

Salut à vous, je vais vous présenter une classe entière : le Chaman! /!\ Attention : Certaines parties ne sont valables que pour shindo'rei!!

Je m'excuse d'avance pour les très nombreux problèmes de mise en page (taille, couleur...) ainsi que pour les problèmes de lien WoWHead.

Ce guide sera composé de Parties et de Sous-Parties :

N.B : Pour utiliser les ancres, vous devez cliquer juste devant la Parties/Sous-parties de votre choix.

1°) Généralités du Chaman

2°) Le Chaman Amélioration

- [a\) Généralités](#)
- [b\) Les Caractéristiques](#)
- [c\) La Spécialisation](#)
- [d\) Equipements \(de départ sur Uldarion\)](#)
- [e\) Enchantements](#)
- [f\) Gemmes](#)
- [g\) Glyphes](#)
- [h\) Buffs](#)
- [i\) Cycle DPS](#)
- [j\) Amélioration dû à la spé](#)
- [k\) Macros](#)
- [l\) Add-ons](#)

3°) Le Chaman Élémentaire

- [a\) Généralités](#)
- [b\) Les Caractéristiques](#)
- [c\) La Spécialisation](#)
- [d\) Equipements \(de départ sur Uldarion\)](#)
- [e\) Enchantements](#)
- [f\) Gemmes](#)
- [g\) Glyphes](#)
- [h\) Buffs](#)
- [i\) Cycle DPS](#)
- [j\) Amélioration dû à la spé](#)
- [k\) Macros](#)

l) Add-ons

4°) Le Chaman Restauration

- a) Généralités
- b) Les Caractéristiques
- c) La Spécialisation
- d) Equipements (de départ sur Uldarion)
- e) Enchantements
- f) Gemmes
- g) Glyphes
- h) Buffs
- i) Cycle Heal
- j) Amélioration dû à la spé
- k) Macros
- l) Add-ons

5°) Le Chaman Hybride Amélioration-Elémentaire (« Amélem »)

- a) Généralités
- b) Les Caractéristiques
- c) La Spécialisation
- d) Equipements (de départ sur Uldarion)
- e) Enchantements
- f) Gemmes
- g) Glyphes
- h) Buffs
- i) Cycle DPS
- j) Amélioration dû à la spé
- j) Macros
- k) Add-ons

6°) Métiers

7°) Vocabulaire

8°) Template

1°) Généralités du Chaman

Une petite partie RôlePlay pour commencer :

Le chaman est une des classes maîtrisant les éléments. Sa magie est basée sur la nature ; tel que le Flot, la Foudre ou encore la Terre et le Feu. Pour s'aider dans sa tâche, il dispose de Totem, ceux des 4 Eléments : Terre, Feu, Eau, Air. Il peut également faire appel à l'esprit du loup qui sommeil en lui.

Niveau PvE :

Commençons par les bases.

Le Chaman est une classe primordiale pour les raid, grâce à son sort : Héroïsme qui apportera un gros burst au raid.

Le Chaman est également très utile pour les auras qu'il apporte, grâce à ses spécialisation et ses totems, il peut être DPS CaC (Amélioration), DPS Cast (Elémentaire) ou Heal (Restauration).

N.B : Le vendeur de T9 est le dernier à gauche à Hurlevent.
(vendeur autre que les autres)

Equivalence des Caractéristiques :

-1 Agilité = 0,012% CC Mlée+2PA

-1 Intelligence = 0,006% CC Sort+15 Point de Mana

2°) Le Chaman Amélioration

a) Généralités

Souvent sous-estimé, le chaman amélioration est la spécialisation la plus compliqué du chaman. Elle se base sur les attaques au corps à corps et celle à distance, et nécessite une grande réactivité. Il apporte également de bon bonus grâce à : Rage libérée (pas réussi

Voici les équipements de bases à prendre sur shindorei :

Set : Set de Triomphe de Nobundo avec de la PA/Agi

Jambes : Craft TDC : [Garde-jambes Brise-Os Draconiques](#)

Cou : [Charme du Cœur de Nympe](#)

Cape : [Drapé de l'Intention Glaciale](#)

Brassards : Craft TDC : [Brassards de Croisé en Écailles de Dragon](#)

Ceinture : [Ceinture de l'Assassin Crépusculaire](#)

Bottes : Craft TDC : [Bottines Solides comme le Roc](#)

Bagues : [Jonc du Souffrant Métallique](#) et la [Bague de Dalaran](#)

Bijoux : [Miroir de Vérité](#) et [Larmes de l'Angoisse Amère](#)

Arme Main Droite : [Dragon Doré de Saronite](#)

Arme Main Gauche : [Croc de l'Oubli](#)

Relique Totem : [Totem de la Flamme Dansante](#)

e) Enchantements

Tête : [Arcanum de Tourment](#)

Épaules : [Calligraphie Supérieur de la Hache](#)

Jambes : [Armure de Jambes en Écailles de Glace](#)

Ceinture : [Boucle de Ceinture Éternelle](#)

Cape : [Vitesse Supérieur](#)

Torse : [Caractéristiques Puissantes](#)

Brassards : [Assaut Supérieur](#)

Arme Main Droite : [Berserker](#)

Arme Main Gauche : [Mangouste](#)

Bottes : [Assaut Supérieur](#)

Gants : [Écraseur](#)

f) Gemmes

Métagemmes : [Diamant siégetterre Implacable](#)

Rouges/Jaunes : 20PA/10Hâte

Bleus : 20PA/15Endu (Pour les Bonus de 7ou+ de PA)

Incolore : 20PA/10Hâte

N'hésitez pas à mettre des gemmes : expertises, toucher pour atteindre les caps.

