

GUIDE DU JOUEUR

DIABLO IV LORD OF HATRED



Affrontez Méphisto pour purifier le monde de Sanctuaire.

QU'EST-CE QUE DIABLO 4 LORD OF HATRED ?

Lord of Hatred est la deuxième extension de Diablo 4, développée par Blizzard Entertainment et sortie le 28 avril 2026 sur PC, Xbox One, Xbox Series X/S, PS4 et PS5. Diablo IV est le quatrième volet principal de l'emblématique franchise, sans compter le spin-off mobile Diablo Immortal.

Cet emblématique jeu de rôle d'action (ARPG) n'a cessé de gagner en puissance : d'abord avec sa sortie initiale (5 juin 2023), puis avec la très appréciée Vessel of Hatred (8 octobre 2024), et maintenant avec la très acclamée Lord of Hatred.

Les Nephalem qui achètent l'extension peuvent se lancer dans leur périple d'action vers une nouvelle région, tout en mettant à l'épreuve leur puissance avec l'une de leurs classes favorites. L'extension ajoute deux nouvelles classes à la liste des chasseurs de démons : le paladin et le démoniste.

Le développeur a apporté d'importantes améliorations et mises à jour au système d'objets, a entièrement révisé l'expérience du jeu avancé et a créé de nouvelles activités et fonctionnalités. Alors que les joueurs et joueuses traquent les objets en abondance, détruisant des groupes d'ennemis d'élite pour des explosions de butin, le système d'itemisation se prête bien à des builds créatives et puissantes. La grande refonte de l'arbre des compétences inclut de nouvelles variantes de compétences pour chaque classe, ainsi qu'une augmentation du niveau maximum de 60 à 70.

Dans ce guide de Lord of Hatred, les joueurs et joueuses découvriront la nouvelle région et les deux nouvelles classes avant de plonger dans les nouvelles mécaniques de jeu telles que le Cube horadrique, le système Talisman et les Plans de guerre du jeu avancé.



EXPLOREZ SKOVOS ET TERRASSEZ LA HAINE

Dans Lord of Hatred, les joueurs et joueuses s'aventurent à Skovos, une région inédite du monde de Sanctuaire. Skovos est le champ de bataille final, préparant le terrain pour une conclusion palpitante de l'ère de la Haine pour la franchise Diablo.

Il y a des dizaines de quêtes secondaires à découvrir, et une quête principale haletante à accomplir. En explorant Skovos, les joueurs et joueuses trouveront une narration environnementale abondante, accompagnée de cinématiques percutantes à la fois terrifiantes et intrigantes.

Dans la mythologie de Diablo, Skovos est le berceau de la première civilisation de Sanctuaire, un lieu qui fut jadis la demeure de l'ange Inarius et de la Mère de Sanctuaire, Fille de la Haine... Lilith ! Cependant, lorsque les joueurs et joueuses posent le pied à Skovos, la région est désormais gouvernée par l'oracle et la reine des amazones.

Il y a des terres englouties au centre de Skovos, avec des forêts à l'est et des terres volcaniques à l'ouest. Avec de sinistres cultistes qui parcourent la région, de nouveaux monstres à combattre et des donjons à explorer, Skovos a tout ce qu'un fan de Diablo peut désirer. Vous retrouverez des visages familiers, et de nombreuses intrigues seront joliment bouclées avant le générique de fin.

Entrer dans plus de détails sur l'histoire et ce qui rend Skovos si particulier serait considéré comme un spoiler, alors nous dirons simplement ceci : Lord of Hatred offre sans doute la meilleure campagne de l'histoire de la franchise, rivalisant avec le Diablo original et Diablo 2 : Lord of Destruction.

ASTUCE DE PRO

ne croyez pas les écrans de chargement... il existe en effet un niveau secret des vaches à découvrir dans Lord of Hatred !



JOUER LE PALADIN

Que la lumière guide votre main... si vous jouez l'une des nouvelles classes de Lord of Hatred, le paladin. Ce puissant guerrier saint est parfait pour celles et ceux qui veulent devenir une machine quasi indestructible qui terrasse ses ennemis avec vigueur.

Le paladin utilise les points de foi comme ressource principale pour lancer ses compétences principales, et générer des points de foi est aussi simple que d'utiliser une compétence de base comme le Trait sacré sur les ennemis. Vous excellerez au combat à courte et moyenne portée, en arborant une armure lourde, des boucliers, des masses et, surtout, votre serment préféré.

