

# Guide français pour



**Déprécié**

**Utilisez :**

**<https://sites.google.com/view/poefr/>**

# Sommaire

## [Sommaire](#)

### [A propos](#)

- [Pourquoi ce guide ?](#)
- [Comment lire ce guide](#)
- [Décomposition](#)
- [Note du rédacteur](#)
- [Versions](#)

### [Introduction](#)

- [Rapide aperçu du jeu](#)
- [Type de jeu](#)
- [Points forts et points faibles](#)
- [Histoire du jeu](#)

### [Objectif du jeu](#)

- [L'histoire principale et les quêtes](#)
- [L'expérience et le niveau maximum](#)
- [Le butin et l'artisanat](#)
- [Le plus rapide](#)
- [Les Haut faits et Défis](#)
- [Vos propres limites](#)

### [Histoire](#)

- [Wraecclast](#)
- [L'exile](#)
- [La première civilisation](#)
- [La deuxième civilisation](#)
- [La troisième civilisation](#)
- [Les temps moderne](#)
- [Acte I](#)
- [Acte II](#)
- [Acte III](#)
- [Acte IV](#)
- [Acte V](#)

### [Préparation](#)

- [Serveurs](#)
- [Installation](#)
- [Contrôle](#)
- [Scripts](#)

### [Création de personnage](#)

- [Choisir sa ligue](#)
- [Choisir sa classe](#)

## [Premiers pas](#)

### [Interface](#)

### [Interactions avec le monde](#)

### [Messagerie instantanée](#)

#### [Les commandes de messagerie](#)

### [Exploration](#)

#### [Déplacement](#)

#### [Instance](#)

#### [Butin](#)

#### [Jouer en groupe](#)

## [Feuille de personnage](#)

### [Caractéristiques](#)

### [Attributs](#)

### [Niveau](#)

### [Arbre des passifs](#)

### [Inventaire](#)

### [Compétences](#)

## [Objets](#)

### [Lire un objet](#)

#### [La boîte de texte d'un objet](#)

#### [Le système de gemmes](#)

#### [Le niveau d'objet et les affixes](#)

### [Les types d'objets](#)

#### [Les devises](#)

#### [Les objets équipables](#)

##### [Les armes](#)

##### [Les armures](#)

##### [Les accessoires](#)

##### [Les Joyaux](#)

##### [Les Fioles](#)

##### [Les Gemmes](#)

#### [Les autres objets](#)

##### [Les Cartes](#)

##### [Les Strongbox](#)

##### [Les Cartes Divinatoires](#)

##### [Les Fragments](#)

## [Microtransactions](#)

### [Effets cosmétiques](#)

### [Animaux de compagnies](#)

### [Décors de Repaire](#)

### [Guildes](#)

### [Compte](#)

### [Animation](#)

### [La liste de souhait](#)

## [Glossaire](#)

---

# A propos

## 1. Pourquoi ce guide ?

Vous me direz, «bah, c'est un hack & slash, qu'est-ce que j'irais faire d'un guide, dis-moi juste quelle classe faut faire pour jouer X et puis c'est tout, je me débrouille». Et vous auriez raison après-tout, c'est juste un jeu où on dézingue du monstre à la pelle et où on ramasse de l'équipement pour pouvoir en tuer plus...

Sauf que...

Path of Exile propose différentes façons de jouer, de nettoyer les ennemis par paquet, de combattre les boss les plus imposants, et de se faire tuer son personnage. Si on arrive à décomposer le jeu en concept assez basique, il existe tout de même un nombre incroyable de chemins différents pour les explorer. Dépassez les dizaines d'heures de jeu et vous vous en rendrez compte très vite.

Ce guide est là pour tout expliquer, de A à Z. S'il vous paraît long, vous recherchez peut-être juste [le guide de démarrage rapide](#).

## 2. Comment lire ce guide

Tout au long de ce guide, j'utiliserai certains encarts dont voici la signification :



Cet encadré expose des informations importantes, il ne faut pas passer à côté.



Cet encadré expose la vision des développeurs du jeu pour les personnes aimant savoir pourquoi certains choix ont été faits.



Cet encadré approfondi le sujet plus en détail pour les personnes qui sont intéressées par les mécaniques obscures et qui veulent tout savoir dès la première lecture mais ne sont pas essentielles pour la plupart des gens.



Cet encadré donne plus de cas d'utilisation et des astuces tournant autour du sujet. Ils ne seront pas nécessaires mais donneront sûrement un avantage à leur lecteur.



Cet encadré renvoie vers des liens externes, que ce soit des outils externes ou d'autres liens intéressants.

## 3. Décomposition

Ce guide se décompose en plusieurs documents pour éviter de surcharger le temps de chargement. Ils sont faits pour que vous n'ayez pas à naviguer sans cesse entre chaque.



|                                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <p><b>Démarrage rapide</b></p> <p><b>(cliquer pour ouvrir)</b></p>            | <p>Le guide des personnes qui n'ont pas encore testé le jeu et qui veulent découvrir par eux même directement sur le terrain. Ce sont les bases essentielles pour éviter de passer à côtés de certains points fort du jeu.</p> <p>Il se lit sans avoir besoin de lire d'autre guide, y compris celui-ci.</p>                         |
| <p><b>Modules &amp; Communauté</b></p> <p><b>(cliquer pour ouvrir)</b></p>    | <p>Le guide des petits modules pour mieux profiter du jeu : script d'information, filtre d'objet et overlay pour Teamspeak.</p> <p>Il se lit sans avoir besoin de lire d'autre guide, y compris celui-ci. Bien que vous ne comprendrez peut être pas tout pour la partie Communauté.</p>                                             |
| <p><b>Mécaniques &amp; Extensions</b></p> <p><b>(Cliquez pour ouvrir)</b></p> | <p>Le guide pour approfondir ses connaissances ou comprendre le contenu ajouté par les extensions.</p> <p>Il nécessite de connaître les bases du jeu, c'est la suite logique de ce guide.</p>                                                                                                                                        |
| <p><b>Liges &amp; Courses</b></p> <p><b>(cliquer pour ouvrir)</b></p>         | <p>Le guide de ceux qui veulent comprendre comment marche les _Courses et les Ligues qui permettent de la compétition amicales entre les joueurs avec des récompenses à la clés.</p> <p>Il nécessite de connaître les bases du jeu, et il est recommandé de bien connaître les mécaniques et le jeu pour en profiter pleinement.</p> |
| <p><b>Artisanat &amp; Économie</b></p> <p><b>(Cliquez pour ouvrir)</b></p>    | <p>Le guide pour évaluer les objets et comprendre le marché.</p> <p>Il nécessite de bien connaître le jeu. Il est recommandé d'avoir bien assimilés toutes les mécaniques du jeu et d'avoir une bonne connaissance du contenu.</p> <p>EN CHANTIER</p>                                                                                |
| <p><b>Premiers personnages</b></p> <p><b>(cliquer pour ouvrir)</b></p>        | <p>Le guide du premier personnage. Permet de découvrir un passif keystone, une compétence et une classe d'ascendance et d'arriver à la fin du jeu sans avoir besoin d'équipement spécifique ni de connaître toutes les mécaniques</p> <p>EN CHANTIER</p>                                                                             |

## 4. Note du rédacteur

J'ai rédigé ce guide entièrement en langue française. Je ne suis cependant pas excellent en orthographe, désolé pour les fautes, n'hésitez pas à me contacter pour que je puisse les corriger. Merci aux nombreuses personnes de la communauté française qui m'ont aidé pour la relecture et les corrections.

Pour le moment les traductions sont personnelles, la version française officielle du jeu n'étant pas encore sortie. Pour me faciliter la tâche quand la traduction officielle sera là, et pour repérer les mots traduits, ils sont précédé par le caractère «\_». Voir aussi le [Glossaire](#).

## 5. Versions

Ce document est en Bêta fermé 0.2.16

Dernière mise à jour traitée par ce guide : 2.5.0

Journal des modifications :

0.2.12 : changement de la police de caractère. Préparation du guide des premiers personnages.

0.2.8 : chapitre des mécaniques déplacé dans un nouveau guide avec le chapitre des ligues

0.2.3 : ajout du guide de démarrage rapide et déplacement de quelque bout dans le guide de l'artisanat. Prise en compte du patch Ascendancy.

0.2.2 : ajout du guide des modules complémentaires

0.2.1 : ajout du guide des ligues

0.2.0 : passage de google slide à google doc

---

# Introduction

Dans cette partie, je présenterai rapidement le jeu, son style, ses particularités, afin de vous aider à savoir si ce jeu est fait pour vous.

## 1. Rapide aperçu du jeu

Depuis [https://fr.wikipedia.org/wiki/Path\\_of\\_Exile](https://fr.wikipedia.org/wiki/Path_of_Exile) :

Path of Exile est un jeu vidéo de type **ARPG** (Jeux de **R**ôle/**A**ction) situé dans un univers de dark fantasy. Il est développé et produit en Nouvelle-Zélande par le studio indépendant **G**rinding **G**ear **G**ames (**GGG**).

Vous jouez l'un des 7 personnages exilés par un politicien avide de puissance sur une île pénitentiaire, que d'anciennes magies ont transformée en environnement hostile et meurtrier. Mais vous n'êtes pas comme les autres, et vous allez vous frayer un chemin vers votre vengeance sur cette île où le danger est omniprésent, avec l'aide d'artefacts qui vous rendront plus fort.

## 2. Type de jeu

Il s'agit d'un jeu en 3D avec la caméra fixée en contreplongée sur votre personnage. Vous dirigez votre personnage dans un monde fantastique et sombre où les activités se limitent à tuer des ennemis, ramasser le butin, améliorer votre équipement et votre personnage.

Les zones et les ennemis sont générés aléatoirement.

Les fondateurs de GGG sont d'anciens joueurs d'autres jeux et même un ancien joueur professionnel de Magic: The Gathering, Brian Weissman. Les développeurs ne cachent pas leurs inspirations et leur passion.



Si vous connaissez, le style de jeu se base sur Diablo II et Torchlight avec un système de points de passif proche du sphérier de Final Fantasy X, un système de compétence actif par gemmes proche de FFVII, un système d'artisanat avancé, et une difficulté assez élevée par rapport à ses contemporains.



Le jeu a été pensé pour être d'une grande complexité, qui encourage la rejouabilité et récompense les joueurs qui s'y investissent. Sans un minimum de motivation pour apprendre les mécanismes, et pour accepter le côté aléatoire du jeu, il pourra s'avérer extrêmement frustrant.

## 3. Points forts et points faibles

Afin de connaître votre affinité avec le jeu, voici très sommairement ce qui fait de Path of Exile un jeu unique.

|  |  |
|--|--|
|  |  |
|--|--|

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• rejouabilité et personnalisation</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                                                    | <ul style="list-style-type: none"> <li>• début assez lent et répétitif</li> </ul>                                                                                                                                                                                                        |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• mécanismes profonds, récompensant les joueurs ayant de bonnes connaissances</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                         | <ul style="list-style-type: none"> <li>• mécanismes complexes</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                 |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• système économique entièrement basé sur du troc</li> <li>• système d'artisanat qui rend le système de butin intéressant</li> </ul>                                                                                                                                                                                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>• économie complexe et fluctuante</li> </ul>                                                                                                                                                                                                      |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• combat de boss variés mettant à l'épreuve les compétences du joueur</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                                                 | <ul style="list-style-type: none"> <li>• combat de boss parfois longs et demandant un grand niveau d'attention.</li> </ul>                                                                                                                                                               |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Les villes sont peuplées par les joueurs (il s'agit d'instances publiques communes) permettant de voir du monde même en jouant seul dans son coin.</li> <li>• Les parties publiques sont consultables en une touche et la messagerie possède un canal de communication global facilitant les interactions sociales.</li> </ul> | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Animation et son à la hauteur d'un petit studio indépendant. Pas de cinématique</li> <li>• Problèmes liés au manque de capacité réseau.</li> <li>• Versions anglaise et trois autres langues disponibles, version française en cours</li> </ul> |
| <ul style="list-style-type: none"> <li>• Entièrement gratuit pour l'ensemble du contenu</li> <li>• Politique anti-argent réel bien présente</li> </ul>                                                                                                                                                                                                                  | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Pas d'effet cosmétique gratuit pour la personnalisation du personnage</li> <li>• Cosmétiques à prix élevés pour empêcher de les banaliser</li> </ul>                                                                                            |

## 4. Histoire du jeu

Le jeu fut développé suite à l'absence de nouveaux Hack & Slash après le succès de Diablo II.

Les premières ébauches du jeu commencent en 2007, puis sont présentées au public en 2010 pour son alpha, et en bêta fermée en 2011.

La sortie de Diablo III en 2012 et ses grands changements, par rapport à Diablo II, confirment la volonté de GGG de sortir Path of Exile, en le passant en bêta ouverte en janvier 2013.

En octobre 2013, le jeu sort enfin en version 1.0.

Depuis, le nombre de joueur a toujours été croissant et une version 2.0 est sortie en juillet 2015.



<http://www.grindinggear.com/> le site officiel du studio de développement

<http://www.pathofexile.com> le site officiel du jeu

<http://www.path-of-exile.fr/> le site de la communauté française

---

# Objectif du jeu

Ce type de jeu est assez ouvert. Il n'y a pas vraiment d'objectif précis autre que celui que vous vous donnez. Mais l'équipe de développement donne quelques pistes.

## 1. L'histoire principale et les quêtes

Le jeu vous amène à découvrir l'histoire du personnage à travers 4 actes, chacun divisé en plusieurs quêtes. L'histoire est la même quelle que soit le personnage, et elle se répète 2 fois dans des niveaux de difficulté supérieure. Les quêtes sont propres à chaque personnage et doivent être refaites si vous recommencez un personnage.

Le jeu ne se limite cependant pas à la complétion de ces quêtes. Une fois les quêtes finies, le jeu se base principalement sur le système des \_Cartes. Mais le jeu dispose d'autres systèmes comme le Labyrinthe.

