

Notes

BUILD :

ARMES :

-
-

APTITUDES :

- 1 :** **Pts**
- 2 :** **Pts**
- 3 :** **Pts**
- 4 :** **Pts**

SORTS :

- 6 :**
- 7 :**
- 8 :**
- 9 :**
- 10 :**

.....

-
-

- **Pts**
- **Pts**
- **Pts**
- **Pts**

- 6 :**
- 7 :**
- 8 :**
- 9 :**
- 10 :**



Effets


Avantages	Égide	Fureur	Protection	Puissance
	Rapidité	Vigueur	Régénération	Représailles
Altérations	Brûlure	Confusion	Aveuglement	Faiblesse
	Givre	Infirmité	Immobilisation	Peur
Contrôles	Attirer	Couler	Étourdissement	Éclatement
	Flotter	Stupeur	Repoussement	Renversement
Autres	Célérité	Distorsion	Furtivité	Invulnérable
	Stabilité			
Mouvements	Bond	Téléporter		

Liens utiles


Jargon du MMO : http://fr.wikipedia.org/wiki/Lexique_du_MMOG
Map stratégique, création de builds,... : <http://gw2.luna-atra.fr/>
Stream et news : <http://www.guildwars2guru.com/>
Base de données : <http://www.gw2db.com/>

Liste d'effets


Avantages

 **Égide** : bloque l'attaque suivante.




 **Rapidité** : augmente la vitesse de déplacement de 33%.
Cumulable sur la durée.




 **Fureur** : augmente les chances de coup critique de 20%.
Cumulable sur la durée.




 **Protection** : réduit les dégâts subis de 33%.




 **Puissance** : se cumule en intensité et qui augmente les dégâts.
(Puissance +5-35)




 **Vigueur** : augmente la régénération d'endurance de 100%. L'endurance est utilisée pour esquiver.




 **Régénération** : soin sur la durée, cumulable.
Niveau*1,5625 +(Compassion*0,125)




 **Représailles** : renvoie des dégâts subis aux ennemis à chaque fois qu'ils vous touchent avec une attaque, montant fixe.

???


Altérations

 **Aveuglement** : fait rater la prochaine attaque de la cible.
Cumulable sur la durée.



 **Brûlure** : dégâts sur la durée, cumulable.




 **Confusion** : cause des dégâts à la cible chaque fois qu'elle attaque, durée cumulable.

???

 **Faiblesse** : Régénération d'endurance -50%. Maladresse 50%.



 **Givre** : réduit la vitesse de mouvement et le temps de recharge des compétences de 66%, cumulable sur la durée.

???

compétences d'élite ont souvent le plus grand temps de recharge.

**Les compétences d'armes du voleur n'ont pas de temps de recharge mais nécessitent une ressource, l'initiative.*

◆ **Renvoi** : désigne l'action de bloquer et de renvoyer les *projectiles* vers leur envoyeur.

◆ **Réanimation** : interaction entre deux joueurs dont l'un possède un niveau de santé lui permettant toute action avec son environnement et un autre à *terre* ou battu, donc très limité dans ses possibilités d'inter-agir avec son environnement. Le joueur secouru peut alors revenir dans un état «normal» et recouvrer sa santé progressivement.

Une telle inter-action n'est possible que sur des personnages très proches. La réanimation est une action longue pendant laquelle le joueur qui porte assistance devient lui-même extrêmement vulnérable aux attaques éventuelles.

La réanimation peut être pratiquée par plusieurs personnes en même temps sur un même personnage en détresse. Dans ce cas, le temps de réanimation est raccourci en proportion.

Le temps de réanimation peut, par contre, être rallongé proportionnellement au nombre de fois ou un personnage a dû être ranimé.

◆ **Zone d'effet** : se réfère à des compétences qui appliquent leur effet sur une zone plus ou moins large, mais pouvant toucher tout ennemi ou allié se trouvant dans cette zone, c'est donc le contraire des compétences ne visant que la cible.

Il existe deux sortes de compétences à zone d'effet : celles nécessitant que le joueur place lui-même la zone d'effet (GTAoE) et celles qui se placent automatiquement (AoE).

Le contour des zones est coloré suivant si elles ont un effet négatif sur vous (contour rouge), neutre (blanc) ou positif (vert ou bleu).

