

Le Goulet
des Warsong

Le Goulet des Warsong



LE GOULET DES WARSONG (WARSONG GULCH = WG)

Nord des Terres pour la Horde > Sud d'Ashenvale pour l'Alliance
Niveaux 20-60 30 joueurs max (15 Alliance + 15 Horde)

Légendes

- (A) – FORT D'AILE-ARGENT (Alliance)
- (B) – SCIERIE DES WARSONG (Horde)

RÈGLES DU JEU

Le Goulet des Warsong est un CTF, autrement dit un « Capture the Flag », appellation bien connue des joueurs de FPS (jeux de shoot à la première personne). Le principe est simple : chaque camp possède une base, et un drapeau dans sa base. Le but du jeu est de capturer le drapeau ennemi, tout en l'empêchant de prendre le sien. Le premier qui y parvient a gagné la partie. Toute bataille vous fait gagner de l'honneur et améliore votre réputation auprès de la faction de Warsong (Sentinelles Aile d'Argent pour l'Alliance, Clan Warsong pour la Horde). Les victoires vous rapportent 3 Marques d'honneur, les défaites vous rapportent 1 Marque d'honneur, à échanger contre de la réputation auprès de votre faction Warsong (devant le goulet, ou dans les capitales).

QUÊTES COMMUNES AUX TROIS BATTLEGROUNDS

Depuis le patch 1.8, les quêtes de Battleground ont été harmonisées et simplifiées. Le principe est désormais le suivant : vous trouverez devant chaque Battleground, et dans toutes les capitales, des PNJ communs à tous les BG (Guerroyeurs de la Horde pour la Horde, Général de brigade de l'Alliance pour l'Alliance) qui vous donneront les quêtes répétables de chacun des BG et les récompenses de réputation. Outre les quêtes que nous vous présentons, ils vous proposent également 3 quêtes (2 pour Warsong, 1 pour Arathi) qui vous permettent d'échanger les anciennes preuves de victoire contre des Marques d'honneur. Vous noterez enfin que la dernière quête, qui consiste à ramener des preuves de victoire pour chacun des trois Battlegrounds en même temps, est deux fois plus payante que les autres en termes de réputation !

DÉFENSES NATURELLES/ LA BATAILLE DU GOULET

• (nivx 29-39-49-59-60 / JcJ)

Donnée par : Général de brigade de l'Alliance (Alliance) / Guerroyeur de la Horde (Horde)

Objectif : Rapporter 3 Marques d'Honneur du goulet des Warsong

Récompense : 150 réputation la première fois, 50 réputation ensuite

ALIMENTER L'EFFORT DE GUERRE/

LA COURSE AUX RESSOURCES

• (nivx 29-39-49-59-60 / JcJ)

Donnée par : Général de brigade de l'Alliance (Alliance) / Guerroyeur de la Horde (Horde)

Objectif : Rapporter 3 Marques d'Honneur du Bassin d'Arathi

Récompense : 150 réputation la première fois, 50 réputation ensuite

SOUVENEZ-VOUS D'ALTERAC ! / LES ENVAHISSEURS D'ALTERAC

• (niv 60 / JcJ)

Donnée par : Général de brigade de l'Alliance (Alliance) / Guerroyeur de la Horde (Horde)

Objectif : Rapporter 3 Marques d'Honneur de la vallée d'Alterac

Récompense : 150 réputation la première fois, 50 réputation ensuite

DES EFFORTS CONCERTÉS/ POUR UN GRAND HONNEUR

• (niv 60 / JcJ)

Donnée par : Général de brigade de l'Alliance (Alliance) / Guerroyeur de la Horde (Horde)

Objectif : Rapporter 3 Marques d'honneur du goulet des Warsong + 3 Marques d'Honneur du Bassin d'Arathi + 3 Marques d'Honneur de la vallée d'Alterac

Récompense : 200 réputation Alterac + 150 réputation Warsong + 150 réputation Arathi la première fois, + 150 Alterac + 100 Arathi + 100 Warsong, ensuite

STRATÉGIE

Vous poursuivez donc deux buts simultanément : vous assurer que votre propre drapeau reste dans sa base, et y amener le drapeau ennemi. Il existe différentes stratégies valables pour y parvenir, mais retenez ces quelques règles d'or :

1) Si vous n'agissez pas de conserve avec le reste de votre équipe, vous perdrez, sauf si l'ennemi est encore plus mauvais que vous. Arrêtez de croire que vous êtes Superman et que vous allez récupérer le drapeau

à vous tout seul ; arrêtez de croire que le zozo qui court tout seul devant vous sait ce qu'il fait et que vous feriez bien de le suivre ; jouez ENSEMBLE.

2) Une défense trop renforcée n'est jamais une bonne idée. Dans l'idéal, si vous jouez en guildes et êtes certain que votre équipe est parfaitement coordonnée (chat vocal, etc.), vous devriez laisser votre drapeau sans aucune défense, foncer à dix ensemble vers la base ennemie, et récupérer votre propre drapeau sur le chemin du retour, sans jamais vous séparer. On prendra souvent la précaution de laisser deux gardiens au drapeau dans le cadre d'une équipe « pick-up » (créée au hasard, et non en guildes) ; mais pas davantage.

3) Ce qui compte, c'est le drapeau, pas les combats. Il n'y a rien de plus stupide que de s'arrêter au beau milieu de la carte, ou pire, en plein devant la base ennemie (leur cimetière est juste à côté !), pour y combattre sans but, sauf si vous n'avez vraiment pas le choix.

4) Le bonus de vitesse que vous trouvez à l'intérieur des bases n'est pas le seul boost intéressant de la carte : n'oubliez pas que vous pouvez aussi dénicher un bon boost aux dégâts (30%) et surtout, un excellente restauration vie - mana (et, accessoirement, satisfaction du familier) sur la carte. Un petit détour en vaut souvent la chandelle.

