

Alertes !

**Exclusif ! Recevoir une
alerte pour toute
nouvelle news
directement par mail**

Votre e-mail

s'inscrire
se désinscrire

**Emails @daoc-
fr.com**

Pour créer votre boîte
mail en @daoc-fr.com,
[cliquez ici](#).

**Login ("xxx@daoc-
fr.com") :**

Mot de passe :

Guides : Le guide du Druide

Ecrit par Eloragh SilverTree, édité par Itekei, traduit par Trewan,

Note du scribe : les termes de jeu en anglais n'ont pas été traduits par commodité, afin de les retrouver rapidement, ils le seront éventuellement lors de la traduction du jeu.

1.0 Introduction

1.1 Remerciements

1.2 Bibliographie

1.3 Préface

2.0 Le jeu

2.1 Choisir un type de druide

2.2 Choisir le solo ou préférer les groupes

2.3 Catégorie de sorts « Nurture »

2.4 Catégorie de sorts « Regrowth »

2.5 Catégorie de sorts « Nature Affinity »

2.6 Utiliser ses points de compétence pour jouer en solo

2.7 Utiliser ses points de compétence pour jouer en groupe

2.8 Jouer en groupe ET en solo

3.0 Epilogue

3.1 Conclusion

1.0 Introduction

1.1 Remerciements

Guide écrit et diffusé sur Camelot Stratics par Eloragh SilverTree, Druide d'Hibernia , 23ème saison, serveur Guinevere. Avec nos remerciements! Edité et converti en html par Itekei, dernière mise à jour le 25 novembre 2001.

1.2 Bibliographie

Pas d'autres documents

1.3 Préface

DAoC-FR.COM**Sections du site****News**

- [Dernières news](#)
- [Archives des news](#)
- [Proposer une news !](#)

Présentation

- [Introduction au jeu](#)
- [Royaumes](#)
- [FAQ](#)
- [Légendes du Roi Arthur](#)
- [Captures d'écran](#)

Aides de jeu

- [Caractéristiques](#)
- Races
 - [Albion](#)
 - [Hibernia](#)
 - [Midgard](#)
- Classes
 - [Albion](#)
 - [Hibernia](#)
 - [Midgard](#)
- Compétences
 - [Albion](#)
 - [Hibernia](#)
 - [Midgard](#)
- Sorts
 - [Albion](#)
 - [Hibernia](#)
 - [Midgard](#)
- [Guides de jeu](#)
- [Lexique](#)
- [Liste des commandes](#)
- [Touches du clavier](#)
- [Visualiseur d'emblèmes](#)

Divers

- [Fichiers](#)

Communauté

- [Forums](#)
- [Stats des serveurs de jeu](#)
- [Liens](#)

Site

- [Comment aider ?](#)
- [Powered by...](#)

En général, je n'écris pas de guides. Celui-ci est mon premier donc soyez indulgents avec moi ;) Je vais essayer de vous donner des conseils de base pour démarrer et arriver à des niveaux « moyens ». Je suis arrivée au niveau 23, et ne suis donc pas encore dans les « hauts niveaux ». Mais les guides sont généralement écrits à l'intention (je pense) des joueurs débutants avec une classe et qui recherchent des conseils pour pour bien démarrer leurs personnage, ou des joueurs qui cherchent encore leur classe et veulent savoir si le style de jeu conviendra à leurs goûts. Commençons par une question simple :

2.0 Le jeu

2.1 Choisir un type de druide

Le premier choix à faire lorsque l'on démarre un personnage druide c'est de choisir si vous préférez jouer solo, ou si vous voulez jouer en groupe. Cette question est capitale dans la mesure où le druide peut être un bon personnage solo mais également un élément important d'un groupe équilibré. Si vous choisissez le solo, ça ne veut pas dire que vous serez inutile en groupe, mais vos sorts de soins ne seront pas assez efficaces dans les niveaux élevés, ce qui signifie que vous serez considéré comme un guérisseur de second rang, où pire, on vous demandera de rejoindre les tanks en première ligne. Si c'est votre style de jeu, alors vous n'aurez aucun problème à jouer un druide, mais vous aurez peut être du mal à trouver un groupe qui accepte un druide qui « tanke » ;)

2.2 Choisir le solo ou préférer les groupes

Choisir le solo ou préférer les groupes. Bien, la bonne nouvelle est que vous avez du temps pour choisir. Sans m'avancer, je peux dire que vous pouvez dépenser vos points de spécialisation dans n'importe quelle catégorie de sort jusqu'au niveau 15 sans influencer beaucoup sur vos capacités futures. Certains diront que ce choix est trivial, et que vous pouvez dépenser vos points de manière égale dans les 3 catégories sans aucun problème. Bien que ce soit vrai, il y a, à mon humble avis, un bémol à ceci. Si vous vous spécialiser dans les 3 catégories de sorts et faites « feu de tout bois », vous deviendrez un druide sans spécialité. Un barde pourrait avoir de meilleurs buffs que vous. Sans parler du fait que les