## 2. L'expérience et le niveau maximum

Les personnages évoluent en gagnant de l'expérience, qui leur permet de monter de niveau. Les quêtes se terminent autour du niveau 70, mais le système de \_Cartes vous permet d'atteindre le niveau 85 rapidement. Il est possible de monter jusqu'au niveau maximum de 100, mais c'est une procédure extrêmement longue et répétitive. Cela reste considéré, par certains, comme un des objectifs du jeu.

## 3. Le butin et l'artisanat

L'artisanat des objets et le butin sont extrêmement aléatoires. Il est donc hautement improbable d'obtenir les meilleurs objets qui puissent exister. En plus de cela, le système d'artisanat est complexe et nécessite une connaissance poussée du jeu et de ses mécaniques.

L'un des meilleurs moyens pour devenir riche dans le jeu étant de passer plus de temps à regarder le marché pour subvenir aux demandes urgentes et anticiper les besoins futurs que de jouer réellement au jeu.

Certains préféreront se fixer comme objectif d'obtenir une collection de leur propre composition autour d'un thème. Il existe des objets assez rares pour n'être possédés que par quelques privilégiés.

## 4. Le plus rapide

Le jeu se renouvelle en créant de nouvelles ligues mais aussi des saisons de \_Course où l'objectif principal est d'être le plus rapide (à gagner de l'expérience, la plupart du temps) parmi les joueurs participant. Il s'agit ici d'un véritable objectif où l'on peut gagner des récompenses.

Les récompenses pour les saisons de \_Course sont des objets avec un cosmétique alternatif. La rareté des objets offerts en récompense augmente avec la difficulté à les obtenir. Les objets uniques rares des récompenses finales demandent une grande maîtrise et un grand investissement. Plus d'information dans [le guide des ligues et courses](#).

De plus, le Labyrinthe (dungeon spécifique disponible dans le jeu de base) est disponible dans 4 niveaux de difficulté différentes. Chaque jours, le joueur le plus rapide est récompensé par un objet unique spécifique. Plus d'information sur le labyrinthe dans [le guide des mécaniques et extensions](#).



Des \_Course annexes ponctuelles ont parfois lieu entre les ligues temporaires.  
Les récompenses changent et évoluent au fil des extensions...  
renseignez-vous pour connaître les courses en cours et leur récompenses.

## 5. Les \_Haut faits et \_Défis

Le jeu comporte un certain nombre de \_Haut faits qui sont des objectifs que l'on peut afficher publiquement sur son profil sur le site officiel ou sur Steam. Ils ne rapportent strictement rien.



Pour les joueurs ne visitant pas les forums et jouant tout seul, les \_Haut faits sont un moyen de découvrir certains secrets et comprendre certaines mécaniques connues du grand public. Pour cette raison, il est intéressant de les lire.

Les défis sont disponibles dans les ligues temporaires et permettent de recevoir certaines microtransactions exclusives. Encore une fois, il n'y a pas d'autre utilité que d'afficher publiquement ses exploits.

## 6. Vos propres limites

Un jeu est fait pour s'amuser avant tout, et certains se donnent pour objectif de réussir à s'amuser avec des combinaisons d'équipements, compétences, et autres personnalisations improbables.



Finir l'histoire une première fois vous donnera un aperçu des bases du jeu. Poursuivez en visant autour du niveau 75 et testez le système de \_Cartes. Essayez aussi quelques \_Course et rejoignez des parties publiques si vous en avez l'occasion. Le jeu vous plaira peut être plus sous un de ses aspects.



---

# Histoire

Bien que l'histoire ne soit pas l'axe le plus important d'un Hack&Slash, Celle de path of exile est assez travaillée pour que l'on s'y attarde.



Mais sinon, vous pouvez passer directement au [chapitre suivant](#) si vous trouvez inutile de savoir pourquoi ce monde est habité par tant de haine ...

## 1. Wraecclast

Le monde de Wraecclast, dans sa faune et son histoire, est inspiré de l'Australie coloniale, projeté dans une civilisation d'inspiration romaine. Les autres civilisations du jeu sont inspirés des peuples orientaux, des mayas et d'autres civilisations existantes.



Il s'agit d'une île au passé sombre et mystérieux où vous avez été exilé. Bien que comparé à la taille de la cité-état de Oriath, seule civilisation prospérante dans le coin, cette terre d'exile paraît immense.

## 2. L'exile

En fonction de votre classe, vous avez été exilé d'Oriath par son dirigeant, Dominus pour une raison plus ou moins valable...

Le \_Maraudeur est un esclave d'une tribu guerrière qui a refusé son statut. Il fait partie de la tribu des Karui, qui a déjà participé à l'histoire de Wraeclast.

Le \_Duelliste s'est fait insulter par un noble sur son état d'ébriété. Vivant pour les duels et n'ayant pas de considération pour les statuts sociaux, il a lavé son honneur dans le sang de son offensant. Il porte une chemise rouge en signe de défis à tous les dangers de Wraeclast.

La \_Ranger est une défenseuse de la liberté qui s'est fait prendre en train de braconner sur les terres de mère nature. Au moins, sur Wraeclast, il y a peu de gens qui vont vous dire que vous chassez sur leurs terres.

L'\_Ombre est un assassin très honnête qui s'est fait trahir par des clients. Il prend la vie du bon côté en se disant qu'il ne manquera pas de travail à Wraeclast.

La \_Sorcière est une paisible sorcière qui faisait ses expériences dans sa cabane au fond de la forêt, mais les villageois alentour en avait peur, alors ils ont brûlés sa maison. Ça ne lui a pas beaucoup plus, alors pour se venger, elle a cramé leurs enfants. Les autorités ont considéré que ce n'était pas de la légitime défense.

Le \_Templier faisait partie de l'autorité (c'est une théocratie) mais il a commencé à poser beaucoup trop de questions sur le passé et l'éthique des prêches de sa paroisse, alors il a été étiqueté d'hérétique et banni.

La \_Scion est une aristocrate qui est poussée par ses parents à être un exemple de réussite sociale. Elle en eu marre de vivre pour ses parents qui lui on arrangé un mariage et elle a craqué la nuit de ses noces en tuant son tout nouveau mari. Elle profite de son exil pour se découvrir à nouveau.



Attention, si vous voulez découvrir l'histoire par vous même, le reste de cette partie la raconte

### 3. La première civilisation

Les Vaals et les Azmeris vivent tranquillement ensemble. Les Vaals possèdent cependant le savoir de manipulation des gemmes et ne sont pas prêt de le partager.

Atziri, Reine des Vaals, tombe amoureuse d'elle même et a envie de jeunesse éternelle.

Doryani propose ses services de Thaumaturge (l'étude des gemmes) dans ce but.

Au bout de quelques années, une expérience tourne mal et une puissance obscure est libérée, anéantissant la civilisation des Vaals.

### 4. La deuxième civilisation

Les Azmeris prennent possession des terres des Vaals, bannissent les gemmes, fondent un empire avec le premier empereur, Tarcus Veruso, sur les ruines de Sarn.

Au bout de 35 ans, il fait à nouveau tout noir au dessus de la capitale mais l'obscurité est repoussée par Alano Phrecia qui prend la place du défunt empereur.

Maligaro deviendra le premier thaumaturge des Azmeri à travailler sur des humains.

Malachai deviendra le second thaumaturge, et aidera l'empereur Chitus à prendre le pouvoir avec une armée boostée aux gemmes. La thaumatocratie (pas le fruit) commence.

En réponse aux expériences étranges et à la thaumatocratie, une rébellion se prépare.

Voll, Haut Templier d'Oriath, se fait aider d'une autre colonie impériale, les Ezomites et profite de l'invasion de barbares venus d'ailleurs avec leur roi, Kaom.

Shavronne, thaumaturge du moment, est envoyée à la prison d'Axiome pour endiguer l'invasion de Lioneys Watch. Ses actions consistent à transformer le gentil pénitencier, Brutus, en bête monstrueuse et à créer une barrière dans le seul col des montagnes permettant d'atteindre Sarn.



Pendant ce temps, Voll assiège Sarn et Chitus finit assassiné par son allié le plus proche, Perandus.

## 5. La troisième civilisation

Les templiers de Voll prennent possession de Sarn, capturent Malachai, et échangent son exécution contre ses travaux pour se débarrasser de la thaumaturgie.

Malachai présente le fruit de ses recherches, l'\_Engin à ravissement, sensé tué «la bête» à la source de la magie des gemmes. L'\_Engin est en fait destiné à rentrer dans la bête pour que Malachai puisse prendre son pouvoir.

L'\_Engin était censé marcher avec le sacrifice de \_Dame Dialla, qui refuse au final.

Malachai ne fait qu'un petit trou dans le ventre de la bête, rentre quand même dedans, et s'empare d'une partie de son pouvoir pour créer un cataclysme sur Wraeclast.

## 6. Les temps moderne

L'île de Wraeclast est déserte de toute civilisation avancée, principalement dû à la corruption permanente qui transforme la faune et relève les morts. Elle est utilisée comme île pénitentiaire où l'on est presque sûr que les détenus seront soit naufragés, soit tués par la population locale.

Le Haut Templier d'Oriath actuel, Dominus, possède une expédition permanente sur Wraeclast pour étudier les gemmes.

## 7. Acte I

Vous êtes jugés coupable d'un crime par Dominus qui vous exile sur Wraeclast. Le bateau fait naufrage et vous vous réveillez sur une plage.

Après avoir fait connaissance des survivants locaux, vous explorez les côtes pour atteindre Sarn.

Vous croisez Piety, thaumaturge de Dominus, qui vous bloque le passage à la sortie de la prison. Un autre passage existe à travers la caverne de la sirène Merveil, qui vous fait passer par un \_Camp Forestier.

## 8. Acte II

Le passage vers Sarn se prolonge à travers une forêt abritant une pyramide dont l'entrée est protégée par des racines corrompues.

Des bandits de factions rivales ont construit des camps fortifiés dans les alentours afin d'extorquer de la nourriture et des fournitures au petit village déjà en difficulté. Vous aidez le village ou l'une des factions afin de récupérer un ancien artefact.

Pour débloquer le passage qui mène à la pyramide, vous trouvez plusieurs pièces d'artefacts et libérez les anciens esprits des vaals qui plongent les alentours dans l'obscurité et se manifestent en tant qu'une machine monstrueuse au sommet de la pyramide. Obscurité qui disparaît quand vous venez à bout de cette machine.

## 9. Acte III

Sarn possède une petite ville de rescapés, en lutte avec l'expédition de Dominus.

Un conflit existe entre le temple Solaris, abritant \_dame Dialla et le temple Lunaris que Piety utilise comme laboratoire. Le conflit est tel qu'un champ de force a été installé et vous empêche de passer. Après avoir montré à \_Dame Dialla que vous n'étiez pas un ennemi, elle vous aide à contourner le champ de force.

Vous affrontez Piety, qui garde la clé de la résidence de Dominus. Vous l'affrontez ensuite, ce qui accomplit votre vengeance.

## 10. Acte IV

La corruption de Wraeclast a toujours lieu et durera tant que Malachai s'approprie graduellement les pouvoirs de la Bête. La Bête vit dans une mine dans les montagnes d'où proviennent les aqueducs de Sarn. Les Marakeths, peuples de ces montagnes, ont lutté contre les forces de Dominus, mais l'accès de la mine a été scellé. L'influence de la bête fait revivre les morts, et c'est donc Voll sous forme de cauchemar que vous affrontez pour ouvrir le sceau des mines.

Puis c'est au tour de Daresso et Kaom, sous forme de cauchemar, que vous affrontez pour réactiver l'\_Engin à ravissement. Ce qui vous permet d'entrer dans les entrailles de la Bête. Vous affrontez ensuite Piety, Shavronne, Maligaro et Doedre sous forme de cauchemars pour atteindre Malachai et mettre fin à l'histoire.

## 11. Acte V

L'acte 5 est annoncé pour début 2017, avec la sortie de la 3.0.0.

---

# Préparation

Tout ce qu'il faut savoir et faire avant de se lancer dans le jeu.

## 1. Serveurs

Le jeu est hébergé sur les serveurs de GGG, avec de nombreuses passerelles de connections à travers le monde.

Le client est disponible sur le site officiel de Path of Exile ainsi que sur Steam.

L'ensemble des données du jeu (vos personnages) sont stockées sur ces serveurs. De ce fait, le jeu n'est pas jouable hors ligne.

## 2. Installation

Pour pouvoir jouer sur les serveurs de GGG, vous aurez besoin de télécharger le client, soit depuis le site web officiel, soit depuis Steam. Si vous avez un compte Steam, vous pouvez l'utiliser pour vous connecter au jeu depuis Steam. Sinon, il faudra créer un compte sur le site officiel.



Vous n'êtes pas limité au nombre de comptes que vous pouvez créer. Chaque compte comporte 24 emplacements de personnage, ce qui est largement suffisant... pour la plupart des gens. Il est aussi possible de lancer 2 fois le client sur une même machine, ce qui vous permet de jouer sur deux comptes à la fois. C'est très utile pour faire des mules (des personnages qui ne servent qu'à stocker des objets), ou à faire du commerce sur le deuxième compte sans interrompre votre partie sur le premier.



Un compte Steam ne vous permettra pas de poster sur le forum officiel (ce qui peut être important pour le commerce) ni de jouer sans Steam. Il est recommandé de créer un compte officiel sur le site officiel. Pour lancer le jeu avec le client officielle plutôt que Steam, il faut cependant contacter le support.

## 3. Contrôle

L'ensemble des différents écrans est accessible via des touches de raccourcis ou via un menu. Les actions de votre personnages sont effectués à la souris ou par des touches du clavier.

