer une guilde, vous devez avoir au moins 10 joueurs prêts à rejoindre la guilde. Un de ces joueurs doit être le chef de la guilde. Le chef de la guilde doit ensuite aller voir un PNJ Maître de guilde dans une cité et acheter une charte de guilde contre 10 pièces d'argent. Le chef de la guilde doit ensuite faire signer la charte par neuf autres joueurs. Lorsque 10 personnes ont signé la charte, elle doit être rapportée au PNJ Maître de guilde et enregistrée.

## Donner un Nom à votre Guilde

Lorsque vous achetez votre charte, vous devez choisir le nom de votre guilde. Pensez à avoir plusieurs noms possibles, car votre premier choix sera peut-être déjà pris.

Les noms des guildes doivent respecter les mêmes règles de nomenclature que les noms des personnages. En conséquence, le nom de la guilde ne doit pas être offensant ou inapproprié. Les noms de guilde qui incitent à la discrimination raciale, ethnique, religieuse ou sexuelle ne seront pas tolérés. Vous n'avez pas non plus le droit de choisir comme nom de guilde un nom qui fait référence à la violence, à des obscénités, à l'utilisation de drogue, ou encore qui sont insultants pour d'autres joueurs ou personnes. Toute guilde dont le nom semblera inapproprié sera contactée par un MJ. Dans certains cas, la guilde devra alors changer de nom. Dans des cas extrêmes, la guilde peut être dissoute.

## Grades dans la guilde

Les membres de la guilde peuvent avoir des grades différents selon leur implication ou leur ancienneté par exemple. Dans l'ordre croissant, ils peuvent être : initié, membre, vétéran, officier et chef de guilde. Il ne peut bien sûr n'y avoir qu'un seul chef de guilde.

Le chef de guilde et les officiers peuvent recruter ou renvoyer des joueurs. Seul le chef de guilde peut dissoudre la guilde ou promouvoir des membres au rang d'officier.

Lorsque vous rejoignez une guilde, vous êtes automatiquement un initié. Pour monter en grade, vous devez être promu par le chef de guilde.

Chaque guilde gère à sa façon quels membres elle fait monter en grade et pour quelles raisons. Toutefois, techniquement, le chef de guilde n'a qu'à cliquer sur le bouton "Promouvoir" dans la page Guilde de la fenêtre Social.

## La page de la Guilde

Dans la fenêtre Social (touche O), vous pouvez voir un onglet Guilde. Si vous appartenez à une guilde, vous pouvez cliquer sur cet onglet pour afficher la page de la guilde. C'est dans cette page que le chef de guilde et les officiers gèrent la guilde, et où les membres de la guilde peuvent trouver des informations sur les membres de la guilde.

## Liste des membres

La liste des membres constitue l'élément le plus important de la page de la guilde. Vous y voyez les noms de tous les membres de la guilde, ainsi que la zone où ils se trouvent, leur niveau et leur classe de personnage. Sous la liste, un bouton permet d'afficher le mode d'affichage de la liste des membres. Cliquez sur ce bouton pour changer l'affichage de la liste et voir le grade de chaque membre et la dernière fois où il s'est connecté, au lieu de son niveau et de sa classe. Vous verrez également en bas de la liste le nombre de membres de la guilde qui sont actuellement connectés.

## Gestion de la guilde

En bas de cette page, il y a des boutons qui permettent de promouvoir, de rétrograder, de renvoyer et d'ajouter des membres dans la guilde. Seuls les officiers et le chef de guilde ont accès à ces boutons.

Ils sont grisés pour tous les autres membres de la guilde.

## Informations supplémentaires sur les guildes

Vous trouverez plus de renseignements sur les guildes et la gestion des guildes sur le site Internet de World of Warcraft à l'adresse **http://www.wow-europe.com**.

# Service postal

Communiquer en face à face est probablement la meilleure façon de dialoguer, mais parfois, votre ami, le membre de la guilde ou le joueur à qui vous voulez dire quelque chose n'est pas disponible. Dans ce cas, vous pouvez faire appel au service postal de World of Warcraft.

Il vous permet d'envoyer du courrier, de l'argent et même des objets aux autres joueurs.

Les courriers et colis ne peuvent être envoyés qu'à des joueurs qui appartiennent à votre faction.

Pour envoyer un courrier ou un colis, vous devez trouver une boîte aux lettres et cliquer dessus avec le bouton droit de la souris. On trouve généralement les boîtes aux lettres à proximité des auberges dans le jeu, et parfois des banques. Cliquez avec le bouton droit de la souris sur la boîte aux lettres pour afficher la fenêtre associée.

## Boîte de réception

La fenêtre de la boîte aux lettres comprend deux pages. La première est la boîte de réception, où vous verrez les messages et colis qui vous ont été envoyés. Il n'y a aucune limite au nombre de messages et colis que vous pouvez recevoir, mais au bout d'un certain temps, les messages que vous n'avez pas ouverts seront perdus.

## Ouvrir votre courrier

Pour ouvrir un courrier, cliquez sur le message. La lettre s'ouvre à l'écran et vous verrez le message, ainsi que l'objet ou l'argent qui l'accompagne.

## Répondre à un courrier

Pour répondre à un courrier, cliquez sur le bouton Répondre. Cela affiche automatiquement la feuille d'envoi et le destinataire est automatiquement indiqué comme étant celui qui vous a fait parvenir le courrier original.

## Envoyer un courrier

La deuxième page de la boîte aux lettres vous permet d'envoyer du courrier. Vous pouvez passer d'une page à l'autre en cliquant sur l'onglet correspondant en bas de la fenêtre.

Vous pouvez envoyer trois types de courrier. Des lettres classiques, des colis et des colis P.A.L. (Paiement A la Livraison). Pour préciser le type de courrier que vous voulez envoyer, cliquez sur le bouton approprié dans cette page. Dans tous les cas, vous devrez acquitter les 30 pièces de cuivre de frais d'affranchissement.

## Lettre classique

Une lettre classique est un simple message texte. Vous devez indiquer le nom du destinataire dans le champ "A". Vous pouvez ensuite choisir un sujet pour votre message et un corps de message. Vous pouvez ajouter de l'argent dans votre courrier. Ce type de courrier est envoyé instantanément au destinataire.

## Colis

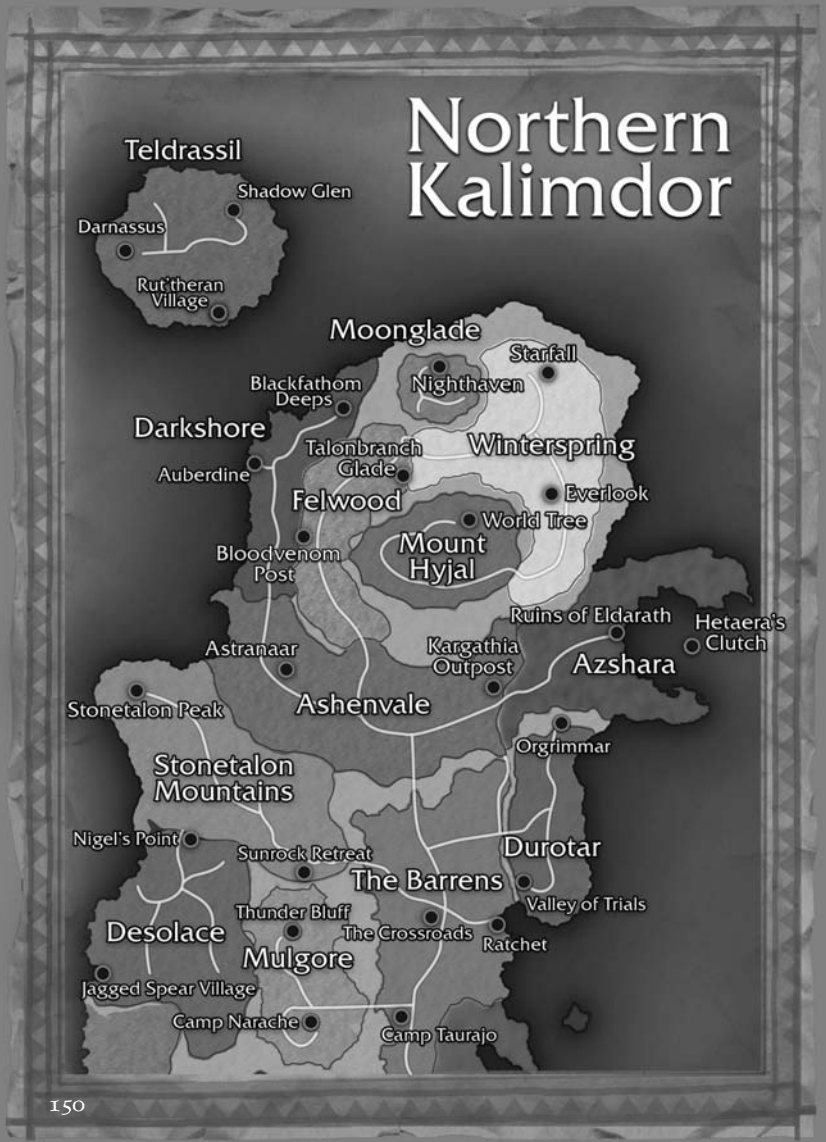
Pour envoyer un colis, vous faites comme pour envoyer une lettre, mais vous ajoutez un objet dans l'emplacement du colis. Cela transforme automatiquement votre lettre en colis. Un colis est expédié en exactement une heure à son destinataire. Vous ne pouvez attacher qu'un seul type d'objet par colis. Pour envoyer plusieurs objets différents, vous devez envoyer plusieurs colis.

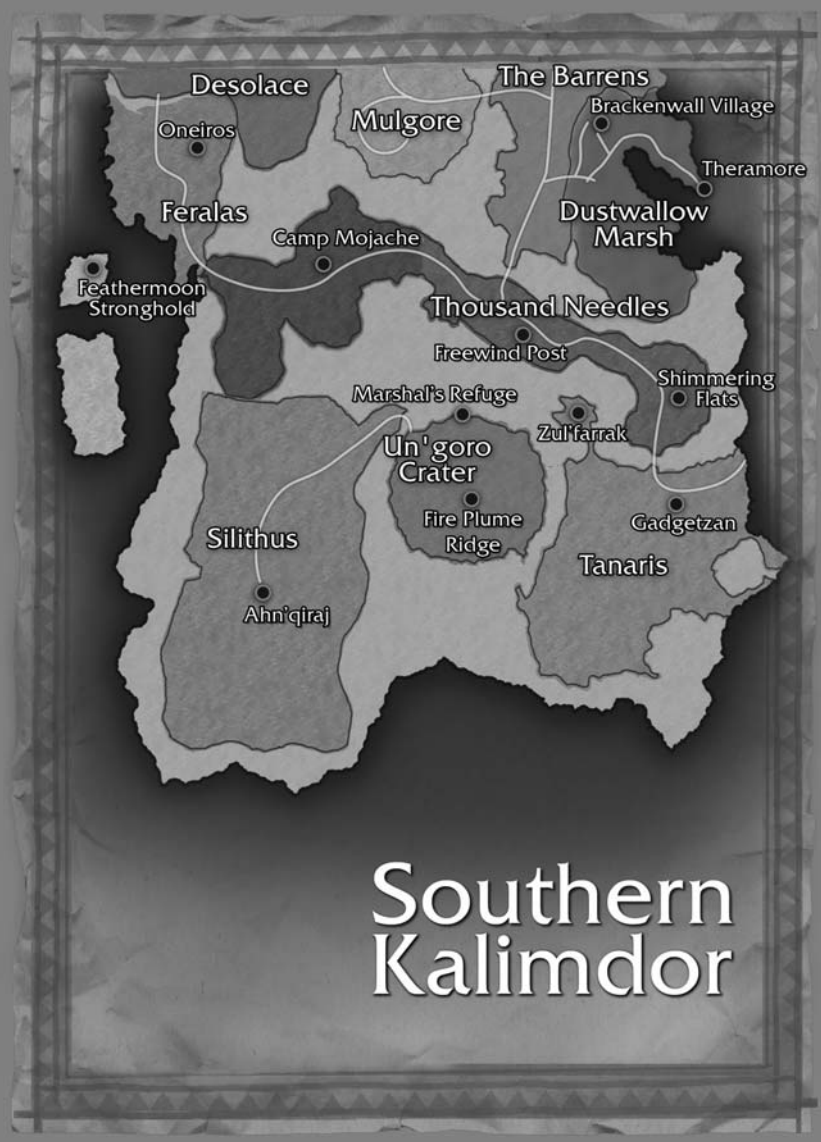
## Colis P.A.L.

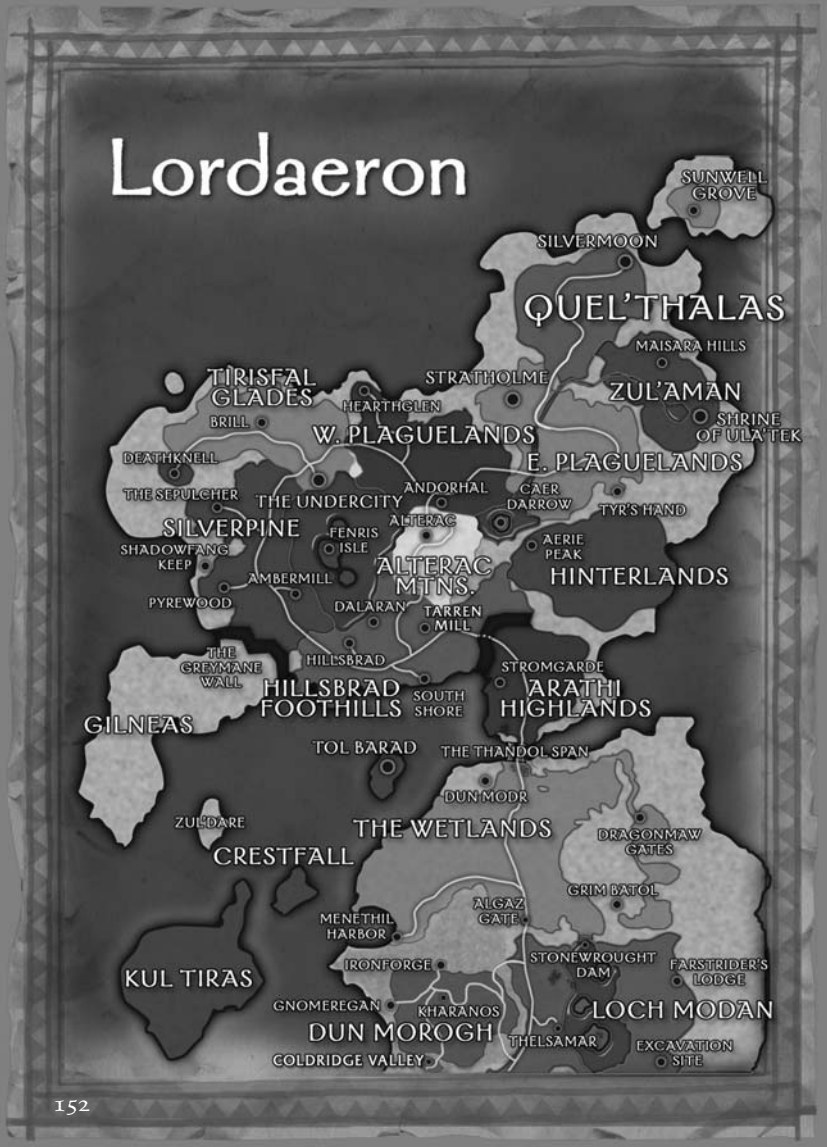
Lorsque vous envoyez un colis P.A.L., le destinataire doit payer le prix indiqué pour récupérer l'objet. S'il est d'accord pour payer ce prix, il peut ouvrir le colis et prendre l'objet. Le destinataire a la possibilité de refuser de payer pour l'objet en le retournant à l'expéditeur, en cliquant sur le bouton correspondant. Le destinataire peut également choisir d'ouvrir et d'acquitter le paiement plus tard, mais il ne pourra pas récupérer l'objet tant qu'il n'aura pas payé.