Les serments sont la mécanique de classe principale du paladin. Ces doctrines modifient la génération de ressources, les interactions entre compétences, les mécaniques défensives et plus encore. En substance, les serments établissent la base de la build de votre personnage.



JOUER LE PALADIN

Type de serment	Mécaniques et bonus principaux	Interactions de compétences principales	Style de jeu et archétype cible
Fanatique	Génère des cumuls de ferveur au lancement des compétences; les coups critiques répètent 25 % des dégâts par cumul de ferveur. Se fortifie au cumul maximum.	Zèle, Choc, Avancée, Sermon rouge (unique)	Pression agressive de vitesse d'attaque au corps à corps, à haute vitesse.
Mastodonte	Consomme 8 cumuls de résolution pour accorder 60 % de dégâts de compétence supplémentaires et 20 % de taille de compétence. Fixe la résolution minimale à 1.	Coup de bouclier, Charge de bouclier, Égide, Forteresse	Ligne de front tank/ contre-attaque; convertit le blocage et l'armure en offensive.



JOUER LE PALADIN

Type de serment	Mécaniques et bonus principaux	Interactions de compétences principales	Style de jeu et archétype cible
Juge	Les compétences de base appliquent Jugement; les compétences principales font détoner les marques pour 181 % des dégâts d'arme; les cibles subissent jusqu'à 80 % de dégâts supplémentaires.	Marteau béni, Bouclier divin, Lance des Cieux.	Élimination méthodique de groupes en zone; exécution de marquage et détonation.
Disciple	Les compétences avec temps de recharge accordent la Forme d'Arbitre pendant 4,5 s; accorde les frappes ailées et 50 % de dégâts de compétence de Disciple supplémentaires.	Aura de lumière sacrée, Étoile filante, Arbitre de la justice.	Hybride de lanceur/ soutien centré sur la transformation et les auras.

JOUER LE PALADIN

Dans le vaste arbre des compétences du paladin, et dans votre Parangon au niveau maximum, vous remarquerez que quatre mots-clés reviennent constamment. Ils forment la base du fonctionnement des mécaniques de classe.

Nous avons :

Résolution :

une mécanique défensive d'accumulation qui réduit les dégâts subis de 20 % tant qu'elle est active, bien que les cumuls se dégradent lors de coups directs, sauf s'ils sont protégés par des passifs de serment spécifiques.

Jugement :

une mécanique offensive de marquage appliquée par des capacités spécifiques ; les marques détonent après un court délai ou via des attaques de suivi, amplifiant les dégâts subis par la cible jusqu'à 80 %.

Ferveur :

un bonus cumulable de vitesse d'attaque et de coup critique qui répète les dégâts d'attaque sur les cibles proches.

Représailles :

une interaction de blocage proche d'Épines qui fait que les blocages réussis infligent des dégâts sacrés en grande zone. Avec cette vue d'ensemble du fonctionnement de la classe paladin dans Diablo 4 Lord of Hatred, nous pouvons passer à une build pour débutants qui vous aidera à traverser Skovos en un temps record !



LA MEILLEURE BUILD DE PALADIN POUR DÉBUTANT

Les fans de la franchise Diablo reconnaîtront peut-être instantanément notre recommandation pour débutants sous le nom de Hammerdin. Dans Lord of Hatred, nous l'appelons la build Arbitre Hammerdin, parfaite pour monter de niveau. Elle combine la puissance du Marteau béni avec l'Arbitre de la justice pour une expérience ultra-rapide avec un potentiel massif de dégâts en zone (AoE).

La boucle de jeu verra les joueurs et joueuses maintenir leur bonus d'Arbitre de la justice autant que possible, en alternant entre des compétences de Disciple comme Blâme et Étoile filante pour que ces ailes sacrées de la mort ne cessent de frapper.

Au niveau 15, vous choisirez le serment de Disciple pour activer correctement cette build. Consultez ci-dessous un aperçu de la build Arbitre Hammerdin, axé sur les étapes de compétences importantes et celles à maximiser en premier en montant jusqu'au niveau 70.