Les contrôles sont personnalisables dans le menu d'options. Vous en aurez surement besoin



| Touche de Raccourci par défaut |                                                                                                                                  |
|--------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| A à T<br>et Clics souris       | <ul style="list-style-type: none"> <li>Utilisation des compétences</li> </ul>                                                    |
| D                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Uniquement si vous avez au moins une mine en place, permet d'activer vos mines</li> </ul> |
| Q                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Permet de cibler les cadavres</li> </ul>                                                  |
| 1 à 5                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>Utilisation des _fioles</li> </ul>                                                        |
| U                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Écran de monde / quête</li> </ul>                                                         |
| I                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Écran d'inventaire</li> </ul>                                                             |
| O                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Menu d'options</li> </ul>                                                                 |
| P                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Écran d'arbre des passifs</li> </ul>                                                      |
| H                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Écran des hauts faits et défis</li> </ul>                                                 |
| S                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Écran social</li> </ul>                                                                   |
| C                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Écran de fiche de personnage</li> </ul>                                                   |
| G                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Écran de l'Atlas</li> </ul>                                                               |
| «Espace»                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>Ferme les menus/écrans en court</li> </ul>                                                |
| «Échap»                        | <ul style="list-style-type: none"> <li>Ouvre le menu de connexion</li> </ul>                                                     |
| F1                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>Affiche les informations de performances</li> </ul>                                       |
| F8                             | <ul style="list-style-type: none"> <li>Enregistre une copie d'écran</li> </ul>                                                   |
| «Tab»                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>Affiche la mini-carte</li> </ul>                                                          |
| «Alt»                          | <ul style="list-style-type: none"> <li>Affiche les objets aux sols et les informations des objets</li> </ul>                     |
| «Entrée»                       | <ul style="list-style-type: none"> <li>Messagerie</li> </ul>                                                                     |
| W                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Active/Désactive l'affichage des objets au sol</li> </ul>                                 |
| X                              | <ul style="list-style-type: none"> <li>Change de configuration d'arme</li> </ul>                                                 |

## 4. Scripts

La politique des développeurs est de ne pas interdire les scripts, tant qu'ils ne donnent pas d'avantage exclusif. Par exemple, les actions automatiques qui sont scriptées (boire les \_fioles automatiquement) ou la lecture des données du jeu en cache qui permettent de connaître des informations en avance (map hack) sont passibles de ban. Les scripts qui sont autorisés doivent :

- ne pas lire plus d'informations que vous en avez en jouant. Cela comprend agrandir votre visibilité avec un mod de zoom arrière .
- ne pas engendrer plus d'une action côté serveur par commande manuelle (appuyer sur une touche du clavier n'implique pas forcément une action, quand vous êtes en train d'écrire par exemple)
- ne pas faire d'action sans aucune action de l'utilisateur (déclenchée automatiquement)



Des exemples de scripts autorisés seront discutés plus tard, et seront traités dans [Le guide des modules complémentaires](#)

# Création de personnage

## 1. Choisir sa ligue

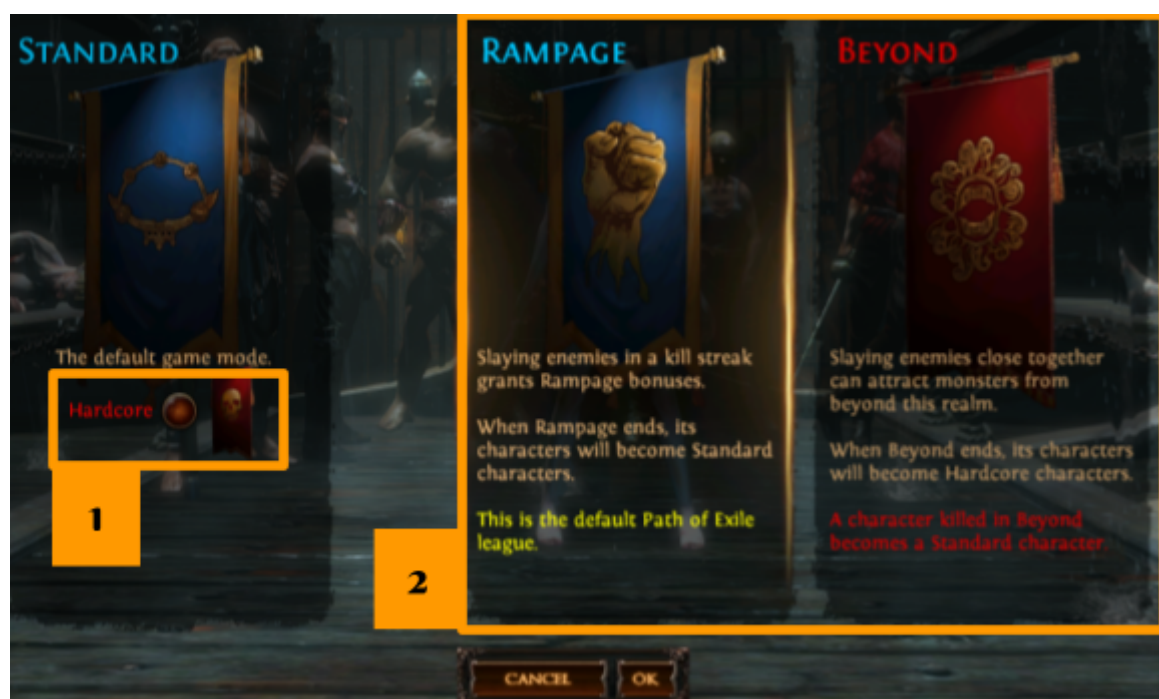
Les noms de comptes et les noms des personnages sont uniques. De plus, chacun de vos personnage ne peut appartenir qu'à une seule ligue, et n'en change généralement pas.



Il n'y a qu'un seul et unique serveur de Path of Exile géré par GGG qui vous permettra de jouer avec n'importe quel autre joueur. Cependant, il existe un autre serveur pour l'Asie, géré par Garena, mais vous ne risquez pas de tomber dessus par hasard.

Les ligues sont cloisonnées : on ne peut faire d'échange entre des personnages de ligues différentes, ni jouer en groupe avec des personnages d'une autre ligue. Cependant, il est toujours possible de les voir en liste d'amis ou de guilde, et de leur parler via la messagerie du jeu.

Il existe plusieurs ligues différentes, qui dépendent de la date, car toutes sauf 3 sont permanentes. Les ligues permanentes sont les «parentes» des ligues temporaires, c'est à dire qu'une ligue temporaire qui se termine fusionnera avec sa ligue permanente parente.



1. Mode hardcore pour créer un personnage en Standard Hardcore
2. Ligue temporaire en cours

Les ligues temporaires permettent de redémarrer un personnage dans un nouvel environnement où l'économie est récente. En effet, les Hack&Slash récompensent les joueurs en leur donnant du butin sous forme d'objet pour tuer des monstres qui sont

disponibles en quantité infini. Au bout d'un certain temps, les joueurs auront donc accumulé une certaine richesse, changeant la valeur de certains objets. Les ligues temporaires forcent les joueurs à recréer en permanence de nouveaux personnages.

En plus de cela, les ligues peuvent se voir attribuer des modifications spécifiques, ayant un impact conséquent sur le jeu. Pour plus d'information, consultez [le guide des ligues et courses](#).



Si vous jouez suffisamment souvent, il est conseillé de jouer dès le début de la ligue temporaire softcore, où les joueurs sont plus nombreux et où votre chance (si vous en avez) sera mieux rentabilisée.

## 2. Choisir sa classe

La classe est la première chose qui vous sera demandée pour déterminer votre personnage. Elle ne peut être changée et sera déterminante pour votre positionnement sur l'arbre des passifs et vos attributs de départ. Il est tout à fait possible de faire évoluer son personnage pour le retrouver aux antipodes de son départ, mais cela reste coûteux et peut entraîner des difficultés.



De gauche à droite :  
\_Templier, \_Ombre, \_Maraudeur, \_Scion, \_Rôdeur, \_Duelliste, \_Sorcière

Chaque classe commence avec 60 points d'attributs, répartis dans les 3 attributs avec un minimum de 14 et un maximum de 32 (l'impact de cet écart est faible).



Le choix de la classe influence aussi vos récompenses de quête (armes, armures et gemmes) ainsi que les gemmes disponibles chez les marchands. Ce qui est loin d'être fondamental mais peut poser quelques soucis si vous jouez seul.



Pour la version 2.2, les classes donneront aussi accès aux classes d'\_Ascendance. Il existe trois classes d'\_ascendance différentes pour chaque classe à l'exception de la Scion qui n'en aura qu'une. Vous ne pourrez choisir qu'une classe d'\_Ascendance et elle pourra être changée pour un certain coût.



Les personnages de Path of Exile commencent tels des coquilles vides. Votre personnage se définira au fur et à mesure des points de passifs et des équipements puis avec sa classe d'\_Ascendance. Vous pouvez donc presque entièrement interchanger le rôle et le style de jeu de vos personnages.

Voici un aperçu de chaque classe avec leur affinité, bien que cela soit complètement à titre indicatif

| Classe                                                                                                  | Ascendance                                                                                          | Affinité                                                                                            |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>_Maraudeur</b><br>  |                                                                                                     | _Force             |
|                                                                                                         |  _Berseker         | les attaques physiques                                                                              |
|                                                                                                         |  _Juggernaut      | l'_armure                                                                                           |
|                                                                                                         |  _Chef de tribu  | la _régénération de la vie                                                                          |
| <b>_Ranger</b><br>   |                                                                                                     | _Dextérité      |
|                                                                                                         |  _Éclaireur      | les _fioles                                                                                         |
|                                                                                                         |  _Tireur d'élite | les projectiles                                                                                     |
|                                                                                                         |  _Chasseur       | l'_évasion                                                                                          |
| <b>_Sorcière</b><br> |                                                                                                     | _Intelligence  |
|                                                                                                         |  Nécromancienne  | les invocations                                                                                     |
|                                                                                                         |  _Élémentaliste  | les dégâts élémentaires                                                                             |

|                                                                                                        |                                                                                                  |                                                                                                                                                                                                         |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|                                                                                                        |  _Occultiste    | le _bouclier d'énergie                                                                                                                                                                                  |
| <b>_Duelliste</b><br> |                                                                                                  | _Force  et _Dextérité               |
|                                                                                                        |  _Exécuteur     | les armes à deux mains                                                                                                                                                                                  |
|                                                                                                        |  _Gladiateur    | les armes à une mains                                                                                                                                                                                   |
|                                                                                                        |  _Champion      | la défense                                                                                                                                                                                              |
| <b>_Templier</b><br>  |                                                                                                  | _Force  et _Intelligence            |
|                                                                                                        |  _Hiérophante   | le mana                                                                                                                                                                                                 |
|                                                                                                        |  _Inquisiteur | les dégâts élémentaires                                                                                                                                                                                 |
|                                                                                                        |  _Gardien     | la défense                                                                                                                                                                                              |
| <b>_Ombre</b><br>   |                                                                                                  | _Intelligence  et _Dextérité  |
|                                                                                                        |  _Saboteur    | les dégâts élémentaires                                                                                                                                                                                 |
|                                                                                                        |  _Assassin    | les critiques                                                                                                                                                                                           |
|                                                                                                        |  _Escroc      | la vitesse                                                                                                                                                                                              |
| <b>_Scion</b><br>   |                                                                                                  | Générique                                                                                                           |
|                                                                                                        |  _Ascendante  | la versatilité des classes et de l'arbre                                                                                                                                                                |

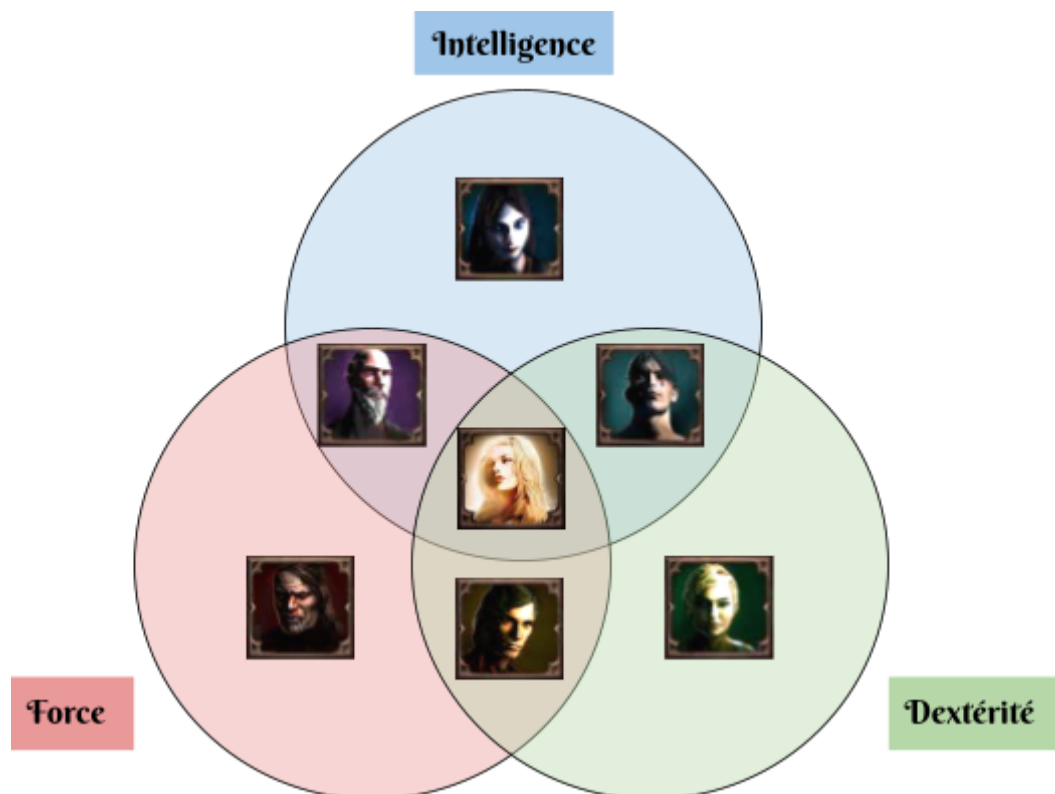


La \_Scion n'est pas disponible si vous débutez le jeu. Il faudra la débloquent à la fin de l'acte 3 en difficulté normale pour pouvoir la jouer. Elle est utilisée pour se promener dans l'arbre des passifs et combiner des mécanismes qui ne sont pas intuitives aux premiers abords



Pour des raisons de budgets dues à toutes les animations à faire, il sera dur de voir une nouvelle classe ou d'avoir le choix du sexe du personnage. Le \_Templier est connu pour ne pas avoir de pantalon, vous verrez beaucoup de blague dessus si vous fréquentez la communauté anglophone.