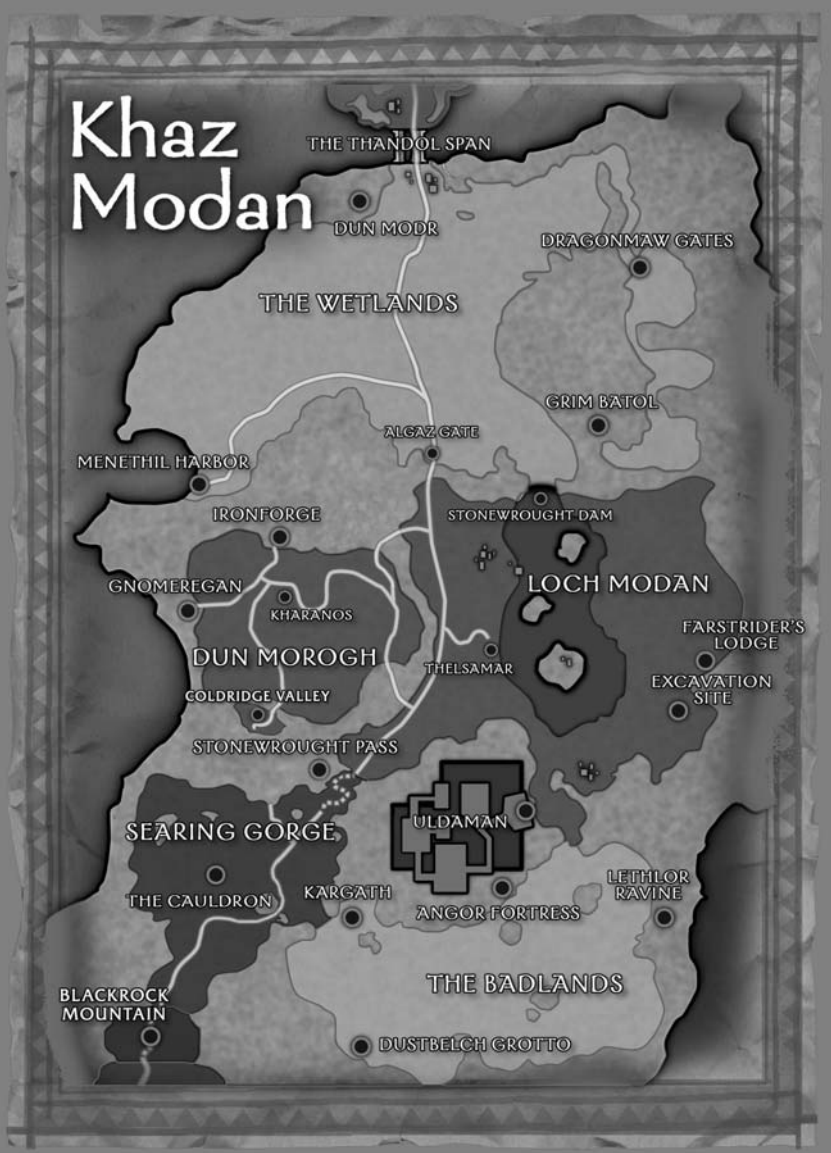
## Courrier périmé

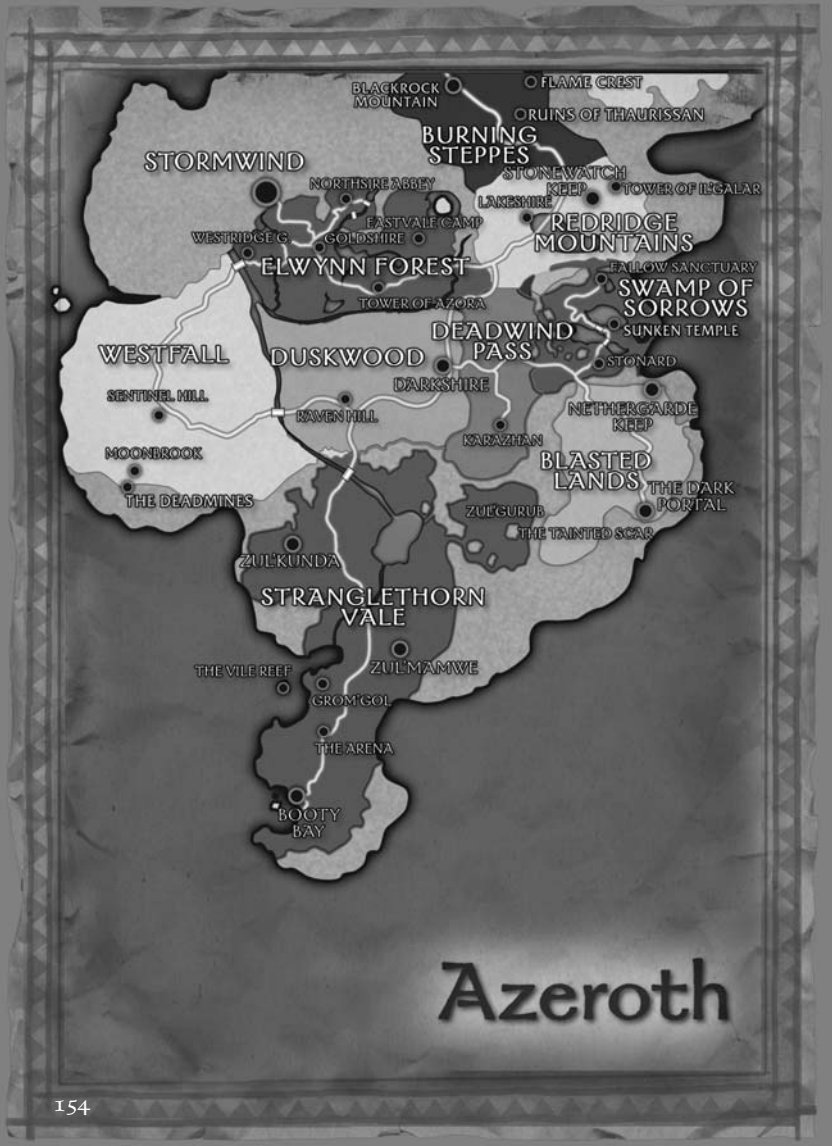
Le courrier qui se trouve dans votre boîte de réception finira par être périmé et disparaître. Les lettres et les colis sont conservés jusqu'à 30 jours dans la boîte de réception, avant d'être effacés. Les colis P.A.L. ne sont conservés que 3 jours. Au bout de 3 jours, si vous ne récupérez pas l'objet en payant le prix demandé, le colis et l'objet sont renvoyés à l'expéditeur.


Northern Kalimdor
Teldrassil
Shadow Glen
Darnassus
Rut'theran Village
Moonglade
Starfall
Blackfathom Deeps
Nighthaven
Darkshore
Talonbranch Glade
Winterspring
Auberdine
Felwood
Everlook
World Tree
Bloodvenom Post
Mount Hyjal
Ruins of Eldarath
Hetaera's Clutch
Astranaar
Kargathia Outpost
Azshara
Stonetalon Peak
Ashenvale
Orgrimmar
Stonetalon Mountains
Nigel's Point
Sunrock Retreat
Durotar
The Barrens
Valley of Trials
Thunder Bluff
Desolace
The Crossroads
Ratchet
Mulgore
Jagged Spear Village
Camp Narache
Camp Taurajo


Desolace
The Barrens
Brackenwall Village
Oneiros
Mulgore
Theramore
Feralas
Dustwallow Marsh
Camp Mojache
Feathermoon Stronghold
Thousand Needles
Freewind Post
Shimmering Flats
Marshal's Refuge
Zul'farrak
Un'goro Crater
Fire Plume Ridge
Gadgetzan
Silithus
Tanaris
Ahn'qiraj
Southern Kalimdor


Lordaeron
SUNWELL GROVE
SILVERMOON
QUEL'THALAS
MAISARA HILLS
TIRISFAL GLADES
STRATHOLME
ZUL'AMAN
HEARTHGLEN
SHRINE OF ULA'TEK
BRILL
W. PLAGUELANDS
DEATHKNELL
E. PLAGUELANDS
THE SEPULCHER
ANDORHAL
CAER DARROW
THE UNDERCITY
TYR'S HAND
SILVERPINE
ALTERAC
FENRIS ISLE
AERIE PEAK
SHADOWFANG KEEP
ALTERAC MTNS.
HINTERLANDS
AMBERMILL
PYREWOOD
DALARAN
TARREN MILL
THE GREYMANE WALL
HILLSBRAD
STROMGARDE
HILLSBRAD FOOTHILLS
SOUTH SHORE
ARATHI HIGHLANDS
GILNEAS
TOL BARAD
THE THANDOL SPAN
DUN MODR
ZUL'DARE
THE WETLANDS
DRAGONMAW GATES
CRESTFALL
GRIM BATOL
ALGAZ GATE
MENETHIL HARBOR
IRONFORGE
STONEWROUGHT DAM
FARSTRIDER'S LODGE
KUL TIRAS
GNOMEREGAN
KHARANOS
LOCH MODAN
DUN MOROGH
THELSAMAR
EXCAVATION SITE
COLDRIDGE VALLEY


Khaz Modan
THE THANDOL SPAN
DUN MODR
DRAGONMAW GATES
THE WETLANDS
GRIM BATOL
ALGAZ GATE
MENETHIL HARBOR
IRONFORGE
STONEWROUGHT DAM
GNOMEREGAN
LOCH MODAN
KHARANOS
FARSTRIDER'S LODGE
DUN MOROGH
THELSAMAR
EXCAVATION SITE
COLDRIDGE VALLEY
STONEWROUGHT PASS
ULDAMAN
SEARING GORGE
THE CAULDRON
KARGATH
LETHLOR RAVINE
ANGOR FORTRESS
THE BADLANDS
BLACKROCK MOUNTAIN
DUSTBELCH GROTTO


BLACKROCK MOUNTAIN
FLAME CREST
RUINS OF THAURISSAN
BURNING STEPPES
STORMWIND
NORTHSHIRE ABBEY
STONEWATCH KEEP
TOWER OF IL'GALAR
LAKESHIRE
EASTVALE CAMP
REDRIDGE MOUNTAINS
WESTRIDGE
GOLDSHIRE
ELWYNN FOREST
FALLOW SANCTUARY
TOWER OF AZORA
SWAMP OF SORROWS
SUNKEN TEMPLE
DEADWIND PASS
WESTFALL
DUSKWOOD
STONARD
DARKSHIRE
SENTINEL HILL
RAVEN HILL
NETHERGARDE KEEP
KARAZHAN
MOONBROOK
BLASTED LANDS
THE DEADMINES
THE DARK PORTAL
ZUL'GURUB
THE TAINTED SCAR
ZUL'KUNDA
STRANGLETHORN VALE
THE VILE REEF
ZUL'MAMWE
GROM'GOL
THE ARENA
BOOTY BAY
Azeroth

# I. Histoire

Un bref aperçu de la Troisième Guerre et de la fondation du Nouvel Âge. Bien que l'histoire d'Azeroth regorge de guerres et de luttes, l'invasion de la Légion ardente des démons reste le plus destructeur de tous les conflits connus. La Légion planifia méticuleusement son retour vers le monde des mortels pendant de longs siècles. Il y a quatre ans, elle mit enfin à exécution son plan.

## Le Fléau de Lordaeron

Il y a une génération, les maîtres de la Légion ardente tentèrent de détruire les royaumes d'Azeroth en lâchant la Horde des Orcs sur le monde. Leur plan tourna court lorsque la Horde corrompue se désagrégea sous l'effet de ses conflits internes. Persévérants, les démons conclurent qu'ils avaient besoin d'une force plus unifiée pour jeter le chaos et le désordre dans le monde des mortels.

A cet fin, le démon Kil'jaeden créa le Fléau, une grande armée de Morts-vivants unis par la seule volonté du terrible Roi liche. Manipulant le Roi liche, Kil'jaeden put rallier le Fléau et se prépara à annihiler à jamais le genre humain. Le Roi liche et son serviteur mortel, Kel'Thuzad, décidèrent de lancer une terrible peste sur les terres humaines et d'augmenter ainsi les rangs du Fléau en relevant les guerriers décédés d'entre les morts. Une fois leurs préparatifs terminés, Kel'Thuzad et son Culte des damnés lancèrent la première offensive contre la civilisation en attaquant le nord de Lordaeron.

Uther Lightbringer, un des plus fameux héros humains, mena l'enquête dans les régions infectées par la peste dans l'espoir de trouver le moyen de l'arrêter. En dépit de ses efforts, la peste continua à se répandre, menaçant de déchirer l'Alliance. Tandis que les armées de Morts-vivants se déversaient sur Lordaeron, le fils unique de Terenas, le prince Arthas, se porta au-devant du Fléau. Arthas parvint à tuer Kel'Thuzad, mais malgré cela les rangs des Morts-vivants s'enrichissaient de chaque soldat mort au combat. Frustré et impuissant devant cette armée innombrable, Arthas prit la décision audacieuse d'en faire la conquête. Uther l'avertit qu'il risquait d'y perdre son humanité.

La peur et la fermeté d'Arthas furent sa perte. Il remonta à la source de l'infection, Northrend, désireux de mettre fin définitivement à cette menace. Mais le prince Arthas succomba devant l'immense puissance du Roi liche. Pensant que cela sauverait son peuple, Arthas s'empara de l'épée runique maudite, Frostmourne.

L'épée lui conféra un immense pouvoir mais lui vola son âme et fit de lui le plus grand des Chevaliers de la mort du Roi liche. Son âme rejetée et sa raison détruite, Arthas mena le Fléau contre son propre royaume. Enfin, Arthas assassina son propre père, le roi Terenas, et écrasa Lordaeron sous la botte de fer du Roi liche.

## Le Puits de soleil – La chute de Quel'Thalas

Bien qu'ayant battu tous ceux qu'ils voyaient désormais comme des ennemis, Arthas était toujours hanté par le fantôme de Kel'Thuzad. Ce dernier lui dit d'apporter ses restes vers le mystique Puits de soleil, caché dans le royaume éternel des Hauts Elfes de Quel'Thalas.

Arthas et le Fléau envahirent Quel'Thalas et assiégèrent les défenses vacillantes des Elfes. Sylvanas Windrunner, Ranger-Général de Silvermoon, combattit vaillamment, mais Arthas finit par balayer l'armée des Hauts Elfes et se fraya un passage jusqu'au Puits de soleil. Dans un geste dominateur et cruel, il releva le corps décédé de Sylvanas pour en faire une Dame Blanche, condamnée éternellement au service du conquérant de Quel'Thalas.

Enfin, Arthas immergea les restes de Kel'Thuzad dans les eaux saintes du Puits de soleil. Bien que les puissantes eaux d'éternité aient été souillées par cet acte, Kel'Thuzad put renaître sous la forme d'une Liche. Ressuscité et bien plus puissant qu'avant, Kel'Thuzad expliqua quelle était l'étape suivante du plan du Roi liche. Lorsque Arthas et son armée s'en allèrent vers le sud, ils n'y avait plus âme qui vive dans Quel'Thalas. Le glorieux foyer des Hauts Elfes, vieux de neuf mille ans, n'était plus.

## Le retour d'Archimonde et la fuite à Kalimdor

Une fois Kel'Thuzad rétabli, Arthas mena le Fléau vers le sud, en direction de Dalaran. Là, la Liche souhaitait obtenir le puissant livre de sorts de Medivh et l'utiliser pour invoquer Archimonde. Ce dernier pourrait alors préparer l'invasion finale de la Légion. Même les magiciens du Kirin Tor ne purent empêcher les forces d'Arthas de voler le livre de Medivh et Kel'Thuzad eut bientôt tout ce dont il avait besoin pour lancer le sort. Après dix millénaires, le puissant Démon Archimonde et son hôte émergèrent de nouveau dans le monde d'Azeroth. Mais Dalaran n'était pas leur ultime destination. Commandés par Kil'jaeden lui-même, Archimonde et ses démons suivirent le Fléau mort-vivant à Kalimdor, dans le but de détruire Nordrassil, l'Arbre-monde.

Au milieu de ce chaos, un mystérieux prophète solitaire apparut pour guider les races mortelles. Ce n'était autre que Medivh, le dernier Gardien miraculeusement revenu de l'Au-delà pour trouver la rédemption de ses crimes passés. Medivh enseigna à la Horde et à l'Alliance les dangers qui se profilaient et les pressa de s'allier. Mais il dut traiter séparément les Orcs et les Humains, lassés par des années de guerre. Il utilisa la prophétie et le mensonge pour les mener au-delà des mers dans les terres légendaires de Kalimdor. Les Orcs et les Humains rencontrèrent vite la civilisation longtemps recluse des Elfes de la nuit.

Les Orcs, menés par Thrall, souffrirent une série de revers au cours de leur voyage à travers Kalimdor. Ils se lièrent d'amitié avec Cairne Bloodhoof et ses puissants guerriers Taurens, mais beaucoup d'Orcs succombèrent à la soif de sang qui les avait corrompus pendant des années. Le plus grand lieutenant de Thrall, Grom Hellscream, trahit même la Horde en se livrant à ses plus bas instincts. Tandis que Hellscream et ses loyaux guerriers Warsong avançaient dans les forêts d'Ashenvale, ils se heurtèrent aux anciennes Sentinelles des Elfes de la nuit. Certain que les Orcs avaient renoué avec leurs pulsions guerrières, le demi-dieu Cenarius apparut pour repousser Hellscream et ses Orcs. Mais Hellscream et ses troupes, emplis de haine et de rage surnaturelles, parvinrent à tuer Cenarius et à corrompre les vieilles forêts. Finalement, Hellscream racheta son honneur en aidant Thrall à battre Mannoroth, le seigneur démon qui avait le premier corrompu les Orcs avec son sang porteur de rage et de haine. Mannoroth éliminé, la malédiction des Orcs fut levée.

Tandis que Medivh travaillait à convaincre les Orcs et les Humains de s'allier, les Elfes de la nuit combattirent la Légion selon leurs propres méthodes. Tyrande Whisperwind, la Grande Prêtresse immortelle des Sentinelles, combattit avec l'énergie du désespoir pour empêcher les démons et les Morts-vivants de submerger les forêts d'Ashenvale. Tyrande réalisa qu'elle avait besoin d'aide. Elle alla donc éveiller les Druides de leur sommeil millénaire. Appelant son amour de toujours, Malfurion Stormrage, Tyrande parvint à galvaniser ses défenses et à repousser la Légion. Avec l'aide de Malfurion, elle fit se lever la nature elle-même pour vaincre la Légion et le Fléau.

En cherchant d'autres Druides à éveiller, Malfurion trouva l'ancienne prison où il avait enchaîné son frère Illidan. Convaincu qu'Illidan l'aiderait contre la Légion, Tyrande le libéra. Illidan les aida bien pendant un temps, mais s'écarta finalement pour s'occuper de ses propres affaires.

Les Elfes de la nuit s'unirent pour combattre la Légion ardente avec une extrême détermination. La Légion n'avait jamais cessé de vouloir accéder au Puits d'éternité, depuis longtemps source de la vitalité de l'Arbre-monde et coeur du royaume des Elfes de la nuit. Si leur assaut contre l'Arbre réussissait, les Démons parviendraient à disloquer le monde.

## La bataille du Mont Hyjal

Sous la direction de Medivh, Thrall et Jaina Proudmoore (chef des forces humaines dans Kalimdor) réalisèrent qu'ils devaient oublier leurs différends. De même, les Elfes de la nuit, conduits par Malfurion et Tyrande, acceptèrent de s'unir dans l'espoir de défendre l'Arbre-monde. Dotées d'un objectif commun, les races d'Azeroth travaillèrent ensemble pour fortifier les énergies de l'Arbre-monde. Riche de la puissance même du monde, Malfurion réussit à déchaîner la fureur primitive de Nordrassil, ce qui détruisit complètement Archimonde et ébranla la position de la Légion au coeur du Puits d'éternité. La bataille finale fit trembler le continent de Kalimdor jusque dans ses fondations. Impossible de tirer la moindre puissance du Puits, la Légion ardente s'écroula sous les assauts combinés des armées mortelles.