LA MEILLEURE BUILD DE PALADIN POUR DÉBUTANT

Niveau / étape	Choix de compétence	Détails supplémentaires
Niveau 10	Mobilisation (temporaire)	Utilisée comme compétence de remplissage initiale. Abandonnez-la au niveau 15.
Niveau 15	Serment de Disciple + Blâme	Débloque les frappes ailées via le serment de Disciple. Remplacez Mobilisation par Blâme.
Niveau 25	Arbitre de la justice	Débloque la Forme d'Arbitre et ses nœuds passifs associés.
Barre de compétences actives (niv. 30+)	Trait sacré	Générateur principal de points de foi et source de Vulnérabilité.
	Marteau béni	Principal consommateur de points de foi et fort potentiel de dégâts en zone. (Maximiser en 1er)



LA MEILLEURE BUILD DE PALADIN POUR DÉBUTANT

Niveau / étape	Choix de compétence	Détails supplémentaires
Barre de compétences actives (niv. 30+)	Aura de fanatisme	Augmente la probabilité de coup critique et la vitesse d'attaque. (Maximiser en 2e)
	Aura de défiance	Accorde une résistance substantielle en armure et résistances. (Maximiser en 3e)
	Blâme	Déclenche le serment de Disciple, accorde de la vitesse de déplacement et applique Affaiblissement.
	Étoile filante	Outil de mobilité ; le temps de recharge se réinitialise en éliminant des ennemis vulnérables. (Maximiser en 4e)

Les objets constituent une part énorme de votre build. Les meilleurs objets par emplacement pour chaque build évoluent avec le temps. Nous vous recommandons d'expérimenter avec différents charmes d'ensemble, glyphes sur votre Parangon et aspects légendaires pour trouver les meilleures synergies, et de rester à jour avec les dernières mécaniques saisonnières.



LA MEILLEURE BUILD DE PALADIN POUR DÉBUTANT

Comme base, voici les aspects légendaires recommandés pour la build Arbitrator Hammerdin, et les emplacements dans lesquels ils devraient aller.

Emplacement	Aspect légendaire	Emplacement	Aspect légendaire
Heaume	Aspect de la Puissance	Amulette	Aspect de la Juridiction de Tyraël (+50 % de bonus)
Torse	Aspect de la Forteresse	Ring 1	Aspect du Châtiment sacré
Gants	Aspect de la Souveraineté de Lagera	Ring 2	Aspect de la Discorde céleste
Pantalon	Aspect du Disciple	Weapon	Aspect de l'Ascension
Bottes	Aspect de la Rafale sauvage	Offhand	Aspect de la Gloire suprême

Parmi les objets uniques du jeu avancé à rechercher figurent Jugement d'Auriel (amulette), Voile d'argent (anneau) et Témérité (pantalon). Les objets mythiques uniques incluent l'Étoile du matin du Héraut (arme), la Puissance de Tyraël (torse), le Cimier arlequin (tête) et l'Anneau du ciel sans étoiles (anneau).



DOMINEZ LA PUISSANCE DU DÉMONISTE

La deuxième nouvelle classe de l'extension Lord of Hatred de Diablo 4 est le démoniste, un maître du savoir interdit. Les démonistes utilisent leur connaissance des Enfers ardents et des démons pour déchirer le voile entre les mondes. Ils lient des forces démoniaques à leur âme, maniant le pouvoir des Enfers ardents sans y succomber, du moins pas complètement.

Le démoniste est une classe basée sur la volonté, utilisant un système de double ressource unique avec la colère et la domination.

Colère :

sert de ressource principale pour le lancement direct de sorts offensifs, y compris les capacités de flammes infernales et des abîmes comme Fracture infernale, Bombardement et Cri ardent. La colère se génère avec le temps et via les attaques de compétences de base.

Domination :

régit l'invocation, l'entretien et la manipulation tactique des sbires démoniaques. Dépenser de la domination permet au démoniste de manifester des démons majeurs ou d'émettre des ordres de sbires à fort impact.

Une fois le niveau 30 atteint, vous débloquentez la mécanique de classe principale du démoniste, les éclats d'âme. Les éclats d'âme, qui disposent de fragments d'âme personnalisables, lient de manière permanente un démon majeur à votre personnage et définissent votre build principale.



Expérimentez avec les différents démons majeurs auxquels le démoniste a accès. Trouver celui qui complète votre style de jeu est essentiel pour passer un bon moment à Sanctuaire. Le démoniste peut sembler compliqué au premier abord, alors si vous voulez suivre une build de montée de niveau puissante, nous avons ce qu'il vous faut !