Voici un schéma simple pour différencier les classes.



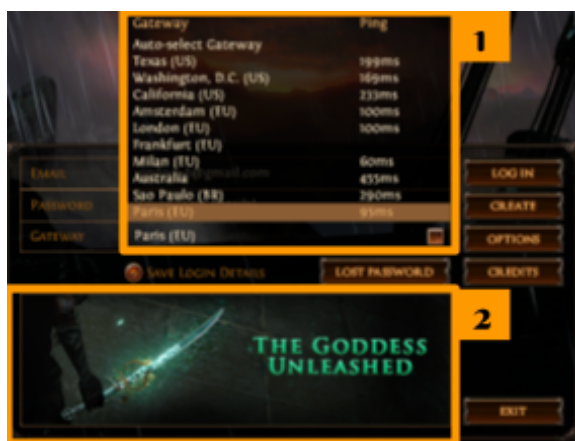
# Premiers pas



Si vous avez déjà joué et fini au moins une fois le jeu, il est fort probable que ce chapitre ne vous serve pas. Cependant, si vous n'avez pas pris le temps de regarder ce que vous offre le jeu, il se peut que vous découvrirez certaines choses. Vous pouvez vous contenter des encadrés

## 1. Interface

À la fin du chargement du jeu, vous verrez la page de connexion. C'est le seul endroit où vous pouvez choisir votre passerelle de connexion.



1. Passerelle de connexion : détermine le relai le plus proche pour communiquer avec le serveur. Plus la latence est élevée, moins le jeu sera fluide.
2. Annonces diverses.

Après connexion, vous retrouvez la liste de vos personnages. Il permet de voir dans quelle ligue se situe chacun de vos personnage. C'est dans cet écran que vous pouvez créer, reprendre ou effacer un personnage. Par défaut, un compte est limité à 24 emplacements de personnage, toutes ligues confondues.



1. Les personnages sont triés par ordre alphabétique. Appuyer sur Entrée permet de le sélectionner.
2. Permet de filtrer les personnages par ligues
3. Annonces des prochaines \_Courses (vide quand il n'y en a pas)



1. Barre de status, effets, et alliés. Chaque icône possède une description quand on passe la souris par dessus.
2. Minicarte. Elle doit s'activer dans le menu d'options.
3. Informations sur l'expérience des gemmes. Quand le «+» est disponible, un clic gauche permet de monter la gemme au niveau supérieur, tandis qu'un clic droit cache le rappel. [Voir plus d'informations](#) ci-après.
4. Barre de mana, indiquant le montant total, le montant réservé et le montant

- restant.
5. Barre d'action avec les différentes compétences attribués. Le raccourcis est affiché en bas à gauche, les liens de la compétence en haut à droite par des lettres. [Voir plus d'informations](#) ci-après. Aussi, bouton pour ouvrir le magasin.
  6. Barre d'expérience représentant des tranches de 5% d'avancement vers le prochain niveau
  7. \_Fioles. [Voir plus d'informations](#) ci-après.
  8. Barre de vie, indiquant le montant total, le montant réservé et le montant restant.
  9. La vue est toujours centrée sur vous.

## 2. Interactions avec le monde

Il existe très peu d'interactions complexes, puisqu'une fois dans le jeu, votre personnage est l'acteur principal. Ses actions sont limitées à :

- lancer une compétence (en utilisant les raccourcis affectés)
- se déplacer (si vous n'êtes pas à portée d'une action, vous vous déplacerez automatiquement)
- changer de zone, ouvrir un coffre, ouvrir une porte ou ramasser un objet au sol (leur noms sont visibles et peuvent être cliqués dessus si plusieurs de ces objets se superposent). À noter que l'on ne peut pas fermer de portes.
- utiliser des \_devises, en effectuant un clic droit dessus, puis en choisissant la cible avec un clic gauche si l'effet à une cible. Vous pouvez appliquer les effets d'une \_devise hors de votre inventaire (les \_Strongbox en sont le seul cas pour le moment).
- parler à un **Personnage Non Joueur** (PNJ). L'avancement des quêtes est représenté par des points d'exclamation au dessus des PNJ.
- déplacer les objets. Il existe plusieurs endroits où l'on peut placer des objets, généralement des inventaires et marchands, mais il existe aussi quelques cas particulier, des endroits où l'on placera des objets avec une mini interface avec un bouton d'action. Dans la quasi totalité des cas, utiliser la touche CTRL permet de placer ou d'enlever l'objet.

## 3. Messagerie instantanée

La messagerie permet de communiquer avec les autres joueurs.

Quand vous composez un message, le premier caractère peut être un tag qui désignera les destinataires.

| Domaine   | Tag   | Couleur | Raccourci           | Destinataires                                                                                                            |
|-----------|-------|---------|---------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Local     | Aucun | Verte   | Entrée              | Joueurs de la même instance (même zone)                                                                                  |
| Global    | #     | Rouge   | Maj + Entrée        | Joueurs écoutant le même canal global                                                                                    |
| Groupe    | %     | Bleue   | Crtl + Maj + Entrée | Joueurs de votre groupe                                                                                                  |
| Personnel | @     | Violet  | Ctrl + Entrée       | Joueur en particulier.<br>Le raccourci permet de répondre à la dernière personne vous ayant envoyé un message personnel. |



|       |    |       |  |                                              |
|-------|----|-------|--|----------------------------------------------|
| Trade | \$ | Jaune |  | Joueurs écoutant le même canal de commerce   |
| Guild | &  | Grise |  | Envoie un message aux joueurs de votre guild |

Par défaut, vous recevrez toujours les messages qui vous sont envoyés directement, les messages envoyés dans votre instance (notamment en ville).

Vous pouvez choisir de recevoir les messages des canaux globaux, de commerces et de guild.

Les canaux globaux et de commerces sont numérotés. Vous serez placés dans un qui ne soit ni trop rempli ni trop vide, à moins que vous spécifiez vous-même le numéro du canal.

## Les commandes de messagerie

Les commandes de messagerie sont des commandes spéciales, personne ne recevra votre message, mais cela déclenche une action particulière.

| Commande           | Argument   | Effet                                                                                                      |
|--------------------|------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| /ladder            |            | Affiche les 10 meilleurs joueurs en terme d'expérience, dans votre ligue                                   |
| /played            |            | Affiche le temps passé à jouer votre personnage                                                            |
| /age               |            | Affiche le temps écoulé depuis la création de votre personnage                                             |
| /deaths            |            | Affiche le nombre de mort                                                                                  |
| /destroy           |            | Détruit l'objet sur votre curseur (faites attention avec !)                                                |
| /invite            | personnage | Invite le personnage dans votre groupe                                                                     |
| /friend            | personnage | Ajoute le compte du personnage en ami                                                                      |
| /ignore            | personnage | Ajoute le compte du personnage en liste d'ignorés                                                          |
| /unignore          | personnage | Enlève le compte du personnage en liste d'ignorés                                                          |
| /clear_ignore_list |            | Enlève tous les compte de votre liste d'ignorés                                                            |
| /whois             | personnage | Affiche le niveau, le lieu s'il est connecté, et la ligue du personnage                                    |
| /passives          |            | Affiche la liste des points de passifs récupérés et utilisés (très pratique pour vérifier ses récompenses) |
| /global            | numéro     | Rejoint le canal global spécifié ou un actif                                                               |
| /trade             | numéro     | Rejoint le canal de commerce spécifié ou un actif                                                          |
| /spectate          | personnage | Passe en mode spectateur pour voir un match joueur contre joueur en cours du personnage                    |
| /afk               | message    | Envoie le message à toutes personne vous envoyant un message en précisant que vous êtes absent             |

|           |         |                                                                                                                                    |
|-----------|---------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| /dnd      | message | Envoie le message à toutes personnes vous envoyant un message en précisant que vous ne devez pas être dérangé et bloque le message |
| /reset_xp |         | Remet à 0 le calcul de votre expérience par heure                                                                                  |

## 4. Exploration

À part les villes, les zones sont générées de manière aléatoire. Cependant il est possible de comprendre la disposition générale d'une zone au bout de quelques visites.

Il est aussi très important de regarder la carte du monde, pour avoir une idée générale du nombre de sorties à trouver. Bien que la direction générale soit souvent respectée, le terrain peut posséder certains obstacles à contourner.



1. Sélection du mode de difficulté
2. Sélection de l'acte
3. Légende des symboles. Apparaît quand vous laissez la souris sur cette icône.



4. Liste des quêtes en cours
5. Liste des quêtes accomplies
6. Description de la quête sélectionnée
7. Passer la souris sur le lieu où vous êtes permet de voir si l'icône de point de transport indique la présence dans votre zone

### a. Déplacement

Les waypoints doivent être activés en cliquant dessus. Une fois activé, il l'est de manière définitive pour le personnage.



|                                                                                                                                                                                  |                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                 |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|  <p> Actif</p> |  <p> Inactif</p> |  <p>Symbole sur la carte</p> |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Les points de transport des villes sont activées automatiquement à votre entrée. Le point de transport de Prisoner's Gate s'active automatiquement à la mort de Brutus.

L'utilisation d'un \_Portal Scroll  vous permet de revenir à la précédente ville (les zones avant les villes, bien qu'affichées dans l'écran du monde dans le même acte que la ville de la zone d'après, mènent à la ville d'avant). Certaines zones n'ont pas la possibilité d'ouvrir un portail à la ville, il s'agit :

- des zones de quêtes des Maîtres
- de certaines instances (pour le moment uniquement l'ancre de Rigwald, Lair of the Wolfen King)
- les \_repaires et les villes.

À noter, aussi, que les portails disparaissent quand vous les prenez depuis la ville, vous limitant à un aller retour. Ceci peut être contourner dans une partie à plusieurs joueurs, en prenant le portail d'un autre joueur car vous ne fermez pas le portail d'un autre joueur.

Dans une \_Carte, le portail se comporte différemment et possède un modèle graphique légèrement différent. Les portails sont détruits à leur entrée et non à leur sortie, peut importe qui les prend. Utiliser un Portal Scroll ne fera que déplacer le portail existant dans la \_Carte.

Enfin, dans le Labyrinthe, la sortie est définitive, le portail pour revenir dans le labyrinthe n'existe pas.

## b. Instance

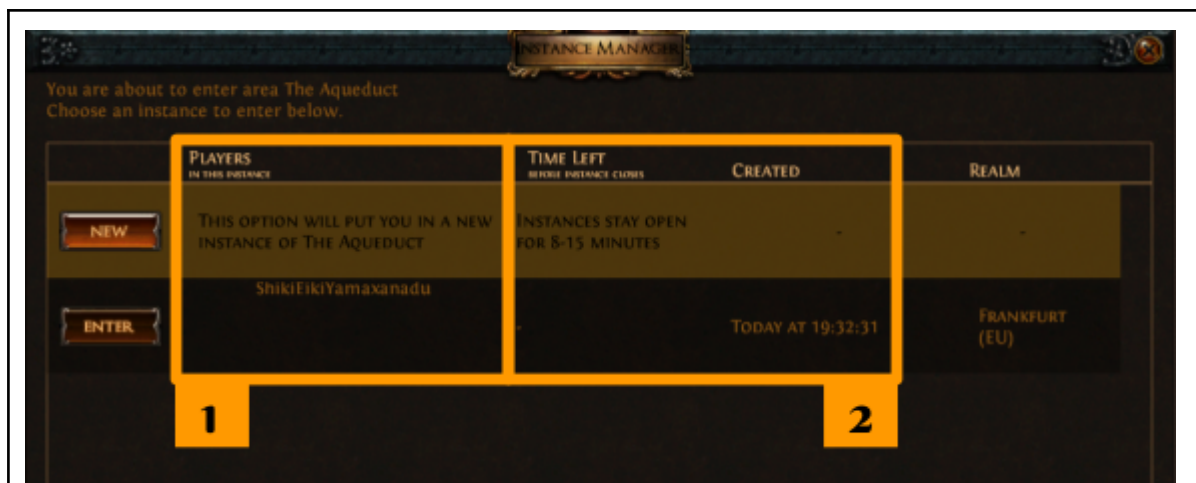
Path of Exile a choisi de définir les zones ouvertes comme des instances durables, ce qui permet de les quitter et y revenir par la suite. Les instances durent 8 minutes quand il y a moins de deux entrées à une zone, et 15 minutes autrement.

Les villes sont des instances partagées. Vous y verrez donc des joueurs qui utilisent la même passerelle de connection. Le nombre de personne est cependant limité, vous ne pourrez donc pas voir l'intégralité des joueurs connectés.



Les villes communes permet aux joueurs de se sociabiliser. Même si vous jouer tout seul dans votre coin, vous serez obligé de croiser d'autres joueurs. Elles permettent aussi de mettre en valeur les joueurs utilisant des Microtransactions, ce qui sert indirectement de publicité.

Les autres zones sont « privées », une personne ne pourra les rejoindre ou les voir si elle ne fait pas parti de votre groupe. Par défaut, vous rejoindrez toujours une instance où se situe un membre de votre équipe.



1. Liste des joueurs dans chaque instances. Vous verrez les instances des villes de votre passerelles et celles avec des membres de votre groupe.
2. Temps restant avec la destruction de l'instance. Les zones avec deux sorties ou moins dure 8 minutes, les autres 15 minutes.

Le gestionnaire d'instance permet de créer une nouvelle instance d'une zone du jeu (à l'exception des \_Cartes, les zones imbriquées telle que les zones corrompues et les \_repaire) ainsi que de visualiser l'ensemble des instances que vous ou les membres de votre groupes ont créées. Le gestionnaire d'instance est disponible en cliquant sur une entrée d'une zone et en maintenant le bouton «Contrôle» appuyé.

### c. Butin

Votre principale source d'objets proviendra des butins : quand vous tuez un ennemi ou ouvrez un coffre, il y a une possibilité qu'un ou plusieurs objets tombent au sol. Ces objets apparaîtront très discrètement sur le sol, et passer la souris pour les voir est assez difficile. C'est pourquoi il existe un affichage des objets qui peut être activé ou désactivé avec la touche «W» ou temporairement activé en maintenant la touche «Alt». Pour ramasser un objet, il suffit de cliquer sur celui-ci, ou de manière plus efficace, sur l'affichage de son texte (ceci est aussi valable pour les éléments interactif tel que les portes et les coffres) qui se met en surbrillance quand la souris passe dessus. Quand plusieurs objets se superposent, cliquer sur le texte en surbrillance vous permet d'être sûr de la cible du clic.