Mais certain préfère la PA, mettant donc 40 PA sur toute les Chasses Rouges, voir même sur les Jaunes. Mais ce n'est pas mon

avis, selon moi, la hâte permet d'avoir plus souvent le proc de la furie des vents, et augmentant votre vitesse d'attaque ainsi que vos chance de proc de Maelstrom. Vous perdez peut-être 120 de PA mais vous infligerait souvent beaucoup de dégâts et taperez plus vite.

g) Glyphes

Majeurs : [Fouet de Lave](#), [Frappe-Tempête](#) et [Esprit Farouche](#)

Mineurs : [Rappel Astral](#), [Regain de Vie](#) et [Marche sur l'Eau](#)

h) Buffs

Nourriture : [Rascasse Nordique Pochée](#)

Parchemin : Tous sans exception

Potion : [Flacon de la Rage Infinie](#)

i) Cycle DPS

Le Chamélio n'a pas de vrai cycle DPS, mais plutôt un ordre de priorité, donc dans l'ordre :

-[Rage du Chaman](#) (quand mana faible).

-[Esprit Farouche](#) si possible en même temps que vos CDs. Ces derniers, apporteront 15% de votre DPS si vous les utilisez. (60% de votre PA quand vous les invoquez grâce a la glyphe, sur 45sec toutes les 3min)

-[Eclair](#) ou [Chaîne d'Éclairs](#) si, et seulement si, [Maeström x5](#).

-[Frappe-Tempête](#).*

-[Horion de Terre](#).*

-[Fouet de Lave](#).*

-[Totem de Magma](#)+[Nova de Feu](#) En Multi-Cible.

*Ces 3sorts n'ont pas vraiment d'ordre précis, donc faites en fonctions des dispos. Il faut juste caler Frappe-Tempête avant Horion de Terre pour le bonus de dégâts de Nature.

Totem : [Force de la Terre](#), [Langue de Feu](#) (en mono sinon magma) , [Fontaine de Mana](#) et [Furie-des-Vents](#).

Mais n'oublier que les totems ne s'additionne pas, donc regarder les totems des autres, et adapter en fonction des situations!

Et n'oubliez pas d'utiliser l'[Héroïsme](#)

Ayez constamment votre [Bouclier de Foudre](#) et Arme Furie-des-Vents sur la main Droite, Langue de Feu sur la gauche (pour le [Fouet de Lave](#)).

Voici maintenant ce que prene les sorts par rapport aux caractéristiques :

- Chaîne d'Eclairs** : 125,14% de la SP
- Eclair** : 71,43% de la SP
- Nova de Feu** : 21,42% de la SP
- Horion de Terre** : 38,58 de la SP
- Bouclier de Foudre** : 33,33% de la SP par charge
- Totem de Magma** : 10% de la SP par coup

j) Amélioration dû à la spé

Avec Totem et Enchant Arme :

- Augmentation de l'Intelligence** : 4%
- Augmentation de la force et l'agilité** : 23
- Augmentation du Critique** : 5%
- Augmentation des dégâts du Bouclier de Foudre** : 15%
- Augmentation des dégâts d'Arme Furie-des-Vents** : 13%
- Augmentation de la PA** : 10%+100% de l'Intell
- Augmentation de la SP** : 75+30% de la PA
- Augmentation de la Hâte en mêlée** : 4%
- Augmentation des dégâts des armes** : 10%
- Augmentation de l'Expertise** : 9
- Augmentation du Toucher** : 6%
- Augmentation des dégâts de Eclair/Chaîne d'Eclairs/Horion** : 5%
- Augmentation des dégâts de Nova de Feu/Totem de Feu** : 5%
- Augmentation du bonus de dégâts Critique de totem de feu et sort** : 100%
- Réduction de la Menace** : 30%
- Réduction du coût en mana des sorts instantanée** (hors horions): 6%

-Réduction du coût en mana des Horions : 51%

k) Macros

Tout d'abord voici deux macros pour les fénéants, la 1ère est a spammer jusqu'a Maelx5 car elle fait : Horion de Terre, Frappe-Tempête, Fouet de Lave :

```
/castsequence reset=8 Frappe-tempête, Horion de terre, Fouet de lave  
/startattack
```

! Attention! : Cette macro cause de nombreux problèmes de trous, de problèmes de CD et une perte de DPS. A n'utilisez qu'en qu'à cas d'extrême flemmardise et fatigue!!