◆ **À terre** : état dans lequel le personnage entre lorsque sa barre de santé atteint zéro tout en étant sur la terre ferme. Dans cet état, les personnages sont incapables de se déplacer, tout en étant limités à une série spéciale de quatre compétence qui leur permettent de rallier s'ils continuent à se battre et tuent un ennemi dans le délai imparti. Les compétences de l'état à terre sont moins puissantes que les autres compétences, sont déterminées par la profession du personnage.

Dans cet état, la santé d'un personnage est remplacée par un compteur de conscience qui indique le temps restant dans l'état à terre. Si le joueur n'est pas rallié ou réanimé avant que la barre soit épuisée, ou s'il continue d'être attaqué, il sera battu.

Si un joueur a été à terre à plusieurs reprises, il accumulera de la pénalité de mort, et il faudra plus de temps pour les réanimer.

En PvP, une puissante attaque de mêlée qui prend quelques secondes à activer achève un joueur déjà à terre et l'envoie directement à l'état battu.

Si le joueur doit passer en état à terre sous l'eau, il entre en état noyade à la place.

Lexique

◆ **Attaque automatique** : Lorsque le joueur sélectionne un ennemi et l'attaque, si aucune autre compétence n'est en cours d'activation et si la compétence placée en attaque automatique est rechargée, celle-ci va immédiatement s'activer. Par défaut la première compétence d'armes est en attaque automatique mais on peut changer pour choisir par exemple la compétence de soin, pour cela il suffit de d'appuyer sur Ctrl et de faire un clic droit sur la compétence voulue.

◆ **Blocage** : de nombreuses compétences permettent de bloquer la prochaine attaque, c'est à dire que la prochaine attaque que vous devriez subir échouera et ne vous infligera donc aucun dégât, ni aucun effet secondaire.

◆ **Combo** : résulte de l'interaction entre plusieurs compétences, il nécessite un initiateur aussi appelé champ et un finisseur qui doit être activé dans le champ, ils peuvent être de plusieurs types.

◆ **Esquive** : technique d'évasion utilisée pour éviter une attaque en faisant une roulade. Esquiver consomme temporairement de l'endurance. Vous pouvez esquiver 2 fois quand l'endurance est à son maximum de 100 points. Un joueur peut esquiver dans n'importe quelle direction en appuyant rapidement sur la touche correspondante au mouvement (de base ZQSD), ou en appuyant sur une touche de déplacement et la touche d'esquive simultanément. Si vous ne bougez pas, vous esquivez en arrière. Certaines compétences et aptitudes permettent aussi d'esquiver tout en utilisant une compétence.

Les effets qui empêchent actuellement les esquives sont *Congélation* et *Immobilisation*,

ainsi que d'autres effets qui empêchent votre personnage de contrôler leur mouvement, comme l'étourdissement, le renversement et la peur.

◆ **Interruption** : l'action d'empêcher un adversaire de compléter l'activation d'une compétence. Une compétence interrompue ne produit pas son effet et se recharge en 5 secondes.

◆ **Éraflure** : est un coup qui effectue moins de dégâts qu'il ne le devrait. C'est le concept opposé au coup critique.

◆ **Endurance** : ressource utilisée pour l'esquive. Elle se régénère au fil du temps et a une capacité maximale de 100.

L'altération *Faiblesse* augmente les chances que les attaques soient des éraflures.

◆ **Rater** : une attaque revient à manquer la cible et aucun dégât n'est donc appliqué. Tout projectile peut rater sa cible si quelque chose se situe entre la cible et l'attaquant (comme un arbre, un rocher...) ou si la cible est hors de portée.

*L'altération *Aveuglement* fera automatiquement rater la prochaine attaque.

De même esquiver fera rater l'attaque de l'ennemi.

◆ **Le temps de recharge** : représente l'intervalle de temps entre la dernière activation de la compétence et le moment où cette dernière est de nouveau activable.

Les compétences ont différents temps de recharge, la première compétence d'arme se recharge instantanément. Lorsque l'on change d'ensemble d'armes, les compétences du précédent ensemble qui étaient en train de se recharger continuent de le faire, bien que cela ne soit plus visible. Les

◆ **Immobilisation** : empêche la cible de bouger et rend impossible l'utilisation de l'esquive.



◆ **Infirmité** : réduit la vitesse de déplacement de 50%. Les ennemis souffrant d'infirmité vont visiblement boiter.