L'affichage des objets dépend du type de l'objet, et est toujours sur fond noir.

L'affichage des objets au sol permet aussi de montrer les \_chasses, leur couleur et leur lien.



L'affichage du butin (et les sons qu'il produit) peut être modifié via un filtre d'objet. Pour plus de renseignement, consultez le [guide des modules complémentaires](#)

### d. Jouer en groupe

Le jeu serait triste pour beaucoup de gens s'ils n'étaient pas capables de jouer avec leurs amis. Les groupes servent aussi à plusieurs routines mises en places par les joueurs eux mêmes : se retrouver pour procéder à des échanges de bien, se passer des \_points de transport, \_aider au passage d'un boss, etc...

Toute la description d'un groupe se voit dans le menu Social.

1. Nom du groupe s'il est public, bouton pour rendre le groupe privé/public.
2. Portrait de la classe du joueur.
3. Nom du joueur et son statut (hors ligne / en ligne).
4. Icône du niveau de difficulté où se situe le joueur.
5. Zone où se situe le joueur.
6. Niveau et classe du joueur.
7. Système d'allocation des butins du groupe. (Vous pouvez modifier le choix par défaut dans les options)
8. Champ pour inviter un autre joueur dans le groupe.

## Les parties publiques et les parties privées

Une partie publique est une partie visible dans l'écran social à l'onglet "partie publique" ou sur le «Notice Board» dans les villes. Elle a besoin d'un nom pour s'afficher, qui vous est demandée quand vous voulez en créer une. N'importe qui étant dans la même ligue et le même acte peut voir et rejoindre les parties publiques.

Seul le responsable peut retirer des membres du groupe. À la création d'une partie publique, vous en êtes automatiquement le responsable. Pour les parties privées, c'est la personne qui a lancé la première invitation. Le nom d'une partie publique peut aussi être changé à tout moment par le responsable du groupe, ainsi que le fait de passer d'une partie privée à une partie publique ou inversement.

## Effet des joueurs supplémentaire sur un groupe

Un groupe de joueur se donnent des bonus les uns les autres et permet de couvrir une plus grandes zones. Ce qui se traduit pas plus de facilité à jouer en groupe.

En contrepartie, les ennemis gagnent 20% de points de vies supplémentaires par difficulté et par membre du groupe. Soit 40% pour un groupe de trois joueur en Normal et 300% pour un groupe de 5 joueur en \_Merciless. Cette augmentation n'influence pas les effets se basant sur la vie (explosions des corps, \_étourdissement, \_status élémentaire, etc.)

Même avec le malus précédent, les joueurs auront pas mal de facilité à éliminer leurs adversaires. Plus d'ennemis éliminés veut dire plus de butin. Mais les joueurs doivent se le partager.

En contrepartie, les joueurs gagnent un bonus cumulatif de 10% à la quantité de butin et de 40% à la rareté du butin pour chaque membre après le premier. Pour ce qui est des butin sans rareté (\_gemme, \_Cartes Divinatoires, \_Devises), le bonus est de 50% de quantité. C'est la personne infligeant le coup de grâce sur un ennemi qui prendra aussi en compte son bonus de quantité et rareté de butin s'il en a.

~~ Les règles sont assez floues, mais il semblerait que le bonus s'applique aussi aux coffres, et que les joueurs en groupes bénéficient aussi d'un bonus pour remplir leur \_fioles ~~

## Allocation du Butin

Quand vous jouez à plusieurs, le butin est visible par tous. Cependant, il y a différentes règles possibles pour savoir qui peut ramasser quoi. Elle est déterminée par l'option de groupe "allocation du butin" et il en existe trois modes :

| Mode                                  | Règles d'attribution                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |
|---------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Libre à tous<br>(«free for all»)      | Aucun butin n'est attribué. C'est le premier arrivé qui est le premier servi.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  |
| Temporaire<br>(«short allocation»)    | Les butins de valeurs (4 ou plus emplacements liés, rare ou uniques, _joyaux, _cartes divinatoires, _devises) sont attribués à une personne du groupe (tant quelle a été assez proche de la source du butin) de manière aléatoire.<br>Passé un délai court et dépendant de la distance (suffisant pour le récupérer), le butin devient accessible à tous les autres membres du groupe.<br>Les butins alloués sont visibles mais grisés pour les autres membres, et le délai est visible sous forme d'une barre de progression. |
| Permanent<br>(«permanent allocation») | Comme le mode précédent, mais sans délai.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                      |

Note : quelque soit le mode d'allocation, passé un certain temps (même en permanent), ou suite à un changement de zone, le butin devient disponible en libre service pour tous. Dans les \_Cartes, il existe un mode d'attribution qui permet à la personne ayant ouvert la \_Carte d'être le seul à pouvoir récupérer les \_Cartes (sauf les \_Cartes uniques, ou si le joueur quitte la zone).

## Expérience

L'expérience gagnée en groupe est normalement la même qu'en jouant seul, c'est à dire que les ennemis donnent leur montant de point d'expérience à chaque membre du groupe, à un détail près.

L'expérience est distribuée proportionnellement au niveau de chaque membre du groupe (la formule exacte est  $(niveau + 10)^{2,71}$ ). Cela empêche des joueurs "bas niveau" de se faire assister par un joueur "expérimenté" afin de gagner des points d'expérience facilement.

# Feuille de personnage

La feuille de personnage permet de retrouver l'intégralité des caractéristiques de votre personnage, en prenant en compte tous les effets extérieurs. Il faut cependant prendre en compte que beaucoup d'effets sont temporaires et conditionnels, tandis que d'autres affectent les ennemis et ne seront pas visible. Dans ce chapitre, nous passerons en revue les caractéristiques les plus courantes et comment elles influencent votre personnage.



L'écran de feuille de personnage est disponible par la touche «C»

1. La fiche de votre personnage, comportant son nom, le symbole de la difficulté et le nom de la zone où il se trouve, ces caractéristiques de vie, mana et \_bouclier d'énergie, son niveau et ses trois attributs
2. La liste des compétences à votre disposition. Choisir une icône permet de mettre à jour l'onglet «Offence»

S'ensuit 4 onglets qui recouvrent l'intégralité des caractéristiques que vous possédez à cet instant. N'oubliez pas qu'être en ville ou sous l'influence des \_fioles changera temporairement les données affichées.

- L'onglet «Offence» regroupe les informations nécessaires pour calculer vos dégâts. Cet onglet est lié à la compétence sélectionnée en 2.
- L'onglet «Defense» regroupe les informations nécessaires pour calculer les dégâts que vous subissez.
- L'onglet «Misc» regroupe des informations qui n'ont pas leur places ailleurs. Il se peut qu'il soit vide.
- L'onglet «Charges» regroupe les informations sur votre nombres de charges maximum, leur durée et leur effets.



## 1. Caractéristiques

Les caractéristiques peuvent se différencier entre :

- celles qui servent pour déterminer les dégâts infligés, ou en fonction des dégâts infligés. Elles sont visibles dans l'onglet offensif
- celles qui servent pour déterminer les dégâts que l'on subit, ou en fonction des dégâts subits. Elles sont visibles dans l'onglet défensif
- celles qui servent pour donner des bonus supplémentaires, agissant indirectement sur les deux précédentes.

Par ailleurs, les personnages disposent d'une base de caractéristiques prédéfinies, que l'on possède donc naturellement sans aucun équipement, passif, ou bonus. Il s'agit :

- de la \_vie, du \_bouclier d'énergie et de mana, visibles directement sur les sphères sur les côtés, bien que le \_bouclier d'énergie commence à 0
- d'une régénération de mana de 1,75% du maximum par seconde, d'une régénération du \_bouclier d'énergie de 20% par seconde, et 53 en \_évasion
- d'une attaque à mains nues infligeant 2-5 dégâts avec 0% de chance de coup critique, 1,2 attaques par seconde et une portée de 4



Les chiffres risquent de ne pas vous parler, et vous en verrez plus au chapitre sur les mécaniques de jeu. Il ne s'agit pas non plus de connaître le chiffre exact de la régénération de mana mais de comprendre le degrés d'impact sur des exemples tel que 15% d'augmentation de la régénération de mana contre 12 de régénération de mana par seconde.

Les caractéristiques peuvent être influencées par :

- les attributs
- le niveau du personnage
- les passifs
- les équipements
- les compétences utilisées
- les effets appliqués à votre personnage pendant le jeu, que ce soit des effets temporaires ou des effets liés à une zone



Le nombre de caractéristiques existantes et de modificateurs est impressionnant. Pour comprendre par vous même de nouvelles caractéristiques, l'important est de bien lire les textes, car chaque mot a une signification particulière.

Il existe aussi des maximums naturels à certains effets :

- le nombre de charges maximum est de trois pour chacun des trois types
- le maximum de taux de \_vol de vie ou de mana est de 20% du maximum par seconde
- le maximum de résistances est de 75%
- le maximum de chances de \_bloquer les attaques est de 75%
- le maximum de chances de \_bloquer les sorts est de 75%
- le maximum de chances d'\_esquiver les attaques est de 75%
- le maximum de chances d'\_esquiver les sorts est de 75%
- les chances maximum de toucher avec une attaque est de 95%
- les chances maximum de coup critique est de 95%
- la réduction maximum des dégâts physiques par l'\_armure est de 90%
- le nombre maximum de totem est de 1

Les maximums ne peuvent être modifiés exceptés par des caractéristiques précisant explicitement qu'il s'agit d'une modification du maximum.



Il est intéressant de noter que les résistances ont un maximum, tandis que la vie et le \_bouclier d'énergie n'en ont pas. Une des principales conséquences est que les bonus d'augmentation de vie ou de \_bouclier d'énergie sont beaucoup plus importants que les bonus d'augmentation de résistance une fois que vous arrivez à leur maximum.

## 2. Attributs

Comme on vient de le voir, les Attributs sont au nombre de trois et apportent des caractéristiques bonus. Les Attributs peuvent être influencés par des bonus présent dans l'arbre des passifs ou votre équipement, ce qui influence indirectement les caractéristiques qui en découlent.

Chaque classe commence avec 60 points d'attributs répartis dans les 3 attributs comme suit :

- \_Scion : 20 en intelligence, force et dextérité.
- \_Maraudeur, \_Ranger et \_Sorcière : 32 dans l'attribut principale et 14 dans les deux autres.
- \_Ombre, \_Templier et \_Duelliste : 23 dans les deux attributs principaux et 14 dans le dernier

Les Attributs donnent des bonus de caractéristiques suivant :

-  10 \_Force = 2% augmentation des dégâts physique de mêlée
-  10 \_Force = +5 à la vie maximum
-  10 \_Intelligence = 2% augmentation du \_bouclier d'énergie
-  10 \_Intelligence = +5 au mana maximum
-  10 \_Dextérité = 2% augmentation de l'\_évasion
-  10 \_Dextérité = +20 \_précision

Les Attributs sont très souvent utilisés comme une restriction d'utilisation sur les objets, empêchant aux nouveaux joueurs d'utiliser les objets les plus puissants.

## 3. Niveau

Dans Path of Exile, la progression de votre personnage est symbolisé par son expérience. Chaque ennemi tué sera récompensé par un gain d'expérience. Ce gain est plus grand dans les zones de plus haut niveau et est atténué si la différence entre votre niveau et celle de la zone est trop élevée.

L'expérience est séparée en paliers correspondant à des niveaux. L'expérience maximale est atteinte au niveau maximum, 100.

Vous pouvez perdre de l'expérience en mourant, un montant équivalent à 5% du montant nécessaire à la progression vers votre prochain niveau en difficulté \_Cruel et 10% dans la difficulté \_Mercilesss. Cependant, cette perte n'a plus d'effet si vous retombez au palier de votre niveau. Il est impossible de perdre un niveau.

Le niveau de votre personnage influence certaines caractéristiques. Chaque niveau vous donne droit à :

- Un point de passif
- +12 à la vie maximum
- +6 au mana maximum



- +3 de valeur d'\_évasion
- +2 de \_précision

Le niveau est très souvent utilisé comme une restriction d'utilisation sur les objets, empêchant aux nouveaux joueurs d'utiliser les objets les plus puissants.

Pour empêcher les joueurs de hauts niveau de gagner trop facilement de l'expérience dans des zones qui leur sont trop facile, et pour empêcher les joueurs de bas niveau de gagner trop d'expérience dans des zones de haut niveau (souvent à l'aide d'un tiers), il existe une pénalité de gain d'expérience basée sur la différence entre le niveau du personnage et celui de la zone avec une tolérance de 3 niveau plus 1 par tranche de 16 niveau de votre personnage.

Le calcul ressemble donc à ceci :

|                                                                                                                                                                |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| $N = \text{niveau du personnage}$<br>$Z = \text{niveau de la zone}$<br>$D = \text{différence\_effective}$                                                      |
| $D = \text{maximum}(3, \text{valeur\_absolue}(Z - (3 + (\frac{N}{16}))))$<br>$\text{Pénalité d'expérience} = \frac{(N + 5)^{1,5}}{((N + 5 + (D^{2,5}))^{1,5}}$ |

La formule n'est pas très intéressante à apprendre et est juste là à titre indicatif.

Cherchez juste à rester dans une zone qui ne soit pas plus éloignée de votre niveau que 2+1/16ème de votre niveau (avant d'arriver aux \_cartes).

De plus, les niveaux supérieurs à 94 subissent une pénalité supplémentaire de :

$1 - (1 \div (1 + 0.1 \times (\text{niveau} - 94)))$ . Le niveau 100 est uniquement indicatif, les joueurs ayant atteint le niveau 94 sont déjà considéré comme ayant complètement fini le jeu.



Les développeurs veulent forcer les gens à se concentrer sur le développement de nouveaux personnages. Les derniers niveaux seront plus accessibles au fur et à mesure qu'ils ajoutent du contenu haut niveau.

