

Candidature Ménéziz

[Chaman Heal]

Introduction:

Bonjour à tous :),

Pour introduire cette candidature, voici une petite présentation IRL: je m'appelle Maxime, j'ai 19 ans et je suis étudiant en BTS (je rentre en 2^{ème} année cet automne). En dehors des cours, j'ai plusieurs hobbies que je pratique durant l'année comme le diabolo qui est un art que j'ai découvert il y a maintenant trois ans mais aussi et surtout les jeux vidéos que je cottoie depuis bien plus longtemps. En plus de WoW qui est le jeu auquel je joue le plus, il m'arrive de jouer entre amis (IRL) sur d'autres jeux tels que counter strike par exemple :).

Présentation IG:



Présentation globale du personnage et son historique:

Je postule dans cette guilde avec l'un de mes personnages du pseudo de Ménéziz (alchimiste/joyaillier). C'est un chaman heal (avec comme double spe élémentaire que j'utilise pour mes quêtes journalières même si je peux raid avec) de niveau 85 que je joue depuis le début de l'année 2010. Néanmoins, j'ai commencé WoW début 2008 avec un guerrier du pseudo de Mas (ingénieur/forgeron) de niveau 85 également et je possède pour finir un troisième personnage niveau 85 qui est un prêtre du pseudo de Syrien (herboriste/mineur) que j'ai augmenté il y a peu.

Bien que j'aie commencé WoW en début 2008 (=dernière année de BC), je n'ai entamé le PvE qu'à WotLK. En effet, j'ai tout d'abord jouer beaucoup avec mon war (tank durant toute l'extension) pour:

- à la 3.0 clean l'ensemble des raids (naxx 10/25 et malygos 10/25) lorsque j'étais dans la guilde Existence,
- à la 3.1 faire une pause mais néanmoins clean en 10 normal et faire quelques HM avec cette même guilde que j'ai néanmoins quitté ensuite par la disparition de la moindre trace de concentration chez la plupart des membres entraînant des soirées wipes sur des boss pourtant très simples,
- à la 3.2 clean edc en 10/25 normal, 10 HM et faire 4/5 en 25 HM (anub'arak à 50%) avec la guilde Neterya (Neterya Prime aujourd'hui).

J'ai ensuite jouer mon chaman et c'est avec lui que j'ai plutôt raid à la 3.3. Ainsi, j'ai pu clean ICC 10 en normal, faire 11/12 en 10 HM (LK en p5), et down 11/12 des boss en 25 normal (mais le tout avec le buff 30%) avec la guilde Les Maîtres des Âmes, après avoir décidé d'arrêter de raid avec Neterya du fait que les raids n'avançaient plus en raison de nombreux départs. Lors de l'arrivée de Cataclysm, j'ai fait une pause pour des raisons IRL mais je suis revenu récemment et j'ai pu clean l'ensemble des raids 4.0 (post-nerf donc aucun intérêt à part chopper de l'équipement aujourd'hui) tout en commençant quelques try en pick up sur des boss des terres de feu (j'ai mis par exemple shannox à 30% en 25). J'ai aussi, hélas, retrouvé ma guilde dans un triste état puisqu'il n'y avait pour ainsi dire plus personne avec une activité très réduite et donc pas d'avancement à la 4.2.

Motivations:

Si je joue sur WoW, ce n'est pas forcément pour objectif premier de m'amuser, ou du moins de m'amuser au sens strict du terme. En effet, pendant une soirée de raid, je ne viens initialement pas pour rigoler toute la soirée (tout dépend de la difficulté du combat et du groupe de raid dans lequel on est => si les combats sont plutôt simples ou que nous progressons facilement, il est plus aisé de deconner). En réalité, je recherche dans WoW la dose d'adrénaline qu'elle procure dans un combat, la satisfaction que peut entraîner un succès sur un combat dans lequel on galère pendant des jours ou des semaines. C'est pour cela que je suis très motivé pour postuler aujourd'hui dans votre guilde en recherchant activité, concentration et persévérance le tout évidemment mêlé à du fun dans le but d'avancer en PvE HL.

Equipement:

Vous pouvez accéder à l'équipement de mon chaman en cliquant [ici](#) et je vais maintenant vous exposer les différentes priorités que j'ai dans les statistiques pour mon personnage:

- **l'intelligence** tout d'abord, statistique primordial fourni dans toutes les pièces destinées aux chamans heals qui permet d'augmenter le mana du personnage tout comme la puissance des sorts,
- **le score de hâte** ensuite, permettant:
 - d'incanter de manière plus rapide les sorts (utile pour remonter,
 - de provoquer plus de ticks sur les hots en augmentant leur fréquence (le cap en hâte est de 916 à cause de viveterre (officiellement, même si après pas mal de tests, j'ai prouvé que 915 fonctionnait aussi sur l'ensemble des hots)),

Cette statistique est très utile notamment quand on est heal raid (ce qui est souvent mon cas),

- [le score de maîtrise](#) qui permet de soigner davantage selon les points de vie de la cible (à monter pour heal mt)
- [le score de coup critique](#) permettant de lancer parfois un sort deux (1,5 fois avant la 4.2) fois plus puissant (utile notamment en heal mt ou quand on a un mauvais stuff en alliance avec l'esprit),
- [l'esprit](#), fourni avec l'équipement adapté aux chamans heals tout comme l'intelligence, permettant une meilleure régénération du mana en combat en dehors des potions et des différents sorts disponible (innervation, totem vague de mana, potion de mana mythique, trinket comme le [pot d'antiques remèdes](#), etc...), cette statistique monte avec le stuff et permet par la suite de tenir longtemps sans être out of mana en 1min.