## Le traître

Pendant l'invasion d'Ashenvale par la légion, Tyrande libéra Illidan de sa prison, où il avait passé sept mille ans de captivité. Bien que cherchant à apaiser ses camarades, il retrouva rapidement sa véritable forme et consuma les énergies d'une puissante relique magique nommée le Crâne de Gul'dan. Ainsi, Illidan développa en lui des caractéristiques démoniaques et une terrible puissance. Il retrouva aussi une partie des souvenirs de Gul'dan, notamment ceux concernant la Tombe de Sargeras, le donjon insulaire dont on disait qu'il abritait les restes du Titan noir, Sargeras.

Empli de puissance et libre de ravager de nouveau le monde, Illidan chercha à prendre sa place dans le grand ordonnancement des choses. Cependant, Kil'jaeden se montra à Illidan et lui fit une offre qu'il ne pouvait refuser. Kil'jaeden était furieux de la défaite d'Archimonde au Mont Hyjal, mais la vengeance n'était pas son principal souci. Sentant que sa création, le Roi liche, devenait trop puissant pour être contrôlé, Kil'jaeden ordonna à Illidan de détruire Ner'zhul et de mettre fin au Fléau mort-vivant une fois pour toutes. En échange, Illidan recevrait un pouvoir sans précédent et une vraie place parmi les seigneurs restants de la Légion ardente.

Illidan accepta et partit immédiatement détruire le Trône de glace, le château de cristal de givre où résidait l'esprit du Roi liche. Illidan savait qu'il aurait besoin pour cette mission d'une puissante relique. Utilisant le savoir qu'il avait reçu des souvenirs de Gul'dan, Illidan décida de chercher la Tombe de Sargeras et de s'emparer des restes du Titan noir. Il fit appel à de vieux liens avec les Bien-nés et attira les Nagas hors de leurs antres sous-marins. Menées par la subtile Dame Vashj, les Nagas aidèrent Illidan à atteindre les Iles brisées, où l'on disait que la Tombe de Sargeras se trouvait.

Tandis qu'Illidan se mettait en route avec les Nagas, Maiev Shadowsong commença à le pourchasser. Maiev avait été le gardien d'Illidan pendant dix mille ans et voulait à tout prix le reprendre. Cependant, Illidan sut éviter Maiev et ses gardiens et réussit à récupérer l'Oeil de Sargeras en dépit de ses efforts. Riche de cette puissante relique, Illidan se mit en route vers l'ancienne cité des mages de Dalaran. Aidé par les lignes de défense de la cité, Illidan utilisa l'Oeil pour lancer un sort destructeur contre la citadelle du Roi liche, dans le lointain Northrend. L'attaque d'Illidan ébranla les défenses du Roi liche et fissura le toit du monde. Au dernier moment, le sort d'Illidan fut arrêté par son frère Malfurion et par la prêtresse Tyrande, venus à la rescousse de Maiev.

Sachant que Kil'jaeden n'apprécierait pas son incapacité à détruire le Trône de glace, Illidan s'enfuit dans la dimension connue sous le nom d'Outland : les derniers restes de Draenor, l'ancien monde des Orcs. De là, il se prépara à échapper à la colère de Kil'jaeden et à reprendre l'avantage. Après avoir réussi à stopper Illidan, Malfurion et Tyrande revinrent à la Forêt d'Ashenvale pour veiller sur leur peuple. Maiev, cependant, ne voulut pas abandonner si vite et suivit Illidan dans l'Outland, dans le désir de faire justice.

## L'avènement des Elfes de sang

A cette époque, le Fléau mort-vivant avait transformé Lordaeron et Quel'Thalas en des terres maudites et infectées. Il ne restait que quelques poches de résistance de l'Alliance. L'une d'elles, composée essentiellement de Hauts elfes, était menée par le dernier héritier des Sunstrider : le prince Kael'thas. Kael, lui-même magicien accompli, eut vent des défaillances de l'Alliance. Les Hauts Elfes pleuraient la perte de leur terre natale et décidèrent de prendre le nom d'Elfes de sang en souvenir de leur peuple décimé. Tout en luttant pour repousser le Fléau, ils souffraient d'avoir été coupés du Puits qui leur avait conféré leurs pouvoirs. Lorsque l'Alliance ordonna aux Elfes de sang de lutter contre toute chance de succès, les Nagas offrirent leur aide et permirent la victoire.

Malheureusement, l'Alliance apprit que Kael s'était joint aux Nagas et le condamna comme traître avec son peuple. Emprisonnés et condamnés à mort, les Elfes de sang furent secourus par Dame Vashj.

N'ayant nulle part où aller, Kael et ses Elfes de sang suivirent Dame Vashj en Outland pour s'en prendre à Maiev, qui avait mis la main sur Illidan. L'assaut combiné des Nagas et des Elfes de sang ne manquerait pas de venir à bout de Maiev et de libérer Illidan. Selon Illidan, il n'y avait pas moyen de soigner l'accoutumance des Elfes de sang à la magie. Illidan avait une autre proposition à faire : en échange de la loyauté des Elfes de sang, il leur offrirait toute la magie dont ils avaient besoin. C'est une offre que Kael devait accepter : il savait que son peuple mourrait sans antidote ou sans une nouvelle source de magie.

Kael retourna à l'héritage ancestral des Bien-nés et se joignit aux Nagas. En Outland, Illidan rassembla ses nouvelles forces pour lancer une seconde attaque contre le Roi liche dans sa forteresse d'Icecrown.

## Guerre civile dans les Plaguelands

Ner'zhul, le Roi liche, savait que ses heures étaient comptées. Emprisonné dans le Trône de glace, ils suspecta que Kil'jaeden allait envoyer ses agents pour le détruire. Les dégâts causés par le sort d'Illidan avait rompu le Trône de glace : le Roi liche perdait chaque jour de son pouvoir. Désireux de se préserver, il appela son plus grand serviteur mortel à ses côtés : le Chevalier de la mort, le prince Arthas.

Arthas, pendant ce temps, était engagé dans une guerre civile à Lordaeron. Ses forces diminuaient avec celles du Roi liche. La moitié des forces des Morts-vivants, menée par la Banshee Sylvanas Windrunner, avait préparé un coup d'état pour prendre le contrôle de l'empire mort-vivant. Arthas, appelé par le Roi liche, dut laisser le Fléau aux mains de son lieutenant, Kel'Thuzad, alors que la guerre s'étendait sur les Plaguelands.

Finalement, Sylvanas et ses morts-vivants rebelles (connus sous le nom de Réprouvés) s'emparèrent de la capitale en ruines de Lordaeron. Ils construisirent leur propre bastion sous la cité délabrée et jurèrent de vaincre le Fléau et de repousser Kel'Thuzad et ses serviteurs loin de la région.

Affaibli, mais déterminé à sauver son maître, Arthas rejoignit Northrend et découvrit que les Nagas d'Illidan et les Elfes de sang l'attendaient. Avec ses alliés nérubiens, Arthas tâcha d'atteindre avant les forces d'Illidan le Glacier d'Icecrown pour y défendre le Trône de glace.

## Le triomphe du Roi liche

Même affaibli comme il l'était, Arthas parvint à déjouer les plans d'Illidan et à atteindre le Trône de glace en premier. Avec son épée runique, Frostmourne, Arthas brisa la prison de glace du Roi liche et exhuma le casque et le plastron enchantés de Ner'zhul. Arthas plaça le casque d'une invraisemblable puissance sur sa tête et devint le nouveau Roi liche. Les esprits de Ner'zhul et d'Arthas fusionnèrent en une unité unique, comme Ner'zhul l'avait toujours envisagé. Illidan et ses troupes durent rebrousser chemin en grande hâte, tandis qu'Arthas devenait l'une des plus puissantes entités que le monde ait jamais connue.

A cette heure, Arthas, le nouveau et immortel Roi liche, réside à Northrend ; on dit qu'il rebâtit la citadelle d'Icecrown. Son fidèle lieutenant, Kel'Thuzad, commande le Fléau dans les Plaguelands. Sylvanas et ses Réprouvés rebelles tiennent les Prairies de Tirisfal, une petite portion du royaume déchiré par la guerre.

## Vieilles haines – La colonisation de Kalimdor

Malgré leur victoire, les races mortelles se retrouvaient dans un monde que la guerre avait déchiré. Le Fléau et la Légion ardente avaient détruit les civilisations de Lordaeron et presque réussi à en faire autant dans Kalimdor. Il y avait des forêts à panser, des rancunes à enterrer, des terres à rebâtir. Chaque race avait été profondément blessée par la guerre, mais toutes se rejoignaient avec altruisme pour tenter un nouveau départ. La paix difficile entre l'Alliance et la Horde donnait l'exemple.

Thrall mena les Orcs vers le continent de Kalimdor, où ils fondèrent une nouvelle terre avec l'aide de leurs frères Taurens. Ils nommèrent leur nouveau territoire Durotar, en hommage au père assassiné de Thrall et commencèrent à rebâtir leur société naguère glorieuse. Maintenant que la menace démoniaque avait pris fin, la Horde cessa d'être une machine de guerre pour devenir une coalition plus souple, dédiée à la survie et à la prospérité plutôt qu'à la conquête. Aidés par les nobles Taurens et les Trolls rusés de la tribu Darkspear, Thrall et ses Orcs cherchèrent à bâtir une nouvelle ère de paix.

Les forces de l'Alliance restantes, menées par Jaina Proudmoore, s'installèrent dans le sud de Kalimdor. A l'écart de la rive est du Marais de Dustwallow, elles bâtirent la ville portuaire de Theramore. Là, les Humains et leurs alliés Nains s'employèrent à survivre sur une terre qui leur serait à jamais hostile. Bien que les défenseurs de Durotar et de Theramore s'efforcèrent de maintenir leur trêve, la fragile sérénité des colonies ne devait pas durer.

La paix entre les Humains et les Orcs fut brisée par l'arrivée d'une puissante flotte de l'Alliance à Kalimdor. Commandée par le Grand amiral Daelin Proudmoore (le père de Jaina), la flotte avait quitté Lordaeron avant la destruction du royaume par Arthas. Ayant péniblement navigué pendant des mois, l'amiral Proudmoore cherchait tous les survivants de l'Alliance qu'il pouvait trouver. L'armada de Proudmoore constituait une sérieuse menace à l'équilibre de la région. Héros de la Seconde Guerre, le père de Jaina était un sérieux ennemi de la Horde, et il était décidé à détruire Durotar avant que les Orcs ne puissent s'étendre.

Le Grand amiral força Jaina à prendre une terrible décision : le soutenir au combat contre les Orcs et trahir ses nouveaux alliés, ou combattre son propre père pour maintenir la paix fragile que l'Alliance et la Horde avaient enfin établie. Après bien des hésitations, Jaina choisit la dernière solution et aida Thrall à vaincre son père. Malheureusement, l'amiral Proudmoore mourut au combat avant que Jaina ne puisse se réconcilier avec lui ou lui prouver que les Orcs n'étaient plus des monstres assoiffés de sang. En remerciement de sa loyauté, les Orcs permirent à Jaina et à ses forces de revenir en toute sécurité à Theramore.

# HUMAINS

Les nobles Humains de Stormwind sont une race fière et tenace. Ils ont bravement combattu la Horde des Orcs pendant des générations à la tête de la Grande Alliance. Alors qu'ils pensaient la paix assurée dans leurs royaumes déchirés par la guerre, une ombre plus noire encore descendit sur le monde. Le Fléau mort-vivant déchaîna une peste de mort sur l'humanité et parvint à décimer le royaume humain nordique de Lordaeron. Les quelques Humains qui survécurent fuirent au sud pour se placer sous la protection de Stormwind. Mais à peine les Morts-vivants avaient-ils frappé que la démoniaque Légion ardente lança sa catastrophique invasion du monde. Les guerriers humains se dressèrent contre la Légion et aidèrent à sauver le monde d'une destruction imminente.

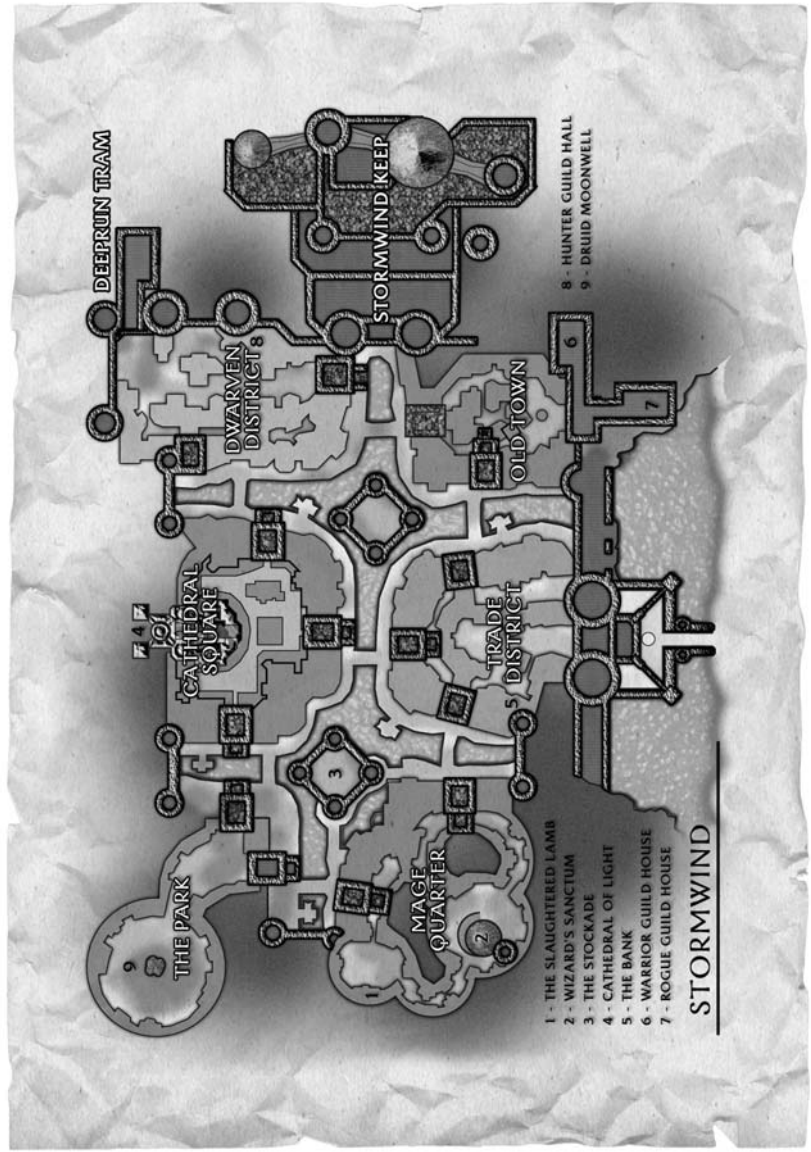
Quelque quatre ans plus tard, les défenseurs de Stormwind restent vigilants contre quiconque voudrait s'en prendre à l'intégrité de leurs terres.

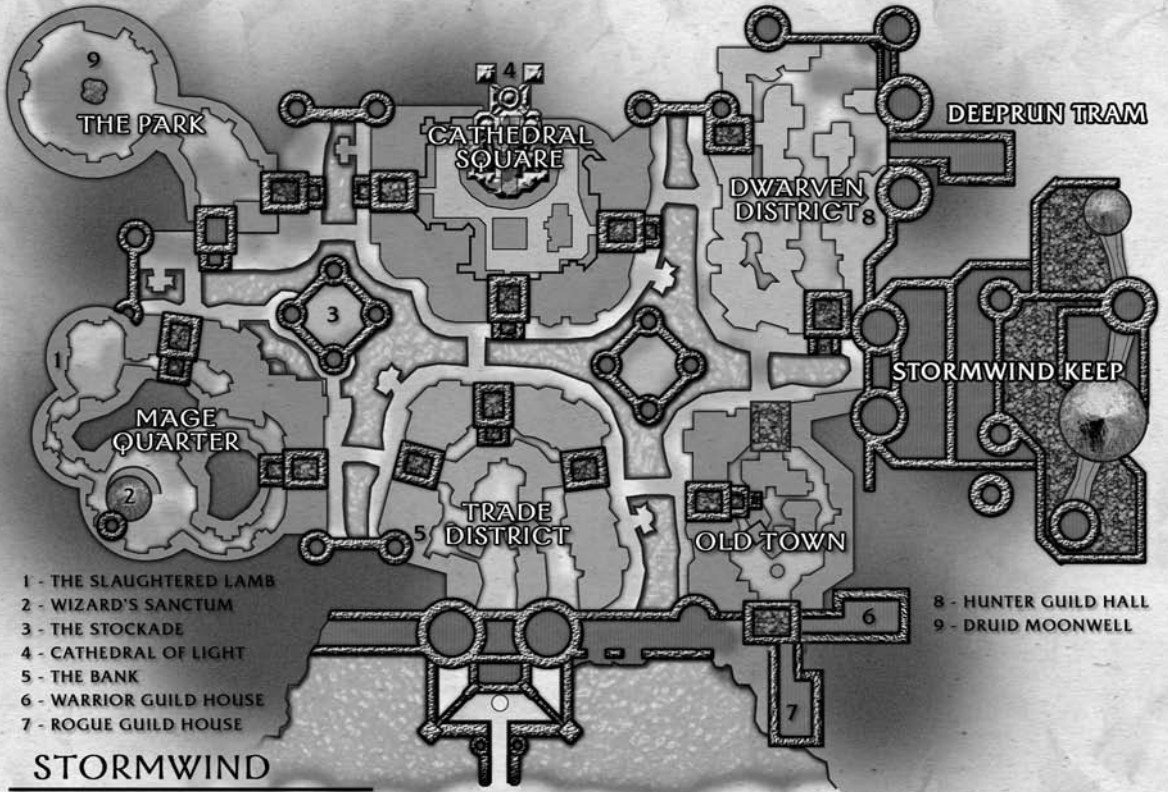
Située dans les collines de la Forêt d'Elwynn, Stormwind est un des derniers bastions de puissance humaine dans le monde. L'enfant roi, Anduin Wrynn, dirige le peuple de Stormwind, qui reste fidèle à la Grande Alliance. Soutenues par leurs alliés, les armées de Stormwind ont été appelées à combattre la Horde sur des champs de bataille lointains. Maintenant que les soldats sont partis, la défense de Stormwind incombe à ses fiers citoyens.

Vous devez défendre le royaume contre les chiens qui y rôdent et contre les traîtres qui cherchent à le détruire de l'intérieur. L'heure des héros a sonné. Le plus grand chapitre de l'histoire humaine vient de s'ouvrir...

