

Formation Complète League of Legends : De débutant à joueur professionnel – Table des matières

Chapitre 1 : Introduction et fondamentaux du jeu

- Qu'est-ce que League of Legends ? (principe MOBA en 5v5, objectif Nexus) ¹
- Condition de victoire : détruire le Nexus ennemi pour gagner la partie ¹
- Déroulement d'une partie standard : phase de draft, jeu en temps réel, écran de fin
- Interface du jeu et mini-carte : lire les informations cruciales en un coup d'œil
- Commandes de base : déplacements, attaques et lancement des compétences (azerty/qwerty, clic droit)
- Progression du champion : gain d'expérience et montée en niveaux pendant la partie
- Accumulation d'or : last-hit des sbires, éliminations et objectifs pour acheter des objets
- Retour à la base (Recall) : se replier à la fontaine pour soigner et faire ses achats
- Mort du champion : temps de réapparition et or donné aux ennemis en cas de décès
- KDA (Kills/Deaths/Assists) : impact du ratio éliminations/morts sur le déroulement du match

Chapitre 2 : La carte de la Faille de l'invocateur et son environnement

- Les trois lanes : Top, Milieu et Bot, chacune défendue par trois tourelles ²
- Disposition des tourelles : tourelles extérieures (T1), intérieures (T2) et inhibiteurs (T3) sur chaque voie
- La jungle : zones entre les lanes abritant des camps de monstres neutres et buffs
- La rivière : cours d'eau central reliant les deux côtés, zone contestée pour les objectifs
- Le brouillard de guerre : zones non révélées sans vision alliée (limitation de la vision du joueur)
- Les buissons (brush) : hautes herbes permettant de se dissimuler tant qu'aucun ennemi n'y a la vision
- Les sbires (minions) : vagues de créatures alliées et ennemies se rencontrant sur les lanes
- La base et la fontaine : point de départ de l'équipe (régénération rapide et accès à la boutique)
- Camps de la jungle : principaux monstres neutres (loups, raptors, golems, gromp) et buffs Rouge/Bleu

Chapitre 3 : Présentation des cinq rôles et positions

- Top laner : champion solitaire sur la voie du haut, duel isolé et domination de sa lane ³
- Jungler : contrôleur de la jungle, ganks sur les lanes et sécurisation des objectifs neutres ⁴
- Mid laner : mage ou assassin au centre, impact rapide sur la carte grâce à la voie courte ⁵
- ADC (Carry AD bot) : tireur à distance en bot lane, source de dégâts soutenus de l'équipe
- Support : utilitaire en bot lane, protège l'ADC et gère la vision pour l'équipe ⁶

Chapitre 4 : Les champions et leurs capacités

- Classes de champions : Tanks (encaissement et contrôle), Combattants (bruisers) mêlée, Mages à distance, Assassins burst, Tireurs (marksmen ADC), Supports utilitaires
- Stats des champions : points de vie, mana/énergie, dégâts d'attaque (AD), puissance (AP), armure et résistance magique
- Compétences du champion : 4 sorts actifs (A/Q, Z/W, E, R) plus une compétence passive unique
- Ultimate (ultime R) : compétence la plus puissante du champion, débloquée au niveau 6
- Système de niveaux : gain de points de compétence à chaque niveau pour améliorer Q/W/E/R
- Dégâts physiques vs magiques : distinction entre AD et AP, et résistances correspondantes
- Portée d'attaque : champions corps-à-corps vs à distance (avantages et inconvénients en lane)
- Effets de contrôle (CC) : stuns, ralentissements, projections, silences – atouts stratégiques d'un kit
- Effets de **sustain** : soins, vol de vie et boucliers (capacité à rester en vie plus longtemps)
- Ressources de champion : mana, énergie ou autres (ex : rage, ferveur) selon les champions et gestion de ces ressources en lane
- Combos de compétences : enchaînements optimaux propres à chaque champion pour maximiser les dégâts
- Timing des cooldowns : savoir exploiter les temps de rechargement des compétences adverses

Chapitre 5 : Les sorts d'invocateur (Summoner Spells)

- Flash : sort universel de déplacement instantané, indispensable à presque tous ⁷
- Téléportation : revenir sur la lane ou créer des actions globales (macro play) avec un déplacement sur une balise alliée
- Châtiment (Smite) : sort réservé au jungler pour sécuriser les buffs et monstres épique (Smite évolutif en partie)
- Sorts défensifs : Soins (Heal) pour vous et un allié, Barrière pour un bouclier personnel, Purge (Cleanse) contre les contrôles de foule
- Sorts offensifs/utilitaires : Embrasement (Ignite) pour infliger des dégâts bruts et anti-soins, Fatigue (Exhaust) pour réduire les dégâts d'une cible, Fantôme (Ghost) pour une vitesse de déplacement accrue

Chapitre 6 : Les runes reforcées et la préparation avant-match

- Système de runes reforcées : choix d'une page de runes personnalisée avant la partie (un arbre principal, un secondaire) ⁸
- Arbre **Précision** (jaune) : axé sur le DPS constant (ex : Conquérant, Tempo mortel)
- Arbre **Domination** (rouge) : axé sur le burst et la neigeball (ex : Électrocute, Moisson noire)
- Arbre **Volonté** (vert, Résolution) : axé sur la durabilité et le contrôle (tankiness, ex : Poigne de l'immortel, Après-coup) ⁹
- Arbre **Sorcellerie** (bleu) : axé sur la puissance et le poke (dégâts AP, ex : Comète arcanique, Rush phasique)
- Arbre **Inspiration** (blanc) : axé sur l'utilitaire et la créativité (options spéciales, ex : Premier coup, Glacial) ⁹
- Fragments de runes (shards) : ajustements de stats bonus (attaque, vitesse d'attaque, armure/résistance) selon les besoins du champion