## 4. Arbre des passifs

L'arbre des passifs sera une grande source de caractéristiques au fur et à mesure que vous gagnerez des niveaux. Chaque noeud donne au moins une caractéristique, au minimum un bonus d'Attribut.

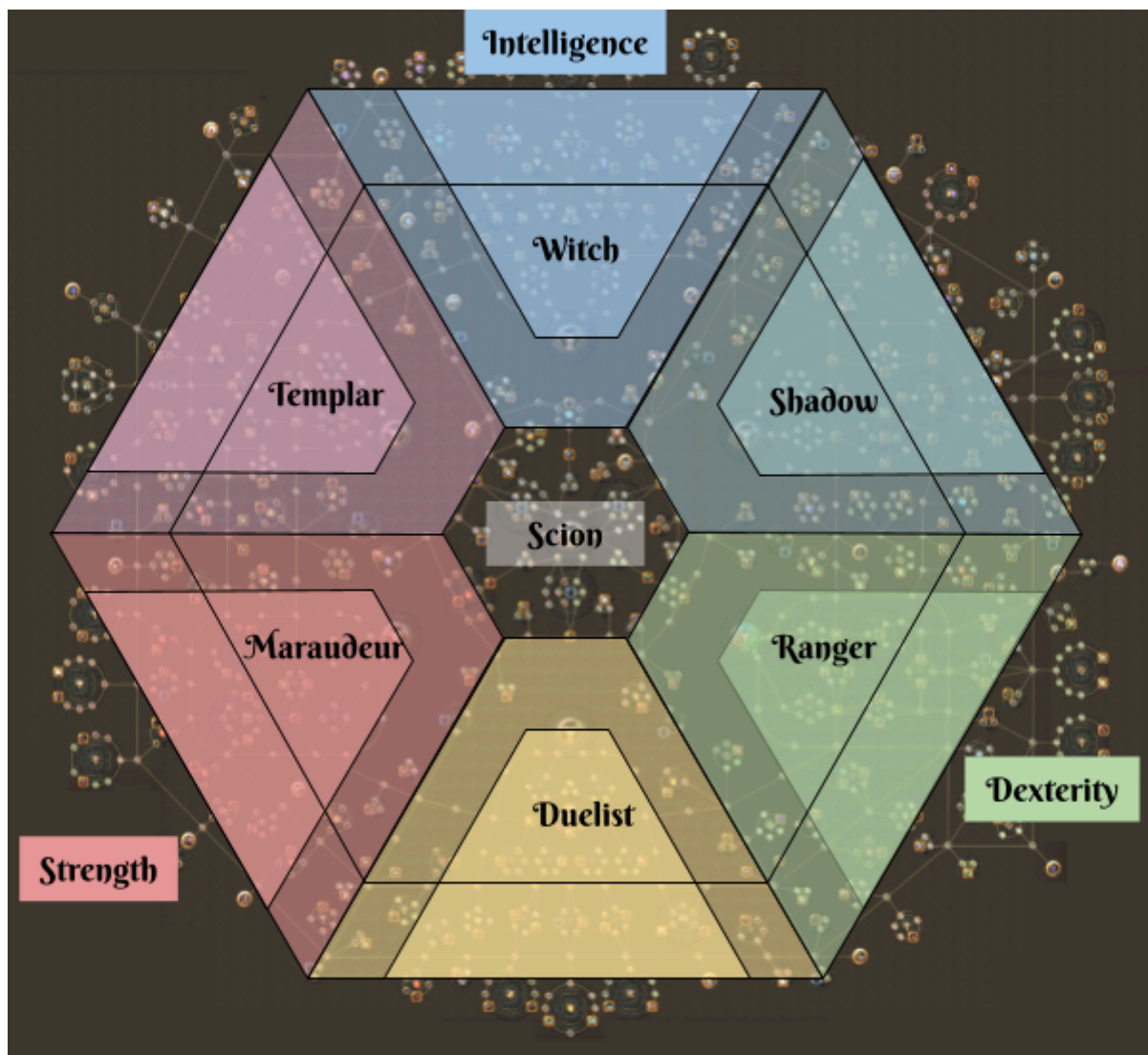
Bien qu'il y ait beaucoup de caractéristiques uniques, la plupart des noeuds sont assez basiques, et offriront un bonus offensif ou défensif. Beaucoup donneront des attributs.



La distance à parcourir pour chaque noeud intéressante est à prendre en compte dans la puissance de cette node. Les bonus d'attributs sont plus là pour éloigner les noeuds intéressants que pour vous donner de réels bonus.

|                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | <p>1. Un passif commun.<br/>         Son nom décrit directement son bonus<br/>         Les plus courant sont les bonus d'attributs<br/>         qui servent d'autoroutes dans l'arbre.</p>                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|   | <p>2. Un passif _Notable<br/>         Les _Notables sont des passifs plus<br/>         important que les autres. Ils apportent plus<br/>         de bonus et sont beaucoup plus visibles. Il<br/>         arrive qu'ils donnent des bonus inhabituels.<br/>         Son nom est unique afin de le reconnaître.</p>                                                                                                                                                                                                       |
|  | <p>3. Un passif «_Keystone»<br/>         Les _Keystone sont des passifs apportant<br/>         un changement assez important à votre<br/>         style de jeu. Ils ne sont pas "plus fort" ou<br/>         "obligatoire" mais sont là pour diversifier les<br/>         possibilités de jeu. Il ne faut pas les prendre<br/>         par hasard, certains peuvent se retrouver<br/>         contre vous.<br/>         Son nom est unique et peut se retrouver<br/>         comme mot clé dans des effets ou affixe.</p> |

Grossièrement, voici ce à quoi ressemble l'arbre des passifs, avec les îlots de départs et les grands axes de déplacements.



## 5. Inventaire

Une autre source importante de caractéristiques provient de vos objets équipés. Les armes donnent habituellement des bonus offensifs et les armures des bonus défensifs. Les accessoires (ceintures, anneaux, amulettes et carquois) vont pouvoir donner des bonus plus génériques. Les bijoux, quant à eux, ont des bonus qui ne sont donnés que s'ils sont placés dans votre arbre de passifs.

## 6. Compétences

Dans Path of Exile, les actions non basiques que vous allez entreprendre se font à l'aide d'un type d'objet, les gemmes actives, que vous placez dans des emplacements de votre équipement prévus à cet effet. La compétence sera alors affectée à votre barre d'action (s'il reste de la place) sous forme d'icône. Vous retrouvez les mêmes icônes dans la fiche de votre personnage.



Cliquer sur une icône ou une case vide permet d'affecter une autre compétence à votre barre d'action.

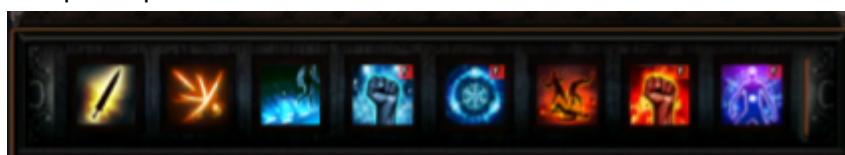
1. Vous pouvez aussi apercevoir des petits cadres de couleur avec un symbole en haut à droite de chaque icône de compétence. Il s'agit des gemmes de support affectant la compétence.
2. L'icône de l'attaque par défaut vous sera toujours proposer.
3. L'icône de déplacement ne peut être affecté qu'au clic gauche et permet de se déplacer à travers les ennemis avec le clic gauche

La description d'une gemme active décrit entièrement l'action entreprise par la compétences qu'elle octroie. Il faut cependant faire attention : il y a des caractéristiques qui correspondent à l'utilisation de la compétence, et des caractéristiques qui sont données par la compétence, lors ce que celle-ci donne un bonus.

Il faut aussi distinguer les caractéristiques des \_sbires, totems, mines, \_pièges qui sont exclusifs à eux et ne s'applique pas sur vous.

Souvenez-vous aussi que les gemmes de support viennent donner leurs caractéristiques à toutes les gemmes actives liées.

Dans l'écran de personnage, vous trouverez la liste des icônes de toutes les compétences équipées auxquelles vous avez accès. Cliquez dessus permet d'afficher leur caractéristiques spécifiques.



Pour rappel, seul l'onglet «offense» est dépendante de la compétence sélectionnée.

# Objets

Les objets sont un des fondements des jeux de type Hack&Slash. Dans Path of Exile, le système d'objets a été développé pour inclure une grande profondeur de jeu et créer une économie basée sur l'échange entre les joueurs. En effet, il existe de nombreux critères pour comparer la puissance de deux objets car le nombre de spécialités différentes est élevé dans le jeu. Ce qui peut vous paraître un mauvais objet pour votre spécialité peut être très intéressant pour une autre.

## 1. Lire un objet

### a. La boîte de texte d'un objet

|                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                      |
|-------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
|    | <p>Un objet possède normalement un cadre de couleur composé de</p> <ol style="list-style-type: none"><li>1. le nom de l'objet</li><li>2. la base de l'objet</li></ol>                                                                                                |
|   | <p>Les objets normaux et magiques utilisent leur base comme nom. Il contient ensuite un texte en trois parties :</p> <p>La première contient</p> <ol style="list-style-type: none"><li>3. le type</li><li>4. ses caractéristiques</li><li>5. ses prérequis</li></ol> |
|  | <p>La deuxième partie contient</p> <ol style="list-style-type: none"><li>6. son bonus implicite</li></ol> <p>La troisième partie contient</p> <ol style="list-style-type: none"><li>7. les bonus de ses affixes</li></ol>                                            |
|  | <p>La couleur de l'objet correspond à son niveau de rareté, il en existe 4 : normal, magique, rare et unique. Le niveau de rareté définit le nombre maximum d'affixes disponibles.</p>                                                                               |





1



2



3

**ICE CRASH**  
 ATTACK, AOE, COLD, MELEE  
 LEVEL: 1  
 MANA COST: 8  
 QUALITY: +15%  
 REQUIRES LEVEL 28, 42 STR, 29 INT  
 SLAM THE GROUND WITH YOUR MAIN HAND WEAPON, DAMAGING ENEMIES IN AN AREA AROUND THE IMPACT IN THREE STAGES. ENEMIES TAKE SLIGHTLY LESS DAMAGE ON THE SECOND AND THIRD STAGE. WORKS WITH SWORDS, MACES, AXES, STAVES AND UNARMED. CANNOT BE USED WITH MULTISTRIKE.  
 DEALS 150% OF BASE ATTACK DAMAGE  
 25% LESS ATTACK SPEED  
 15% INCREASE COLD DAMAGE  
 50% OF PHYSICAL DAMAGE CONVERTED TO COLD DAMAGE  
 SECOND STAGE DEALS 20% LESS DAMAGE  
 THIRD STAGE DEALS 40% LESS DAMAGE  
 1/199 345  
 PLACE INTO AN ITEM SOCKET OF THE RIGHT COLOUR TO GAIN THIS SKILL. RIGHT CLICK TO REMOVE FROM A SOCKET.

**THE GLADIATOR**  
 NIGHTMARE BASINET  
 THE THUNDER THUMBS DOWN AND THE CROWD ADAMS THEY WENT DEATH AND THE BLEND OF HOURS

**ORB OF CHANCE**  
 STACK SIZE: 1/20  
 UPGRADES A NORMAL ITEM TO A RANDOM RARITY  
 RIGHT CLICK THIS ITEM THEN LEFT CLICK A NORMAL ITEM TO APPLY IT.

Certaines type d'objets diffèrent des autres par des propriétés particulières :

1. Les Gemmes
2. Les \_Cartes divinatoires
3. Les \_Devises

On parlera des \_Cartes divinatoires dans le [guide des extensions](#) et des Devises dans le [guide de l'artisanat](#)

## b. Le système de gemmes



1 ICE CRASH  
 2 ATTACK, AOE, COLD, MELEE  
 3 LEVEL: 1  
 4 MANA COST: 8  
 5 QUALITY: +15%  
 6 REQUIRES LEVEL 28, 42 STR, 29 INT  
 7 SLAM THE GROUND WITH YOUR MAIN HAND WEAPON, DAMAGING ENEMIES IN AN AREA AROUND THE IMPACT IN THREE STAGES. ENEMIES TAKE SLIGHTLY LESS DAMAGE ON THE SECOND AND THIRD STAGE. WORKS WITH SWORDS, MACES, AXES, STAVES AND UNARMED. CANNOT BE USED WITH MULTISTRIKE.  
 8 DEALS 150% OF BASE ATTACK DAMAGE  
 25% LESS ATTACK SPEED  
 15% INCREASE COLD DAMAGE  
 50% OF PHYSICAL DAMAGE CONVERTED TO COLD DAMAGE  
 SECOND STAGE DEALS 20% LESS DAMAGE  
 THIRD STAGE DEALS 40% LESS DAMAGE  
 9 1/199 345  
 PLACE INTO AN ITEM SOCKET OF THE RIGHT COLOUR TO GAIN THIS SKILL. RIGHT CLICK TO REMOVE FROM A SOCKET.

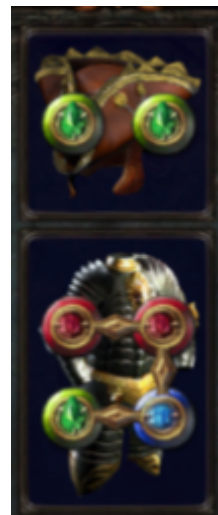
Les gemmes de compétences et de support sont des objets spéciaux : ils sont destinés à être placés dans des emplacement de gemmes pour être utiliser.

Ces emplacements sont disponibles sur vos armes et armures équipées. Les gemmes possèdent une description de leur effet (8) et une barre d'expérience (9) car elles peuvent monter de niveau.

Les emplacements sur les objets sont d'une des trois couleurs de bases : vert, rouge ou bleu. Les emplacements ne peuvent accueillir que des gemmes de la même couleur. Il peut exister des emplacements blanc dans certains cas particulier qui peuvent accueillir des gemmes de n'importe quelle couleur.

Les emplacements sur un même équipement peuvent être lié ou non pas un lien doré. Les liens permettent aux gemmes de support d'influencer les gemmes dans le même groupe lié.