DOMINEZ LA PUISSANCE DU DÉMONISTE

Éclat d'âme	Démon majeur	Mécaniques de jeu	Mots-clés et synergies principaux
Légion	Ae'grom	Invocateur d'essaim : maximise le nombre de sbires temporaires (progénitures viles/déchus) ; utilise les démons comme munitions explosives.	Éviscérer : convertit les valeurs de saignement de la cible en rafales instantanées de dégâts physiques.
Avant-garde	Abodian (destrier ardent)	Métamorphose : transforme le démoniste directement en Forme démoniaque ; accorde des points de vie, de l'armure et des dégâts d'aura de feu environnante.	Forme démoniaque / Instabilité : renforce les compétences de flammes infernales et augmente les dégâts à l'élimination.
Tête pensante	Laalish	Contrôleur des ombres : opère depuis la Forme d'ombre ; commande à Laalish d'affaiblir, dissimuler et exécuter les cibles à faible vie.	Forme d'ombre / Maléfice : rend inarrêtable, Camouflage au mouvement et multiplicateurs de PV manquants.
Ritualist	Vollach (le Déchu)	Lanceur pur de flammes infernales : draine la vie de Vollach pour renforcer le lancement de sorts brut, en contournant entièrement le combat de sbires.	Maléfice / Instabilité : accumule Maléfice jusqu'à 4 fois pour des explosions en écho et Surpuissance.



LA MEILLEURE BUILD DE DÉMONISTE POUR DÉBUTANTS

Les Nephalem peuvent commencer leur périple à travers Sanctuaire en tant que démoniste avec notre build de montée de niveau Griffes d'effroi. Cette build se concentre principalement sur le renforcement maximal des Griffes d'effroi en cascade.

Choisir l'Éclat de Tête pensante donne aux joueurs et joueuses une tonne de dégâts supplémentaires lors de la génération de la Forme d'ombre via Invoquer Laalish ou Pas du néant, tandis qu'Essaim de terreur et Sentinelle profane nous couvrent lors des combats de boss pour des dégâts à cible unique incroyables. Enfin, Commandement des Déchus génère beaucoup de colère et applique également Maléfice lorsque le Fragment blasphématoire est choisi.

Niveau / étape	Choix de compétence	Détails supplémentaires
Montée de niveau initiale	Dread CGriffes d'effroilaws	Principal générateur de dégâts. Priorisez les points ici en premier à mesure que les compétences se débloquent.
Quête de classe	Éclat de Tête pensante	Débloque Invoquer Laalish. Fournit un énorme bonus de dégâts en Forme d'ombre.
	Fragment blasphématoire	Permet à Commandement des Déchus d'appliquer Maléfice au contact.



LA MEILLEURE BUILD DE DÉMONISTE POUR DÉBUTANTS

Level / Milestone	Skill Choice	Additional Details
Barre de compétences actives (niv. 30+)	Griffes d'effroi	Principal nettoyeur de hordes et attaque martelée. (Maximiser en 1er)
	Commandement des Déchus	Générateur de colère; applique Maléfice via le Fragment blasphématoire. (Maximiser en 4e)
	Pas du néant	Principale compétence de mobilité et génère des cumuls de Forme d'ombre. (Maximiser en 5e)
	Essaim de terreur	Compétence principale à cible unique et pour fondre les élites. (Maximiser en 2e)
	Sentinelle profane	Puissante tourelle/invocation à cible unique pour élites et boss. (Maximiser en 3e)
	Invoquer Laalish	Accorde la Forme d'ombre pour déclencher le bonus de dégâts de l'Éclat de Tête pensante.



LA MEILLEURE BUILD DE DÉMONISTE POUR DÉBUTANTS

En complément des choix de compétences ci-dessus se trouvent des aspects légendaires que vous pouvez farmer. Consultez ci-dessous une liste d'options solides et les emplacements dans lesquels ils devraient aller.

Emplacement	Aspect légendaire	Emplacement	Aspect légendaire
Heaume	Aspect du Mastodonte	Amulette	Aspect insidieux (+50 % de bonus)
Torse	Aspect de la Forteresse	Anneau 1	Aspect du Maître du fil
Gants	Aspect impitoyable	Anneau 2	Aspect du Destin élémentaire
Pantalons	Aspect de la Puissance	Arme	Aspect du Péril
Bottes	Aspect de l'Élan	Main secondaire	Aspect accélérateur

Si vous gardez Griffes d'effroi jusqu'au jeu avancé, recherchez des objets mythiques uniques tels que la Puissance de Tyraël (torse), le Cimier arlequin (tête), la Litanie de Sable (arme) et l'Anneau du ciel sans étoiles (anneau).