La 2è lance Chaîne si Dispo sinon Eclair :

```
/castsequence reset=6 Chaîne d'éclairs(Rang 8), Eclair  
/startattack
```

! Attention! : Cette macro peut causé des problèmes de mana.

Ensuite voici deux macros servant pour le PvP :

```
#showtooltip Cisaille de vent  
/stopcasting  
/cast Cisaille de vent
```

```
#showtooltip Maléfice  
/stopcasting  
/cast Maléfice
```

l) Add-ons

Voici une petite liste d'add-on :

-[http://wow.curse.com/downloads/wow-
addons/details/flo-totem-bar.aspx](http://wow.curse.com/downloads/wow-
addons/details/flo-totem-bar.aspx) : Flo Totem Bar qui

regroupe tous vos totems par éléments.

-[http://wow.curseforge.com/addons/enhancetool/files/20-
enhance-tool-2-4/](http://wow.curseforge.com/addons/enhancetool/files/20-
enhance-tool-2-4/) (*cliquez sur Filename*) : Enhance Tool qui vous dit quand vos CD sont près, ainsi que vos horions et quand vous avez 5stack de Maelström etc...

-Et les add-ons classique pour tous, comme Recount, Omen, Grid etc...

-[http://www.wowace.com/addons/talented/files/1204-v2-
4-6c-release/](http://www.wowace.com/addons/talented/files/1204-v2-
4-6c-release/) (*cliquez sur Filename*) : Talented permet de retenir toutes les spés que vous enregistrez pour toutes les classes sur tous vos perso. Permet aussi de voir les 2spé des gens inspecté et de les mémoriser. Et permet également d'envoyer des spés ou de les copier avec le lien WoWhead/Judgehype.

3°) Le Chaman Élémentaire

a) Généralités

Le Chaman élémentaire est une spécialisation très simple. Il apporte des bonus grâce à ses [Totem de Courroux](#) et [Serment des Éléments](#).

b) Les Caractéristiques

Toucher : 17% de base, 14% avec le talent Précision élémentaire, 11% avec un Equi/Shadow, 10% avec un draenei.

Hâte : Le maximum à en avoir est de 36% unbuff soit environ 1200. Après, seuls les ticks de votre Horion de Flammes en bénéficieront (le reste étant sous le GCD). NB : À partir de ce cap, Magie Noire devient useless, il faut donc full SP, la relique apportant 220 de hâte.

Puissance des Sorts : La SP augmentera vos dégâts donc votre DPS.

Critique : Augmente vos chances de dégâts critique.

Intelligence : Augmentera votre ManaPool, et votre Critique.

c) La Spécialisation

Torse : [Caractéristiques Puissantes](#)
Brassards : [Puissance des Sorts Excellente](#)
Arme : [Magie Noire](#)
Bouclier : [Intelligence Supérieure](#)
Bottes : [Marche-Glace](#)
Gants : [Puissance des Sorts Exceptionnelle](#)

f) Gemmes

Il existe plusieurs types de gemmage. Après test, celui-ci est le meilleur :

Méta : [Diamant Flambe-Ciel Chaotique](#)
Rouges/Jaunes : 12SP/10 Hâte (jusqu'à cap hâte, après 23SP sur rouge)
Bleus : 10Hâte/15Endu (Pour la méta; sur le bons +7 ou + de SP 10Hâte/15Endu après 23SP, pour le reste, 12SP/10Hâte jusqu'à cap hâte, sinon 23SP))
Incolore : 12SP/10Hâte (jusqu'à cap hâte, sinon 23SP)

N'hésitez pas à mettre des gemmes toucher pour atteindre le cap.

g) Glyphes

Majeur : [Explosion de Lave](#), [Éclair](#) et Totem de Courroux (pas trouvé sur WoWhead)
Mineur : [Orage](#), [Regain de Vie](#) et [Bouclier d'Eau](#)

h) Buffs

Nourriture : [Steak de Raie Manta Impériale](#)
Parchemin : Tous sauf Force et Agilité
Potion : [Flacon du Wurm de Givre](#)

i) Cycle DPS

Le Cycle DPS du Chamelem est très simple :

-[Horion de Flamme](#) => [Explosion de Lave](#) => [Chaîne d'Éclairs](#) => [Éclair](#)

-A continuer selon les disponibilités en calant un [Éclair](#) si aucun des 2 autres n'est dispo et que Horion de Flamme toujours sur le boss.

-Garder constamment les DoT de [Horion de Flamme](#) sur la cible.

- Utiliser [Orage](#) si vous avez des problèmes de mana.
- Utiliser [Maîtrise Élémentaire](#) dès que possible sur un Boss, si possible en même temps que vos CD, ou pendant un déplacement.
- [Totem de Magma](#)+[Nova de Feu](#) En Multi-Cible.