## STORMWIND

La ville de Stormwind est le dernier bastion de puissance humaine dans Azeroth. Reconstruite après la Seconde Guerre, Stormwind est une merveille de délicatesse et d'architecture. Les gardes de Stormwind maintiennent la paix dans la cité et son jeune roi, Anduin Wrynn, dirige du haut de sa forteresse. Le Quartier commerçant attire les marchands de tout le continent et au-delà. Les aventuriers de toutes sortes errent dans les rues de la vieille ville. Epargnée par les ravages du Fléau au nord, Stormwind affronte ses propres ennemis, de l'intérieur comme de l'extérieur.




9
THE PARK
4
CATHEDRAL SQUARE
DEEPRUN TRAM
DWARVEN DISTRICT
8
3
1
STORMWIND KEEP
MAGE QUARTER
2
TRADE DISTRICT
5
OLD TOWN
6
7
1 - THE SLAUGHTERED LAMB
2 - WIZARD'S SANCTUM
3 - THE STOCKADE
4 - CATHEDRAL OF LIGHT
5 - THE BANK
6 - WARRIOR GUILD HOUSE
7 - ROGUE GUILD HOUSE
8 - HUNTER GUILD HALL
9 - DRUID MOONWELL
STORMWIND

## HUMAINS IMPORTANTS

**Le roi Anduin Wrynn –** Le roi Anduin est un dirigeant aussi sage qu'on peut l'espérer d'un enfant de dix ans. Récemment, son père, le roi Varian Wrynn, a disparu dans des circonstances étranges alors qu'il se rendait à un sommet diplomatique sur l'Ile de Theramore. Sur l'ordre du conseiller royal, Dame Prestor, le jeune Anduin fut couronné pour que l'ordre soit préservé dans le royaume de Stormwind. Bien que peu de citoyens sachent que leur vrai roi est porté disparu depuis longtemps, Anduin fait de son mieux pour calmer les craintes de son peuple. Tout le monde semble s'accorder à penser que le garçon deviendra un jour un habile dirigeant.

**Archevêque Benedictus –** Dans sa jeunesse, le doux Benedictus fut l'élève du chef spirituel de Lordaeron, l'Archevêque Alonsus Faol. Benedictus passa de nombreuses années à apprendre auprès de ce maître pieux et aida l'Eglise de la Lumière à ériger son plus splendide bâtiment, la Cathédrale de Stormwind. Après la mort de Faol, Benedictus reçut la charge de l'Eglise et jura de poursuivre l'œuvre admirable de son mentor.

**Jaina Proudmoore –** Jaina Proudmoore est la plus puissante sorcière vivante. Naguère alliée du prince Arthas, Jaina assista à la chute de Lordaeron. Se rendant à Kalimdor, Jaina jura d'abattre la Légion ardente et ses sinistres agents par n'importe quel moyen. Se joignant aux Elfes de la nuit et même à la Horde des Orcs, Jaina contribua à battre le démon Archimonde et à bannir à jamais la Légion. Puis elle réunit les Humains survivants à Kalimdor et fonda la cité portuaire de Theramore. De là, elle règne sur les restes de l'Alliance et espère réunir un jour les royaumes humains distants.



# NAINS

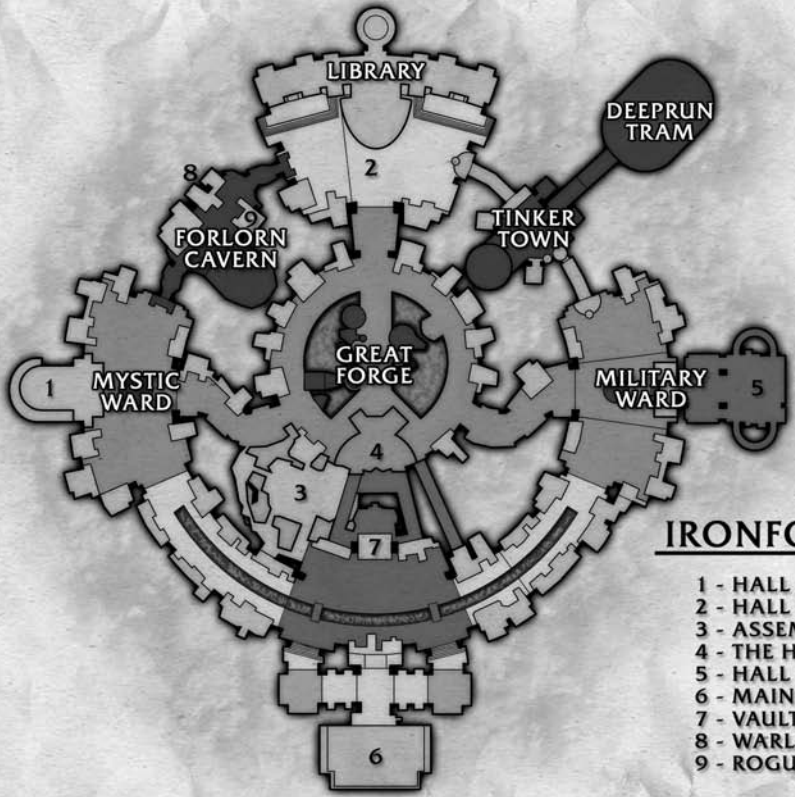
D'innombrables générations de Nains d'Ironforge ont extrait des trésors des profondeurs de la terre. Cachés dans leur forteresse inexpugnable dans la montagne d'Ironforge, ils ne se sont que rarement aventurés par-delà les pics enneigés de Dun Morogh. Pourtant, lorsque les Orcs envahirent Azeroth pour s'assujettir le genre humain, les Nains offrirent de se joindre à la Grande Alliance. Ingénieux et résistants, les Nains devinrent l'ossature des forces de l'Alliance et accumulèrent les victoires.

Récemment, les Nains ont toutefois découvert une série de ruines qui détenaient des secrets sur leur héritage antique. Désireux de découvrir la vérité sur les origines légendaires de leur race, le grand roi Magni Bronzebeard donna l'ordre aux Nains de concentrer leurs efforts non plus sur les mines, mais sur l'archéologie. Magni aida à créer la fameuse Guilde des explorateurs d'Ironforge, un groupe dévoué à exhumer les secrets du monde ancien et à séparer le vrai du faux dans les légendes sur les Nains.

Appartenant à la Grande Alliance, les puissantes armées des Nains ont été appelées au loin pour y combattre la Horde. En ces heures de péril, la défense du royaume des montagnes repose sur de courageux Nains tels que vous. Les esprits des anciens rois vous protègent et les montagnes elles-mêmes vous insufflent votre force. Le futur de votre peuple est entre vos mains.

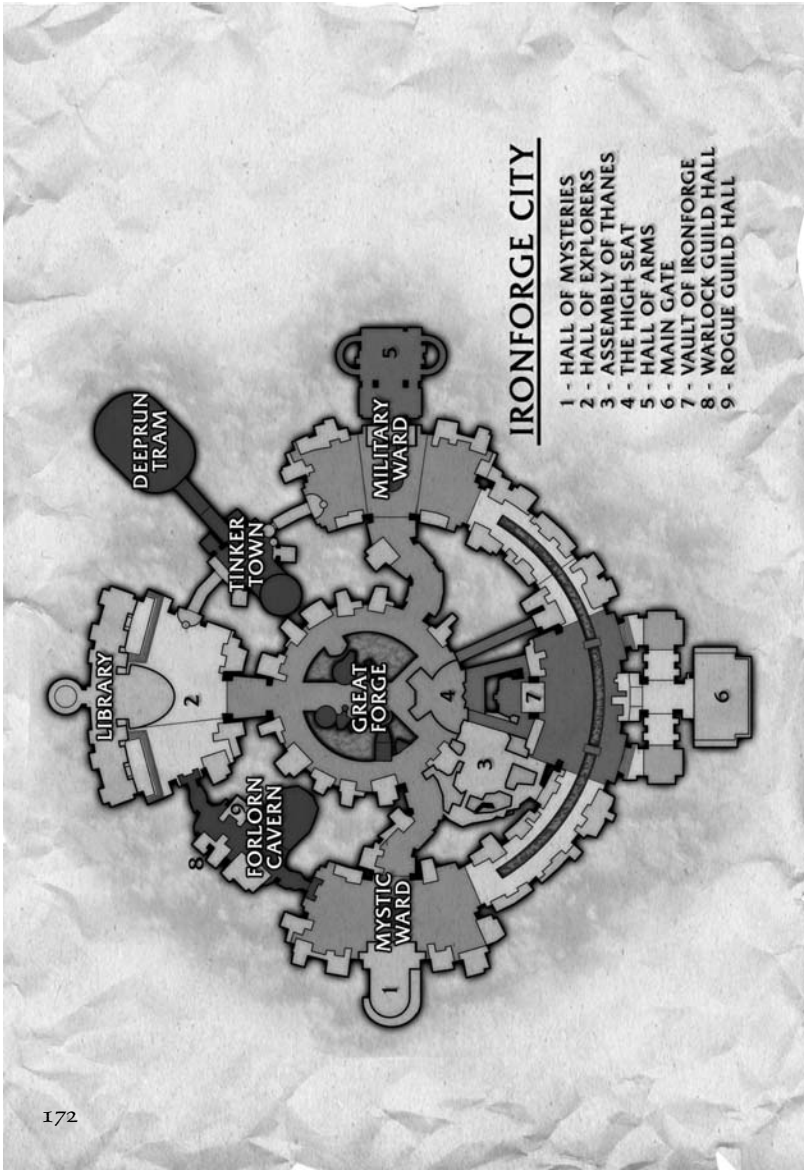
## IRONFORGE

Bien des forteresses naines sont tombées durant la Seconde Guerre, mais la puissante cité d'Ironforge, nichée sur les pics de Dun Morogh, ne fut jamais atteinte par la Horde. Merveilleux témoignage des Nains à tailler la pierre, Ironforge fut construite au coeur de la montagne elle-même, cité souterraine d'explorateurs, de mineurs et de guerriers. L'Alliance a été affaiblie par les événements récents, mais les Nains d'Ironforge, menés par le roi Magni Bronzebeard, forgent un nouveau futur pour le monde.




## IRONFORGE CITY

1 - HALL OF MYSTERIES
2 - HALL OF EXPLORERS
3 - ASSEMBLY OF THANES
4 - THE HIGH SEAT
5 - HALL OF ARMS
6 - MAIN GATE
7 - VAULT OF IRONFORGE
8 - WARLOCK GUILD HALL
9 - ROGUE GUILD HALL






## NAINS IMPORTANTS

**Le roi Magni Bronzebeard –** Aîné des trois frères Bronzebeard, Magni était destiné à devenir le roi sous la montagne. Solide et lucide, Magni aimait ses deux frères plus que tout. Lors de la chute récente de Lordaeron, son frère aîné, Muradin, fut tué par le Chevalier de la mort Arthas. Magni fut écrasé par la douleur à cette nouvelle, mais avec son plus jeune frère, Brann, il resta inébranlable dans son désir de continuer à servir le peuple des Nains. Brann, explorateur de quelque renom, a été porté disparu il y a quelques mois, et le roi Magni a perdu tout espoir qu'il soit encore en vie. Il reste un chef sage et fort, mais la tristesse pèse lourdement sur ses épaules. Bien des Nains se demande si le royaume verra un jour un autre Bronzebeard s'asseoir sur le trône d'Ironforge.

**Brann Bronzebeard –** Brann Bronzebeard était l'un des plus célèbres explorateurs d'Azeroth et on l'accueillait chaleureusement partout dans le monde. Ce Nain courageux et chaleureux s'était fait des amis dans tous les coins du monde connu, et sans doute du monde encore inexploré. Brann passa de nombreuses années à faire des cartes des recoins les plus obscurs des royaumes de l'est pour sa chère Guilde des explorateurs. Avec la découverte récente de Kalimdor, Brann fut l'un des premiers Nains à marcher sur les chemins inconnus des anciens. On sait peu de choses sur la disparition récente de Brann, si ce n'est qu'il se dirigeait vers le continent de Northrend pour enquêter sur la mort de son frère Muradin. On ignore s'il a pu atteindre les rivages gelés de cette terre.

**Grand explorateur Magellas –** Muninn Magellas a toujours éprouvé une curiosité insatiable pour l'histoire et les arcanes, depuis son enfance. Aujourd'hui chef de la Guilde des explorateurs, son rêve de jeunesse est devenu réalité. Magellas est responsable de l'établissement des cartes du monde et du classement de ses espèces, reliques et trésors pour les générations à venir. Employant une petite armée de prospecteurs, Magellas a envoyé ses agents tout autour du monde pour accroître les connaissances de son peuple. Comme le roi Magni, Magellas a été douloureusement peiné d'apprendre la disparition de Brann. Mais il reste dévoué au développement de la Guilde des explorateurs et cherche à mieux analyser par ses études les erreurs du passé.

# GNOMES

Les Gnomes, excentriques et souvent brillants, sont considérés comme l'une des races les plus étranges du monde. Obsédés par l'idée de développer des technologies nouvelles et révolutionnaires, édifiant des merveilles d'ingénierie, on s'étonne sans cesse que des Gnomes aient survécu pour se reproduire. Au fil des ans, les Gnomes ont contribué à créer des armes ingénieuses pour soutenir la Grande Alliance dans ses combats féroces contre la Horde.

Depuis leur bouillonnante et fantastique techno-ville de Gnomeragan, les Gnomes ont partagé les ressources des Pics de Dun Morogh avec leurs cousins les Nains. Mais récemment, une menace barbare a jailli des boyaux de la terre et s'est emparée de Gnomeragan. Les Troggs, qui pourraient avoir été exhumés au site de fouilles d'Uldaman, ont fait leur apparition aux portes de Gnomeragan et ont commencé à exterminer tous les Gnomes de la ville. Malgré la résistance féroce des Gnomes, la merveilleuse cité ne put être sauvée.

Sur ordre du Grand Artisan Mekkatorque, les Gnomes ouvrirent les valves de pression de leurs machines géantes et laissèrent des radiations toxiques se répandre dans la ville. Les radiations éliminèrent les Troggs, mais les Gnomes découvrirent rapidement que les leurs mourraient tout aussi vite. Presque quatre-vingt pourcent des Gnomes moururent en quelques jours. Ceux qui survécurent évacuèrent la merveilleuse cité et fuirent pour se placer sous la protection de leurs cousins Nains d'Ironforge.

Ils restèrent là, mettant au point des stratégies radicales pour reprendre leur bien-aimée ville à n'importe quel prix. Vous êtes un Gnome fier et il est de votre devoir de relever le défi et de mener votre peuple vers un avenir meilleur.

GNOMES IMPORTANTS

**Grand Artisan Mekkatorque –** Les Gnomes n'ont pas eu de roi ou de reine véritables pendant plus de quatre siècles. Ils préfèrent élire leurs plus grands gouvernants pour une période déterminée. La plus haute fonction de Gnomeragan, celle de Grand Artisan, est détenue par l'habile Gelbin Mekkatorque depuis sept ans. Gelbin est l'un des inventeurs les plus renommés de tous les temps et il est honoré pour ses compétences de chef et son sens de la justice. Mais lorsque les Troggs lancèrent leur invasion de Gnomeragan, Gelbin n'était pas préparé à la lutte. Sur la recommandation de son principal conseiller, le Mekgineer Thermaplugg, il ordonna de plonger la ville dans un bain de radiations toxiques. Les radiations arrêtèrent la progression des attaquants mais tua finalement plus de Gnomes que de Troggs. Désormais, le Grand Artisan porte le poids de cette hécatombe sur les épaules et cherche à venger son peuple en récupérant la ville perdue.

**Mekgineer Thermaplugg –** Sicco Thermaplugg fut pendant des années le conseiller principal du Grand Artisan Mekkatorque. Ingénieur maussade mais imaginatif, Thermaplugg convoitait en secret la position de Grand Artisan. On dit que Thermaplugg avait eu vent de l'invasion des Troggs avant même qu'elle ne commence et qu'il a une part de responsabilité dans les événements qui plongèrent les Gnomes dans la déréliction. Ces rumeurs ne furent jamais confirmées, mais Mekkatorque pense qu'elles pourraient être vraies. Le Mekgineer Thermaplugg disparut peu après l'évacuation de la cité irradiée. Nul ne sait s'il demeure toujours entre les murs toxiques de Gnomeragan.

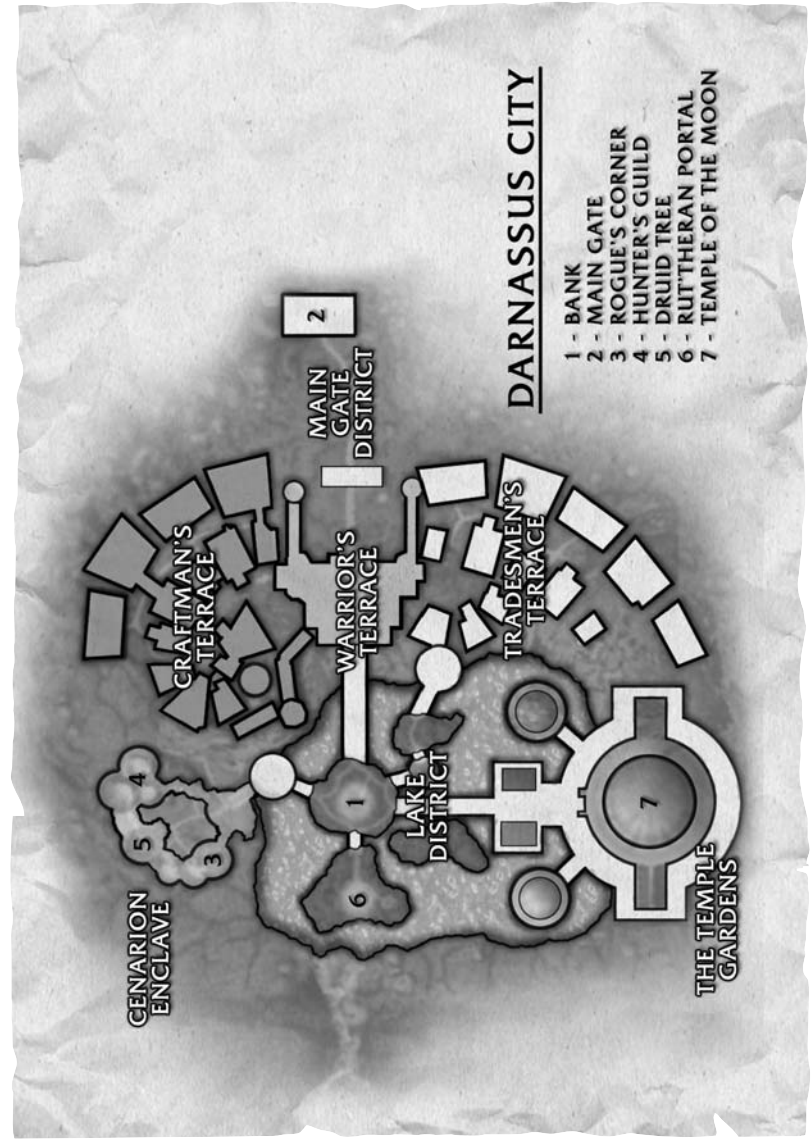
# ELFES DE LA NUIT

Pendant dix mille ans, les immortels Elfes de la nuit ont nourri une société druidique dans les recoins ombragés de la forêt d'Ashenvale. Mais, récemment, l'invasion catastrophique de la Légion ardente a détruit leur paisible et ancienne civilisation. Conduits par l'Archidruide Malfurion Stormrage et la Prêtresse Tyrande Whisperwind, les puissants Elfes de la nuit se dressèrent pour affronter la horde démoniaque. Ils vainquirent, mais ils durent sacrifier leur chère immortalité et virent brûler leurs forêts bien-aimées.