Recherche

sentinelles peuvent aussi guérir, et qu'à niveaux élevés, ils auront de meilleurs sorts de soin que vous. Donc si vous agissez ainsi, vous serez certainement considéré comme un membre de « secours » ou de second plan quelles que soient vos compétences parce que la plupart du temps, il y aura quelqu'un faisant mieux que vous dans chacun de vos domaines de compétences. Si cela vous convient, allez-y ! Mais vous aurez été prévenu. Un druide qui aura choisi ou le solo ou les groupes sera certainement plus heureux dans les niveaux élevés, et sera plus brillant dans son style de jeu. Avant de vous dire où dépenser vos points, nous devons analyser chacune des compétences pour comprendre leur effet dans le jeu :

2.3 Catégorie de sorts « Nurture »

La catégorie de sorts « Nurture » donne des sorts de buffs. Les sorts de base sont des buffs de Force et Dextérité, et un sort de buff d'AF (pour classed'armure). Mais les sorts de buff spécifiques aux druides sont dans les spécialisations . En dépensant des points en « Nurture », vous obtiendrez des buffs de Force & Constitution, Dextérité & Vitesse, et un buff très important de vitesse de combat au corps à corps (Melee speed). Ces améliorations sont parmi les meilleures d'Hibernia, et sont très appréciées en groupe. De plus, elles font du druide solo une machine de guerre efficace. Le buff de Force (Strength) et de Dextérité (Dexterity) permettront à vous et votre groupe de frapper plus souvent et plus fort. Le buff de vitesse de combat au corps à corps (Melee Speed) permettra de frapper plus vite, la différence est flagrante, dès que vous essayez ce sort.

2.4 Catégorie de sorts « Regrowth »

La catégorie de sorts « Regrowth » vous donnera des sorts de guérison puissants. Bien que les sorts de base de la catégorie « Regrowth » conviennent à un druide débutant, ils manqueront d'efficacité dans les niveaux élevés. Vous obtiendrez également un sort de résurrection au niveau 10 sans spécialiser en « Regrowth », mais le ressuscité sera mal en point car ses PVs et sa mana seront très bas lorsqu'il reviendra à la vie. Les sorts spécialisés de « Regrowth » sont bien plus puissants que les sorts de base. Vous aurez également un sort de soins contre les poisons et les maladies, mais ils ne sont pas très importants (je ne dis pas qu'ils ne le sont pas du tout ;p) et viennent rapidement dès le début de

la spécialisation. Mais les sorts les plus importants dans la spécialisation « Regrowth » sont les « heals » instantanés. Ces sorts guérissent une portion (et plus tard la totalité !) de votre barre de PV instantanément, sans avoir besoin de lancer un sort! Pas besoin de le dire, ces sorts de soins instantanés viennent à point lorsque vous ou votre groupe avez besoin d'un coup final pour finir un ennemi. Ces sorts existent en deux version : groupe ou perso. La version perso peut être utilisée toutes les 15 minutes, alors que la version groupe peut être utilisée toutes les 20 minutes. Inconvénient majeur de ces sorts : ils provoquent un « aggro » ENORME quand ils sont activés. Lorsque vous l'utilisez, attendez vous à voir tous les ennemis à votre portée se ruer sur vous. Vous devriez prévenir vos tanks à chaque utilisation.

2.5 Catégorie de sorts « Nature Affinity »

La catégorie de sorts « Nature Affinity » a une fonction principale : fournir un familier (ou pet) au druide . Dès que vous choisissez de devenir un druide, vous recevez la capacité d'invoquer un pet sous la forme d'un « tree shrub » d'un « wolf », ou d'un « lynx ». En utilisant des points de spécialisation, vous obtiendrez des pets plus puissants. Les sorts de base sont très utiles également, en vous donnant un sort de « Self Damage » (Dégâts), et un sort « Movement Slowing » (ralentir le mouvement). Les sorts de spécialisation incluent un sort d'invocation de « pet », un sort de « Damage shield » (bouclier qui retourne les dommages à l'adversaire), et un sort de « poison DoT » (dégâts par tour). En étudiant ces sorts, vous vous rendrez compte qu'ils sont particulièrement utiles en solo, bien que le sort de « poison DoT » soit utile en groupe de temps en temps. Le niveau du pet sera de $\frac{3}{4}$ de votre niveau, tant que vous mettrez des points dans cette catégorie. Il est communément admis que le pet devient de moins en moins utile en approchant des hauts niveau (35 et plus), mais il offre une roue de secours bien utile lorsque vous êtes agressé par plusieurs ennemis à la fois. Votre pet peut occuper un ennemi pendant que vous finissez le premier. Les sorts de « self damage » sont très utiles également. Ces sorts ajoutent en général 10 points de dégâts à tous vos coups portés sur un ennemi ! Cela vous permet de faire jeu égal avec pas mal de guerriers. Le problème est que vous ne pouvez supporter autant de dégâts qu'eux, et que vous n'avez pas de styles de combat en dernier recours.