N.B. : Si votre horion de flammes est actif, votre Explosion de Lave fera 227% de ses dégâts non critique.

Ayant constamment votre Arme Langue de Feu d'activé ainsi que votre [Bouclier d'Eau](#)

Totem : [Peau de Pierre](#), [Courroux](#), [Fontaine de mana](#) et [Courroux de l'Air](#)

Mais n'oublier que les totems ne s'additionne pas, donc regarder les totems des autres, et adapter en fonction des situations!

Et n'oubliez pas d'utiliser l'[Héroïsme](#)

Voici maintenant ce que prene les sorts par rapport aux caractéristiques :

- Eclair** : 91,43% de la SP
- Chaîne d'Eclairs** : 164,74% de la SP
- Explosion de Lave** : 92,14% de la SP
- Nova de Feu** : 21,42% de la SP
- Horion de Flammes DD** : 21,43% de la SP
- Horion de Flammes DoT** : 10% de la SP par tick

j) Amélioration dû à la spé

Avec Totem et Arme Langue de Feu :

- Augmentation de l'Intell** : 10%
- Augmentation du CC** : 8%
- Augmentation de la SP** : 196
- Augmentation de la Hâte des Sorts** : 5%
- Augmentation des dégâts de Eclair/Chaîne d'Eclairs** : 11%

- Augmentation des dégâts de Explosion de Lave** : 36%
- Augmentation des dégâts des Horions** : 5%
- Augmentation des dégâts de Totem de Feu/Nova de feu** : 15%
- Augmentation des bonus de dégâts critique avec les sorts et Totem de Feu** : 100%
- Augmentation du bonus de dégâts critique de Explosion de Lave** : 24%
- Augmentation du CC avec Eclair/Chaîne d'Eclairs/Orage** : 5%
- Augmentation de la MP5** : 12% de l'Intell
- Augmentation du Toucher des sorts** : 3%
- Augmentation des DoT de Horion de Flammes** : 60%
- Augmentation des DD de Horion de Givre/Flammes** : 20%
- Réduction du temps de recharge de Horion de Givre/Flammes** : 2sec
- Réduction du temps d'incantation de Eclair/Chaîne d'Eclairs/Explosion de Lave** : 0,5sec
- Réduction du temps de recharge de Chaîne d'Eclairs** : 1,5sec
- Réduction de la Menace des sorts** : 30%
- Réduction du coût en mana de Eclair/Chaîne d'Eclairs/Explosion de Lave** : 10%
- Réduction du coût en mana des horions** : 60%
- Réduction des interruptions pendant l'incantation de sort de dégât** : 70%

k) Macros

Il n'y a pas de macro vraiment utile pour le Chamelem.
Mais voici deux macros servant pour le PvP :

```
#showtooltip Cisaille de vent
/stopcasting
/cast Cisaille de vent
```

```
#showtooltip Maléfice
/stopcasting
/cast Maléfice
```

l) Add-ons

Voici une petite liste d'add-on :

-[http://wow.curse.com/downloads/wow-](http://wow.curse.com/downloads/wow-addons/details/flo-totem-bar.aspx)

[addons/details/flo-totem-bar.aspx](http://wow.curse.com/downloads/wow-addons/details/flo-totem-bar.aspx) : Flo Totem Bar qui regroupe tous vos totems par éléments.

-<http://wow.curseforge.com/addons/enhancetool/files/20-enhance-tool-2-4/> (cliquez sur Filename) : Enhance Tool qui vous dit quand vos CD sont près, ainsi que vos horions et quand vous avez 5stack de Maelström etc...

-Et les add-ons classique pour tous, comme Recount, Omen, Grid etc...

-<http://www.wowace.com/addons/talented/files/1204-v2-4-6c-release/> (cliquez sur Filename) : Talented permet de retenir toutes les spé's que vous enregistrez pour toutes les classes sur tous vos perso. Permet aussi de voir les 2spé des gens inspecté et de les mémoriser. Et permet également d'envoyer des spé's ou de les copier avec le lien WoWhead/Judgehype.

4°) Le Chaman Restauration

a) Généralités

Le Chaman Restauration est la spé' Heal du chaman. Il est assez simple mais deux possède deux possibilités de gameplay. Il est également pratique pour la regen mana des casters.

b) Les Caractéristiques

Hâte : La Hâte est votre principale caractéristique, il vous en faudra 800 soit environ 24% pour commencer, mais le mieux étant 1269 soit environ 39%, ce qui permettra, si le raid comporte un druide chouette et que vous avez posé votre totem courroux de l'air, de caster votre vague de soin inférieure aussi vite que votre GCD. Je ne parlerai pas du « Ultra » Hard Cap car useless et inataignable. Il existe également un cap dit « intermédiaire » situé à 1246. Pour les bas stuff et qui varie beaucoup entre salve et vague.

Intelligence : Caractéristique pratique, car augmentant votre ManaPool et votre critique.

Gants : [Puissance des Sorts Exceptionnelle](#)

f) Gemmes

Le gemmage ChamanHeal est extrêmement simple.