Chapitre 7 : Les objets et l'équipement en jeu

- Système d'objets et boutique : 6 emplacements d'inventaire pour se stuffer (achats possibles uniquement à la base) ¹⁰
- Objets de départ classiques : Lame de Doran (AD), Anneau de Doran (AP), Bouclier de Doran (défense) pour débuter en lane
- Objets de soutien en début de partie : Lame du voleur de sorts / Faucille spectrale (poke AP/AD) et Bouclier relique / Garde d'épaule d'acier (support mêlée) avec génération d'or
- Potions et consommables : Potion de soin, Potion rechargeable pour la régénération en lane, biscuit (rune) pour sustain supplémentaire
- Balises de vision : achat de Balises de contrôle (« pink wards ») pour révéler les wards ennemies et contrôler la vision
- Objet de jungle (compagnon) : achat initial du jungler (Œuf de familier) permettant d'améliorer le Smite en cours de partie
- Bottes (chaussures) : choix de boots pour augmenter la vitesse de déplacement (Tabi, Sandales de Mercure, Jambières du berzerker, etc.)
- Objets **AD** offensifs : items de dégâts physiques et critiques (ex : Lame d'infini, Salutations de Dominik) pour tireurs et assassins
- Objets de **Létalité** : items pénétration d'armure flat pour assassins (ex : Lame spectre de Youmuu, Épée vespérale de Draktharr)
- Objets **AP** offensifs : items de puissance magique et mana (ex : Écho de Luden, Bâton séculaire, Glyphe de l'archange) pour mages
- Objets de pénétration magique : réduire les résistances magiques ennemies (ex : Bâton du vide, Éclat d'oblivion)
- Objets défensifs **armure/PV** : items anti-AD (ex : Présage de Randuin, Cotte épineuse) pour encaisser les dégâts physiques
- Objets défensifs **RM/PV** : items anti-AP (ex : Visage spirituel, Force de la nature) pour encaisser les dégâts magiques
- Objets de vol de vie et vol d'effet (omnivamp) : sustain en combat via drain de PV (ex : Soif-de-sang, Danse de la mort, Faux spectrale)
- Objets anti-soins : réduire les soins et régénérations adverses (effet **Blessures graves** via Exécutionner, Morellonomicon, Bramble Vest)
- Objets utilitaires de support : items à actifs de soutien (ex : Rédemption pour soigner à distance, Médaillon de l'Iron Solari pour bouclier d'équipe)
- Objets à activation puissante : bien utiliser les actifs comme le Sablier de Zhonya (stase), Protoceinture (dash) ou Turbo Chemtank (vitesse) en situation critique
- Élixirs de fin de partie : élixir de furie (AD), de sorcellerie (AP), de fer (tank) – boosts temporaires une fois la build complète
- **Bouleversement 2024** : suppression de la notion d'objet mythique, retour à une build plus flexible (plus de limite d'un seul mythique) ¹¹

Chapitre 8 : Phase de laning – début de partie en lane

- Objectifs de la phase de lane : farmer un maximum d'or et d'XP, tout en limitant l'avantage de l'adversaire
- Last-hit des sbires : réussir le dernier coup pour obtenir l'or (techniques pour ne pas rater de sbire)
- Freeze de la lane : immobiliser la vague de sbires près de sa tour pour sécuriser le farm sans danger
- Push et slow push : pousser la lane rapidement ou lentement selon le besoin de pression sur la carte

- Trade et poke en lane : échanger des dégâts efficacement avec son adversaire direct sans trop s'exposer
- Zonage de l'adversaire : le tenir à distance des sbires pour le deny d'XP et d'or
- All-in en 1v1 : calculer un engage total pour tuer son adversaire (connaître ses dégâts vs ses PV)
- Snowball de lane : convertir un kill ou une avance de farm en avantage significatif (prise de tour, pression map)
- Jouer une lane en difficulté : farm sous tourelle et adopter un style défensif si match-up défavorable
- Warding de lane : poser des balises de vision (bush rivière, tribush) pour anticiper les ganks ennemis
- Éviter les ganks du jungler : surveiller la mini-carte et les timers ennemis, reculer quand l'adversaire disparaît
- Gestion du premier back : choisir le bon timing pour retourner à la base acheter sans perdre trop de sbires
- Téléportation de retour : utiliser TP (Top/Mid) pour revenir instantanément en lane et ne pas perdre de farm
- Plaques de tourelle : profiter d'une opportunité (adversaire mort ou back) pour prendre des plaques d'or en early
- Roaming depuis la lane : décaler sur une autre lane après avoir push sa wave (surtout Mid ou Support)
- Matchups de lane : adapter son style selon l'adversaire (champion de mêlée vs distance, range vs range, etc.)
- Adaptation gagnant/perdant : jouer agressif avec un match-up favorable, jouer prudent et attendre de l'aide en match-up perdant

Chapitre 9 : Compétences individuelles et micro (mécanique du joueur)

- Réglages de jeu optimisés : utiliser le Smartcast (lancement rapide) et les options (cible champions uniquement) pour améliorer sa réactivité
- *Attack move* et kiting : attaquer en orb-walk (animation cancel auto) pour **kite** les ennemis tout en se déplaçant
- Cancel d'animation : annuler les délais inutiles (ex : reset d'auto-attaque avec une compétence) pour maximiser le DPS
- Buffering de sort : enchaîner des compétences en les préparant pendant les animations (caster plus vite)
- Viser les skillshots : prédire les mouvements ennemis pour toucher avec les compétences linéaires (lead et anticipation)
- Esquiver les skillshots : mouvements de side-step imprévisibles pour éviter les compétences adverses (dodge)
- Exécuter ses combos : maîtriser les combos spécifiques de son champion (timings Q->W->E->R, etc.)
- Timing des réflexes : utiliser les actifs/défensifs pile au bon moment (Flash pour esquiver, Zhonya/Purge pour contrer un sort létal)
- Utilisation du mode Entraînement : s'exercer en solo aux mécaniques (last-hit sans opposition, combos sur mannequin, etc.)
- Ajustements en cours de partie : changer la sensibilité de la caméra, les raccourcis ou la config si nécessaire pour plus de confort

Chapitre 10 : Maîtrise de la Top lane (voie du haut)