Le nombre de liens n'est pas équiprobable, les objets avec un grand nombre de liens sont beaucoup plus rare.



**2 emplacements  
non-liés**

**4 emplacements  
liés**

### c. Le niveau d'objet et les affixes

Les affixes sont un des points les plus importants pour évaluer un objet, et aussi le plus complexes. Une bonne maîtrise de la lecture des affixes entraîne un gain de temps considérable dans le tri des objets à conserver et à vendre.

#### Qualité des affixes

La plupart des affixes ont des types et des niveaux (aussi appelé tiers). Un type d'afixe détermine son bonus, et son niveau détermine la valeur numérique de ce bonus. Attention, les valeurs sont souvent tirées aléatoirement entre deux plages de valeurs, et les niveaux déterminent des plages de valeurs différentes (heureusement, elles ne se chevauchent pas).

*Un affixe de type «bonus au maximum de vie» donnera par exemple une valeur entre 10 et 19 pour son niveau 2 et de 20 à 29 pour son niveau 3.*

Il n'existe pas réellement de moyen d'augmenter les chances d'obtenir des affixes d'un certains types ou d'un certains niveau, cependant, il existe une limitation pour obtenir certains niveau d'afixe. En effet, chaque niveau d'afixe possède un niveau d'objet minimum pour pouvoir apparaître.



Le tiers et le type de l'afixe ne peuvent pas changer, ainsi que son niveau d'objet. Seul la valeur dans la plage numérique associé au tiers peut être modifiée. Le niveau d'objet et le type et tiers des affixes est donc déterminant pour l'évaluation d'un objet.

Le niveau d'objet minimum requis des affixes jouent sur le niveau requiert minimum d'un objet. Celui-ci est généralement égal au maximum permis : le niveau d'apparition de la base de l'objet, et  $0.8 \times \text{niveau d'objet minimum requiert}$  de chaque affixe.



Le niveau d'un objet est invisible de base. Il ne faut surtout pas le confondre avec le niveau requiert. Il faut appuyer sur la touche Alt pour obtenir son indication (10)  
Le niveau de l'objet est déterminé au moment de son obtention et est lié au niveau de la zone.



## Nombre d'affixe

Il est évident qu'un objet avec plus d'affixe pourra toujours être supérieur à un même objet avec un affixe de moins.

Les objets de niveau de rareté normal ne peuvent pas avoir d'affixe, s'il en obtient un, il devient magique automatiquement.

Les objets de rareté magiques sont limités à 1 préfixe et 1 suffixe maximum. Un objet magique peut n'avoir qu'un seul affixe.

Les objets de rareté rare sont limités à 3 préfixes et 3 suffixe maximum. Un objet rare peut n'avoir qu'un seul affixe.

Les objets de rareté unique ont des affixes de type prédéfinis.



Les affixes se distinguent en deux catégories :

- Les préfixes (2)
- Les suffixes (3)

Chaque affixe donne un bonus qui est visible dans la liste des bonus d'affixes, et est associé à un nom.

Les préfixes sont appelés ainsi car leurs noms est visible devant le type de l'objet (sur les objets magiques uniquement), et les suffixes sont placées après.



La liste des affixes est disponible sur le site officiel :

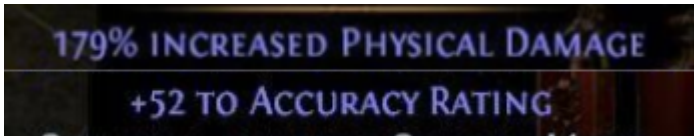
<https://www.pathofexile.com/item-data/prefixmod>

<https://www.pathofexile.com/item-data/suffixmod>

Associer les noms des affixes à leurs bonus est à la charge du joueur. Là où la situation devient compliqué est quand on sait que :

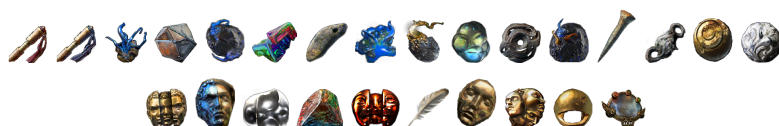
- Certains préfixe et suffixe donnent plusieurs bonus. Il est possible de voir plusieurs ligne de bonus alors qu'il n'y a qu'un seul affixe.
- Certains préfixe et suffixe donnent le même bonus. Il est possible de voir un seul bonus alors qu'il y a plusieurs affixes
- Les deux cas peuvent se cumuler

Pour ces raisons, il est impératif de ne pas associer machinalement le nombre de bonus visible sur l'objet au nombre d'affixe qu'il possède.  
 Certaines situations (heureusement rares) rendent impossible à décomposer les bonus d'affixes en affixes individuellement identifiés.

|  <p><i>Exemple avec Increased physical Damage et To Accuracy Rating</i></p> |                 |                                                |                   |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------|------------------------------------------------|-------------------|
| Possibilité 1 : deux lignes de bonus provenant de deux affixes                                                                                                |                 |                                                |                   |
| Suffixe ou Préfix                                                                                                                                             | Nom de l'affixe | Type de l'affixe                               | Plage de valeur   |
| Préfixe                                                                                                                                                       | Merciless       | increased physical damage                      | 170 à 179         |
| Suffixe                                                                                                                                                       | Of Steadiness   | To accuracy rating                             | 16 à 60           |
| Possibilité 2 : deux lignes de bonus provenant de trois affixes                                                                                               |                 |                                                |                   |
| Suffixe ou Préfix                                                                                                                                             | Nom de l'affixe | Type de l'affixe                               | Plage de valeur   |
| Préfixe                                                                                                                                                       | Reaver's        | increased physical damage / to accuracy rating | 25 à 34 / 31 à 50 |
| Préfixe                                                                                                                                                       | Cruel           | increased physical damage                      | 135 à 154         |
| Suffixe                                                                                                                                                       | Of Steadiness   | To accuracy rating                             | 16 à 60           |
| Possibilité 3 : un seul affixe avec deux lignes de bonus<br>Impossible car ne correspond pas aux plages de valeurs possibles                                  |                 |                                                |                   |

## 2. Les types d'objets

### a. Les \_devises



Les \_Devises sont des consommables, elles disparaissent quand on les utilise. On les appelle \_devises car se sont avec ces objets que les marchands évaluent les prix des objets. Par extension, les joueurs ont l'habitude de faire du commerce avec ces \_Devises.

Les \_devises sont les objets qui vont permettre principalement de modifier et d'améliorer votre équipement. Elles s'utilisent généralement à l'aide d'un clic droit suivi d'un clic gauche sur l'objet à modifier. Elles disparaissent une fois utilisées. Elles utilisent une case d'inventaire et peuvent se regrouper en tas allant de 10 à 40 selon la \_devises.

### b. Les objets équipables

Les objets qui sont équipables sont très importants car ils impactent directement vos caractéristiques. Bien qu'il existe beaucoup de types d'objets équipables, il existe pour chaque, de nombreuses bases différentes. La base d'un objet est le nom que porte

l'objet quand il est commun (non-magique, non-rare et non-unique). Son type et ses sous-types seront inscrits dans sa description.

Les objets équipables ont souvent des emplacements de gemmes et sont susceptibles d'avoir de la qualité. La qualité peut monter jusqu'à 20%.

## Les armes



En plus d'avoir potentiellement des bonus de caractéristiques, les armes sont des objets très importants quand vous utilisez une attaque. Ce sont les caractéristiques de l'arme qui vont déterminer les dégâts de base que vous allez faire. Les joueurs qui n'utilisent pas d'attaques se concentrent simplement sur les bonus de caractéristiques apportés plus que sur les caractéristiques de l'arme.

Les caractéristiques d'une arme sont :

- sa plage de dégâts
- sa vitesse d'attaque
- ses chances de coups critiques

Les armes se divisent en deux famille : arme à 1 main et arme à 2 mains. Lorsque vous équipez une arme à 2 mains, l'emplacement de votre deuxième main devient inutilisable. :a seule exception est l'Arc, qui autorise le port d'un carquois en seconde main.

L'utilisation d'une arme dans chaque main n'est possible que si les deux sont, soit des armes de mêlée, soit des armes à distance. Ce style s'appel \_Ambidextrie et procure un bonus de 10% de vitesse d'attaque, 15% de chance de bloquer et 20% de dégâts physique d'attaque. C'est un bon compromis entre la puissance d'une arme à deux mains et la défense apporté par un bouclier.

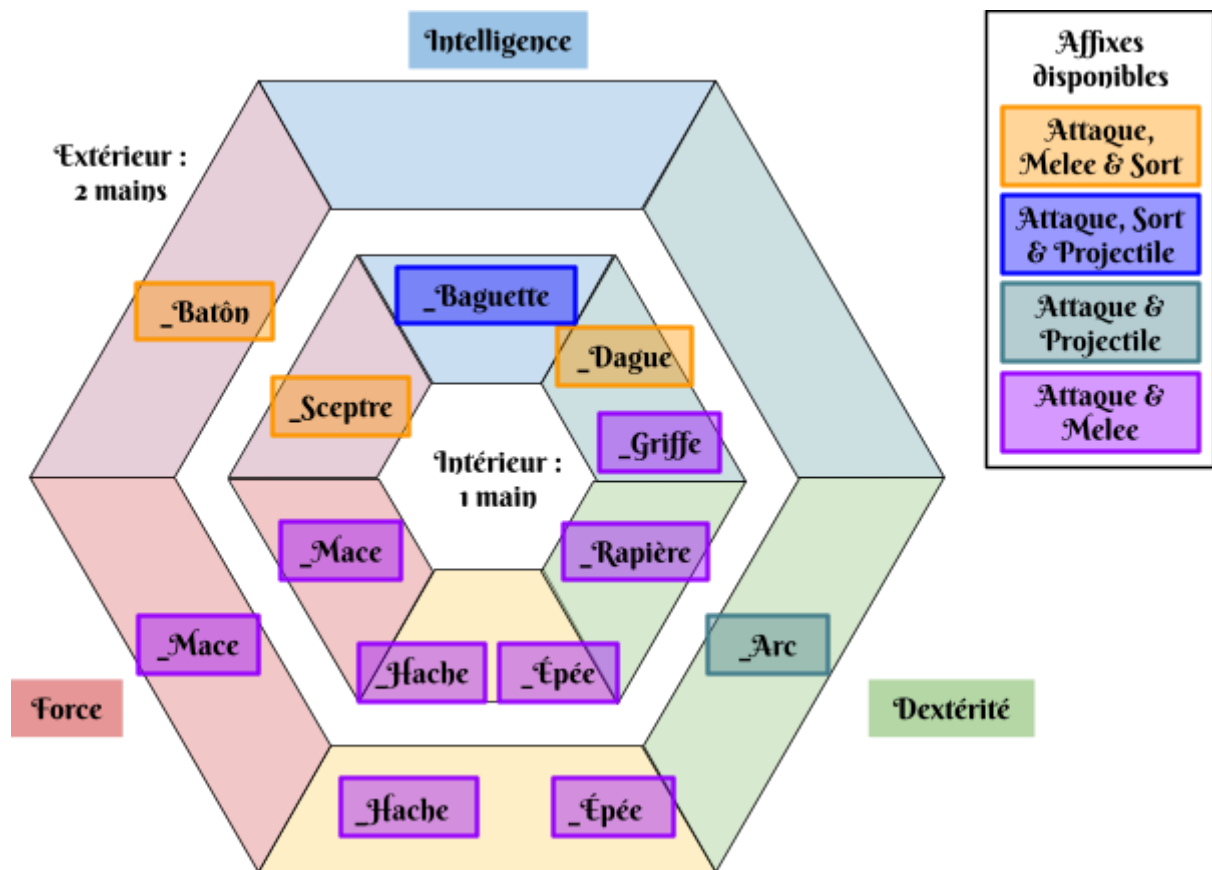
Les armes à une main peuvent avoir jusqu'à trois emplacements de gemmes, tandis que les armes à deux mains peuvent en avoir jusqu'à six. (à l'exception des armes de bas niveau, ne prenant qu'une case de largeur pour quatre de hauteur, qui ne peuvent en avoir que 4).

La qualité sur une arme agit comme s'il s'agissait d'un modificateur d'augmentation de dégâts physique.

Les armes se divisent en type qui définit les bonus qui leur sont applicables, les affixes qui leur sont accessibles et quelles sont les gemmes d'attaques utilisables : \_Bâtons, \_Baguette, \_Dague, \_Griffe, \_Arc, \_Épée, \_Hache, \_Masse. Chaque type à aussi des prérequis d'attributs différents.

En dernier lieu, il convient de préciser que les types d'armes d'\_Arc et de \_Baguette sont les seules armes qui ne sont pas des armes de mêlée, mais tirent des projectiles.

Voici un tableau récapitulant les types d'armes, leur prérequis et les affixes qui leurs sont disponibles :



## Les armures



Les types d'armure rassemblent l'ensemble des emplacements de \_Gants, \_Casques, \_Bottes, \_Torses et \_Boucliers. Elles possèdent toutes une ou deux des trois caractéristiques de défenses principales : \_Armure, \_Évasion et \_Bouclier d'Énergie. Les \_Boucliers possèdent des chances de bloquer les attaques. La valeur varie en fonction de la base.

Chaque type d'armure a accès à des affixes communs et d'autres spécifiques. Les affixes peuvent aussi varier en fonction des prérequis d'attributs.

Types de bonus spécifiques :

- Gants : vitesse d'attaque, \_précision, dégâts d'attaque, dextérité
- Casque : \_précision, rayon d'éclairage, intelligence
- Bottes : vitesse de déplacement
- Bouclier : chance de bloquer
- Bouclier avec un prérequis d'intelligence uniquement : dégâts des sorts

Les \_Gants, \_Casques et \_Bottes peuvent avoir jusqu'à quatre emplacements de gemmes, tandis que les \_Torses jusqu'à six. Les \_Boucliers, comme les armes à 1 mains, sont limités à trois emplacements.

La qualité sur une armure agit comme un modificateur d'augmentation des caractéristiques de défenses.