◆ **Peur** : interrompt la cible et la force à courir dans une direction directement opposée à celle du lanceur pour une courte durée. De base 1 seconde.



◆ **Empoisonnement** : inflige des dégâts sur la durée et réduit les soins effectués par la cible de 33%.



◆ **Saignement** : la cible perd des points de vie chaque seconde. Cumulable en intensité 25x.



◆ **Vulnérabilité** : réduit la Défense de la cible de 30. Cumulable en intensité.



Contrôles

◆ **Attirer** : attrape la cible et la ramène à soi.



◆ **Couler** : ???



◆ **Éclatement** : la cible est interrompue et projetée dans les airs.



◆ **Repoussement** : la cible est interrompue et projetée vers l'arrière.



◆ **Étourdissement** : effet qui interrompt la cible, l'immobilise et l'empêche d'utiliser ses compétences pendant la durée de l'effet.



◆ **Flotter** :

Types de combos

Combo field (voir tableau) : zone permettant l'usage de combos

◆ **mur** : active les finishers **bond** et **projectiles**, nécessite que le personnage ou les projectiles envoyés passent à travers.

◆ **cercle** : l'avatar doit se trouver à l'intérieur afin d'activer son combo finisher

Combo finisher : combo rendu possible grâce à la présence d'une zone (field), non cumulable. Il en existe 4 types (voir tableau).

Armure du chaos : vous vous parez d'une armure du chaos. Si vous êtes touché, vous bénéficiez d'avantages aléatoires et vos ennemis subissent des altérations aléatoires.

Armure de givre : protégez-vous avec l'armure de givre. Une fois activée, elle gèle les ennemis qui vous frappent.

Bouclier de feu : vous enveloppe dans un bouclier de feu qui brûle les ennemis.



Caractéristiques

✦ La Puissance est une caractéristique principale offensive du personnage. Chaque point de cette caractéristique augmente la statistique d'attaque d'un point également, ce qui augmente les dégâts pour toutes les attaques de mêlée, à distance ou magiques.

⚙ La précision est une caractéristique principale qui traduit le pourcentage de chance de réaliser un coup critique.

🛡 La robustesse est une caractéristique principale qui augmente l'armure du personnage ce qui lui permet de recevoir moins de dégâts.

♥ La vitalité est une caractéristique principale qui augmente les points de vie.

1 point de vitalité correspond à 10 points de vie.

Lorsque le total de points de vie d'un personnage atteint 0, il se retrouve à terre.

⊗ La Prouesse est une caractéristique améliorant le multiplicateur des coups critiques de 1% par point.

⚡ La Malice est une caractéristique qui augmente les dégâts infligés par les altérations.

⚙ L'expertise est une caractéristique qui augmente la durée des altérations sur l'adversaire.























☒ La Concentration est une caractéristique qui améliore la durée de tous les Avantages appliqués par le personnage.

⊕ La Compassion est une caractéristique améliorant tous les soins effectués par votre personnage, incluant les soins individuels.

Combos liés à mes armes

Mes combos fields	Mes combos finishers

Combos

Zone (field)	Finisher Explosion	Finisher Saut	Finisher Projectile physique	Finisher Tourbillon
Ombre 	 Rajoute aveuglement à l'attaque		Rajoute des altérations à l'attaque	
Éthéré 	Applique une Armure du chaos aux alliés		 Rajoute Confusion à l'attaque	
Feu 	 Confère Puissance aux alliés	Applique un Bouclier de feu aux alliés	 Rajoute Brûlure à l'attaque	Envoie voler du feu dans toutes les directions
Glace 	Applique une Armure de givre aux alliés		 Rajoute Givre à l'attaque	
Lumière 	 Confère Représailles aux alliés		Enlève des altérations aux alliés à proximité	
Foudre 	 Confère Rapidité	Confère un bonus de foudre aux alliés	 Rajoute Vulnérabilité à l'attaque	
Poison 	 Rajoute Faiblesse à l'attaque		 Rajoute Empoisonnement à l'attaque	
Fumée 	 Confère Furtivité aux alliés à proximité	 Rend furtif	 Rajoute aveuglement à l'attaque	
Eau 	Guérit les alliés à proximité		Guérit les alliés qui attaquent la cible	Guérit les alliés à proximité