- Rôle du top laner : tenir la voie du haut en 1v1, être une présence de split-push et/ou de frontline en teamfight
- Champions typiques en top : tanks à contrôle (Malphite), bruisers combattants (Darius, Camille) ou duelistes split-push (Tryndamere, Fiora)
- Choix des sorts d'invocateur top : Téléport pour impact map vs Ignite pour la pression de kill en lane
- Spécificité de la lane top : longue voie isolée, loin des objectifs dragons – importance de la domination individuelle
- Début de lane en top : savoir last-hit sous tour, trade aux bons moments et préserver sa vie (sustain)
- Ward du top laner : sécuriser le tribush ou la rivière avec une ward avancée pour anticiper les ganks ennemis
- Utilisation de la Téléportation : TP offensif pour aider sur un combat drake/bot, ou défensif pour revenir en lane sans perte
- Split-push en mid/late game : pousser une lane seule pour attirer plusieurs ennemis (créer de la pression sur les tours latérales)
- Jouer tank vs jouer carry en top : adopter un style protecteur/engage si tank, ou chercher le duel et la pression side si carry
- Matchups en top : gérer un adversaire à distance (Vayne, Teemo) en minimisant les dégâts subis jusqu'à pouvoir l'engager
- Itemisation adaptative top : ajuster son build aux dégâts de l'adversaire (prendre armure vs champion AD, résistance magique vs AP)
- Impact en teamfight depuis la top lane : soit engager en premier (flank TP derrière l'ennemi), soit protéger son équipe en frontliner durable
- Exploiter un avantage en top : push la tour top tôt, puis décaler la pression sur d'autres lanes ou objectifs
- Jouer depuis l'arrière en top : si en retard, jouer sous tourelle, freez la lane et attendre du renfort au lieu de prendre des risques

Chapitre 11 : Maîtrise de la Jungle

- Rôle du jungler : contrôler les monstres neutres, apporter la supériorité numérique sur les lanes et sécuriser Dragons/Baron ¹²
- Profil des champions de jungle : gankers early (Lee Sin, Elise) vs farmers scaling (Master Yi, Karthus) – adapter son style
- Route de jungle (pathing) : planifier un clear optimal dès le départ (ex : Red->Krugs->Raptors) ou route créative pour surprendre
- Gank de lane : choisir le bon timing (ennemi avancé, pas de vision) et angle d'attaque pour réussir un gank efficace
- Tracking du jungler ennemi : anticiper les déplacements adverses via les infos de ses propres wards/timers de camps
- Jungle *verticale* : échanger les côtés de jungle avec l'adversaire (ex : vous prenez son haut, il prend votre bas) selon la situation
- Contrôle des objectifs neutres : prioriser le Dragon et le Héraut en early, le Baron en mid/late – toujours avoir la prio de lane avant
- Smite et sécurisation : calculer les PV pour *smite* au bon moment (retrancher les dégâts combos) afin de voler ou sécuriser un objectif important
- Invasion et counter-jungle : exploiter un avantage pour voler les camps ennemis (vol du buff adverse, vol du gromp/loup après un gank réussi)

- Vision en jungle : poser des wards offensives (dans le buff ennemi) et utiliser l'Orbe révélateur (red trinket) pour nettoyer la vision adverse
- Aide aux lanes : identifier la lane « faible » à soutenir et la lane « forte » à faire snowball, équilibrer son temps entre farm et ganks
- Gérer un retard en jungle : si vous êtes derrière (contre-jungle subi), focus sur farm sûr et contre-gank opportunistes plutôt que forcer les 1v1
- Snowball en jungle : si en avance, envahir agressivement, deny les camps adverses et prendre chaque objectif neutre dès son apparition
- Coordination avec l'équipe : shotcaller les objectifs (annoncer Drake/Baron dans 1min), demander l'aide des lanes proches pour les sécuriser
- Cover de lane : remplacer temporairement un laner qui s'absente (roam/back) pour récupérer l'XP et ne pas laisser la tour sans défense
- Tempo du jungler : synchroniser ses backs avec les timings d'objectifs (être full vie et items achetés juste avant le spawn du Dragon, par ex.)

Chapitre 12 : Maîtrise de la Mid lane (voie du milieu)

- Rôle du mid laner : carry polyvalent, capable d'influencer toutes les lanes depuis la position centrale
- Champions mid courants : mages de contrôle (Orianna, Viktor), assassins (Zed, Katarina) – burst vs utilité, selon la compo d'équipe
- Priorité mid lane : push la wave rapidement pour avoir l'initiative de roam ou aider le jungler sur les objectifs
- Roaming du mid : décaler en bot lane (gank duo bot) ou top lane dès qu'une opportunité se présente, surtout si votre ulti peut faire la différence
- Matchups mid : connaître les counter (ex : un assassin explosif vs un mage sans mobilité) et jouer en conséquence (agressif vs défensif)
- Waveclear mid : l'importance de nettoyer la vague de sbires efficacement (compétences AoE) pour ne pas se faire déborder ni laisser l'ennemi roam
- Vision pour le mid : warder les buissons de chaque côté de la rivière pour se prémunir des ganks (le mid est exposé sur 2 flancs)
- Survie en mid lane : jouer sous sa tour quand le jungler adverse rôde, et respecter les *pings* MIA (Missing In Action) de vos alliés sur l'ennemi disparu
- Exécuter un burst combo mid : enchaîner vos sorts dans le bon ordre (ex : électrocuter + ulti) pour tuer un adversaire avant qu'il réagisse
- Gérer les escarmouches autour du mid : suivre le jungler pour les 2v2 en rivière, et se replier si votre laner adverse a le *move* en premier
- Influence sur la carte : ping les déplacements du mid ennemi dès qu'il disparaît (annoncer son roam), push mid puis roam pour créer la supériorité numérique ailleurs
- Teamfights en mid/late depuis la mid lane : soit engager les carry adverses en assassin (flank), soit faire des dégâts en arrière-plan en mage (poke/zone de contrôle)
- Adaptation de build mid : ajuster ses items aux circonstances (Morellonomicon si beaucoup de soins en face, Banshee si besoin de MR, etc.)
- Choix du sort d'invocateur mid : Ignite pour la pression de kill en 1v1 vs Téléport pour jouer macro (revenir en lane ou aider les sides)
- Priorité mid avant objectif : push la lane mid avant un Dragon/Baron pour forcer l'ennemi à gérer les sbires et avoir l'avantage de position

Chapitre 13 : Maîtrise de la Bot lane – ADC (Carry AD)

- Rôle de l'ADC : source de dégâts physique continue à distance, scaling important en fin de partie