## Les accessoires

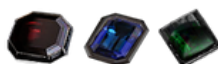


Il existe 4 types d'accessoires : les \_Anneaux, les \_Amulettes, les \_Ceintures et les \_Carquois. Chaque personnage possède deux emplacements d'\_Anneaux. Les \_Carquois ne peuvent être portés qu'avec un arc ou à mains nues.

Les accessoires sont dépourvus de caractéristiques de bases. Ils possèdent néanmoins un implicite défini par leur base, et ont accès à des affixes légèrement différents des autres équipements.

Les accessoires sont dépourvus de qualité et d'emplacement de gemmes. À l'exception d'un implicite d'anneau donnant un emplacement de gemme.

## Les \_Joyaux



Il n'existe qu'un type de \_joyaux avec 3 bases de \_joyaux différent. Les joyaux ont plusieurs différences par rapport aux autres équipements :

- ils s'équipent dans l'arbre des passifs,
- ils ne peuvent avoir que deux suffixes et deux préfixes maximum.

Les affixes auxquelles ils ont accès sont très proches de ce que l'on retrouve dans l'arbre des passifs.

Certains affixes sont restreints à une base spécifique, d'autre sont plus facilement obtenables sur une base plutôt que sur les autres.

Les jewels rares sont limités à 4 affixes contrairement aux autres objets rares.

Il existe de nombreux joyaux uniques, certains sont d'une catégorie à part :

- Joyaux uniques de récompense de quête.
- Joyaux uniques améliorant une compétence.
- Joyaux uniques ayant un effet sur les noeuds alentours proches.
- Joyaux uniques obtenables uniquement par la corruption.

Les joyaux sont dépourvus de qualité ou d'emplacement de gemmes.

## Les \_Fioles



Les \_Fioles sont des objets à utilisation limitée permettant d'obtenir des bonus temporaires (généralement une régénération de vie ou de mana). Bien que leur utilisation soit limitée, elles ne sont pas détruites quand elles sont vides. Elles se remplissent automatiquement quand vous retournez en ville, et se recharges aussi quand vous tuez des ennemis. Il existe 4 types de \_fioles : de vie, de mana, hybride (vie et mana) ou utilitaires.

Les personnages disposent de cinq emplacements réservés à l'utilisation des \_fioles et elles sont utilisables par des raccourcis claviers.

Les \_fioles peuvent être normales, magiques ou uniques, ainsi que posséder de la qualité. Cependant, les \_fioles ne peuvent pas être rares.

Les \_fioles sont dépourvues d'emplacement de gemmes.

## Les \_Gemmes



Les \_gemmes se divisent en deux catégories : les \_gemmes actives (aussi appelées gemmes de compétence) et les gemmes passives (aussi appelées gemmes de support). Ce sont des objets que l'on place dans les emplacements de gemmes pour pouvoir les utiliser. Elles sont d'une des trois couleurs de bases (rouge, vert ou bleu) et ne peuvent se placer que dans des emplacements de la même couleur.

Il existe cependant 2 gemmes de couleur blanches capable d'être placées dans n'importe quel emplacement : Portal et Detonate Mine.

Ceux sont des objets qui n'ont pas de rareté, mais qui peuvent avoir de la qualité. La qualité donne un bonus supplémentaire à la gemme, qui est différent pour chaque type de gemme.

La grande particularité des gemmes est qu'elles ont des niveaux. Leurs niveaux augmentent avec l'expérience que vous gagnez, évoluant ainsi avec votre personnage. Le niveau maximum de la plupart des gemmes est 20.

### c. Les autres objets

## Les \_Cartes



Les \_Cartes sont des objets que l'on trouve vers la fin du jeu. Ce sont des consommables qui se détruisent en ouvrant six portails vers une zone avancée du jeu, générée aléatoirement. Ce nombre de portails est important car, contrairement aux autres portails à la ville, ceux-ci se détruisent quand on les utilise pour rejoindre la \_carte.

Elles sont définies par un tier, correspondant au niveau de la zone qu'elles débloquent. Comme les autres objets, ils peuvent être de différentes raretés et avoir de la qualité. Les affixes disponibles sur les \_Cartes sont assez spéciaux puisqu'il s'agit de modificateurs de la zone, affectant les joueurs ou les ennemis, rendant la zone plus dangereuse mais plus riche en butin.

## Les Strongbox



Les Strongbox sont des coffres qui sont aussi des objets, dans le sens où ils ont aussi des affixes et un implicite. L'implicite est toujours que la Strongbox est protégée par 3 groupe d'ennemis, qui apparaîtront dès qu'un joueur tentera de l'ouvrir, et ne s'ouvrira qu'une fois tous les ennemis tués.



Les affixes sur les Strongbox changeront la protection de la Strongbox et ce qu'elle contient. Il existe aussi plusieurs types de Strongbox qui en déterminent le contenu. Pour plus d'information, consultez [le guide des liques](#).

## Les \_Cartes Divinatoires



Les \_Cartes Divinatoires sont, en quelque sorte, des portions d'autres objets. L'objet est décrit sur la carte, ainsi que le nombre nécessaire pour le former.

Les jeux complets de \_Cartes Divinatoires doivent être échangés auprès de Tasuni, un personnage de la ville de l'acte 4.

Pour plus d'information, consultez [le guide des liques et extensions](#).

## Les \_Fragments



Les \_Fragments sont, en quelque sorte, des portions d'une \_Carte spéciale. Certains sont aussi utilisés pour ouvrir des zones corrompues.

L'image des \_Fragments représente généralement une image éclaté en quatre quart, il en existe donc quatre différent pour chaque. Les quatre rassemblés permettant d'ouvrir une zone spéciale.

Ils s'agit généralement de butin spécifique qui ne s'obtient que sous certaines conditions.

Pour plus d'information, consultez [le guide des liques et extensions](#).

---

# Microtransactions

Une Microtransaction est un achat fait avec de l'argent réel sur la boutique du jeu.

Les Microtransactions concernent principalement des effets cosmétiques et des emplacements de coffres (vides) mais servent aussi pour les guildes et d'autres ambiances graphiques.

La plupart des microtransactions sont accompagnées d'une vidéo dans le magasin en ligne, mais sont souvent visibles dans le jeu.



Un des grands principes des fondateurs du jeu est celui de ne donner aucun avantage dans le jeu en contrepartie de l'argent réel. Les microtransactions suivent ce principe.

## Effets cosmétiques

Les effets cosmétiques remplacent l'apparence d'un objet du jeu, l'enrichissent d'une animation ou modifient une animation de votre personnage. Ils peuvent se cumuler entre eux, mais seul un effet de chaque type peut être actif en même temps sur un objet.

Les objets concernés par des effets cosmétiques sont : gants, casques, bottes, ceintures, amulettes, anneaux, carquois, torsos et certaines gemmes de compétences.

L'effet doit s'appliquer sur l'objet correspondant comme avec une \_devise et peut être récupérée à tout moment, à l'exception du «transfert de cosmétique». Le «transfert de cosmétique» transforme un objet en effet cosmétique d'apparence, applicable sur un autre objet du même type. Quand on récupère l'effet, on récupère en fait l'objet de base.

Les objets pourvus d'un effet cosmétique ne peuvent être échangés ou vendus au marchand.

## Animaux de compagnies

Il est aussi possible de se faire accompagner par deux animaux de compagnies. Ils n'interagissent aucunement avec le jeu, et il est possible d'en accumuler dans son \_Repaire.

## Décors de \_Repaire

Il existe des décorations de \_Repaire qui sont des microtransactions et fonctionnent comme des décorations classiques.

## Guildes

Il est possible de créer une guilde à partir de n'importe quel compte. Une guilde possède 30 emplacements de joueurs et 0 page de coffre par défaut. Des Microtransactions permettent d'augmenter l'un et l'autre.

## Compte

De la même manière que pour les guildes, le nombre d'emplacements de personnage ou de pages de coffre de votre compte peut être augmenté.

Bien que cela pourrait être considéré comme un avantage dans le jeu, le nombre de compte par personne n'est pas limité. Il est tout à fait possible d'augmenter son nombre de coffres et d'emplacements de personnages en créant d'autres comptes.

Les coffres «premium» permettent aussi de mettre directement en vente vos objets, bien qu'il n'existe pas de moyen officiel de voir les objets mis en vente de cette manière pour le moment.

Pour le moment, le commerce entre joueurs repose sur le forum officiel en plus de ses coffres «premium». Par dessus, des logiciels tiers faits par la communauté existent, et gèrent aussi bien la mise en vente que la recherche d'objets.

Il existe aussi un coffre spécial de \_devise qui permet de gagner énormément de place si l'on commence à obtenir un grand nombre de \_devise.

## Animation

Il est possible d'acheter des animations pour les différentes classes.

Pour le moment, chaque classe possède une seule danse. Elle doit se déclencher avec la commande «/dance»

## La liste de souhait

La liste de souhait permet d'être averti par email lorsqu'une microtransaction particulière est en solde. Vous pouvez ajouter à cette liste les microtransactions pour lesquels vous voulez avoir mais que vous n'êtes pas pressé pour pouvoir économiser des points.

---

# Glossaire

Ceci est une table de référence pour les traductions que j'utilise en attendant la traduction dans sa version officielle.

|              |                                         |
|--------------|-----------------------------------------|
| Marauder     | _Maraudeur                              |
| Ranger       | _Rodeur                                 |
| Witch        | _Sorcière                               |
| Templar      | _Templier                               |
| Duelist      | _Duelliste                              |
| Shadow       | _Ombre                                  |
| Scion        | _Scion                                  |
| Ascendency   | _Ascendance                             |
| Berseker     | _Bersekeur                              |
| Juggernaut   | _Juggernaut                             |
| Pathfinder   | _Éclaireur                              |
| Raider       | _Chasseresse                            |
| Deadeye      | _Tireur d'élite                         |
| Necromancer  | _Nécromancienne                         |
| Occultist    | _Occultiste                             |
| Elementalist | _Élémentaliste                          |
| Hierophant   | _Hiérophante                            |
| Inquisitor   | _Inquisiteur                            |
| Guardian     | _Gardien                                |
| Slayer       | _Exécuteur                              |
| Gladiator    | _Gladiateur                             |
| Champion     | _Champion                               |
| Light Radius | _Rayon de lumière<br>_Champ de vision ? |
| Rogue Exile  | _Exilé Scélérat ?                       |
| Fire         | _Feu                                    |
| Cold         | _Froid                                  |

|                |                     |
|----------------|---------------------|
| Saboteur       | _Saboteur           |
| Assassin       | _Assassin           |
| Trickster      | _Escroc             |
|                |                     |
| Attribute      | _Attribut           |
| Strength       | _Force              |
| Dexterity      | _Dextérité          |
| Intelligence   | _Intelligence       |
| Class          | _Classe             |
| Character      | _Personnage         |
| Map            | _Carte              |
| Race           | _Course             |
| League         | _Ligue              |
| Achievement    | _Haut fait          |
| Skill          | _Compétence         |
| Gem            | _Gemme              |
| Level          | _Niveau             |
| Experience     | _Expérience         |
| Life           | _Vie                |
| Mana           | _Mana               |
| Energy Shield  | _Bouclier d'énergie |
| Armour Rating  | _Valeur d'armure    |
| Evasion Rating | _Valeur d'évasion   |
| Refund         | ?                   |
| Item           | _Objet              |
| Flask          | _Fiole              |

|                         |                                 |
|-------------------------|---------------------------------|
| Lightning               | _Foudre                         |
| Ignite                  | _Embrassement                   |
| Burn                    | _Brûlure                        |
| Chill                   | _Refroidit                      |
| Freeze                  | _Gelé                           |
| Shatter                 | _Brisé                          |
| Schock                  | _Choqué                         |
| Chaos                   | _Chaos                          |
| Poison                  | _Poison                         |
| Physical                | _Physique                       |
| Bleed                   | _Saignement                     |
| Stun                    | _Étourdit                       |
| Damage over time        | _Dégénération                   |
| Attack                  | _Attaque                        |
| Spell                   | _Sort                           |
| Cast                    | _Compétence /<br>_Incantation ? |
| Curse                   | _Malédiction                    |
| Aura                    | _Aura                           |
| Minion                  | _Sbire ?                        |
| Totem                   | _Totem                          |
| Mine                    | _Mine                           |
| Trap                    | _Piège                          |
| Dual Wielding           | _Ambidextrie                    |
| Leech                   | _Drain ?                        |
| Maim                    | _Estropié ?                     |
| Savage Hit              | _Coup brutale ?                 |
|                         |                                 |
|                         |                                 |
| Herald                  | _Hérault ?                      |
| On Kill                 | _Par ennemi tué ?               |
| switch / weapon<br>swap | _Changement<br>d'Arme           |

|                  |                             |
|------------------|-----------------------------|
| Chest            | _Torse                      |
| Shield           | _Bouclier                   |
| Boots            | _Bottes                     |
| Helmet           | _Casque                     |
| Gloves           | _Gants                      |
| Ring             | _Anneau                     |
| Amulet           | _Amulette                   |
| Belt             | _Ceinture                   |
| Currency         | _Devise                     |
| Jewel            | _Joyau                      |
| Quiver           | _Carquois                   |
| Divination Cards | _Tarot ?                    |
| Socket           | _Chasse                     |
| Link             | _Liens                      |
| Quality          | _Qualité                    |
| One Handed       | _Une Main                   |
| Main Hand        | _Arme Principale            |
| Melee            | _Mêlée                      |
| Weapon           | _Arme                       |
| Two Handed       | _Deux Mains                 |
| Ranged           | _A distance                 |
| Projectile       | _Projectile                 |
| Knockback        | _Repousse                   |
| Accuracy         | _Précision                  |
|                  |                             |
| Lucky / Unlucky  | _Chanceux /<br>_Malchanceux |
| Pierce           | _Perce ?<br>_Transperce ?   |
| Fork             | _Fourche                    |
| Chain            | _Chaine                     |
|                  |                             |

|         |          |
|---------|----------|
| Culling | ?        |
| Hideout | _Repaire |

|                 |                          |
|-----------------|--------------------------|
| Status Ailments | _Statuts<br>élémentaires |
| Dodge           | _Esquive                 |
| Block           | _Bloque                  |
|                 |                          |