Au lendemain de l'horrible conflit, Malfurion et Tyrande aidèrent leur peuple à reconstruire leurs villages détruits. Les Elfes de la nuit s'adaptèrent lentement à leur existence mortelle. C'était loin d'être facile, et beaucoup d'Elfes de la nuit ne purent souffrir la perspective du grand âge, de la maladie, de la fragilité. Cherchant à retrouver l'immortalité, nombre de Druides conspirèrent et décidèrent de planter un arbre spécial qui lierait leur esprit au monde éternel. En dépit des avertissements de Malfurion, qui était convaincu que la nature ne permettrait pas un acte si égoïste, les Druides plantèrent le grand arbre au large des côtes tumultueuses de Kalimdor. Peu après, l'esprit de Malfurion se perdit en quelque sorte dans les profondeurs du Rêve cristallin. Bien que les autres Druides aient essayé de retrouver son esprit errant, seul son corps fut retrouvé, dormant dans le Refuge des saisons.

En l'absence de Malfurion, Fandral Staghelm, le chef de ceux qui souhaitaient planter le nouvel Arbre-monde, devint le nouvel Archidruide. En peu de temps, lui et les autres Druides plantèrent le grand arbre, Teldrassil, non loin des côtes tumultueuses du nord de Kalimdor. Ils en prirent grand soin et l'arbre grandit jusqu'à atteindre et dépasser la hauteur des nuages. Sous ses branches, la merveilleuse cité de Darnassus prit racine. Mais l'arbre n'était pas béni par la nature et fut vite corrompu par la Légion ardente. Désormais, la faune et les branches même de Teldrassil étaient saisies par des ténèbres grandissantes.

Vous êtes l'un des derniers Elfes de ce monde, et votre devoir est de défendre Darnassus et les enfants de la nature contre la corruption de la Légion.



## DARNASSUS CITY

1 - BANK
2 - MAIN GATE
3 - ROGUE'S CORNER
4 - HUNTER'S GUILD
5 - DRUID TREE
6 - RUT'THERAN PORTAL
7 - TEMPLE OF THE MOON

## DARNASSUS

Au sommet des branchages de l'énorme arbre Teldrassil se trouve la splendide cité de Darnassus, le nouveau refuge des mystérieux Elfes de la nuit. Druides, Chasseurs et Guerriers établissent leur foyer dans des demeures de bois. Le Temple de la lune s'élève comme un phare au-dessus des arbres, flanqué par les colonnes du Hall de Justice, où les vigilantes Sentinelles se rassemblent pour défendre la région. Dirigée par la Grande Prêtresse Tyrande Whisperwind, Darnassus est un monument à tout ce que les Elfes de la nuit considèrent comme sacré. Ville en harmonie avec le flux de la nature, Darnassus fut construite sur les berges d'un grand lac, des ponts élégants s'élèvent au-dessus de ses eaux cristallines. Ailleurs, les feuilles mortes tissent un doux tapis sur les chemins de la ville.

## ELFES DE LA NUIT IMPORTANTS

**Tyrande Whisperwind –** Tyrande est la Grande Prêtresse de la déesse de la lune, Elune. Elle dirige les Sentinelles depuis presque dix mille ans, mais sa longue veille lui a laissé peu de pitié pour ceux qu'elle considère comme des ennemis. Guerrier exceptionnel et sans peur, elle est l'un des plus grands héros dont les peuples se souviennent. Après l'invasion catastrophique de la Légion ardente, Tyrande a dirigé son peuple avec son compagnon, l'Archidruide Malfurion Stormrage, jusqu'à ce qu'il disparaisse dans le mystique Rêve cristallin. Malfurion inexplicablement perdu, Tyrande est de nouveau le seul dirigeant de son peuple fier.

Troublée par la disparition de Malfurion, elle a néanmoins lutté pour empêcher les Elfes de la nuit de réitérer les erreurs du passé.

**Malfurion Stormrage –** C'est le plus grand Druide qui ait jamais vécu et peut-être l'un des êtres les plus puissants de l'histoire. Malfurion Stormrage est à la fois un prophète et le sauveur de son peuple. Sous le commandement de Tyrande et Malfurion, les Elfes de la nuit vainquirent la Légion ardente à deux reprises. Pour régénérer ses pouvoirs, Malfurion hiberne périodiquement dans le royaume spirituel connu sous le nom de Rêve cristallin. Mais quelque chose s'est mal passé dernièrement au cours du rêve de Malfurion. Il est maintenant enfermé quelque part au sein du rêve, au-delà même de l'atteinte des Dragons verts dont c'est le royaume. Avec la perte de Malfurion, les Elfes de la nuit vont sans doute s'enfoncer dans les ténèbres, comme ils l'ont toujours fait depuis des temps immémoriaux.

**Fandral Staghelm –** C'est l'un des principaux lieutenants de Malfurion, Fandral est un Druide intelligent qui a entraîné bien des Druides de la nouvelle génération vers la nature. Son tempérament bouillonnant a fait parfois des étincelles avec celui, plus réfléchi, de Malfurion. Fandral croit que l'avenir des Elfes de la nuit exige l'expansionnisme et le développement des opérations militaires. Ses croyances radicales et son comportement agressif l'ont mené à se quereller ouvertement avec la Grande Prêtresse Tyrande. Mais, à ce jour, Fandral s'est montré un successeur efficace à Malfurion disparu.

# ORCS

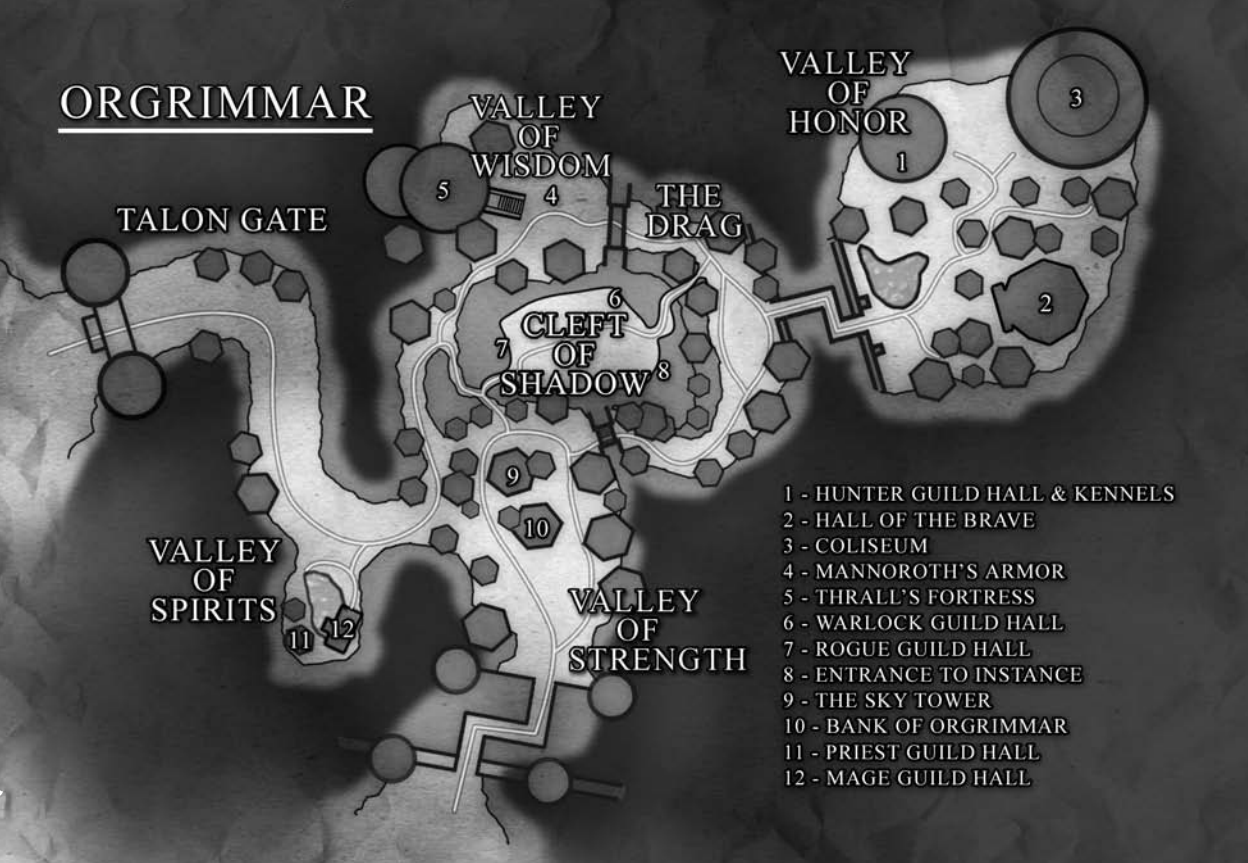
Il y a longtemps, la Horde des Orcs était corrompue par la Légion ardente et attirée dans le monde d'Azeroth. Pendant des générations, les Orcs firent la guerre aux royaumes humains de Stormwind et de Lordaeron. Bien que la Horde ait presque réussi à annihiler l'humanité, elle se consuma finalement en querelles internes et s'effondra. Les Orcs vaincus passèrent de nombreuses années dans des prisons, incapables d'autonomie sans la perspective de conquêtes et de guerres. Après des années, un jeune chef visionnaire du nom de Thrall se leva pour diriger son peuple en son heure la plus noire. Sous le commandement de Thrall, les Orcs se libérèrent seuls de la corruption démoniaque et retournèrent à leur héritage chamanique.

Sur les conseils d'un étrange prophète, Thrall mena son peuple vers les anciennes terres de Kalimdor. Là, Thrall et la Horde affrontèrent leur ancien oppresseur, la Légion ardente. Avec l'aide des Humains et des Elfes de la nuit, les Orcs battirent la Légion et cherchèrent à se faire une place propre dans leur monde d'adoption. Les Orcs décidèrent que le royaume se bâtirait sur les terres arides de Durotar.

Aujourd'hui basés dans la cité guerrière d'Orgrimmar, les Orcs attendent un avenir nouveau. Ils ne sont plus menés par des rêves de conquête, mais ils sont prêts à détruire quiconque mettrait en cause leur souveraineté ou leur suprématie. Il est de votre devoir d'abattre vos ennemis visibles et invisibles. Les agents abjects de la Légion ardente, en effet, arpentent toujours la région.

## ORGRIMMAR

Nommée ainsi en hommage au légendaire Orgrim Doomhammer, Orgrimmar fut fondée pour servir de capitale à la nouvelle terre des Orcs. Construite dans un vaste canyon des terres arides de Durotar, Orgrimmar est l'une des plus puissantes cités guerrières du monde. Derrière les murs immenses d'Orgrimmar, les vieux Chamans dispensent leurs connaissances à la nouvelle génération des chefs de la Horde, tandis que les guerriers s'entraînent dans l'arène des gladiateurs, affûtant leurs compétences en préparation des épreuves qui les attendent dans ces terres dangereuses.


ORGRIMMAR
VALLEY OF WISDOM
VALLEY OF HONOR
TALON GATE
THE DRAG
CLEFT OF SHADOW
VALLEY OF SPIRITS
VALLEY OF STRENGTH
1 - HUNTER GUILD HALL & KENNELS
2 - HALL OF THE BRAVE
3 - COLISEUM
4 - MANNOROTH'S ARMOR
5 - THRALL'S FORTRESS
6 - WARLOCK GUILD HALL
7 - ROGUE GUILD HALL
8 - ENTRANCE TO INSTANCE
9 - THE SKY TOWER
10 - BANK OF ORGRIMMAR
11 - PRIEST GUILD HALL
12 - MAGE GUILD HALL

## ORCS IMPORTANTS

**Thrall –** Thrall, fils de Durotan, est peut-être le plus puissant des Orcs en vie. Armé du puissant Doomhammer, Thrall est un guerrier sans égal et un prodigieux Chaman. Il dirige toute la Horde, ainsi que les Trolls Darkspear et les tribus des Taurens. Son sens de l'honneur, sa ruse et sa compassion lui ont gagné des alliés au fil des ans, même parmi les Humains et les Elfes de la nuit. Thrall ne vit que pour défendre la liberté de son peuple et la sécurité de toute la Horde.

**Nazgrel –** Nazgrel était le principal guerrier du clan Frostwolf, qui fut naguère dirigé par le père de Thrall. Lorsque Thrall rejoignit le clan, Nazgrel se montra d'abord réticent à l'accepter, mais lorsque Thrall fit la preuve de sa valeur au combat, Nazgrel apprit à respecter le jeune Orc. Depuis lors, Nazgrel est le général et le chef de la sécurité de Thrall. Le devoir de Nazgrel est de protéger Durotar contre les menaces internes et l'anarchie. C'est un Orc sinistre et effrayant, entièrement dévoué à son chef et à la gloire de la Horde.

**Drek'Thar –** Plus ancien Chaman du clan Frostwolf, Drek'Thar a servi de maître à Thrall il y a bien longtemps. Aveugle de naissance, Drek'Thar dut prouver sa valeur au cours de la période sombre de la Horde. Il se trouva des affinités avec les esprits des éléments, de sorte que le chamanisme devint son chemin vers la puissance. En dépit de son pouvoir sur les éléments, Drek'Thar n'a jamais cessé de montrer sagesse et humilité. Il continue d'instruire les jeunes Chamans de la Horde selon les vieilles traditions de son peuple.

# TAUREN

Pendant des générations, les bestiaux Taurens ont arpenté les plaines des Barrens, chassé les puissantes Bêtes Kodos, et cherché la sagesse de leur éternelle déesse, la Terre-mère. Dispersées dans la région, les tribus nomades n'étaient unies que par une haine commune pour leur ennemi juré, les Centaures maraudeurs. Cherchant de l'aide contre les Centaures, le chef Tauren Cairne Bloodhoof se lia avec Thrall et les autres Orcs, qui venaient d'entrer dans Kalimdor.

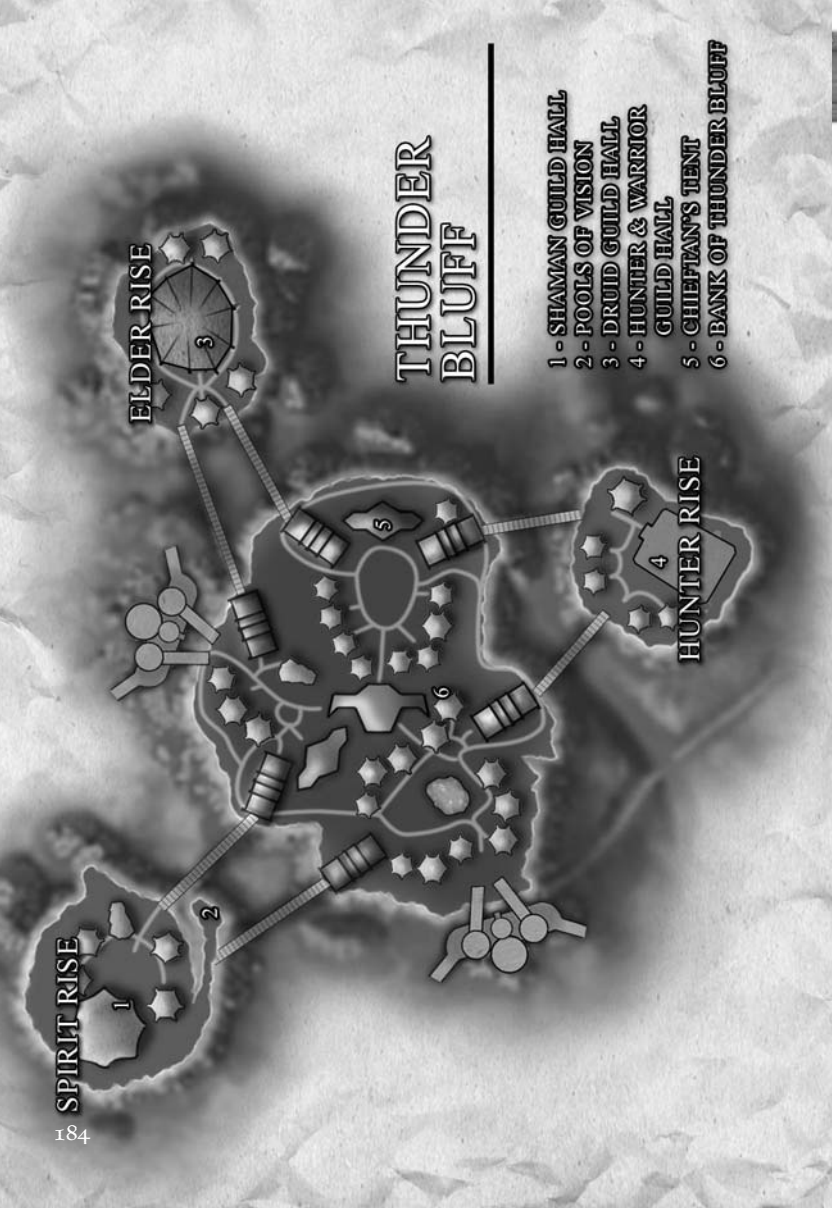
Avec l'aide des Orcs, Cairne et sa tribu Bloodhoof furent en mesure de repousser les Centaures et de s'emparer des riches terres de Mulgore. Pour la première fois depuis des centaines d'années, les Taurens avaient une terre bien à eux. Sur les plateaux balayés par les vents de Thunder Bluff, Cairne construisit une refuge pour son peuple, où les Taurens de toutes les tribus étaient les bienvenus. Avec le temps, les tribus de Taurens dispersées s'unirent sous le commandement de Cairne. Quelques tribus étaient en désaccord avec la manière dont la nouvelle nation évoluait, mais tous s'accordaient à considérer Cairne comme le plus sage d'entre eux et le plus apte à leur proposer un avenir digne de ce nom.