2.6 Utiliser ses points de compétence pour jouer en solo

Un personnage solo mettra évidemment ses points en « Nurture » et en « Nature Affinity ». Bien sûr, un druide solo a besoin d'un pet pour l'accompagner. Un pet sera généralement considéré comme une forme de « DoT » ou encore comme bouclier qui encaisse les coups à votre place. Les buffs sont très importants pour vous ET votre pet, donc la spécialisation Nurture est un « must ». Une suggestion : un druide solo devrait arrêter d'ajouter des points en « Nature Affinity » lorsqu'il atteint le niveau 32 dans cette catégorie. Vous aurez alors atteint le plus haut niveau possible en sorts d'invocation de « Pet ». Tous les autres points seront alors dépensés en « Nurture », et peut être un peu en « Regrowth » pour vous soigner après les combats. Certains diront qu'il est toujours utile de spécialiser en « Nature » après le niveau 32, mais je considère que les buffs sont plus avantageux à long terme. De plus, dépenser des points en « Nurture » vous permettra de lancer des sorts de buffs très appréciés dans les groupes si vous décidez d'en rejoindre un de temps en temps.. En résumé, dépensez autant que possible en « Nurture » en assurant le niveau 32 en « Nature », et dépensez le moins possible en « Regrowth ».

Exemple répartition de points de druide niveau 50 Solo:

« Nurture » 42
 « Regrowth » 11
 « Nature Affinity » 32

2.7 Utiliser ses points de compétence pour jouer en groupe

Pour faire un bon druide en groupe, vous devez accepter d'être un « support technique » pour les autres. Ca ne veut pas dire que vous êtes inutile, au contraire. Ca veut dire que vous resterez en arrière avec les lanceurs de sorts, et passerez votre temps à regarder les barres de vie des autres et à les soigner, sans participer à la baston. Ca ne convient pas à tout le monde. Mais c'est ce qu'on attend d'un bon druide dans un groupe : ne laissez pas les tanks et les lanceurs de sorts mourir ! Et s'ils meurent quand même ressuscitez-les. Vos points de spécialisation seront donc dépensés en « Regrowth », en mettant quelques points en « Nurture ». Si vous pouvez, évitez d'aller plus loin que le niveau 7 en « Nature affinity » car votre Pet est inutile en groupe, et le sort le plus important dans cette catégorie (Self Damage) ne nécessite pas de spécialisation en « Nature ».

Dans les premiers niveaux, je vous recommande de mettre tous les points en « Nurture » jusqu'au niveau 7 de cette spécialisation, ce qui vous donnera les 3 premiers niveaux d'amélioration de sorts. Après cela, dépensez tout en « Regrowth ». Vos soins progresseront comme vous, et fourniront de plus en plus de PV's en allant . Vous verrez que vos compagnons apprécieront grandement de voir leurs PV's régénérés en plein milieu d'un combat ardu! La catégorie de sort « Nurture » vous permettra de lancer des sorts de buff sur vos tanks. Même si vous ne dépensez que quelques points dans cette catégorie, les sorts de buffs obtenus vous permettront d'augmenter la puissance du groupe assez longtemps de manière conséquente. Exemple répartition de points de druide niveau 50 Groupe:

« Nurture » 29
 « Regrowth » 45
 « Nature Affinity » 6

2.8 Jouer en groupe ET en solo

Ceci est légitime. Même les druides qui jouent en groupe auront à jouer en solo de temps en temps. Mais n'ayez pas peur, Le druide qui décide de se concentrer sur le jeu en groupe pourra quand même prendre soin de lui tout seul. Il brillera tout de même plus en groupe. Les buffs, et le pet de base font de vous un adversaire potable même en solo. Si vous voulez être assis entre deux chaises, je vous suggère de répartir également vos points en « Nurture » et « Regrowth ». Dépenser plus de points en « Nature Affinity » est une erreur à mon sens. C'est tentant de mettre des points en « Nature » juste pour voir votre Pet devenir plus puissant. Mais vous regretterez votre décision plus tard... Exemple répartition de points de druide niveau 50 mixte Solo /

Groupe:

« Nurture » 40
 « Regrowth » 33
 « Nature Affinity » 14

3.0 Epilogue

3.1 Conclusion

Le reste est votre affaire. Il n y a pas grand chose à ajouter, vous apprendrez en jouant. Je pourrais continuer en expliquant l'utilisation « tactique » des sorts en Solo ou en Groupe, mais je pense qu'une partie du fun vient de

découvrir les choses par soi-même. Essayez de trouver un bon groupe équilibré avec un druide de haut niveau. Regardez comment il utilise ses sorts et voyez s'il y a des défauts dans sa méthode pour construire la votre.

Finalement, j'espère que ce petit guide vous aidera à faire un personnage que vous apprécierez,

Eloragh SilverTree
Druide d'Hibernia, 23 ème saison
Server Guinevere

Traduit par :
Trewan
Fine-braguette, heuh pardon! Fine-lâme de Connla, 8 ème degré
Brocéliande

Le lien vers l'article original (en anglais) :

http://camelot.stratics.com/content/guides/guide_druid.shtml

