

LEXIQUE

LEXIQUE PHAT LOOT

Pour les abréviations barbares
des tables phat loot & sets

- **l** = toutes les.
- **()** = pendant.
- **+20 effets** = +20 max aux dégâts infligés par les effets magiques
- **+20 soins** = +20 max aux soins prodigués
- **+20 soins reçus** = +20 max aux soins reçus
- **+20 sorts & effets** = +20 max aux dégâts infligés par les sorts et effets magiques
- **+20 sorts & effets ombre** = +20 max aux dégâts infligés par les sorts d'ombre et les effets d'ombre
- **+20 sorts & soins & effets** = +20 max aux dégâts infligés et aux soins prodigués par les sorts et par les effets magiques
- **+20 sorts & soins** = +20 max aux dégâts infligés et aux soins prodigués par les sorts
- **+20 sorts** = +20 max aux dégâts infligés par les sorts
- **+20 sorts feu** = +20 max aux dégâts infligés par les sorts de feu
- **1m** = à une main
- **2m** = à deux mains
- **arm** = armure
- **att** = attaque
- **att.dis** = attaque à distance
- **att.mêl** = attaque en mêlée
- **bloq** = bloquer
- **ccrit** = coups critiques
- **cdt** = chances de toucher.
- **déf** = défense

- **dég** = dégâts
- **DA** = dégâts d'arcane
- **DF** = dégâts de feu
- **DG** = dégâts de glace
- **DN** = dégâts de nature
- **DO** = dégâts d'ombre
- **DPS** = dégâts par seconde
- **esq** = esquive
- **LQE** = lié quand équipé
- **LQR** = lié quand ramassé
- **mana** = points de mana
- **md** = main droite
- **mg** = main gauche
- **Patt** = puissance d'attaque
- **Patt.dis** = puissance d'attaque à distance
- **Patt.mêl** = puissance d'attaque en mêlée
- **par** = parade
- **RA** = résistance aux arcanes
- **RF** = résistance au feu
- **RG** = résistance à la glace
- **RN** = résistance à la nature
• **RO** = résistance à l'ombre
- **s** = secondes
- **scrit** = sorts critiques
- **touché** = quand touché au combat.
- **ut** = utiliser
- **VA** = vitesse d'attaque
- **VD** = vitesse de déplacement
- **vie** = points de vie
- **vs.** = versus

APPLICATION PRATIQUE
DU LEXIQUE PHAT LOOT :
QUELQUES EXEMPLES

- 30 DO | 3s (16s) = 30 dégâts d'ombre toutes les 3 secondes, pendant 16s
- 4 vie | 4s = +4 points de vie toutes les 4 secondes
- +10 aux dég (4s) = +10 aux dégâts infligés pendant 4 secondes
- poison : 10 DN | 5s (1mn) = poison : 10 dégâts de nature infligés toutes les 5 secondes pendant 1 minute
- cdt > 10-20 DN = chances de toucher : inflige 10 à 20 points de dégâts de nature à la cible
- touché > 5% > 35-65 DN & +15 RN = quand touché au combat : 5% de chances d'infliger 35 à 65 points de dégâts de nature à la cible et de bénéficier d'un bonus de 15 à la résistance à la nature



LECTURE DES TABLES PHAT LOOT

RÈGLES DE REPORTS D'ITEMS :

- les items **verts** (inhabituels) d'un droprate inférieur à 5% ne sont pas reportés
- les items **bleus** (rares) d'un droprate inférieur à 1% ne sont pas reportés
- les items **violets** (épiques) d'un droprate inférieur à 1% ET qui peuvent se trouver à d'autres endroits ne sont pas reportés
- ces règles peuvent être violées dans certains cas particuliers...

DROPRATES :

- Moins de 1% (inclus) -> --
- Entre 1 et 5% (inclus) -> -
- Entre 5 et 15% (inclus) -> +

- Entre 15 et 25% (inclus) -> ++
- Entre 25 et 40% (inclus) -> +++
- Supérieur à 40% -> ++++
- Chiffres remarquables -> xx%

AUTRES PRECISIONS

- Les mobs et personnages présentés en légendes sur les cartes peuvent être « E » (élite), « RE » (élite rare), ou « PNJ » (personnage non joueur).
- Les quêtes peuvent être « N » (normales), « D » (donjon), ou « R » (raid), comme c'est le cas dans votre journal de quêtes.
- Les codes couleur vous permettront de repérer rapidement certaines informations.

Ainsi, les localisations apparaîtront en orange dans le texte, les étapes ou quêtes Alliance en bleu, les étapes ou quêtes Horde en rouge.

- Les quêtes de craft et de classe réalisables en donjons ne sont généralement pas indiquées, mais il n'est pas rare que vous trouviez quelques indications en notes.
- Tous les items de récompense de quête sont désormais inclus dans les tableaux phat loot. Vous les repêrez facilement grâce au code couleur.

Lexique

LEXIQUE DE JEU

Les termes barbares abondent plus encore dans ce hors-série que dans le précédent : AoE, PBAE, self-buff, MT, vous en verrez de toutes les couleurs. Inutile de râler. D'une part, ce vocabulaire est systématiquement reporté ici, soit dans le lexique général, soit dans le lexique phat loot. D'autre part, on ne peut tout simplement pas prendre part aux excursions hi-level du jeu sans le maîtriser. Vous ne serez donc pas épargnés.