Méta : plusieurs possibilités, au choix : [Diamant Siège-Terre Flambant](#) ou [Diamant Siège-Terre de Perspicacité](#) ou [Diamant Flambe-Ciel Brasillé](#) ou [Diamant Flambe-Ciel Revitalisant](#)

Jaunes : 20 Hâte jusqu'au cap, après remplacer les par 12SP/10Hâte.

Rouges : 12SP/10Hâte jusqu'au cap, après 23SP

Bleu : 10Hâte/5MP5 jusqu'au cap, après 12SP/MP5

Incolore : 20Hâte jusqu'au cap, après 23SP

g) Glyphes

Majeur : [Bouclier de Terre](#), Vague de Soins (ou Salve selon le gameplay) et Vague de Soins Inférieures (pas trouvé sur WoWhead)

Mineur : [Rappel Astral](#), [Regain de Vie](#) et [Bouclier d'Eau](#)

h) Buffs

Nourriture : [Steak de Raie Manta Impériale](#)

Parchemin : Tous sauf Force et Agilité

Potion : [Flacon du Wyrme de Givre](#)

i) Cycle Heal

Il y a 2 possibilités de cycle Heal, le "Classique" et la "spé salve de guérison".

Le "Classique" :

-Poser un [Bouclier de Terre](#) sur le tank

-Lancer un [Bouclier d'Eau](#)

-Lancer une [Arme Vive-Terre](#)

Et gardez les tous constamment activés.

-[Remous](#) sur une cible ayant perdu un peu de vie ou en perdant un peu mais souvent

-Vague de Soins Inférieurs (pas sur Wowhead) sur une cible ayant perdu de la vie

-[Vague de Soins](#) sur une cible ayant perdu beaucoup de vie, et qui

vous soignera aussi grâce à votre glyphe

-[Salve de Guérison](#) sur plusieurs cible rapprochée ayant perdu un peu de vie, en ciblant celle ayant perdu le plus

-[Totem de Vague de Mana](#) Quand vous êtes presque OOM (Out of Mana), placer le si possible au centre des Casters.

N.B : Sur un boss qui fait beaucoup d'AoE (les 2 bestiaux de trognepus par ex), vous pouvez très bien spam salve, car ca devient compliqué sinon.

Totem : [Peau de Pierre](#), [Langue de Feu](#), [Fontaine de mana](#) et [Courroux de l'Air](#)

Mais n'oublier que les totems ne s'additionne pas, donc regarder les totems des autres, et adapter en fonction des situations!

Et la "Spé Salve de Guérison" :

-Même chose coté Totem, Arme, Bouclier

-[Remous](#) constamment sur le tank

-[Salve de Guérison](#) le plus souvent possible sur une cible ayant perdu pas mal de vie et si des compagnons en ont aussi perdu

-[Vague de Soins](#) sur une cible ayant perdu beaucoup de vie si Raz de marée (dû a Remous) est actif

-Vague de Soins Inférieurs (pas sur Wowhead) sur une cible ayant perdu de la vie ou sur vous

Totem : [Peau de Pierre](#), [Langue de Feu](#), [Fontaine de mana](#) et [Courroux de l'Air](#)

Mais n'oublier que les totems ne s'additionne pas, donc regarder les totems des autres, et adapter en fonction des situations!

On remarquera que pour ce cycle, on peut remplacer le [Glyphe de Vague de Soins](#) par [Glyphe de Salve de Guérison](#)

Voici maintenant ce que prene les sorts par rapport aux caractéristiques :

-**Salve de Guérisons** : 87,73 de la SP (en moyenne sur les 3)

- Vague de Soins/Inférieur** : 96% de la SP
- Remous** : 40,2% Direct / 18,8 de la SP par tick x5
- Bouclier de Terre** : 28,6% de la SP par charge

j) Amélioration dû à la spé

Avec Totem et Arme Vive-terre :

- Augmentation de l'intelligence** : 10%
- Augmentation du CC** : 10%
- Augmentation de la MP5** : 18
- Augmentation du Bouclier d'Eau** : 15% par charge
- Augmentation du Bouclier de terre** : 35% par charge
- Augmentation de la SP** : 45
- Augmentation de Salve de Guérison** : 30% + 15% de l'Intell
- Augmentation de Vague de Soins** : 35% + 15% de l'Intell
- Augmentation de Remous** : 10% + 15% de l'Intell
- Augmentation de Vague de Soins Inférieur** : 10% + 15% de l'Intell
- Réduction du coût de mana des sorts de soins** : 5%

k) Macros

Une macro pour cast le Bouclier de Terre et qui avertie en /gr et /ra :

```
#showtooltip Bouclier de terre(Rang 5)
/cast Bouclier de terre(Rang 5)
/ra <Bouclier de Terre pose sur %T>
/gr <Bouclier de Terre pose sur %T>
```

Une macro pour use Totem de Vague de mana et qui avertie en /gr et /ra :

```
/cast Totem de vague de mana
/y Vague de mana posé!
/in 300 /y Vague de mana up, dîte si vous needez.
/gr Vague de mana posé!
/in 300 /gr Vague de mana up, dîte si vous needez.
/ra Vague de mana posé!
```

/in 300 /ra Vague de mana up, dîte si vous needez.