- Champions ADC typiques : tireurs fragiles mais à haut DPS (Jinx, Caitlyn, Tristana) nécessitant protection
- Duo bot et synergie : coordination permanente avec le support en 2v2 (engage/désengage simultané, combo CC + dégâts)
- Positionnement en lane : se tenir à bonne distance des menaces (skillshots, engage) tout en restant à portée pour last-hit et XP
- Trades en 2v2 : échanger des coups quand votre support peut contribuer (ex : timing bouclier de Lulu + trade, ou engage Leona + burst ADC)
- Gestion de la wave bot : slow push pour préparer un dragon (avoir la prio bot), ou freeze près de la tour alliée pour deny et éviter les ganks
- Focus farm pour l'ADC : priorité au farming intensif en lane – chaque sbire manqué est du retard potentiel en gold
- Synergie ADC-Support : jouer différemment selon le style du support (suivre un support engage agressif vs jouer safe avec un support peeling)
- Contourner les menaces : se positionner de manière à éviter les skillshots type hooks (rester derrière les sbires face à Blitzcrank/Thresh)
- Kiting avancé pour ADC : maintenir les ennemis à distance en **stutter step**, maximiser les dégâts sans se faire rattraper
- Priorité des cibles en teamfight : focus ce qui est à portée en sécurité (souvent le front ennemi) plutôt que sur-étendre pour atteindre un mage/ADC adverse
- Gestion des assassins/tanks adverses : sauvegarder Flash/Placage pour esquiver un Zed ou encaisser l'engage d'un Malphite puis riposter une fois leur burst passé
- *Power spikes* de l'ADC : comprendre ses pics de puissance (ex : BF Glaive, 2 items critiques, niveau 6) et jouer autour (ne pas forcer avant d'avoir son item clé)
- Farm latéral en mid-game : aller prendre les waves de côté (top ou bot) lorsqu'il n'y a pas d'objectif immédiat, pour continuer à accumuler de l'or
- Choix du sort d'ADC : Soins (Heal) pour le 2v2, Barrière pour se protéger d'un burst, ou Purge (Cleanse) si beaucoup de contrôles en face
- Red Buff pour l'ADC : récupérer le buff rouge en fin de mid-game (ralentissement et burn) pour augmenter vos dégâts et votre kiting une fois que le jungler n'en dépend plus
- Communication botlane : annoncer vos besoins au support (peel moi / go engage) via les pings ou la voix, jouer en duo coordonné en toute circonstance

Chapitre 14 : Maîtrise du Support (poste de soutien en bot)

- Rôle du support : assister l'équipe sans besoin de farm, grâce aux contrôles, soins/buffs et à la vision
- Types de supports : **enchanteurs** (soins/boucliers comme Soraka, Janna) vs **engageurs** tanks (Leona, Thresh) – style défensif ou offensif
- Début de partie en support : sécuriser le niveau 2 avant les adversaires, harasser l'ennemi ou protéger son ADC selon le matchup
- Placer la vision en lane : warder le buisson de rivière ou tribush vers 2:00 pour couvrir l'arrivée du jungler ennemi sur la botlane
- Peel vs engage : savoir quand rester en arrière pour protéger son carry (peel) ou initier le combat en engageant un ennemi clé
- Roaming du support : quitter la botlane après un push ou un back pour apporter du soutien mid ou poser des wards profondes
- Objet de soutien à quête : importance de compléter l'objet de support (targon/présage ou spellthief) pour débloquent les wards gratuites
- Gestion des reliques/spellthief : comment optimiser les stacks de l'objet de support (dernier coup aux sbires sous tour alliée, poke régulier pour gold)

- Shotcall et vision globale : souvent le support dirige les opérations (pings d'objectifs, pose les balises de vision, oriente les déplacements de groupe)
- Positionnement en teamfight support : se placer entre les menaces et son ADC pour le protéger, ou trouver un angle de flash-CC engage sur plusieurs ennemis
- Enchaînement des contrôles : coordonner son CC avec celui des alliés (ex : charme de Rakan suivi de l'ulti de MF) pour des combos dévastateurs
- Utilisation des actifs support : activer au bon timing Solari (bouclier d'équipe contre l'ulti Kennen), Rédemption (soin de zone) ou Mikael (dissiper un CC sur un allié)
- Gestion de la vision tardive : renouveler les wards en profondeur dans la jungle ennemie et contrôler les objectifs avec des pinks + Oracle lens
- Adaptation du support en lane perdue : savoir quand roam ailleurs si votre ADC est en difficulté sous tour (pour ne pas « rester à ne rien faire »)
- Maintien de l'économie : ne pas prendre de farm (sauf canon si l'ADC est mort/absent) et tirer profit des assists et de l'objet de soutien pour gold

Chapitre 15 : Milieu de partie (mid game) et principes de macro-stratégie

- **Macro vs micro** : décisions globales (objectifs, rotations, vision) contre compétences individuelles en combat ¹³
- Transition mid-game : fin de la phase de lanes (~15-20 min) marquée par la chute des premières tours et regroupements d'équipe
- Rotations de lanes : swap de la duo bot lane vers le mid ou top après avoir pris la T1 bot, pour appuyer sur une autre tour
- Prise des tourelles extérieures : focus sur détruire un maximum de T1 ennemies pour ouvrir la carte et accéder à la jungle adverse
- Utilisation du Héraut de la faille : invoquer le Herald pour démolir une tourelle (idéalement mid ou top) et prendre l'avantage en mid-game
- Premier(s) dragons : décider de contest le dragon ou d'échanger contre un autre objectif (ex : ennemi prend drake, on prend Herald ou tour top en échange)
- Priorité de lane avant objectif : push les waves des lanes adjacentes (mid/bot) avant de démarrer un Dragon ou Baron afin de forcer l'ennemi à répondre aux sbires ¹⁴
- Groupement d'équipe : savoir quand regrouper en 5 (pour forcer un teamfight ou siege) vs continuer à split-push si compo avantageuse en 1-3-1
- Split-push en mid-game : stratégies 4-1 ou 1-3-1 – envoyer une ou deux lanes en split pour attirer des ennemis pendant que le reste de l'équipe joue un autre côté
- Échange d'objectifs (trading) : donner un objectif moindre pour en sécuriser un plus important (ex : laisser un Dragon peu important pour prendre Baron Nashor)
- Vision en mid-game : étendre la vision dans la jungle ennemie une fois les T1 tombées, contrôler les campements adverses avec des wards profondes
- Punir une erreur : capitaliser sur un ennemi isolé tué (appel immédiat du Baron ou push une tour/inhibiteur pendant le 5v4)
- Défense en mid-game : **turtle** sous les tours si en retard, clear les waves avec prudence en attendant que l'ennemi fasse une erreur
- Snowball mid-game : appuyer son avantage en privant l'ennemi de vision et de jungle, en étouffant peu à peu les ressources adverses
- Tempo et reset : synchroniser un back général de l'équipe juste avant un objectif clé (achats faits, full PV/mana) pour revenir sur la map en même temps, prêt à se battre