LE CUBE HORADRIQUE

Avec l'extension Lord of Hatred, le système de fabrication favori des fans est enfin de retour. Le Cube horadrique ajoute de la profondeur au système de fabrication et à l'équipement du jeu avancé. Les joueurs et joueuses peuvent modifier presque tous les aspects de leur équipement, des bijoux à l'armure en passant par les armes et plus encore. Ils peuvent même fabriquer de nouveaux ensembles de charmes, améliorer des objets vers une qualité supérieure et créer des objets uniques de toutes pièces.

Vous pouvez débloquent le Cube horadrique simplement en suivant la campagne de Lord of Hatred. Nous ne donnerons pas de spoilers ici, mais cela fait simplement partie de la quête principale et est totalement incontournable au chapitre 4. Une fois débloquent, le Cube horadrique se trouve dans la capitale de Skovos, appelée Temis. Interagissez simplement avec lui et commencez à utiliser le Cube horadrique pour modifier votre équipement.

Avec le Cube horadrique viennent de nouvelles ressources de fabrication, telles que la poussière primordiale et des prismes d'ajustement de différents types. Utilisez le Cube horadrique facilement grâce à ce guide du joueur, car nous avons détaillé toutes les recettes connues. Commençons par les recettes de modification d'équipement, qui utilisent la poussière primordiale.



LE CUBE HORADRIQUE

Recette	Résultat	Conditions et notes de recette
Ajouter un affixe (1 objet avec emplacement d'affixe ouvert)	Ajoute 1 affixe aléatoire	Influencez la réserve d'affixes ajoutés (Offensif, Défensif, Utilitaire) à l'aide de prismes d'ajustement.
Retirer un affixe (1 objet)	Retire 1 affixe spécifique	Réduit la rareté de l'objet (ex. : de rare à magique); ciblez l'affixe avec des prismes d'ajustement.
Réassignation chaotique (1 objet)	Réassigne 1 affixe en un affixe aléatoire de n'importe quelle catégorie	Idéalement utilisée avec un prisme d'ajustement pour retirer un affixe faible ou indésirable.
Réassignation ciblée (1 objet)	Réassigne 1 affixe en un autre affixe de la même catégorie	Exemple : réassigne un affixe Utilitaire en un autre affixe Utilitaire.
Transfiguration (1 objet)	Verrouille l'objet contre toute modification ultérieure	Verrouille les affixes actuels en place pour éviter toute altération accidentelle lors d'une future fabrication.



LE CUBE HORADRIQUE

Passons maintenant aux recettes de transmutation utilisées dans le Cube horadrique.

Recette	Résultat	Conditions et notes de recette
Transmutation 3 en 1 (3 objets du même type)	1 objet aléatoire du même type	Fonctionne avec l'équipement, les Talismans et les Runes.
Recycler des uniques (3 uniques du même emplacement)	1 unique aléatoire de cet emplacement	Garantit un unique ancestral si les 3 objets fournis sont ancestraux.
Améliorer en légendaire (1 rare + poussière primordiale)	1 objet légendaire	Ajoute un aspect légendaire aléatoire ; peut utiliser des prismes d'ajustement pour cibler le type d'aspect.
Améliorer en unique (1 objet rare/légendaire de l'emplacement cible)	1 objet unique de ce même emplacement	Convertit tout objet de base en version unique de ce type.
Fabriquer un charme unique (1 objet unique + 3 charmes uniques)	1 charme unique	Conserve l'aspect/pouvoir de l'unique fourni pour votre Talisman.
Réassigner l'ensemble d'un charme (1 charme)	1 charme réassigné	Modifie les propriétés d'ensemble d'un charme.
Amalgamation (5 objets du même type)	1 objet de niveau/qualité amélioré	Utilisée pour améliorer les Runes magiques/rares, les tributs (bleu → jaune → légendaire) et les Nightmare Sigils.



LE CUBE HORADRIQUE

Enfin, et surtout, nous avons quelques recettes secrètes à partager.