Et voici deux macros servant pour le PvP :

```
#showtooltip Cisaille de vent  
/stopcasting  
/cast Cisaille de vent
```

```
#showtooltip Maléfice  
/stopcasting  
/cast Maléfice
```

I) Addons

Voici une petite liste d'add-on :

- <http://wow.curse.com/downloads/wow-addons/details/flo-totem-bar.aspx>** : Flo Totem Bar qui regroupe tous vos totems par éléments.
- **<http://wow.curseforge.com/addons/enhancetool/files/20-enhance-tool-2-4/>** (cliquez sur Filename) : Enhance Tool qui vous dit quand vos CD sont près, ainsi que vos horions etc...
- Et les add-ons classique pour tous, comme Recount, Omen, Grid (que je considère fortement) etc...
- <http://www.wowace.com/addons/talented/files/1204-v2-4-6c-release/>** (cliquez sur Filename) : Talented permet de retenir toutes les spé's que vous enregistrer pour toutes les classes sur tous vos perso. Permet aussi de voir les 2spé des gens inspecté et de les mémoriser. Et permet également d'envoyez des spé's ou de les copié avec le lien WoWhead/Judgehype.

5°) Le Chaman Hybride Amélioration-Élémentaire (« Amélem »)

a) Généralités

De loin ma spé préféré, crée par moi même, elle augmente fortement le DPS d'un chamélio. Basé sur le fait de calé un cycle Elem' pendant les CD Amélio, elle est extrêmement compliqué dans la maîtrise des CD. Demandant une grande concentration, un niveau certain dans les 2 spécialisation qui la constitue, et surtout de s'amuser; elle est parfaite pour changer de gameplay et pour un vrai défi.

A première vu, elle ressemble fortement a une spé amélioration normal, mais dans le fond, elle est totalement différente.

b) Les Caractéristiques

Toucher : 17% de base, 11% grace au talent Spécialisation Ambidextrie, 10% grâce avec draenei, 7% avec un drood equi (branche sort).

Expertise : Il vous faudra 21 en Expertise, soit 12 à avoir grâce au talent (apportant 9).

Puissance d'Attaque : la PA est très utile car elle augmentera vos dégâts.

Agilité : L'Agilité augmente votre PA, et votre Critique (Esquive en PvP) elle est donc également très utile (mais surtout en PvP)

Hâte : Caractéristiques aussi importante que la PA, elle augmentera votre vitesse, donc vos nombres de coup et donc le nombre de chance que Arme Furie-des-Vents proc'; ainsi que votre vitesse d'incantation pour vos sorts incanter.

Puissance des Sorts : Augmentera vos dégâts des sorts, elle doit être inférieur de votre PA, on peut donner un ordre d'idée de 35% de votre PA.

Critique : Augmentera vos chances de Coup Critique en Mêlée et a distance.

Intelligence : Augmente votre mana, votre Critique et votre PA (de 100% du total grâce au talent)

En ordre de priorité cela donnerai :

Toucher > Expertise > PA/SP/Hâte > Intelligence/Agilité > Critique

c) La spécialisation

Relique Totem : Totem d'Indomptabilité du Gladiateur
Implacable

e) Enchantements

Tête : [Arcanum de Tourment](#)

Épaules : [Calligraphie Supérieur de la Hache](#)

Jambes : [Armure de Jambes en Écailles de Glace](#)

Ceinture : [Boucle de Ceinture Éternelle](#)

Cape : [Vitesse Supérieur](#)

Torse : [Caractéristiques Puissantes](#)

Brassards : [Assaut Supérieur](#)

Arme Main Droite : [Berserker](#)

Arme Main Gauche : Magie Noire

Bottes : [Assaut Supérieur](#)

Gants : [Écraseur](#)

N'hésitez a mettre des enchant toucher/expertise pour atteindre vos caps.

f) Gemmes

Métagemmes : Diamant Flambeciel Chaotique

Ensuite, pas de réel base. Mettez des gemmes PA/Hâte et SP/Hâte sur les jaunes/rouges tout en équilibrant par rapport à vos carac. Sachant que la PA doit être bien plus importante que la SP, mais qu'il faut quand même de la SP. Un ordre d'idée serait que la SP soit 2/5 de la PA

N'hésitez pas à mettres des gemmes : expertises, toucher pour atteindre les caps.

g) Glyphes

Majeurs : [Fouet de Lave](#), [Frappe-Tempête](#) et Eclair

Mineurs : [Rappel Astral](#), [Regain de Vie](#) et [Marche sur l'Eau](#)

h) Buffs

Nourriture : Steak de Raie Menta Impériale

Parchemin : Tous sans exception

Potion : Flacon de la Rage Infinie/Flacon de la Wurm de Givre

i) Cycle DPS

Ici, ça se complique :

-Ayez constamment votre DoT d'Horion de Flammes sur le Boss, et pendant que le DoT est sur le boss, Horion de Terre (merci Réverbération!).