Chapitre 16 : Fin de partie (late game) et clôture du match

- Enjeux du late game : chaque décision peut décider de l'issue – une erreur de positionnement et c'est un Nashor ou la partie perdue
- Baron Nashor : évaluer le bon moment (quand un ou plusieurs ennemis sont morts) et sécuriser le Baron pour le buff de siège (minions renforcés, recall éclair) ¹⁵
- Dragon Ancien : l'objectif ultime en très fin de game, confère un buff d'exécution sur les PV bas – souvent plus décisif que l'âme elle-même
- Combats décisifs : privilégier les teamfights structurés 5v5 en terrain avantageux plutôt que les escarmouches désorganisées en fin de partie
- Mort tardive : attention aux timers de mort très longs (50+ sec) après 35-40 min – une défaite en teamfight tardif = ennemis peuvent finir la base
- Waves de sbires en fin de partie : push les trois lanes de manière synchronisée pour exercer une pression maximale (les sbires buffés par Baron sur 2-3 lanes)
- Siège des inhibiteurs : comment approcher la base ennemie – avancer avec précaution, nettoyer la vision, attendre une erreur ou un bon engage
- Backdoor : envisager un push final sur le Nexus quand l'ennemi est occupé ailleurs (ex : téléportation sur un sbire pour finir la base en douce)
- Optimisation du build final : vendre ses bottes pour un 6e objet offensif en toute fin de partie si nécessaire, consommer des élixirs pour booster temporairement ses stats
- Ne pas *throw* : éviter de forcer un Baron/Dragon sans vision ou un dive sous Nexus risqué qui pourrait retourner la situation en faveur de l'ennemi

Chapitre 17 : Combats d'équipes (teamfights) et escarmouches

- Focus des cibles : appeler et éliminer en priorité les carries adverses **ou** le champion le plus menaçant à portée (ordre de focus intelligent)
- Combat **front-to-back** : stratégie où l'équipe tape d'abord les tanks/bruizers devant elle tout en protégeant ses carries derrière ¹²
- Flank et engage : prendre l'adversaire à revers par un flank d'un champion (ex : TP d'un top laner dans le dos) pour initier un teamfight avantageux
- Peel des carries : le support et le top/jungle tank doivent protéger les carries alliés en contrôlant ou repoussant les assassins et divers ennemis
- **Wombo-combo** : combiner plusieurs ultimes/contrôles en même temps (ex : **Malphite + Yasuo, Orianna + Jarvan**) pour un effet devastateur sur l'équipe adverse
- Gestion des cooldowns : suivre les gros ultis utilisés (ex : Mur de l'Orateur de Sona ou Orage de Plumes de Xayah) et réengager une fois ces menaces en cooldown
- Supériorité numérique : savoir forcer un 5v4 si un ennemi est mort ou split push trop loin – à l'inverse, éviter le fight si vous êtes en infériorité
- Terrain de jeu : tirer parti du lieu du combat – dans la jungle (couloirs étroits propices aux AoE) vs en plein lane (espace pour kite/repositionnement)
- Communication en teamfight : *pings* ou vocal pour focus une cible ("Focus ADC !"), annoncer quand reculer ("back, back !") ou poursuivre ("go finish !")
- **Disengage** et reset : reconnaître un engage raté de votre équipe et se replier à temps, kite en arrière jusqu'à ce que les cooldowns importants reviennent pour repartir au combat
- Champions à resets : capitaliser sur les champions qui reset en teamfight (Katarina, Darius, Viego) – protéger leur première prise de kill pour qu'ils enchaînent ensuite
- Cleanup : l'art de nettoyer les survivants ennemis après un fight remporté – ne pas laisser de fuyards pouvant défendre les objectifs ou backdoor

Chapitre 18 : Vision de jeu et contrôle de la map (warding)

- Importance de la vision : “La connaissance, c’est le pouvoir” – une équipe avec la vision a l’avantage stratégique (pièges, objectifs) ¹⁶
- Wards invisibles (totems furtifs) : placées via le trinket jaune ou l’objet de support, elles durent ~90-120s et sont invisibles tant qu’un ennemi n’a pas de détection
- Balises de contrôle (wards roses) : achetables en shop, visibles par l’ennemi mais permanentes jusqu’à destruction – elles révèlent les wards furtives et camouflages ¹⁶
- Alteration oraculaire (trinket rouge) : permet de détecter et retirer les wards adverses dans une zone autour de soi – indispensable pour dénier la vision ennemie
- Orbe de clairvoyance (trinket bleu) : permet de placer à longue portée une ward unique visible qui révèle une zone (utile en late game pour check un objectif à distance)
- Emplacements clés de ward en early : buisson de rivière bot/top, pixel bush mid (rive de la rivière centrale), entrée de la jungle ennemie – couvrent les ganks et objectifs
- Wards offensives : poser des wards profondément dans la jungle ennemie (rouge/bleu adverses) pour suivre les déplacements du jungler et préparer un pick
- Timing de warding : placer de la vision environ 30s-1min avant l’apparition d’un objectif majeur (drake, Nashor) afin d’avoir le contrôle de zone préalable
- Sweepers efficaces : utiliser l’oracle lens en binôme (support+jungle) pour nettoyer la vision ennemie autour d’un objectif, avancer prudemment de bush en bush
- Contribution de toute l’équipe : acheter des Pink wards régulièrement (75 or) – pas seulement le support – et **refresh** la vision en permanence
- Score de vision : indicateur en jeu qui reflète votre contribution en vision (wards posées/destruct°) – viser un score élevé en support et jungle particulièrement
- Bait de vision : profiter d’une zone non wardée de l’ennemi pour tendre un piège (ex : se cacher à 5 dans un bush noir) ou feindre de ne pas voir un adversaire pour l’attirer dans un guet-apens

