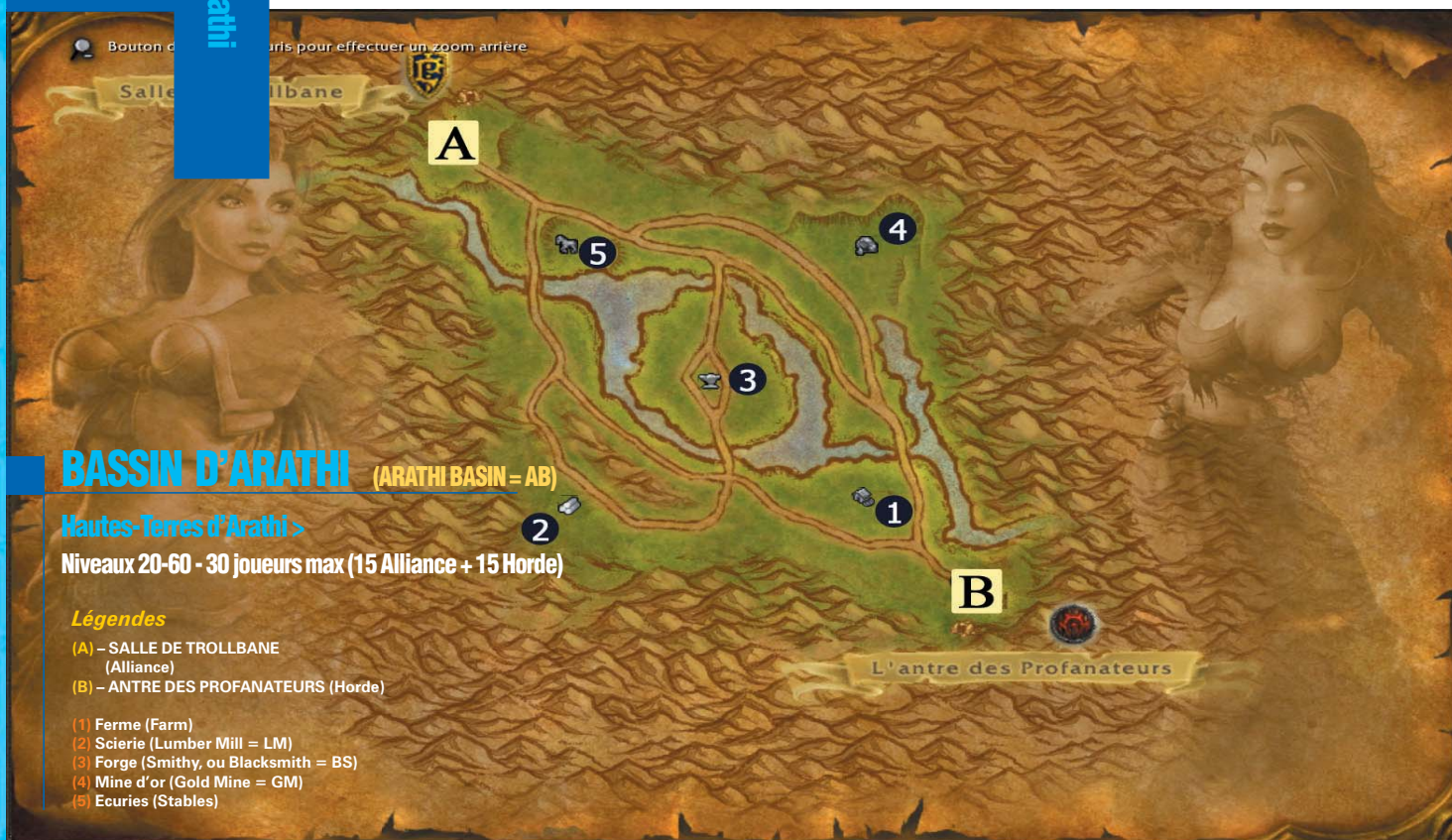


Bassin d'Arathi

Bassin d'Arathi



BASSIN D'ARATHI (ARATHI BASIN = AB)