-Explosion de Lave si vous avez le DoT de l'horion sur le Boss, sinon attendez le.

-Frappe-Tempête dès que possible

-Fouet de Lave dès que possible

-Chaîne d'Eclair/Eclair dès que vous avez 5xmaelstromm, et **une seule** pour combler quand rien d'autre de dispo.

-Nova de Feu en Multi-Cible

Normalement, si vous gérez bien, ça donnera quelque chose du genre :

Horion de Flammes => Explosion de Lave => Frappe-Tempête => Fouet de Lave => Horion de Terre => Chaîne/Eclair Instant=> Horion de Flammes => Explosion de Lave =>Eclair => Frappe-Tempête => Fouet de Lave => Horion de Terre =>...

Il est possible que 2 Eclair soit calé, cela dépend de la hâte.

*N.B : Vous devez **impérativement** réfléchir à votre prochain sort, et voir si tel incant va être placé ou non en fonction de la hâte.*

De plus, n'oubliez pas d'utilisez votre Rage Chamanique pour régénérer votre mana ou boost votre DPS (Bonus set T10) et d'utilisez l'Héroïsme au bon moment.

Totem : Force de la terre, Langue de Feu, Fontaine de Mana, Furie des vents (il y aura le plus souvent déjà un chamelem/rsham pour le courroux de l'air)

Enchant' Arme : Furie des Vent D, Langue de Feu G

Bouclier : Eau, pour la mana.

Mais n'oublier que les totems ne s'additionne pas, donc regarder les

totems des autres, et adapter en fonction des situations!

Voici maintenant ce que prennent les sorts par rapport aux caractéristiques :

- Chaîne d'Eclairs** : 125,14% de la SP
- Eclair** : 71,43% de la SP
- Explosion de Lave** : 82,14% de la SP
- Nova de Feu** : 21,42% de la SP
- Horion de Flammes DD** : 21,43% de la SP
- Horion de Flammes DoT** : 10% de la SP par tick
- Horion de Terre** : 38,58 de la SP
- Bouclier de Foudre** : 33,33% de la SP par charge
- Totem de Magma** : 10% de la SP par coup

j) Amélioration dû à la spé

Avec Totem et Enchant Arme :

- Augmentation de l'Intell** : 10%
- Augmentation de la force et l'agilité** : 23
- Augmentation du Critique** : 5%

- Augmentation du Bouclier d'Eau** : 20 pts de mana par charge
- Augmentation des dégâts d'Arme Furie-des-Vents** : 13%
- Augmentation de la SP** : 63+30% PA
- Augmentation de la PA** : 10%+100% de l'Intell
- Augmentation des dégâts infliger avec les armes** : 10%
- Augmentation de la hâte des sorts** : 5%
- Augmentation de l'Expertise** : 9
- Augmentation du Toucher** : 6%
- Augmentation des dégâts de Eclair/Chaîne d'Eclairs** : 5%
- Augmentation des dégâts de Explosion de Lave** : 11%
- Augmentation des dégâts de Totem de Feu/Nova de Feu** : 5%
- Augmentation du bonus de dégât critique** : 100%
- Réduction du coût en mana des horions** : 45%

- Réduction du coût en mana des instantanée** : 6%
- Réduction du temps de recharge des horions** : 1sec

k) Macros

Lance Chaîne si Dispo sinon Eclair :

```
/castsequence reset=6 Chaîne d'éclairs(Rang 8), Eclair  
/startattack
```

Ensuite voici deux macros servant pour le PvP :

```
#showtooltip Cisaille de vent  
/stopcasting  
/cast Cisaille de vent
```

```
#showtooltip Maléfice  
/stopcasting  
/cast Maléfice
```

l) Addons

Voici une petite liste d'add-on :

- <http://wow.curse.com/downloads/wow-addons/details/flo-totem-bar.aspx>** : Flo Totem Bar qui regroupe tous vos totems par éléments.
- <http://wow.curseforge.com/addons/enhancetool/files/20-enhance-tool-2-4/>** (cliquez sur Filename) : Enhance Tool qui vous dit quand vos CD sont près, ainsi que vos horions et quand vous avez 5stack de Maelström etc...
- Et les add-ons classique pour tous, comme Recount, Omen, Grid etc...
- <http://www.wowace.com/addons/talented/files/1204-v2-4-6c-release/>** (cliquez sur Filename) : Talented permet de retenir

toutes les spés que vous enregistrez pour toutes les classes sur tous vos perso. Permet aussi de voir les 2spé des gens inspecté et de les mémoriser. Et permet également d'envoyer des spés ou de les copier avec le lien [WoWhead/Judgehype](#).

