

Lexique Phat loot

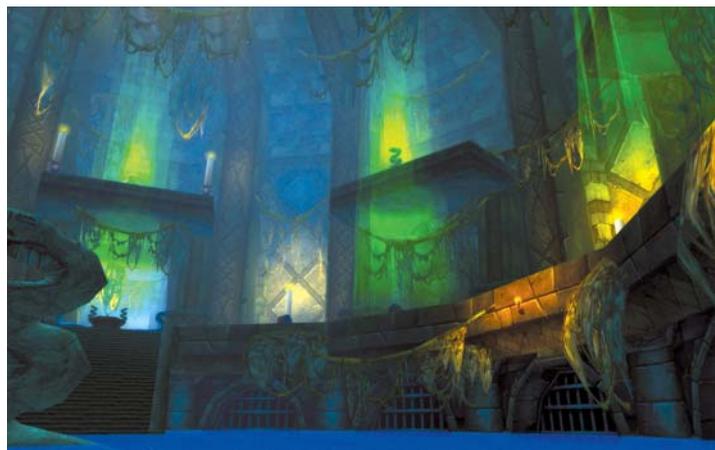
Pour les abréviations barbares
des tables phat loot & sets

- **I** = toutes les
- **()** = pendant
- **+20 soins** = +20 max aux soins prodigués
- **+20 soins reçus** = +20 max aux soins reçus
- **+20 sorts** = +20 max aux dégâts infligés par les sorts
- **+20 sorts ombre** = +20 max aux dégâts infligés par les sorts d'ombre
- **+20 sorts & soins** = +20 max aux dégâts infligés et aux soins prodigués 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
- **P att** = puissance d'attaque
- **P att. dis** = puissance d'attaque à distance
- **P att. 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 16 secondes.
- **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 (1 min)** = 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 **violet**s (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 PRÉCISIONS

- 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 repérez facilement grâce au code couleur.

Lexique de jeu

Les termes barbares abondent encore une fois dans ce hors-série. 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. Explications et précisions.



- **Add** : nouveau monstre intervenant 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 ! »).
- **Body-pull** : méthode de pull qui consiste simplement à avancer prudemment jusqu'à entrer dans la zone d'aggro du monstre.
- **Boss** : « patron » d'un donjon, mob unique et particulièrement dangereux.
- **Buff / Debuff** : effets renforçant / affaiblissant la cible.
- **Cast** : incantation de sort.
- **Caster** : lancer un sort.
- **CM** = contrôle mental : compétence du prêtre à 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 (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.
- **Decurse** : action d'annuler une malédiction (curse).
- **Dispel** : dissipation d'un effet magique.
- **DKP** : vient du terme d'origine « 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 over time : dégâts infligés sur la durée.
- **Drop** : capacité d'un monstre à libérer tel ou tel type de trésor à sa mort.
- **Droprate** : chances de drop tel ou tel item.
- **Farmer** : tuer des monstres à répétition, dans le but d'accumuler de l'or ou des items.
- **Fear** = sort de peur : la cible perd son contrôle 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.

- **HL** = hi-level (high level) : haut niveau.
- **HOT** = heal over time : soins lancés sur la durée.
- **Kill** : mise à mort.
- **Kite** : technique consistant à entraîner une cible à vous poursuivre, en se débrouillant pour rester hors de portée du corps à corps.
- **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.
- **MA** = main assist : joueur chargé de choisir les cibles ; le reste du raid doit assister ce joueur pour assurer un maximum d'efficacité.
- **Minion** = mob accompagnant un boss : sbire, serviteur, sous-fifre...
- **Mob** = mobile object : monstre, ennemi.
- **MT** = main tank : tank principal du raid.
- **Moutonnage** : voir *Sheep*.
- **Oneshoot** : tuer en une seule fois, tuer directement.
- **OOM** = out of mana = plus de mana : abréviation d'usage en combat pour prévenir qu'on arrive à terme de ses réserves d'énergie.
- **Overheal** : soins inutiles, excédant la réserve de vie totale de la cible.
- **Nuker** : équivalent de caster, avec une nuance plus appuyée sur l'aspect « faiseur de dégâts ».
- **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.
- **PNJ** : personnage non joueur (NPC en anglais).
- **Poly** : voir *Sheep*.
- **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*) : réapparition 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 mobs rares qui n'apparaissent que de temps à autre quand l'instance est créée, ou pour un tas d'autres raisons.

- « Reset un donjon », c'est le quitter, puis reformer votre groupe. Et quand « L'aggro est reset », c'est que la liste des cibles du mob (celles qu'il attaquera en priorité) est remise à zéro.
- **RF** : résistance au feu.
- **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** : foncer, au cours d'une action. 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.
- **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.
- **Sheep** = poly = 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.
- **Silence** : sort empêchant la cible de lancer des sorts.
- **Spam/spammer** : lancement/lancer à répétition ; « spammer une compétence » c'est lancer cette compétence sans discontinuer.
- **Stealth** : furtivité, invisibilité (capacité propre aux voleurs et aux druides).
- **Stun** : coup assommant la cible pour une courte durée.
- **Tank** : personnage dédié à la mêlée, qui doit encaisser les coups.
- **Taunt** : effet qui oblige l'adversaire à prendre pour cible celui qui a lancé le taunt – c'est le plus souvent une capacité propre aux tanks.
- **Tissu** : les porteurs de tissu, appelés par la force de l'habitude « tissus » tout court, 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.
- **Wipe** : mort de l'ensemble du groupe ou du raid.