Recette	Résultat	Conditions et notes de recette
Amalgamation de Runes (5 Runes magiques ou rares)	1 Rune aléatoire du niveau de rareté supérieur	5 magiques → 1 rare; 5 rares → 1 légendaire.
Amalgamation de tributs (5 tributs du même niveau)	1 tribut du niveau supérieur suivant	Améliore bleu → jaune → légendaire → mythique.
Nightmare Sigils croissants (5 Nightmare Sigils standards)	1 Nightmare Sigil croissant	Utilisé pour accéder à des défis de boss de niveau supérieur (ex.: Astaroth).
Fabrication en masse de consommables (5 consommables/ clés/trophées identiques)	1 consommable amélioré/ de niveau supérieur	Transforme les clés, trophées de boss ou matériaux excédentaires.

ASTUCE DE PRO:

n'utilisez pas vos ressources de fabrication du Cube horadrique avant d'être bien avancé dans le jeu avancé et de posséder des objets légendaires ancestraux. C'est un gaspillage de modifier un équipement que vous remplacerez simplement en montant de niveau.



LE SYSTÈME TALISMAN

Les ensembles font enfin leur apparition dans Diablo 4 avec l'extension Lord of Hatred. C'est une autre fonctionnalité favorite des fans que les joueurs et joueuses peuvent utiliser pour peaufiner et renforcer leurs builds, construite à partir de trois pièces connectées : le Talisman lui-même, le Sceau que vous y placez, et les charmes que ce Sceau vous permet ensuite d'équiper. Le système Talisman se débloquent tôt dans la campagne et est totalement incontournable. Une fois débloquent, il est également disponible pour les personnages alternatifs.

Les charmes sont les pièces individuelles qui portent les bonus d'ensemble (couleur verte), et chaque charme se place dans votre Talisman une fois qu'un Sceau a débloquent un emplacement pour lui. Il y a des dizaines de fantastiques ensembles de charmes à découvrir, qui peuvent renforcer votre build. Dans certains cas, trouver les bons charmes d'ensemble peut faire ou défaire votre build. Pour démontrer la puissance des ensembles, examinez les bonus d'Épiphanie de la lumière, qui fonctionne le mieux avec notre build Arbitre Hammerdin pour le paladin en entrant dans le jeu avancé.

Pièces	Effet du bonus d'ensemble Épiphanie de la lumière
2 pièces	Les dégâts de compétence de Disciple réduisent le temps de recharge d'Arbitre de la justice.
3 pièces	Gagnez +30 % de points de vie maximum et +30 % de vitesse de déplacement en Forme d'Arbitre.
5 pièces	Activer Arbitre de la justice lance simultanément Furie céleste, Forteresse et Zénith, et accorde 500 %[x] de dégâts supplémentaires aux compétences de Disciple pendant la durée.

Pour commencer à construire vos ensembles de charmes, ajoutez d'abord un Sceau principal à votre Talisman. C'est l'étape qui débloquent réellement les emplacements de charmes, et le Sceau porte également son propre bonus en plus. Sans Sceau équipé, aucun emplacement de charme n'existe, vous ne pouvez donc pas utiliser de charmes du tout. Les Sceaux se déclinent en plusieurs raretés, du magique jusqu'au mythique. Ce dernier ne tombe qu'aux plus hauts niveaux de difficulté Tourment. La plupart des builds utilisent des Sceaux légendaires.



JEU AVANCÉ ET PLANS DE GUERRE

Une fois le niveau 70 atteint, la routine du jeu avancé commence. Les joueurs et joueuses commenceront à monter de niveau leurs glyphes et à farmer des objets pour atteindre des niveaux de difficulté Tourment supérieurs. Nous recommandons de construire votre build pour pouvoir survivre à Tourment 7 et de trouver un équipement ancestral complet avant d'améliorer et d'appliquer la maîtrise à vos objets les plus précieux.