Chapitre 19 : Objectifs neutres majeurs et gestion des objectifs

- Dragons élémentaires : **Infernal** (bonus AD/AP en %), **Montagne** (bonus résistances + bouclier en âme), **Océan** (régénération % PV manquants), **Nuage** (vitesse de déplacement + hâte d’ultime), **Chemtech** (ténacité + soins/boucliers amplifiés) – chaque dragon tué donne un buff d’équipe
- Âme du dragon : obtenue à 4 dragons par une équipe, effet puissant unique en fonction du type (ex : Âme infernale = explosion de dégâts, Âme océan = regen massive) – objectif crucial à contester
- Dragon ancestral : apparaît en fin de partie après une âme, confère un buff de finition (exécution des ennemis sous 20% PV) – peut retourner une game perdue
- Baron Nashor : monstre épique apparaissant à 20 min, son buff offre AD/AP bonus, recall amélioré et rend les sbires proches beaucoup plus forts ¹⁵
- Héraut de la faille : monstre neutre du early/mid (spawn dès 8 min, peut réapparaître une fois) – permet d’invoquer un oeil de Héraut chargé qui charge les tourelles et inflige de lourds dégâts ¹⁷
- Buff Rouge (Red Brambleback) : en tuant ce camp, confère un buff de burn et slow sur les attaques + régénération de vie hors combat – généralement pour le jungler ou l’ADC en late
- Buff Bleu (Blue Sentinel) : confère un buff de régénération mana/énergie et réduction des délais – bénéficie surtout aux mages/junglers à mana
- Fleurs et plantes de la jungle : **Blast Cone** (pousse explosion – permet de sauter par-dessus les murs), **Honeyfruit** (baie de soin sur la rivière), **Scryer’s Bloom** (fleur de vision – révèle les wards/ennemis sur une large zone) – à utiliser judicieusement pour la vision et la mobilité

- Carapateur de la rivière (Scuttle Crab) : monstre neutre non agressif apparaissant dans chaque rivière – une fois tué, donne vision et un speed shrine dans la rivière pendant 90s
- Trade d'objectifs : reconnaître quand échanger – ex : si l'ennemi rush Baron, prendre leur inhibiteur ou un Elder en contrepartie au lieu de contester suicidairement
- Priorisation : savoir quel objectif vaut le plus selon le contexte (ex : empêcher un 3e drake ennemi si c'est un puissant ou si menacé d'âme, vs laisser un drake si ça assure un Baron pour votre équipe)

Chapitre 20 : Stratégie d'équipe et phase de draft (composition)

- Équilibre de composition : respecter un team comp standard 1 tank/frontline, 1 jungler, 1 mid AP, 1 ADC, 1 support – garantir un bon mix dégâts physiques/magiques et engage
- Synergies d'équipe : sélectionner des champions qui fonctionnent bien ensemble (ex : Orianna + Malphite, Yasuo + knock-ups) pour des combos efficaces
- Condition de victoire (win condition) : identifier si votre équipe doit accélérer en early (comp aggressive early-game) ou stall pour late (comp scaling) et jouer en conséquence
- Composition *early-game* vs *late-game* : équipes axées sur la domination pré-20 min (snowball fort) vs équipes qui misent sur 2-3 items et niveau 16+ (scaling)
- Compositions poke & siège : champs à longue portée harass (Jayce, Ziggs, Varus) pour affaiblir avant de prendre les tours – nécessité de ne pas se faire engage
- Compositions d'engage et teamfight : beaucoup de frontline et d'initiation pour forcer le 5v5 (ex : Malphite, Amumu, Miss Fortune pour wombo)
- Compositions split-push : un ou deux champions très forts en duel side-lane (ex : Jax, Fiora) – jouer en 4-1 ou 1-3-1 et éviter les 5v5 prolongés
- Compositions *pick* (catch) : capacité à éliminer un ennemi isolé avec combos de CC (ex : Lux + Vi) – vision et patience pour piéger en supériorité numérique
- Phase de draft compétitive : ordre de pick (blue side vs red side last pick), ban des champions dangereux ou counters, réponses stratégiques en choix de champions
- Counter-picks en lane : choisir un champion spécialement pour en contrer un autre (ex : Renekton pour punir un pick Tanks top, Kassadin contre un mage AP mid) – maîtriser ce champion anti-plateforme
- Flex picks : champions pouvant jouer plusieurs rôles (ex : Gragas top/jungle/support) utilisés pour brouiller l'adversaire en draft et s'adapter tardivement
- Adaptation de draft : équilibrer les dégâts AD/AP, inclure suffisamment de CC et de waveclear – éviter par ex. une draft full AD facilement contrable par armure
- Stratégie de bans : retirer les champions OP du patch ou ceux gênant votre stratégie (ex : ban Yuumi si compo wombo AOE qui ne veut pas d'un heal en face)
- Draft en soloQ vs en équipe : en solo privilégié souvent le confort perso (one-trick) tandis qu'en équipe organisée on priorise la synergie globale et les conditions de victoire collectives

Chapitre 21 : Communication et travail d'équipe

- Système de ping : utiliser les signaux contextuels (Danger – balise rouge, Repli, En chemin, Assistance demandée) pour communiquer rapidement sans écrire
- Communication texte minimale : indiquer les informations clés dans le chat (timers de Flash ennemis, ult utilisés, objectif dans 1 minute) sans flood ni toxicité
- Shotcalling des objectifs : un leader (souvent support ou jungler) doit annoncer quand faire le dragon, le Baron, ou split-push – et pinger l'objectif pour rassembler les alliés
- Plan de jeu collectif : définir si on joue **1-3-1**, **1-4** ou full teamfight, et rappeler à l'équipe la stratégie en cours de partie (ex : "on ne teamfight pas, on split avec TP")