Bien que les nobles Taurens soient paisibles de nature, les rites de la Grande Chasse sont au coeur de leur spiritualité. Chaque Tauren, guerrier ou non, cherche son identité comme Chasseur et enfant de la Terre-mère.

Ayant atteint l'âge adulte, vous devez prouver votre valeur au contact de la nature sauvage et prendre votre place dans la Grande Chasse.

## THUNDER BLUFF

La ville de Thunder Bluff domine une série de plateaux qui surplombent les terres verdoyantes de Mulgore. Autrefois nomades, les Taurens ont récemment fait de la ville un lieu de passage pour les caravanes, les artisans de passage et les inventeurs de tout poil. La fière cité est également un refuge pour les chasseurs qui traquent leurs proies dans les Barrens et les zones avoisinantes. De longs ponts de bois et de corde permettent de passer d'un plateau à l'autre, et chaque plateau est recouvert de tentes, de maisons de bois, de totems colorés et d'Autels des esprits. Le puissant chef Cairne Bloodhoof règne sur la cité et s'assure que les Taurens vivent en paix et en sécurité.




## TAURENS IMPORTANTS

**Cairne Bloodhoof –** Cairne est dévoué à son peuple et veut protéger leur sécurité sur un monde peu à peu envahi par les ténèbres. Guerrier remarquable, Cairne est considéré comme l'une des plus dangereuses créatures vivantes. En dépit de sa force et de sa valeur, c'est un être doux qui ne veut que paix et tranquillité. On dit que s'il pouvait confier à un autre les responsabilités de chef, Cairne quitterait Thunder Bluff immédiatement et se retirerait, ermite, dans la nature. Beaucoup pense qu'il élève son fils, Baine, dans la perspective de lui confier le destin des tribus.

**Magatha Grimtotem –** Magatha est l'ancienne du puissant clan des Totems sinistres. Emplie de pouvoirs chamaniques depuis sa prime enfance, Magatha a cherché pouvoir et prestige presque toute sa vie. Elle est devenue la matriarche du clan grâce à un mariage arrangé (arrangé par elle, selon beaucoup), avant de perdre son époux dans un imprévisible accident de montagne. Depuis la mort de son mari, Magatha commande les rudes guerriers du clan. Les Totems sinistres pensent que Magatha leur permettra de se débarrasser des races inférieures de Kalimdor et de reprendre les terres ancestrales des Taurens. Magatha se bat constamment contre Cairne Bloodhoof sur l'avenir des Taurens et elle pense qu'elle est seule à savoir comment son peuple devrait être mené.

**Hamuul Runetotem –** Ami d'enfance de Cairne Bloodhoof, Hamuul Runetotem est le plus ancien Druide de Thunder Bluff. Hamuul est devenu l'ami du puissant Elfe de la nuit Malfurion Stormrage lors de la récente invasion de la Légion ardente. Le grand Druide apprit à Hamuul bien des secrets de la nature et lui permit d'entrer en liaison avec elle. Depuis cette époque, Hamuul est devenu un membre honoré du Cercle de Cenarius (composé surtout d'Elfes de la nuit), et il est reconnu comme étant le premier Druide Tauren depuis vingt générations.

Hamuul est un ardent défenseur de Cairne Bloodhoof et il enseigne le druidisme à ses frères.

SPIRIT RISE
1
2
ELDER RISE
3
5
6
4
HUNTER RISE
THUNDER BLUFF
1 - SHAMAN GUILD HALL
2 - POOLS OF VISION
3 - DRUID GUILD HALL
4 - HUNTER & WARRIOR GUILD HALL
5 - CHIEFTAN'S TENT
6 - BANK OF THUNDER BLUFF

# TROLLS

Les Trolls vicieux peuplent les nombreuses jungles insulaires des Mers du sud et sont réputés pour leur cruauté et leur mysticisme sombre. Barbares et superstitieux, ils ont une haine farouche pour toutes les autres races. Au plus grandes heures de l'empire Gurubashi, les Trolls de la jungle régnaient sur les terres allant de la Vallée de Stranglethorn à Azeroth jusqu'aux Iles Echo de Kalimdor. Mais c'est à cette époque que le peuple Gurubashi se scinda en une poignée de tribus en guerre.

L'une d'elle, la tribu Darkspear, fut chassée de ses terres et forcée de s'enfoncer dans les jungles mortelles de Stranglethorn. Après des générations de servitude sous la domination de tribus plus puissantes et moins honorables, les Darkspear furent sur le point de disparaître. Leurs guerriers comptaient au nombre des plus braves, mais les querelles incessantes des tribus Gurubashi menaçaient de mettre fin au mode de vie des Darkspear. Pire, les Humains commencèrent à implanter des comptoirs dans Stranglethorn. C'est au milieu de ces heures sombres que les Darkspear rencontrèrent le chef Thrall et les guerriers de la Horde.

Les Darkspear, conduits par le vieux Sorcier docteur Sen'jin, firent appel à Thrall et à sa Horde pour lutter contre les envahisseurs humains. Ensemble, les Trolls et les Orcs remportèrent la victoire, mais pas pour longtemps. Les Murlocs capturèrent nombre des vainqueurs et se préparèrent à les sacrifier à la Sorcière des mers. Les Darkspear combattirent aux côtés de la Horde, mais le noble Sen'jin tomba durant la dernière bataille contre les Murlocs.

En l'honneur du sacrifice de Sen'jin, Thrall jura que les Darkspear aurait toujours leur place au sein de la Horde. Il offrit l'asile aux Trolls dans le nouveau royaume qu'il entendait bâtir par delà les mers. Vol'jin, fils de Sen'jin, prit le contrôle de la tribu Darkspear et prit congé de Thrall. Près d'un an plus tard, il conduisit finalement son peuple à Kalimdor et ils s'installèrent dans les Iles Echo, près des côtes déchirées de Durotar.

Vous êtes l'un des derniers survivants de la tribu Darkspear, et il est de votre devoir de rentre sa gloire à votre peuple.

Bien que les Darkspear se soient d'abord installé dans les Iles Echo, ils furent trahis par l'un des leurs, un sorcier fou nommé Zalazane. Contraints de fuir, les Darkspear créèrent le village des pêcheurs de Sen'jin sur la côte de Durotar. Depuis ce village grossier, les Darkspear et leurs alliés frappèrent les possessions de Zalazane sur les Iles Echo, déterminés à regagner leur jungle à n'importe quel prix.



TROLLS IMPORTANTS

**Vol'jin –** Vol'jin est un puissant Chasseur des ombres et l'un des Trolls le plus rusés. Son père, Sen'jin, est mort au combat en tâchant d'aider Thrall et la Horde, et Vol'jin s'est juré d'utiliser toute sa force et toute sa sagesse pour diriger la tribu comme son père l'aurait fait. Les habiles stratagèmes et l'esprit vif de Vol'jin ont bien servi Thrall durant des années. Il passe le plus clair de son temps dans la cité des Orcs d'Orgrimmar, délibérant avec Thrall et contribuant à accroître la tranquillité de la Horde et son influence sur Kalimdor.

**Maître Gadrin –** Gadrin est l'un des conseillers les plus écoutés de Vol'jin. Aidé par un jeune Sorcier docteur du nom de Zalazane, Gadrin a veillé à la formation mystique de nombreux prêtres et mages Darkspear. Cependant, Zalazane a été rendu fou par les forces mystiques qu'il a déchaînées. Il a lancé un sort sur les Iles Echo et chassé Gadrin et ses frères.

Gadrin cherche aujourd'hui à mettre fin aux crimes de Zalazane et à offrir la paix à ses frères.

# MORTS-VIVANTS (Réprouvés)

Liée à la volonté de fer du tyrannique Roi liche, la vaste armée des Morts-vivants du Fléau cherche à éradiquer toute vie d'Azeroth. Menés par la Dame Blanche Sylvanas Windrunner, des renégats se sont séparés du Fléau et se sont libérés de la domination du Roi liche. Connus sous le nom de Réprouvés, ils combattent sans relâche non seulement pour ne pas retomber dans les rets du Fléau, mais aussi pour abattre ceux qui les chassent comme des monstres.

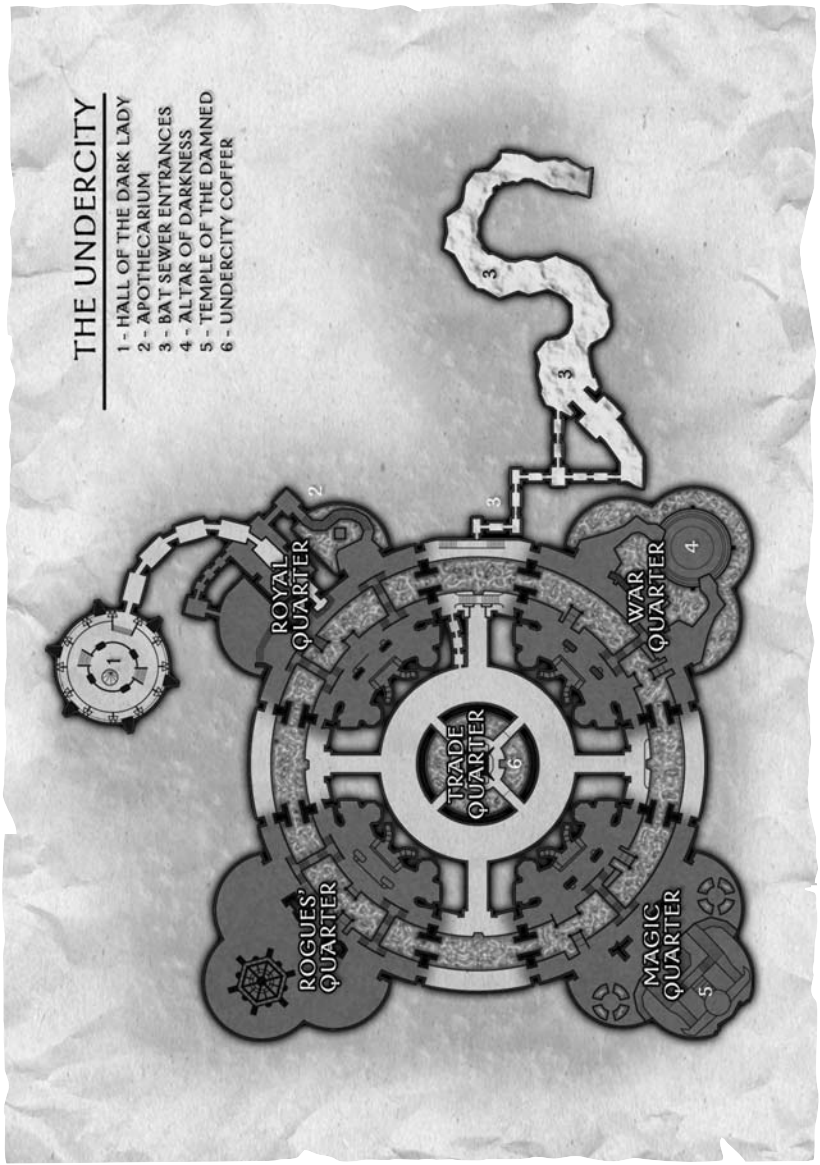
Avec pour reine Sylvanas, les Réprouvés ont bâti une noire forteresse sur les ruines de l'ancienne capitale de Lordaeron. Ce bastion, 'Undercity', forme un labyrinthe sous les bois hantés des Prairies de Tirisfal. Bien que toute la région soit maudite, les humains acharnés de la Phalange écarlate s'accrochent à leurs possessions en ruines, obsédés par l'éradication des Morts-vivants et la récupération de leur terre natale.

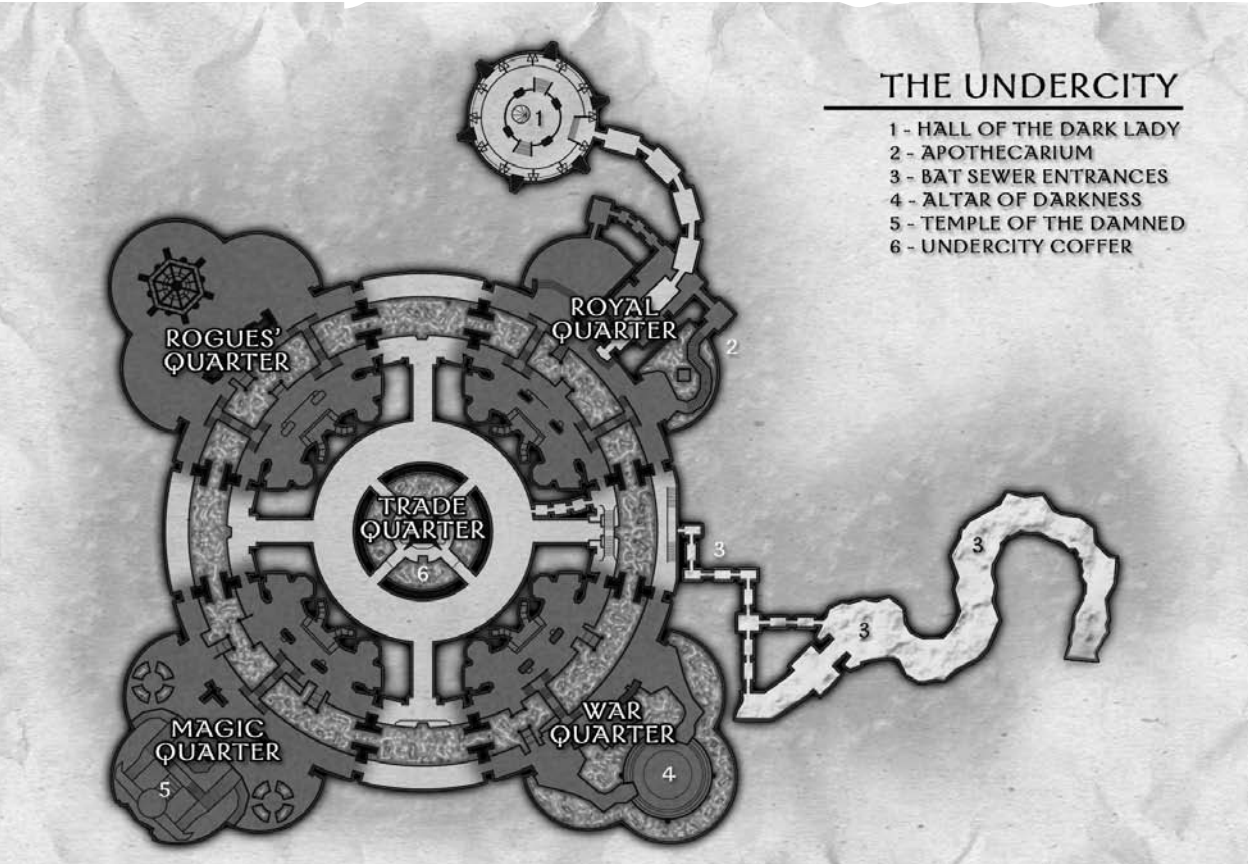
Convaincus que les races primitives de la Horde peuvent les aider à vaincre leurs ennemis, les réprouvés ont noué une Alliance de circonstance. Sans vraie loyauté envers leurs nouveaux alliés, ils feront tout ce qu'ils peuvent pour s'assurer que leurs noirs projets deviennent réalité.

Vous appartenez aux Réprouvés et, en tant que tel, vous devez massacrer tous ceux qui représentent une menace contre l'ordre nouveau : Humains, Morts-vivants... Et tous les autres.

## UNDERCITY

Loin sous la capitale en ruines de Lordaeron, les cryptes royales ont été transformées en un bastion maléfique de mal et de mort. Arthas voulait au départ faire d'Undercity le siège de pouvoir du Fléau, mais la ville fut abandonnée quand Arthas fut rappelé pour aider le Roi liche dans le lointain Northrend. En l'absence d'Arthas, la Dame noire, Sylvanas Windrunner, mena les Réprouvés à Undercity et s'en empara. Depuis qu'ils s'y sont installés, les Réprouvés ont travaillé à terminer la construction d'Undercity en déblayant les labyrinthes des catacombes, des tombes et des donjons.




THE UNDERCITY
1 - HALL OF THE DARK LADY
2 - APOTHECARIUM
3 - BAT SEWER ENTRANCES
4 - ALTAR OF DARKNESS
5 - TEMPLE OF THE DAMNED
6 - UNDERCITY COFFER
ROGUES' QUARTER
ROYAL QUARTER
TRADE QUARTER
MAGIC QUARTER
WAR QUARTER
1
2
3
3
3
4
5
6

## REPROUVES IMPORTANTS

**Sylvanas Windrunner –** Avant l'arrivée de la Peste, Sylvanas Windrunner était le brave Ranger-Général de Silvermoon. Au cours de la Troisième Guerre, le Prince Arthas envahit le royaume elfique de Quel'Thalas. Sylvanas mena ses forces dans une lutte désespérée contre le Fléau mort-vivant, mais Arthas finit par vaincre les Hauts Elfes et transforma Sylvanas en esclave Dame blanche. Précipitée dans une non-mort sans esprit, Sylvanas ne regagna sa volonté propre que lorsque les pouvoirs du Roi liche commencèrent à s'estomper. Elle parvint à déjouer les plans du Fléau et s'enfuit avec sa faction rebelle, qui prit le nom de Réprouvés. Elle dirige maintenant les Réprouvés depuis Undercity, en Lordaeron. Son but est de se venger d'Arthas et d'offrir la liberté à son peuple maudit.