Hautes-Terres d'Arathi >

Niveaux 20-60 - 30 joueurs max (15 Alliance + 15 Horde)

Légendes

- (A) - SALLE DE TROLLBANE (Alliance)
- (B) - ANTRE DES PROFANATEURS (Horde)
- (1) Ferme (Farm)
- (2) Scierie (Lumber Mill = LM)
- (3) Forge (Smithy, ou Blacksmith = BS)
- (4) Mine d'or (Gold Mine = GM)
- (5) Écuries (Stables)

RÈGLES DU JEU

Un peu plus complexe que le Goulet, le Bassin d'Arathi reste un Battleground dépouillé, aux buts simples et à l'action rapide. Chacun des deux camps possède sa base (A et B) et il existe 5 points de ressources à prendre (ferme, scierie, forge, mine et écuries). Lorsque l'on capture un point de ressources, le drapeau de son camp y apparaît au bout de quelques secondes ; dès lors le point contrôlé rapporte des ressources. Le premier camp à accumuler 2000 points de ressources a gagné. Toute bataille vous fait gagner de l'honneur et améliore votre réputation auprès de la faction Arathi (les Profanateurs pour la Horde, la ligue d'Arathor pour l'Alliance). Les victoires vous rapportent 3 Marques d'honneur, les défaites vous rapportent 1 Marque d'honneur, à échanger contre de la réputation auprès de votre faction Arathi (devant le bassin, ou dans les capitales).

QUÊTES

Les quêtes répétables qui peuvent être prises auprès de tout Général de brigade de l'Alliance ou Guerroyeur de la Horde sont détaillées sur le guide du Goulet des War-song, dans les pages qui précèdent -> voir les « Quêtes communes aux trois Battlegrounds ». Rappelons sim-

plement que les quêtes répétables rapportent plus d'honneur la première fois ; que vous pouvez échanger vos anciennes preuves de victoires contre des Marques d'honneur actualisées ; et que la quête qui consiste à ramener des preuves de victoires pour chacun des trois Battlegrounds en même temps est deux fois plus payante que les autres ! Le Bassin d'Arathi présente également trois quêtes propres, à prendre auprès du Grand Maréchal Oslight pour l'Alliance et du maître noir Dwire pour la Horde. La première vous demandera de défendre vos bases, la deuxième de contrôler quatre bases en même temps. La troisième de contrôler cinq bases. Toutes trois rapportent bien sûr de la réputation.

STRATÉGIE

En règle générale, chaque camp contrôlera le point de ressource le plus proche de sa base (ferme pour la Horde, écuries pour l'Alliance) et un autre, et tout se jouera autour du point de ressources contesté - le plus souvent, la forge, en raison de sa position centrale. Mille et une petites astuces tactiques pourront vous aider à remporter la victoire, mais si vous entrez à Arathi sans groupe ni tactique pré-établis, voici

quelques conseils classiques mais qu'il est bon de se répéter parfois :

- 1) GROUPEZ ! Oui, on gagne souvent plus d'honneur en faisant cavalier seul. Mais on perd aussi plus facilement sans raid. Si vous avez une once de goût véritable pour le PvP, vous vous souviendrez que le total d'honneur remporté par votre camp entre aussi dans le calcul de votre rang, et vous accepterez les invitations en raid.
- 2) N'essayez pas de prendre le point de contrôle le plus proche du camp adverse, sauf si votre domination du terrain est totale. Le cimetière adverse est juste à côté de la base, toute force employée sur place est perdue.
- 3) N'abandonnez jamais un drapeau sans laisser au moins un défenseur sur place.
- 4) Si vous parvenez à prendre le contrôle de la forge, l'idéal en termes de communication est qu'un leader reste sur place et surveille le terrain pour donner les ordres. De la forge, on a vue sur toute la carte !
- 5) N'oubliez pas, comme beaucoup de joueurs le font trop souvent, de consulter régulièrement votre carte stratégique. Cela vous permettra de repérer les points non défendus, les mouvements de troupes, etc.