6°) Métiers

- Herboristerie** : *HoT très peu utile*
- Minage** : *60 Endu très peu utile*
- Dépeçage** : *40 CC très peu utile*

- Alchimie** : *Augmentation de la durée des flacons, plusieurs flacons utiles pour PvP. Inutile en PvE; Pratique en PvP*
- Enchantement** : *Bonus sur Bague, pratique pour les 3 spés*
- Joaillerie** : *Gemme importante x3. Plus que pratique pour atteindre les caps des 3 spés*
- Calligraphie** : *Bonus Epaule, pratique pour les 3 spés*
- Forgeron** : *Chasse en plus x2, pratique pour les 3 spés*
- Travail du Cuir** : *Bonus Brassard, pratique pour les 3 spés*
- Couture** : *Proc sur Cape, pratique pour les 3 spés*
- Ingénieur** : *Différents effets, pratique pour les 3 spés*

Voici donc les métiers à prendre pour les 4spés :

- Amélioration** : *Ingénieur, Forgeron, Joaillerie, Enchantement*
- Elémentaire** : *Ingénieur, Forgeron, Joaillerie, Couture*
- Restauration** : *Forgeron, Joaillerie, Couture*
- Amélem** : *Ingénieur, Forgeron, Joaillerie, Enchantement, Couture*

Voici en précision ce qu'apporte les différents métiers par rapport au enchantement disponible au PNJ :

- Alchimie** : Rien
- Enchantement** : 2x 23SP/40PA
- Joaillerie** : 3x 28PA/16SP/14Agi/14Hâte/14Toucher/10MP5
- Calligraphie** : 46SP/80PA/46SP
- Forgeron** : 2gemme au choix en plus
- Travail du Cuir** : 80PA/46SP
- Couture** : Proc Mana/SP/PA mais -23 de Hâte
- Ingénieur** : Différents Utiliser mais perte de carac'
(PA/SP/CC+Toucher/etc...)

7°) Vocabulaire

Sort :

- CH** = Chain Heal = SG = **Salve de Guérison**
- CL** = Chain Lightning = **Chaîne d'Éclairs**
- EM** = Elemental Mastery = **Maîtrise Élémentaire**
- ES** = Earth Shock = **Horion de Terre**
- FiS** = Fire Shock = **Horion de Flammes**
- FoS** = Frost Sock = **Horion de Givre**
- FN** = Fire Nova = **Nova de Feu**
- FTW** = Flame Tongue Weapon = **Arme Langue de Feu**
- GW** = Ghost Wolf = **Loup Fantôme**
- Hex** = Grenouille = **Maléfice**
- HS** = Hearth Shield = **Bouclier de Terre**
- HW** = Healing Wave = VS = **Vague de Soins**
- HWi** = Healing Wave inf' = VSi = **Vague de Soins inférieur**
- LaB** = Lava Burst = Lava = **Explosion de Lave**
- LiB** = Lightning Bolt = **Eclair**
- LL** = Lava Lash = **Fouet de Lave**
- SCT** = Stone Claw Totem = **Totem de Griffe de Pierre**
- SSd** = Storm Shield = **Bouclier de Foudre**
- SSi** = Storm Strike = **Frappe-Tempête**
- SR** = Shamanistic Rage = **Rage du Chaman**
- WaS** = Water Shield = **Bouclier d'eau**
- WFT** = Wind Fury Totem = **Totem de Furie des Vents**
- WFW** = Wind Fury Weapon = **Arme de Furie des Vents**

- WiS** = *Wind Shear* = **Cisaille du Vent**
- WoS** = *Spirit Wolf* = **Esprit Farouche**

- DD** = *Direct Damage* = **Dégât Direct**
- DoT** = *Damage on Time* = **Dégât sur la durée**
- HoT** = *Heal on Time* = **Soin sur la Durée**

Caractéristique :

- AP** = *Attack Power* = **PA = Puissance d'Attaque**
- SP** = *Spell Power* = **PS = Puissance des Sort**
- CC** = *Critic Chance* = **Chance de faire un Critique**
- Endu** = **Endurance**
- Agi** = **Agilité**
- MP5** = **Mana Par 5sec**
- Intell** = **Intelligence**
- Spirit** = **Esprit**

...

8°) Template

Comme vous l'aurez compris, JudgeHype a passé ses simulateurs de talents en Cataclysm, je vais donc vous faire un screen pour vous montrez les templates des 4spé's. L'interface que vous verrez est celle de Talented.

Amélioration :



Talent non rempli totalement :
 -Connaissance Ancestrale : 4/5

Elémentaire :



Restauration :



Talent non rempli totalement :
 -Reincarnation Amélioré : 1/2

Amélioration-Elémentaire : Hybrid « Amélem » :



Talent non rempli totalement :
-Devastation Élémentaire : 2/3
-Boucliers Améliorés : 1/3

J'espère que ce guide vous à aider, je suis ouvert à toute remarque/question, positive ou négative.

-

-

-

Amuser vous bien avec le Chaman!
Satron