**Varimathras –** Le Seigneur de l'effroi Varimathras fut l'un des trois démons désignés pour diriger les Plaguelands au nom de la Légion ardente. Ces Seigneurs de l'effroi cherchaient à renverser le Chevalier de la mort Arthas et à contrecarrer le pouvoir du Fléau mort-vivant. Varimathras et ses frères coordonnèrent leurs efforts avec ceux de la Dame blanche Sylvanas Windrunner dans une tentative pour se débarrasser d'Arthas et récupérer Lordaeron.

Leur complot fonctionna comme prévu, mais Sylvanas se tourna ensuite contre les Seigneurs de l'effroi. Pour sauver sa vie, Varimathras dut jurer allégeance à Sylvanas et à ses guerriers Réprouvés. Il est désormais son majordome et travaille sans cesse pour protéger Undercity contre toutes les menaces.

**Maître Apothicaire Faranell –** Vivant, Faranell était un alchimiste de grand renom et passait le plus clair de son temps à étudier parmi les sorciers érudits de Dalaran. Rien ne lui plaisait davantage que de faire des expériences avec des concoctions de toutes sortes, dans le désir de créer un sérum pour ci, un antidote pour ça. Après sa mort, il fut relevé comme membre des Réprouvés, et un sadisme sans nom vint souiller sa curiosité sans limite. Faranell utilise maintenant ses compétences au service de la reine Sylvanas en concevant des monstruosités alchimiques et de nouvelles toxines plus dévastatrices.

# III. Glossaire

Voici une liste des termes et acronymes communément utilisés dans les discussions de World of Warcraft.

## Termes communs

**Add** (Ajout d'un monstre) Un autre monstre rejoint le combat en cours. L'exclamation est souvent utilisée par un membre de groupe : "Add !" pour signaler qu'en plus du monstre attaqué, un monstre vient d'apparaître et se jette sur le groupe.

**Alt** Autres personnages associés à votre compte en sus de celui que vous jouez actuellement. Il s'agit d'une abréviation pour alternate (alternatif). Alt fait généralement référence à tout autre personnage que votre personnage du plus haut niveau (par exemple : "Mon alt est un Druide").

**Aggro** Désigne un monstre qui devient hostile et vous attaque. Souvent utilisé lorsqu'un joueur approche trop près d'un monstre et provoque sans le vouloir une réaction hostile de sa part. Aggro désigne également le degré d'agressivité d'un monstre envers vous.

**Aggro Radius** (Rayon d'aggressivité) Désigne le rayon d'agressivité autour d'un monstre : si vous y pénétrez, il vous attaque. Le rayon dépend de votre niveau et de celui du monstre.

**Agi** Abréviation pour agility (agilité).

**Avatar** Votre personnage.

**Buff** (Enchantement) Un sort bénéfique lancé sur un monstre ou un joueur. Par exemple : Intelligence des arcanes (Mage).

**Carebear** Un terme péjoratif pour désigner un joueur qui préfère aider d'autres joueurs à attaquer les monstres plutôt que de s'en prendre aux autres joueurs en mode joueur contre joueur. Ce terme est généralement employé par les joueurs qui aiment le PvP (Joueur contre joueur).

**Caster** (Lanceur de sorts) Un personnage dont la fonction principale est de rester à l'écart du combat pour lancer des sorts utiles sur les alliés et des sorts offensifs sur les ennemis. Les Mages et les Prêtres sont deux exemples de "casters". On les appelle aussi parfois des "nukers".

**Combat Pet** (Familier de combat) Un personnage non joueur contrôlé par un joueur qui peut combattre des monstres et aider le joueur et les membres de son groupe.

**Cooldown** (Temps de recharge) Le temps nécessaire avant qu'une compétence, une technique ou un sort puisse de nouveau être utilisé.

**Creep** (Monstre) Un monstre.

**Critter** (Animal) Une créature qui ne rend pas les coups, comme les lapins ou les daims.

**Debuff** (Sortilège) Un sortilège lancé sur un monstre ou un joueur pour l'affaiblir. La malédiction de Faiblesse du Démoniste en est un bon exemple.

**Drop** (Butin, synonyme de "Loot") Le trésor laissé derrière lui par un monstre lorsque vous le tuez. Utilisé de cette manière, c'est un synonyme du mot "loot". Comme verbe, désigne le fait pour le monstre de laisser derrière lui le trésor (par exemple : "Ce type d'objet est "dropé" par tel monstre").

**Griefer** (Gêneur) Une personne qui tente à dessein d'ennuyer ou d'enrager d'autres joueurs.

**Grinding** ("Camper" un lieu) Rester dans la même zone (y "camper") pour combattre le même type de monstre pendant une longue période et gagner de l'expérience.

**Hate** (Haine) La somme d'agressivité (ou aggro) qu'un monstre a accumulée contre vous. Lorsqu'un monstre a plus de haine contre vous que contre aucun autre joueur environnant, c'est vous qu'il attaque. Différentes actions, comme soigner des joueurs ou blesser le monstre, génèrent des degrés variables de haine. Dans le jeu, la haine est synonyme de menace, souvent appelée "aggro" dans d'autres jeux de rôles massivement multijoueur.

**Incoming** (En approche) Signifie qu'une attaque a été lancée pour prévenir les membres du groupe. Parfois abrégé sous la forme "inc" et un nombre (par exemple : "Inc 2" signale l'approche de 2 monstres).

**Instance** Un donjon personnel, créé quand vous et votre groupe entrez dedans. Vous et votre groupe êtes les seuls à être dans cet exemplaire du donjon. Un autre groupe entrant dans la même zone aura droit à son propre exemplaire du donjon.

**Int** Abréviation pour intelligence.

**Kiting** (Chasse à l'appât) Un style de combat dans lequel le joueur reste continuellement hors de portée du monstre tout en lui infligeant des dégâts.

**Log** Se déconnecter du jeu.

**Loot** (Fouiller / Butin) Sous la forme d'un verbe ("looter") : prendre un trésor sur le cadavre d'un monstre ou sur un objet (un coffre ou une boîte, par exemple). Sous la forme d'un nom ("le loot") : désigne le trésor ou l'objet récupéré.

**Lvl (Niv)** Abréviation de level (niveau).

**Mez** Tout sort qui immobilise temporairement une cible. Parfois utilisé comme verbe pour désigner l'action d'immobiliser l'ennemi ou de l'empêcher de prendre part au combat. Abréviation de mesmerize (hypnotiser).

**Mob** "Mobile Object" : tout personnage contrôlé par l'ordinateur, qu'il soit hostile ou non. Dans les faits, les joueurs utilisent Mob généralement comme abréviation de Monstre.

**Newbie** (aussi : Noob, noobie = Nouveau) Tout joueur qui découvre le jeu. Parfois abrégé sous la forme newb. Certains joueurs considèrent le terme comme insultant.

| | |
|---|---|
| Pet | (Familier) Un PNJ contrôlé par le joueur. Il y a plusieurs types de familier. Les premiers sont les animaux de compagnie, qui suivent le joueur mais ne combattent pas, tel que les perroquets, les chiens ou les chats. Les seconds sont les familiers de combat, par exemple les Démons invoqués par les Démonistes ou les bêtes domptées par les Chasseurs. |
| Pop | Un 'pop' signale l'apparition d'un monstre à proximité. |
| Port | Se transporter ou transporter d'autres joueurs vers un autre endroit du monde avec des sorts ou des techniques. Abréviation de teleport (téléportation). |
| Pull | Attirer un monstre à distance de sa position actuelle pour l'attirer vers le groupe. Permet à un groupe de combattre les monstres un par un et non tous ensemble. |
| Puller | Le joueur désigné par le groupe qui attaque les monstres en premier, pour les attirer (si possible un par un) vers le groupe. |
| Raid | Une attaque à grande échelle sur une zone donnée par un groupe de joueurs. |
| Res | Abréviation de resurrect (ressusciter) ou resurrection (résurrection). |
| Respawn | (Réapparition) Réapparition d'un monstre mort. Décrit également le monstre lui-même. |
| Spawn | (Apparition) Processus d'apparition d'un monstre lorsqu'il est créé dans le monde, ou lieu où l'apparition se déroule. |
| Spi | Abréviation de spirit (esprit). |
| Sta | Abréviation de stamina (endurance). |
| Stack | (Pile) Nombre d'objets identiques déposés dans un emplacement d'inventaire unique pour économiser de la place. Ce n'est pas possible pour tous les objets. |
| Str | Abréviation de strength (force). |
| Tank | Un personnage qui affronte un ennemi au corps à corps et peut subir de nombreux dégâts. Les Guerriers et Paladins en sont deux bons exemples. Utilisé aussi comme verbe pour décrire l'acte d'attaquer un ennemi au corps à corps. |
| Taunt | (Provocation) Provoquer un monstre pour qu'il attaque votre personnage, ce qui attire son attention et l'éloigne de sa cible actuelle. |
| Threat | (Menace) Voir Hate. |
| Train | Attirer derrière soi des monstres qui attaqueront un autre joueur. |
| Twink | Un personnage de faible niveau rendu plus puissant par des personnages de haut niveau, grâce au don d'armures ou d'armes que le personnage ne devrait pas avoir à son niveau. Egalement utilisé comme verbe pour décrire le fait de donner des objets puissants à un personnage d'un niveau d'expérience inférieur. |
| XP | Points d'expérience. Egalement abrégé exp. |

# Acronymes

| | |
|---|---|
| AC | Armor Class (Classe d'armure) |
| AoE | Area of Effect (Zone d'effet) |
| AE | Area Effect (Sort à effet de zone) |
| AFK | Away From Keyboard (Indisponible) |
| BRB | Be Right Back (De retour dans une minute) |
| DD | Direct Damage (Sort de dégâts directs) |
| DOT | Damage Over Time (Sort de dégâts sur la durée) |
| DPS | Damage Per Second (Dégâts par seconde) |
| FH | Full Health (Vie au maximum) |
| FM | Full Mana (Mana au maximum) |
| FvF | Faction versus Faction (Faction contre faction) |
| GM | Game Master (MJ Maître de jeu) |
| GS | Goldshire |
| GTG | Good To Go (Prêt) |
| HP | Hit Points ou Health Points (Points de vie) |
| IF | Ironforge |
| KS | Kill Stealing (ou Kill Steal ou Kill Stealer) (Voleur de cible) |
| LFG | Looking For Group (A la recherche d'un groupe) |
| LFM | Looking For More (Recherche d'autres membres) |
| LOL | Laugh Out Loud (Mort de rire) |
| LOM | Low On Mana (Presque plus de mana) |
| MMO | Massively-Multiplayer Online (Massivement multijoueur en ligne) |
| MMOG | Massively Multiplayer Online Game (Jeu massivement multijoueur en ligne) |
| MMORPG | Massively Multiplayer Online Role-Playing Game (Jeu de rôle massivement multijoueur en ligne) |
| MT | Mistell (Erreur de message) |
| NM | Never Mind (Pas de souci) |
| NP | No Problem (Pas de problème) |
| NPC | Non-Player Character (Personnage non joueur ou PNJ) |
| OOM | Out Of Mana (Plus de mana) |
| PC | Price Check (Demande de prix) |
| PC | Player Character (Personnage joueur) |
| PK | Player Kill ou Player Killer (Tueur de joueur) |
| PST | Please Send Tell (Veuillez m'envoyer un message privé) |
| PvE | Player versus Environment (Joueur contre environnement) |
| PvP | Player versus Player (Joueur contre joueur) |
| RH | Colline de Razor (Razor Hill en anglais) |
| RR | Redridge |
| SW | Stormwind |
| TB | Thunder Bluff |
| TY | Thank You (Merci) |
| UC | Undercity |
| WF | Westfall |
| WB | Welcome Back (Bon retour parmi nous !) |
| WoW | World of Warcraft |
| WTB | Want To Buy (Je veux acheter) |
| WTS | WantTo Sell (Je vends) |

# IV. Support Technique

Si vous rencontrez un problème dans le jeu ou avec d'autres joueurs lorsque vous jouez à World of Warcraft, vous pouvez contacter un Maître de Jeu (MJ) pour lui demander de l'assistance.

Les MJ sont des représentants de Blizzard, qui sont accessibles dans le jeu 24H/24, 7J/7. Ils sont là pour vous aider dans le jeu si vous rencontrez des problèmes.

## Comment contacter un MJ

Pour contacter un MJ, cliquez sur le bouton Demande d'aide, qui affiche un point d'interrogation rouge, dans le panneau d'interface, en bas de l'écran.

Cliquez sur ce bouton pour afficher une fenêtre de demande d'assistance. Vous avez trois options dans cette fenêtre. Vous pouvez envoyer une suggestion, signaler un bug, ou contacter un MJ. Pour contacter un MJ, sélectionnez l'option correspondante.

Dans la fenêtre qui s'affiche, indiquez la catégorie qui définit le mieux votre demande d'aide.

Il vous sera ensuite demandé d'indiquer un sujet et de taper une description de la situation rencontrée. Essayez d'être aussi clair que possible dans votre description.

Après avoir tapé votre description, cliquez sur le bouton Envoyer et un ticket s'affiche dans l'angle supérieur droit de l'écran. Cela vous indique que vous avez envoyé une pétition et qu'un MJ vous répondra.

Lorsque le MJ vous contacte, expliquez-lui la situation. Une fois le problème résolu, le MJ efface le ticket.

### Contacter un MJ quand vous n'êtes pas dans le jeu

Si vous ne parvenez pas à vous connecter dans le jeu et que vous voulez soumettre votre problème aux MJ, n'hésitez pas à utiliser notre formulaire en ligne (**http://www.wow-europe.com/fr/support**) en décrivant en détails votre problème.

### Indentifier un MJ

Vous pouvez identifier les MJ dans le jeu à l'étiquette MJ (ou GM pour Game Master sur les serveurs en langue anglaise) qui précède leur nom.

Exemple : <MJ> Taredan

De plus, tous les messages envoyés par un MJ sur le canal général ou en message personnel sont également précédés d'une étiquette "<MJ>". Par exemple :

"<MJ> Junco murmure : Bonjour…"

Les MJ ont également un aspect distinctif, puisqu'ils portent l'uniforme des MJ, à savoir une robe bleue foncée que seuls les MJ peuvent porter.

### Problèmes liés à des MJ

Si vous avez un problème qui concerne un MJ, ou que vous souhaitez nous faire part de commentaires positifs ou négatifs à propos d'un MJ, vous pouvez nous envoyer un email à l'addresse **WoWConcernsEU@blizzard.com**.

## Problèmes de compte

Si vous avez un problème avec votre compte et que vous ne pouvez pas vous connecter, contactez-nous en utilisant l'adresse email suivante : **WoWAccountReviewEU@blizzard.com,** sans omettre de décrire en détail votre problème. Certains problèmes de compte gérés par le service de gestion des comptes sont notamment : disputes à propos d'un compte, piratage d'un compte ou fermeture d'un compte par le service des MJ. De même, pour les questions concernant la facturation, merci d'utiliser le formulaire en ligne (http://fr.wow-europe.com/support/webform/).

## Support technique

Pour tous les problèmes spécifiquement techniques que vous pouvez rencontrer, référez-vous à la section En cas de problèmes et Support technique dans le Chapitre 1 : Installation.

L'équipe des MJ ne peut pas vous aider avec les problèmes techniques, contactez donc le Support technique si votre problème n'est pas résolu en appliquant les solutions présentées dans le Chapitre 1.