C'est selon cette hiérarchie des statistiques que je façonne mon équipement en le modifiant, le retouchant par rapport à ce que je souhaite améliorer ou non. En plus de trier les objets selon cet ordre, il faut aussi les améliorer au maximum. Ainsi, par le biais de diverses réputations en dehors des enchantements classiques, je peux enchanter l'ensemble des éléments de mon équipement et optimiser ainsi mon personnage pour raid en plus des bonus de mes métiers qui sont la mixologie (bonus et durée accrus pour les flacons) par l'alchimie et la possibilité d'avoir trois gemmes supérieures à la normale par la joaillerie. Néanmoins, un équipement adapté à nos besoins ne suffit pas à prodiguer de bons soins lors d'un raid. En effet, le [template](#) et le gameplay entrent largement en ligne de compte pour contribuer à cet effort.

Template:



Mon [template](#) (3/7/31) reste assez classique. Il permet de jouer de manière polyvalente que ce soit sur le raid ou sur les tanks en profitant au maximum des bonus aux soins que les talents peuvent nous offrir tout en réduisant au maximum le coût en mana des sorts et les dégâts subis par les cibles soignées. Néanmoins, de nombreuses variantes existent de façon à optimiser le personnage pour un combat selon l'assignation ou les techniques particulière d'un boss. De plus, les glyphes suivent la

même logique avec:

- les glyphes primordiales permettant d'augmenter la régénération du mana, les soins prodigués par bouclier de terre (utile sur du heal tank) et la durée du remous (utile pour les salves sur du heal raid (je peux par exemple poser remous deux fois et enchaîner deux salves améliorées dans certains moments),
- les glyphes majeurs permettant de réduire les dégâts subis par le raid par le biais du totem guérisseur (comme le totem fontaine de mana est inutile quand il y a une benediction de puissance d'un paladin comme souvent en raid) et de faire profiter d'un bonus aux soins pour la salve de guérison et pour la vague de soins.



Gameplay:

Du point de vue du gameplay maintenant, le chaman heal est une classe redoutable sur tous les fronts même si il possède quelques faiblesses. En effet, jouer chaman heal en tant que heal raid par exemple implique de connaître la stratégie de chaque combat (placement notamment) avec plus d'exactitude que d'autres classes (par exemple au druide heal qui par le biais des hot qu'il utilise pour heal a une difficulté moindre sur cet aspect là (même si elle y est aussi)) afin d'anticiper les moindres dégâts et améliorer les soins prodigués surtout dans l'utilisation de la pluie guérisseuse. Néanmoins, il permet aussi par le bouclier de terre de faciliter grandement le heal sur le tank, par ses totems d'offrir plusieurs bonus au raid tout entier (avec notamment le totem vague de mana, primordial pour tout heal dans un long et intense combat) tout en pouvant prodiguer des soins multiples, rapides ou puissants.

De manière plus personnelle, voici comment j'utilise mon personnage en combat et nous verrons cela selon mon assignation en combat:

- en heal raid (avec assistance sur les tanks), j'engage le combat en posant mon bouclier de terre sur l'un des tanks et en lançant remous dans le but de faire proc guérison ancestrale (au lancer du sort ou au moment d'un des tics critiques du remous). Ensuite, j'utilise en grande majorité la salve de guérison précédé d'un remous sur la cible principale du sort (sauf en cas d'urgence où le GCD après le remous pourrait me faire perdre trop de temps et ainsi risquer la vie de certains membres du raid mais ça ne doit pas arriver si la stratégie est respecté et si tout le monde respecte son rôle). Par le biais de ma hâte, j'évite de faire du overheal et je suis plus à l'affût lors du combat. Enfin, lorsque plusieurs personnes vont subir (ou subissent) une grande quantité de dégâts, je lance pluie guérisseuse suivi d'une ou plusieurs salves de guérison. Je réserve alors mes vagues de soins pour les tanks lorsque leur vie n'est pas en danger et garde ma vague de soins supérieur ou mon afflux de soins en cas de difficulté importante (vague de soins supérieur pour tank et afflux de soins sur un autre membre du raid (car vague de soins supérieur a un long temps d'incantation et un dps ou un heal risque souvent de mourir avant la fin du temps de cast),

- en heal mt (avec assistance sur le raid (mais lorsqu'il y a difficulté)), j'engage le combat de la même manière c'est-à-dire avec bouclier de terre et remous. Néanmoins, ensuite, je spam la vague de soins sur le tank qui m'est assigné lorsqu'il a l'aggro et qu'il ne perd pas trop de points de vie (si je vois qu'il résiste bien, je heal l'autre tank en cas de besoin évidemment, on ne reste pas bêtement à spam le même sort sur une cible qui ne perd pas de points de vie pendant 10s). Lorsqu'il subit de lourds dégâts, je lance alors vague de soins supérieur en anticipant au maximum la technique que le boss lance (requiert donc de connaître le boss). De plus, il arrive souvent que lorsque le placement le permet, je lance une pluie guérisseuse sur le raid pour assister le raid avec une ou deux salves de guérison (en vérifiant au préalable de ne surtout pas gâcher mon mana car il faut éviter de le gaspiller lorsque l'on doit tenir les tanks dans un combat relativement long).