- Synchronisation des actions : attendre que tout le monde soit prêt avant d'engager (ex : vérifier que l'ulti Malphite est up), chaîner ses compétences ensemble en teamfight
- Adapter son style à l'équipe : reconnaître qui est **win condition** (allié le plus feed) et jouer autour – ex : protéger son hypercarry ou jouer pour la lane qui snowball
- Gestion des conflits : en cas de tension ou d'erreur d'un allié (kill raté, vol de farm), ne pas envenimer – calmer via un ping "sorry" ou silence radio plutôt que flame
- Communication vocale : si possible (entre amis ou en équipe), utiliser Discord/Teamspeak pour des calls instantanés et plus précis que le chat écrit
- Pas de ping abusif : éviter le spam ping toxique sur un allié ayant fait une erreur – utiliser les pings de manière informative, non moqueuse
- Esprit d'équipe : féliciter les bonnes actions ("wp" dans le chat), encourager après un mauvais early ("on scale late, go focus") – créer une dynamique positive impacte la victoire

Chapitre 22 : Mental du joueur et psychologie compétitive

- Mentalité de progression : adopter un **growth mindset** – chaque défaite est une leçon, identifier ce qui aurait pu être mieux joué plutôt que se frustrer
- Gérer la défaite : accepter qu'on ne peut pas gagner 100% des matchs, analyser calmement la partie plutôt que se focaliser sur la perte de LP
- Éviter le **tilt** : reconnaître les signes (énervement, précipitation), faire une pause après plusieurs défaites d'affilée pour ne pas enchaîner en tiltant
- Ne pas **flame** : la communication toxique détruit le moral d'équipe – muter les joueurs négatifs et concentrer son énergie sur sa propre performance
- Rester focus même en cas de retard : conserver l'espoir d'un comeback, encourager l'équipe à défendre et attendre l'erreur adverse au lieu de baisser les bras ou **surrender** trop tôt
- Se concentrer sur soi : on ne contrôle pas les erreurs des alliés, seulement son jeu – ne pas blâmer les autres constamment mais chercher ce **que vous** auriez pu mieux faire
- Gérer la pression en ranked : jouer comme en normal game, détendre l'atmosphère (musique calme, respiration) pour éviter le stress des points perdus
- Routines pré-partie : s'échauffer (quelques last-hits en entraînement, échauffements de doigts) et entrer mentalement dans le jeu avant de lancer une ranked
- Gestion de la fatigue : ne pas forcer de partie classée en étant fatigué/énervé – la lucidité est primordiale; bien dormir et avoir un esprit frais pour les sessions de tryhard
- Confiance vs arrogance : avoir confiance en ses capacités (ex : jouer agressif son matchup gagnant) sans sous-estimer l'ennemi – rester humble pour ne pas faire d'erreur bête par excès de confiance
- Mental en compétition : apprendre à jouer sous regard du public ou en tournoi, ignorer la foule et se focaliser sur le jeu, travailler le mental avec un coach sportif si besoin

Chapitre 23 : Analyse personnelle, progression et amélioration continue

- Revoir ses replays : utiliser l'outil de rediffusion pour identifier ses erreurs (positionnement en teamfight, missed CS, objectif mal timé) après une partie
- Outils d'analyse post-partie : sites de stats (op.gg, porofessor) ou fonctionnalités en jeu pour voir le graphique de dégâts, participation, etc., et en tirer des axes d'amélioration
- Suivi des statistiques clés : surveiller son CS/min, KDA, dégâts par minute, vision score – se fixer des objectifs mesurables (ex : atteindre 7 CS/min) et suivre ses progrès
- Se fixer des objectifs : travailler un aspect à la fois (par ex. **ne pas mourir plus de 5 fois** dans la partie, ou **poser 10 wards+** en support) et s'y tenir pendant plusieurs matchs

- Comprendre le système de classement : notions de MMR caché, de LP gagnés/perdus par victoire/défaite, et qu'il faut ~50%+ de winrate pour monter sur le long terme
- Étudier les pros : regarder des VODs de compétitions ou streams de joueurs haut Elo sur vos champions, analyser leurs décisions, builds et timings
- Auto-critique constructive : après chaque partie, lister mentalement (ou noter) 1-2 erreurs majeures que vous avez commises et réfléchir à comment les éviter la prochaine fois
- Adapter son champion pool : maintenir 2-3 champions maîtrisés par rôle principal, connaître ses limites – élargir sa pool seulement quand nécessaire pour la draft (sinon maîtriser à fond quelques picks)
- One-trick vs polyvalent : décider de se spécialiser sur un champion (one-trick pony pour monter vite avec un pick) ou être flexible (plusieurs picks pour la draft d'équipe) – chaque approche a ses avantages/inconvénients
- Surmonter un palier (plateau Elo) : identifier ce qui coince à votre niveau (macro, vision, mechanics) – éventuellement prendre un coaching ou jouer duo avec meilleur pour passer le cap
- Rester constant : éviter les sessions marathon exténuantes, privilégier la qualité de jeu à la quantité – mieux vaut 3 games concentrées que 10 en pilote automatique qui vous font prendre de mauvaises habitudes

Chapitre 24 : Coaching, entraînement encadré et jeu d'équipe

- Intérêt d'un coach : un regard extérieur expérimenté pour analyser objectivement votre gameplay, repérer vos erreurs récurrentes et vous guider (feedback personnalisé)
- Trouver un coach/mentor : via les plateformes communautaires (Reddit, Discord coaching, sites spécialisés) ou au sein de votre équipe amateur – vérifier son expérience/élo avant
- Bien utiliser le coaching : être réceptif aux critiques, poser des questions, appliquer entre les sessions les exercices/conseils donnés et faire un suivi des améliorations
- Entraînement en équipe (scrims) : organiser des parties d'entraînement contre d'autres teams de niveau équivalent pour travailler la coordination, les drafts et stratégies en conditions proches d'un tournoi
- Méthodes d'analyse pro : s'inspirer des analystes d'équipes pro – review en détail des drafts, pathings jungle, rotations objectives, et utilisation de logiciels/statistiques avancées pour identifier les faiblesses d'une stratégie
- Planning d'entraînement : structurer ses journées de pratique (ex : échauffement 30 min, 3 games soloQ mécaniques, pause, review 1 replay, 3 games macro focus, etc.) comme un sportif pour optimiser la progression
- Utilisation d'outils tierce partie : ex. Mobalytics GPI pour identifier vos forces/faiblesses sur divers axes ¹⁸, Porofessor ou Blitz pour des conseils en temps réel – tirer parti de la technologie pour s'améliorer
- Jouer en équipe amateur : trouver ou créer une équipe (flex 5v5, tournois Clash) afin d'apprendre la communication vocale, la draft en capitaine, et découvrir un autre aspect du jeu compétitif
- Maintien de la motivation : célébrer ses améliorations (même petites), varier les modes de jeu pour le fun de temps en temps, éviter le burnout en ayant des activités hors LoL – un joueur équilibré progresse mieux sur le long terme