Pour les termes barbares dans le texte

- **Add** : intervention d'un nouveau monstre alors que vous êtes déjà en combat.
- **AE ou AoE** = sorts à aire d'effet ou area of effect : sorts qui font du dégât sur une zone et non sur une seule cible.
- **Aggro** : agressivité du monstre ; désigne à la fois la distance à laquelle il vous repère (« cette bestiole aggro de loin ! »), et sa capacité à garder son attention sur une cible (« laissez le tank construire l'aggro ! »).
- **Bodypull** : méthode de pull qui consiste simplement à avancer prudemment jusqu'à entrer dans la zone d'aggro du monstre.
- **Buff/Debuff** : effets renforçant / affaiblissant la cible.
- **Caster** : magicien, lanceur de sort.
- **CM** = Contrôle Mental : compétence du prêtre permettant de prendre le contrôle total de la cible.
- **Crowd Control** = CC : terme générique pour désigner les différentes capacités de neutralisation (contrôle des mouvements) d'un monstre

- **Droprate** : chances de dropper tel ou tel item.
- **Fear** : sort de peur (la cible perd le contrôle d'elle-même et court n'importe où jusqu'à la fin du sort).
- **Hitbox** : zone entourant le mob, à partir de laquelle on peut frapper. Une hitbox large permettra d'atteindre un mob en mêlée, même si on a l'impression d'être trop loin.
- **Kite** : technique consistant à harcer sa cible par des attaques à distance, en restant en permanence hors de portée.
- **Knock-back** : coup qui expédie la victime plus ou moins loin en arrière.
- **Link** = lien : lorsque des monstres sont linkés, attaquer l'un attirera également l'attention de ceux qui lui sont linkés. « Linker un mob », c'est s'attirer l'aggro.
- **Loot** : trésor que l'on peut collecter sur le corps d'un monstre à sa mort
- **Mob** = mobile object : monstre, ennemi.
- **MT** = main tank : tank principal du raid.
- **OOM** = out of mana = plus de mana : abréviation d'usage en combat pour prévenir qu'on arrive à terme de ses réserves d'énergie.
- **Nuker** : équivalent de caster, avec une nuance plus appuyée sur l'aspect « faiseur de dégâts ».

- mobs rares qui n'apparaissent que de temps à autre quand l'instance est créée, ou pour un tas d'autres raisons. Pour reset un donjon, vous devez le quitter, puis reformer votre groupe. Lorsqu'on dit que « l'aggro est reset », cela signifie que la liste des cibles du mob (celles qu'il attaquera en priorité) est remise à zéro.
- **Root** : capacité de crowd control consistant à clouer la cible sur place : elle peut toujours se battre contre les cibles à portée, mais elle ne peut plus se déplacer.
- **Rush** : lancer par exemple un « rush phat loot », c'est lancer une expédition en donjon dans le but de récupérer des trésors : on fonce, on « rush », on va droit à l'essentiel. Dans l'action, « rusher », c'est foncer.
- **Sap** : capacité de crowd control propre aux voleurs, consistant à assommer sa cible, la neutralisant pour la durée du sort ou jusqu'à ce qu'elle soit attaquée.
- **Self-buff** : un buff qu'on lance sur soi-même.
- **Silence** : sort empêchant la cible de lancer des sorts.
- **Spammer** : lancer à répétition.
- **Stealth** : furtivité, invisibilité (capacité propre aux voleurs et aux druides).



- (poly, sap, sommeil, charme, contrôle mental, etc.).
- **DD** = damage dealer : personnage capable d'infliger des dommages considérables. Par exemple, les voleurs sont des DD en mêlée, les mages sont des DD à distance.
- **Dispel** : dissipation d'un sort.
- **DKP** : de son nom historique « Dragon Killing Point », un « système DKP » est un système d'organisation, entre joueurs participant à des raids épiques, pour se répartir les trésors. En gros, on gagne des points en tuant les boss épiques, on les dépense en se payant les objets gagnés. Dans le détail, les systèmes DKP peuvent être très différents d'une guilde à l'autre.
- **DOT** = damage on time : dégâts infligés sur la durée.
- **Drop** : capacité d'un monstre à libérer tel ou tel type de trésor à sa mort.

- **PBAE** = point blank area of effect : AoE centrée sur soi.
- **Phat loot** : dérive issue du langage gamer de « fat loot », le gros matos, l'équipement juteux.
- **Poly** : dit aussi « sheep » ou « moutonnage », compétence spécifique aux magiciens qui transforme la cible en mouton, l'empêchant d'agir pour la durée du sort sauf si elle est attaquée.
- **Pop** : apparition instantanée d'un mob.
- **Pull** : attirer une cible sans en attirer d'autres, souvent en lui tirant dessus à distance, mais pas nécessairement : on pourra ainsi avoir du « bodypull », du « CM-pull », etc.
- **Raid** : réunion de groupes de joueurs (minimum 6, maximum 40 joueurs).
- **Repop** (voir pop) : ré-apparition d'un mob qui a déjà été tué auparavant.
- **Reset** : « reset » une instance, c'est la remettre à zéro. Cela peut être utile pour dénicher les



- **Stun** : coup assommant la cible pour une courte durée.
- **Tank** : personnage dédié à la mêlée, qui doit encaisser les coups.
- **Taunt** : effet provoquant la cible pour l'obliger à prendre pour cible celui qui a lancé le taunt - c'est le plus souvent une capacité propre aux tanks.
- **Tissu** : les porteurs de tissus, appelés par la force de l'habitude « tissus » tout court, ce sont les personnages faiblement armurés comme le mage ou le prêtre.
- **Trash mob** : littéralement « mob à jeter », le terme désigne les mobs autres que les boss d'une instance donnée.
- **Uncurse** : dissipation d'une malédiction.
- **Wipe** : mort de l'ensemble du groupe ou du raid.