Evidemment, il faut ajouter à cela la gestion du mana durant les combats. Ainsi, je procède souvent de la manière suivante:

- Ne plus utiliser de gros sorts comme vague de soins supérieurs et afflux de soins en privilégiant salve, vague de soins lorsque je suis en dessous de 20% de mon mana de base,
- Eviter le overheal au maximum (avec la hâte notamment ce qui me permet de ne pas toujours me faire doubler quand je veux remonter quelqu'un),
- Totem vague de mana lorsque je suis à 60% de mon mana de base dans l'idéal tout en l'utilisant près des autres heals de manière à faire profiter du bonus à l'ensemble. Mon esprit est alors triplé pendant le temps du totem et je peux alors regen grâce à cela 10 à 20% de mon mana de base. De plus, je peux le réutiliser une deuxième fois lorsque mon mana est toujours en dessous de 60% du fait que je l'utilise le plus tôt possible sans pour autant gaspiller de ses effets.
- Mon trinket pot d'antiques remèdes (que j'ai actuellement mais qui peut changer évidemment) pour regen directement du mana (à peu près autant qu'une potion le ferait),
- Potion de mana mythique lorsque je suis à 10% de mon mana de base de manière à remonter vers 20% environ.

Préparation d'une soirée de raid:

Pour un raid, il faut au préalable:

- préparer ses flacons (dans mon cas flacon de l'esprit draconique),
- préparer sa nourriture (intelligence/endu dans mon cas avec la tête de sargerelle coupée),
- préparer l'argent pour les réparations,
- avoir casque & micro fonctionnel pour parler si besoin est lors du raid (je ne parle que très rarement sur le vocal même lorsque je suis membre d'une guilde pour respecter la hiérarchie (si toutes les personnes d'un raid parlaient en même temps, on s'en sortirait pas, ce privilège est réservé aux hauts gradés dans une guilde selon moi)).

Evidemment, c'est sans compter sur le fait qu'il faille une connexion stable avec un PC qui tienne la route pour raid dans de parfaites conditions. Ainsi, je vous invite à consulter [cette page](#) pour voir la configuration complète de mon ordinateur. De plus, je suis chez Numericable (avec fibre optique donc très bonne capacité) et branché en CPL ce qui me permet d'éviter les inconvénients du wifi (à savoir déconnexions intempestive) mais hélas sans avoir la puissance maximale que je pourrais

avoir en filaire (problème de portée entre le routeur et mon UC).

Interface:

Pour finir, voici mon [interface](#) sur mon chaman avec une liste des add-ons utilisés ainsi que leur utilité:

- [PitBull 4.0](#) qui est l'add-on me permettant de modifier les barres de personnage (barre de raid comprise) en intégrant aussi le VisualHeal (utile pour éviter l'overheat) et l'affichage des dégâts subis,
- [Deadly Boss Mod](#) qui est connu de tous je pense pour son utilité lors d'un combat en raid en nous affichant le timer des techniques spéciales du boss et les alertes liés à ces techniques,
- [CoolLine](#) qui me permet de voir les CD de mes sorts,
- [SatrinaBuffFrame](#) pour l'affichage des buffs et des debuffs en plus de pouvoir faire apparaître des frames personnalisées (par exemple pour afficher uniquement bouclier de terre, remous ou robustesse ancestrale sur la cible permettant ainsi de surveiller un tank par exemple),
- [Chatter](#) pour la barre de chat (pas d'utilité particulière hormis l'alerte qu'il fait lorsque le pseudo apparaît dans la barre de chat ce qui me permet de moins me concentrer dessus),
- [Chinchilla](#) pour la minicarte et les boutons qui y sont associés,
- [Bartender](#) pour les barres d'actions,
- [Quartz](#) pour ma barre d'incantation (que je peux mettre où bon me semble),
- [Recount](#) pour me situer lors d'une soirée par rapport aux autres (même si ce n'est pas toujours significatif, ça le reste souvent tout de même),
- [TipTac](#) pour l'affichage de la barre d'informations qui apparaît lorsque le curseur pointe sur un personnage.

Alors vous l'aurez constaté, j'aime beaucoup les add-ons, plus pour leur apparence que pour leur utilité pour certains (surtout que l'interface classique permet parfois de faire autant que ce que je fais avec certains add-ons) :D .

Conclusion:

J'espère en tout cas que ma candidature aura été agréable à lire, j'attends vos réactions avec impatience et je vous dis ainsi à très bientôt.

Charte lue et approuvée ;) .