Chapitre 25 : Progression en classé et accès au haut niveau compétitif

- Mode Classé et paliers : Iron, Bronze, Silver, Gold, Platinum, Diamond, Master, GrandMaster, Challenger – comprendre la hiérarchie et l'insigne de rang

- MMR et matchmaking : comment le système tente de créer des parties équilibrées – l'importance du MMR caché sur vos gains/pertes de LP au-delà du simple rang affiché
- Saisons classées et *splits* : reset partiel à chaque nouvelle saison annuelle (récompenses) et désormais plusieurs splits par an (trois splits en 2024) pour dynamiser le ladder ¹⁹
- Solo Queue vs Flex Queue : différences des files classées – la Solo/Duo pour performance individuelle, la Flex 5v5 pour jeu d'équipe (et condition nécessaire pour les Clash et tournois officiels)
- Tournois *Clash* et amateurs : participer aux tournois intégrés mensuels (Clash) ou aux ligues locales (Go4LoL, etc.) pour se tester en conditions tournoi, gagner de l'expérience compétitive
- Atteindre les rangs Master+ : nécessité d'une excellente maîtrise mécanique **et** macro, review approfondie des games, mental résilient – palier à partir duquel le jeu devient quasi semi-pro
- Visibilité et *networking* : se faire remarquer en soloQ (haut Elo), participer à des équipes en ligues nationales (Div 2, Open Tour) pour entrer dans le radar des recruteurs d'équipes pro
- Intégrer une équipe professionnelle : démarches (tryouts, contacts via Twitter/Discord, agents éventuels), importance d'avoir un profil sérieux (bonne attitude, capacité à recevoir un coaching poussé)
- Quotidien d'un pro : entraînement intensif (~8h par jour entre scrims et soloQ), analyses vidéo, séances de sport/mental – comprendre que le rythme de vie est différent du jeu loisir
- Gérer la pression en LAN/Compétition : techniques pour rester concentré sur la partie lors d'un match sur scène ou d'un tournoi important (brouiller le bruit de la foule, routines de concentration)
- Stabilité de carrière et reconversion : notes sur la durée de carrière moyenne d'un joueur pro, l'importance de développer d'autres compétences (streaming, coaching) pour l'après-carrière

Chapitre 26 : Outils externes, ressources et méta du jeu

- Sites de statistiques en ligne : OP.GG, U.GG, League of Graphs – pour consulter les taux de victoire/pick des champions, les builds les plus efficaces du patch, et suivre ses propres stats de match ¹⁸
- Sites d'analyse avancée : Lolalytics, Mobalytics – pour comprendre la méta et obtenir des conseils personnalisés (ex : *Gamer Performance Index* de Mobalytics qui identifie vos forces/faiblesses) ¹⁸
- Patch notes officiels : lire attentivement les notes de mise à jour bi-mensuelles de Riot – s'informer des buffs/nerfs champions et items du patch actuel pour ajuster son pool ou ses builds en conséquence
- Vidéos et streams pédagogiques : YouTube (guides de Skill-Capped, LS, etc.), Twitch (streamers challengers commentant leur gameplay) – excellente source pour apprendre de nouvelles astuces et se tenir au courant des tendances
- Guides communautaires et theorycraft : sites comme Mobafire, Lolwiki, Reddit (r/summonerschool) où de nombreux joueurs partagent guides et discussions stratégiques – utile pour approfondir un champion ou une mécanique
- Discords et forums d'équipe : rejoindre des serveurs Discord de coaching, de pick-up games ou des forums LoL FR pour trouver des mates, échanger des replays et recevoir des avis
- Mode d'entraînement (Practice Tool) : un outil intégré pour tester sans pression (CD infinis, spawn de mannequins) – idéal pour répéter un combo difficile, s'entraîner à last-hit dans diverses conditions, etc.
- Configuration matérielle : importance d'un bon matériel pour la performance – PC performant (FPS stables), faible latence internet (ping bas), écran 144Hz pour une meilleure réactivité visuelle, périphériques confortables
- Hygiène de vie du joueur : sommeil suffisant, alimentation équilibrée, pauses régulières – pour garder un esprit vif et des réflexes aiguisés, surtout lors de longues sessions de jeu ou en compétition

- Modes de jeu alternatifs : ARAM (All Random All Mid), URF, Nexus Blitz – utiles pour varier les plaisirs, travailler certains aspects mécaniques en conditions fun (ex : ARAM pour les teamfights), mais à ne pas confondre avec l'entraînement sérieux sur la Faille de l'invocateur

1 7 10 15 League of Legends How to Play

<https://www.leagueoflegends.com/en-us/how-to-play/>

2 3 4 5 6 Lanes | League of Legends Wiki | Fandom

<https://leagueoflegends.fandom.com/wiki/Lanes>

8 9 Rune (League of Legends) | Wiki League of Legends | Fandom

[https://leagueoflegends.fandom.com/fr/wiki/Rune_\(League_of_Legends\)](https://leagueoflegends.fandom.com/fr/wiki/Rune_(League_of_Legends))

11 19 Mythic Items Will Be Removed From League of Legends for Ranked Season 2024 - League of Legends Tracker

<https://tracker.gg/lol/articles/mythic-items-will-be-removed-from-league-of-legends-for-season-2024>

12 13 14 16 17 Advanced Macro Guide - Dominate the Laning Phase | Dignitas

<https://dignitas.gg/articles/advanced-macro-guide-dominate-the-laning-phase>

18 OPGG and Mobalytics: Make sense of your LoL Stats

<https://mobalytics.gg/opgg-vs-mobalytics/>