Le jeu avancé de Lord of Hatred inclut un nouvel événement rare, l'Écho de la Haine, ainsi que le lancement complet du système de tours de type classement. Vos activités de base du jeu avancé incluent également ces incontournables :

- Marées infernales
- Kurast souterraine
- Hordes infernales
- Arbre des Murmures
- La fosse
- Donjons du Cauchemar
- Boss de repaire

Une fois la campagne narrative terminée, le système de Plans de guerre s'ouvre. Parlez à Tyrael à Temis pour commencer. Interagissez avec la table à côté de Tyrael pour ouvrir l'interface des Plans de guerre, et commencez à choisir les activités que vous souhaitez accomplir, en partant du haut jusqu'à la fin. Chacune des sept activités de jeu avancé mentionnées possède son propre arbre de compétences unique. En accomplissant des activités au sein d'un Plan de guerre, vous gagnerez de l'expérience pour leurs arbres de compétences respectifs, ce qui vous permet de modifier l'activité et les récompenses qui en découlent. Par exemple, les joueurs et joueuses pourraient choisir d'obtenir quatre chances supplémentaires d'amélioration de glyphe dans l'arbre de compétences de la fosse, ou de faire apparaître le boss du jeu avancé Varshan en accomplissant une quête de Murmure pour l'Arbre des Murmures, qui fait tomber des objets de la Collection ancestrale du chaos.

Il existe une pléthore d'options disponibles pour les sept arbres de compétences via le système de Plans de guerre, permettant aux joueurs et joueuses d'adapter la routine du jeu avancé de Lord of Hatred à leur convenance. Le seul bémol est que la progression est spécifique à chaque personnage, vous devrez donc faire monter de niveau votre tableau de Plan de guerre à nouveau sur chaque personnage alternatif.

CONSEILS POUR S'ÉPANOUIR À SANCTUAIRE

Un guide du joueur exhaustif ne serait pas complet sans cinq conseils essentiels qui aideront les Nephalem à s'épanouir dans le monde de Sanctuaire.

Profitez des ajouts saisonniers

À chaque saison de Diablo 4, le développeur Blizzard Entertainment ajoute de nouvelles mécaniques de jeu. Ces ajouts accordent une multitude de récompenses et maintiennent l'expérience fraîche. Nous vous suggérons donc de jouer sur le royaume saisonnier plutôt que sur le royaume éternel.

Par exemple, durant la Saison de l'Éveil de la Mort (saison 14), les joueurs et joueuses pouvaient rechercher des ruptures à travers Sanctuaire et chasser des monstres ressuscités pour des récompenses croissantes, et vaincre des marche-mondes mortels et massifs pour débloquent l'activité de la Chambre du tribut de la mort, où ils pouvaient étendre le cercle rituel pour réclamer de puissantes récompenses. Le système d'objets mythiques a également été remanié durant cette saison, permettant aux uniques de devenir des objets mythiques uniques.

Montez de niveau plus vite avec cet ensemble de charmes

En montant de niveau, utilisez l'ensemble de charmes Technique éprouvée, qui accorde 25 % de recherche d'or et 50 % d'expérience d'élimination bonus avant d'atteindre le niveau 70. Une fois le niveau maximum atteint et le Parangon rejoint, nous vous suggérons de retirer l'ensemble de charmes Technique éprouvée pour quelque chose qui renforce votre build. Il offre cependant une augmentation de 5 % de l'expérience d'élimination bonus au niveau maximum.

Suivez les Plans de guerre

Dès que vous terminez un Plan de guerre, achevez-le en réclamant tout le butin brillant, puis commencez-en un nouveau. La meilleure façon possible d'obtenir le plus de ressources de fabrication, de clés du jeu avancé et d'objets est de suivre les activités listées dans votre Plan de guerre actuel. Ce n'est même pas discutable. Bon farming à vous, Nephalem !

CONSEILS POUR S'ÉPANOUIR À SANCTUAIRE

Familiers et mercenaires

Dès que vous créez un nouveau personnage, filez directement à la Garde-robe dans n'importe quelle ville pour équiper un familier, qui ramassera l'or et les ressources de fabrication pour vous, économisant beaucoup de temps et évitant les allers-retours. Les joueurs et joueuses doivent également engager un mercenaire depuis « L'Antre » dès que possible pour commencer à le faire monter de niveau afin d'obtenir du butin brillant et des avantages.

Essayez le démoniste gratuitement

Si vous hésitez à acheter l'extension Lord of Hatred, mais que vous voulez tester les nouvelles classes, Blizzard a pensé à vous. Blizzard a proposé des essais gratuits du démoniste pour une durée limitée après la sortie de l'extension, vous permettant de jouer le démoniste jusqu'au niveau 30 pendant une durée limitée sur PC via Battle.net, ainsi que sur les systèmes Xbox et PlayStation.



MERCI