# Crédits deWorld of Warcraft

**Conception du jeu**
Blizzard Entertainment
**Producteur exécutif**
Mike Morhaime
**Chef d'équipe**
Mark Kern
**Directeur artistique**
William Petras
**Directeur créatif**
Chris Metzen
**Responsable des animations**
Kevin Beardslee
**Responsable de la conception artistique**
Justin Thavirat
**Responsable de la création des personnages**
Brandon Idol
**Responsables conception**
Rob Pardo
Allen Adham
**Responsable programmation**
John Cash
**Responsable conception artistique et technique**
Kyle Harrison
**Producteurs**
Shane Dabiri
Carlos Guerrero
**Production supplémentaire**
Chris Sigaty
**Programmation**
Jesse Blomberg
Dan Buckler
Robert Bridenbecker
Jeff Chow
Scott Hartin
Sam Lantinga
Twain Martin
Loren McQuade
Collin Murray
David Ray
Joe Rumsey
Derek Sakamoto
Tim Truesdale
Matthew Versluys
Jeremy Wood

**Programmation supplémentaire**
James Anhalt III
Andy Bond
Bob Fitch
Don Grey
Monte Krol
Graham Madarasz
Jay Patel
Evelyn Smith
**Production Installation / Mise à jour / Distribution**
Brian Fitzgerald
John Mikros
John Stiles
Tony Tribelli
Stephen C. Wong
**Production Installation / Mise à jour / Distribution**
Derek Simmons
**Programmation Macintosh**
John Mikros
**Programmation Macintosh supplémentaire**
Rob Barris
John Stiles
**Animation**
Adam Byrne
Jay Hathaway
Eric Henze
Solomon Lee
**Conception graphique donjons / villes**
Jose Aello, Jr.
Roger Eberhart
Dana Jan
Aaron Keller
Jimmy Lo
Matt Mocarski
Brian Morrisroe
Jamin Shoulet
John Staats
**Conception du contenu du monde**
Carlo Arellano
Sam Didier
Brian Hsu
Roman Kenney
Maxx Marshall
Matt Milizia
Dan Moore
Ted Park
Gary Platner
**Conception artistique et technique**
Peter Underwood
**Conception des niveaux extérieurs**
Bo Bell
James Chadwick
Mark Downie
Alen Lapidis
Matt Sanders
**Conception artistique supplémentaire**
Dave Berggren
Allen Dilling
Toph Gorham
Trevor Jacobs
Tom Jung
Cameron Lamprecht
Rob McNaughton
Mickey Nielson
Matt Oursbourn
**Conception du jeu**
Tom Chilton
Eric Dodds
Michael Heiberg
Kevin Jordan
Jeffrey Kaplan
John Yoo
**Conception des quêtes**
Alex Afrasiabi
Michael Backus
Suzanne Brownell
Shawn Carnes
Michael Chu
Jeffrey Kaplan
Pat Nagle
**Conception du monde**
Geoff Goodman
Andy Kirton
Joshua Kurtz
Steven Pierce
**Conception supplémentaire**
Tom Cadwell
Dave Fried
Dave Hale
Eric Maloof
Scott Mercer
Matt Morris
Jennifer Powell
Dean Shipley
**Cinématique d'intro**
Réalisateur, scénariste
Matt Samia
**Bande-annonce**
Réalisateur, scénariste
Harley D. Huggins II
**Production des cinématiques**
Scott Abeyta
**Supervision video processing & post-production**
Joeyray Hall
**Infographistes cinématiques**
Jonathan Berube
Nicholas S. Carpenter
Jeff Chamberlain
Aaron Chan
Ben Dai
Fausto DeMartini
Sheng Jin
Jeramiah Johnson
Jon Lanz
James McCoy
Matthew Mead
Joe Peterson
Dennis "wiz" Price
Jarett Riva
Xin Wang
Kenson Yu
**Conception artistique et technique des cinématiques**
John Burnett
Joe Frayne
Steeg Haskell
Jared Keller
Hung Le
Nelson Wang
**Superviseur des rendus**
Mike Kramer
**Conception artistique supplémentaire des cinématiques**
Dan Burke
John Chalfant
Ryan Duncan
Mark Skelton
Patrick Thomas
Seth Thompson
Ru Weerasuriya
Jason Wen
**Supervision des audios (cinématiques)**
Glenn Stafford
**Production son**
Gloria Soto
**Compositeur principal**
Jason Hayes
**Responsable de la conception du son**
Brian Farr
**Musique**
Tracy W. Bush
Derek Duke
Jason Hayes
Glenn Stafford
**Conception du son**
Tracy W. Bush
Victor Crews
Brian Farr
**Casting et édition des audios US**
Tami Donner Harrison
**Direction d'acteurs**
Chris Metzen
Micky Neilson
**Acteurs US**
Michele Arko
Tracy W. Bush
Joey Cash
Johnny Cash
Victor Crews
Samwise Didier
Tami Donner Harrison
Derek Duke
Michelle Elbert
Brian Farr
Ron Frybarger
Manuel Gonzales
Carrie Gordon-Lowrey
Trula Hoosier
Harley Huggins
Timothy Ismay
Monte Krol
Abe Lasser
Jon Mankin
Twain Martin
Holly Matecki
Sean McCrea
Chris Metzen
Kaeo Milker
Lani Minella
Mike Morhaime
Collin Murray
Gloria Neely
Mickey Neilson
Nicholas Pisani
Gary Platner
David Saunders
Evelyn Smith
Glenn Stafford
Snoopy Watkins
Sunda Zafrin
**Responsable lancement monde**
Paul Sams
**Gestion lancement mondial**
Itzik Ben-Bassat
Lisa Pearce
**Conception du manuel**
Eli Catalan
**Producteur du manuel**
Jason Hutchins
**Développement et édition du manuel**
Eli Catalan
Elliott Chin
Jason Hutchins
Mark Kern
Denise Lopez
Jonathan Mankin
Chris Metzen
Rob Pardo
Lisa Pearce
Evelyn Smith
**Illustration du manuel**
Carlo Arellano
Adam Byrne
Samwise Didier
Allen Dilling
Eric Henze
Brian Hsu
Brandon Idol
Semi Kim
Chris Metzen
Ted Park
Bill Petras
Glenn Raine
John Staats
Justin Thavirat
Ru Weerasuriya
Merci à White Wolf
**Responsable Assurance Qualité**
John Lagrave
**Assistants Assurance Qualité**
Sean McCrea
Mark Moser

**Supervision AQ**
Jonathan Mankin
**Responsable des tests AQ**
Robert Foote
Michael Murphy
**Assistant des responsables AQ**
Kelly Chun
**Ingénieur technique AQ**
Jason Fader
Evelyn Smith
**Tests compatibilité AQ**
Omar Gonzalez
Danny Nguyen
Taylor Russ
**Responsables d'équipe AQ**
Michele Marie Arko
Scott N. Army
Ben Brode
Shane S. Cargilo
Jamie Chang
Michael Chen
Steven Chow
Dennis Crabtree
Les W. Douglas
Michelle Elbert
Ron Frybarger
Ed Kang
Jin Kim
Ray Laubach
Chris Manprin
Justin K. Parker
Lee Sparks
Craig Steele
Stan Wang
**Tests**
Nicholas Betteker
Edward Bui
Jeff Chang
Jack Chen
James Cho
Aaron Contreras
Brandon Crumpler
Tim Daniels
Foster Michael Elmendorf
Mei Dean Francis
Jon Graves
Josh Hilborn
Timothy Ismay
Michael Maggard
Stuart Massie
Jeff McLean
Kurtis Paddock
RA Pearson
Nicholas M. Pisani
Anthony Reyes
Chuck Salzman
David Sanchez
Samuel Schrimsher
Michael Schwan
Anant Singh
Brian Stankowitz
Shawn Su
Michael Mooteh Sun
Alex Tsang
Joseph Vales
Brandan Vanderpool
Sean Wang
Geoffrey Yeh
Tengying Yu
**Tests supplémentaires**
Zach Allen
Zebulon Batke
Josh Bertram
Zach Callanan
Wesley Campbell
Greg Cucchissi
Dustin Chang
Yuan Cheng
Jack Cheung
Joel Clift
Matt Coalson
Beni Elgueta
Dave Eliasberg
Brian Fattorini
Gary Gibson
Manuel Gonzales
Justin Hamilton
Jason Thor Hall
Patrick Henry
Lyno Hychong
Jeff Jones
Stephen Kim
Jason Liang
Richard Lin
Robert Lohaus
Brian Love
John Meyers
Brandon Norton
Haz Novoa
Wale Oyejide
David Potts
Emilio Segura
Kenneth Shaw
Steve Shin
Geordie Swainbank
Walter Takata
Joshua Tapley
Jeffrey Therrien
Christopher Van Der Westhuizen
David G. Wagner
Constance Wang
Ian Welke
Daniel Westmoreland
**Responsable assistance technique**
Thor Biafore
**Assistant au responsable assistance technique**
Jason Stilwell
**Responsable comptabilité**
Doug Abel
**Programmation assistance technique**
David Nguyen
**Responsable support en jeu**
Eric Avila
**Gestion support en jeu**
Mitchell Bricker
Chris Manley
Jason Park
John Schwartz
Max Whitaker
**Producteur adaptation**
Jason Hutchins
**Producteur associé adaptation**
Jonas Laster

## BLIZZARD EQUIPE EUROPEENNE

**Responsable Blizzard Europe**
Itzik Ben Bassat
**Equipe de direction Blizzard Europe**
Cedric Marechal
Jean-Michel Courivaud
Benoit Dufour
Anne Berard
Julia Gastaldi
Frederic Menou
Benoit Mechineau
Delphine Le Corre
**Administration**
Elodie Dupuis
**Equipe de développement**
Mathieu Chauvin
Laurent Bourcier
Fanny Hermant
Philippe Peeters
**Equipe réseau**
Julien Mariani
Thierry Sudan
Jean-Claude Krijestorac
Mourad Kaci
**Equipe marketing & on-line**
Eric Chauveau
Matthew Arthur
**Equipe web**
Guillaume Sartre
Sebastien Garnault
Prune Moldawan
Yann Pallatier
Martin Leidenfrost
Pierre Rosenthal
**Equipe communauté**
Gernot "Garry" Leusch
Jean-Baptiste Pennes
**Equipe support technique**
Robert Ashby
Cedryck Poitelon
Alexandre Vallee
Lisa Cree
Christian Czubatinski
Marie-Helene Atienz
**Equipe support en jeu**
Christian William Scharling
Mark Clements
Gregory Bourgeois
Owen James Thomas
Sebastiaan Van Doornspeek
Kasper Giehm
Richard Barham
Sebastian Nachtigall
Rainer Mayer
Rinaldo Andreolli
Alexander Ipfelkofer
Clemens Krainer
Heiko Dieregsweiler
Christian Reshœft
Emmanuel Obert
Sophie Bellegarde
Jean-Pierre Poulain
Romain Dijoux
Yann Dessaude
Nicolas Guion
Stephane Perroud
Gesine Fischer

## EQUIPE DE LOCALISATION VUG

**Responsable général**
Gerry Carty
**Responsable de la localisation européenne**
Barry Kehoe
**Chef de projet senior**
Eithne Hagan
**Responsable des compagnies de localisation**
Annette Lee
**Responsable linguistique**
Laura Casanellas
**Coordinatrice linguistique**
Corina Zaha
**Responsable ingénierie**
Lawrence Moran
Ingénieur senior
David Doheny
**Responsable AQ**
David Hickey
**Chef senior AQ**
Conor Harlow
**Tests AQ - Français**
Maurice Larkin
Russell Perrin
Dimitri Renardet
**Tests AQ - Allemagne**
Sandra Rothig, Henry Ertner, Hugh Lawton, Eric et Karl
**Coordination**
graphismes/audio
Bill Sweeney
David Fleming
Validation finale
Philippe Gendreau
**Voix françaises**
Laura Blanc
Bernard Bollet
Laurence Breheret
Marie-Christine Darah
Pierre Dourlens
Daniel Gall
Pierre-Alain de Garrigues
Brigitte Guedj
Jean-Bernard Guillard
Danièle Hazan
Martial Leminoux
Gilbert Levy
Patrice Melennec
Murielle Naigeon
Pascal Renwick
Marc Saez
Hélène Vauquois
Antoine Tomé

## BLIZZARD ENTERTAINMENT

**Business Development &**
opérations commerciales
Paul Sams
**Business Development**
Elaine Dilorio
Denise Lopez
Isaac Matarasso
Lisa Pearce
Sarah Tucker
**Responsable des**
technologies d'information
Robert Van Dusen
**Technologies d'information**
Edward Hanes
Brian Hill
Mike Kramer
Hung Nguyen
Mike Pearce
Mike Schaefer
Jeremy Smith
Casey Suyeto
Stephen T. Wong
**Ingénierie IT & Conception**
réseau
Adrian Luff
Jeff Berube
**Archivage des données**
Kris Mackey
**Administration bureau / Ressources humaines**
Kacy Dishon
Jeanette Gullock
Kaeo Milker
Jamie Neveaux
Hugh Todd
Talishia Thompson
**Gestion financière**
David Gee
Paul Sams
**Relations publiques**
Lisa Bucek-Jensen
Elliott Chin
Gil Shif
George Wang

**Equipe web**
Lisa Bucek-Jensen
Mathieu Chauvin
Geoff Fraizer
Mike Hein
Jon Jelinek
Gil Shif
Alex Sun
Blaine Whittle

**Gestion de la communauté**
Lisa Bucek-Jensen
Daniel Chin
Paul Della Bitta
Kristen DeMeza
Gil Shif

**Conseil légal**
Kevin Crook
Terri Durham
Rod Rigole
Eric Roeder
Tracy Gibbs-Sargeant
James Shaw

**Gestion de la marque monde**
Neal Hubbard
Marc Hutcheson
Matt Kassan

**Ventes nord-américaines**
Philip O'Neil
Bruce Slywka
Lowell Vaughen

**Services créatifs marketing**
Kathy Carter-Humphreys
Jessica Drossin
Zachary Hubert
Steve Parker
Raul Ramirez
Hayley Sumner
Bill Watt

**Recrutement**
Jack Sterling

**Conception artistique de la boîte**
Brom
William Petras
Justin Thavirat

**Fabrication**
Tom Bryan
Bob Wharton

**Hébergement**
AT&T
DACOM/KIDC
Telia

**Directeur du développement Dunsel**
Frank Pearce

**Spécialiste Dunsel**
Alan Dabiri

**Remerciements**
Chris Sigaty
Brad Mason
Don Grey
Huong Grey
Kirk Mahony
Jimmie Nelson
Donna Anthony
Beau Yarborough
Ian Welke
DJAMES Goddard
Christophe Ramboz
Michael Fuller
Flavie Gufflet
Stu Rose
Duane Stinnett
Brenda Perdion

**Remerciements spéciaux**
Blizzard North
Bruce Hack
Jean-Francois Grollemund
Bob & Jan Davidson

**Recrutement son cinématiques**
David Farmer
Paul Menichini
Jeff Kurtenacker
Michael Aarvold
Robert Michael Sherlock
Tom Brewer
Musique chorale originale interprétée par le University Choir & California State University, Long Beach
Musique choral enregistrée à Citrus College, Glendora, CA

NOUS TENONS A REMERCIER PLUS PARTICULIEREMENT NOS FAMILLES POUR LEUR PATIENCE INFINIE ET LEUR COMPREHENSION QUI A RENDU TOUT CELA POSSIBLE.

ON VOUS AIME !

**Remerciements supplémentaires**
Michael Fuller
Christophe Ramboz
Yan Kahle
Jean-Claude
Toutes les guildes européennes
Toutes nos familles
Nos époux & épouses
Nos enfants
Nos pauvres yeux rouges
Les parents de l'unique "Famous"
La machine à café
"Mum and Dad"
Les inventeurs du sandwich au fromage
"Mamie in the kitchen"
Nos nouveaux fauteuils
Le restaurant japonais
La théorie du double cerveau
"Zickouille"
"Boomshaker"
"Pompounette"
Les MJs qui ont gardé leurs chaussures
"The Pitbull"
"Graou"
"Ricounet"
"Douds"
Oncle Picsou
Le "Check"
Les pousseurs de "boîboîtes"
Tous les clowns
"$%#% me, I am famous!"
Les filles sexy des RH
Tous les "boulets"
Les îles Galapagos
Le fameux humour danois
Le sacré déménagement
Le fast-food « M » pour avoir nourri les MJs
L'association des vampires parisiens
"Yes... But... No... Well... Basically... Hum... Honestly..."
Spygurl for the hooter
A Eric pour avoir perdu à War 3 et au babyfoot
La cave à vin de Cédric
"Yes... sooooooooon" TM
William, le chevalier Danois
Gali Mehl
La grande cité de Holon
"The Kibbutz"
Celeste Aviva, Tracy Farr, Amber Ray, Tiffany et Taylor Hayes, Andrea Lobo, The Idols & Pat Morrison, Shane Hensley, Michele Henze, Claudia & Alanna Guerrero,
Mon frère Brad… on a tous besoin de héros, Kim & Ashley Bridenbecker, Alexander K. Lee, The Chosen & Bill, Peter Milizia, la famille Petras, Rob Chacko, Kandice Murray, Michelle Delgado, les Thavirat & Corinna Lee, Kayla Hong-Tim Nguyen, Mike Phillips, Cathy Tsai et la famille Chow, Suzanne Di Piazza, Pooka, Kerri Jaquith Simmons, Patricia, Nate, Chris, Matt & Jenna, Laura Szigeti, Sofia Vergara, Sarah Arellano, Olivia Lee Heiberg, Nikita Mikros, April & Sofia Metzen, les filles de Starbucks, Mary, Johnny, et Joey Cash, Katherine & Penelope Jordan, Danna, Jessica, Tisa, Jade et Breanna, Gammaray Helen Mckenney, Bill & Kathie Blomberg, la famille Sakamoto, Nick "Blood Angel" Betteker, Angelista, Napoleon Dynamite, Joohyun Lee, April et Noah Beardslee, Dawn Marshall, Mandilynn Weygandt, Stephanie Keefer, les bonnes gens du Daily Blab, Ed, May, & Sheryl Narahara, Arleen Powell, Andrew Thorson, Imelda & Alex Kern, Olivia Lee, Peter Jackson, Victoria, Garrett, & Cassandra, Katherine Jordan, Gina MacGregor, Karen & Julia Barris, The Infamous Kitt3n, Hilary & F.C. Carnes, Joyeux 30e anniversaire à RUSH, Lara Lee, Brenda Perdion, Tina & Melissa Maloof, la famille Pearce, Smoove TB, The Bandit, The PUNisher, The Leaky Faucet, T. Blave, The Censor, Susan, Matthew & Michael Sams, Megan Wooley, Tina Chan, Stacey Frayne, Haibo Li, Katelynn Hassler, Lucianna Kochnoff, Shelly Mead, Debbie Lanz, Jessica Ellis, Khana Le, Brian Flora, Chen Bin Hua, la famille Price, Deana Matarasso, Harminder Brar, la famille McCoy, la famille Yu, la famille Wang, la famille Samia, la famille Chamberlain, la famille Burnett, la famille Haskell, la famille Dai, la famille Peterson, la famille Carpenter, Joe "Vargen" Biafore, Beverly & Shangreaux Lagrave, Dee Ann Fifer, Riley & la famille Sigaty, Melissa Huggins, Laura Clifton, Jason & Damian Hall, Koren Buckner, Gali Mehl, la famille Ben-Bassat, David, Cameron & Brianna Di Iorio, Nicole Hamelin, Matt, Shaun & Amanda Smiley, Ty, Noel & Marge Williams, Silvia, Kai, et Kiana Van Dusen, Astrid et K.C. Ross, Janée Laster, tout le monde chez Hewlett-Packard, tout le monde chez Cisco.

Aucun pixel n'a été blessé dans la réalisation de ce jeu.

## The PEGI age rating system:

Age Rating categories:
Les catégories
de tranche d'âge:

**Note:** There are some local variations!
**Note:** Il peut y avoir quelques variations en fonction du pays!

Content Descriptors:
Description du contenu:

For further information about the Pan European Game Information (PEGI) rating system please visit:

Pour de plus amples informations concernant l'évaluation du système d'information de jeu Pan Européen (PEGI), vous pouvez consulter:

Para obtener más información sobre el sistema de calificación de juegos (PEGI), por favor visite:

Per ulteriori informazioni sul sistema europeo di valutazione delle informazioni del gioco (PEGI) vi preghiamo di visitare:

Für weitere Informationen über das europäische Spiel-Informationen Bewertungs-System (PEGI) besuchen Sie bitte:

**http://www.pegi.info**