

# Macros

- [Macro pve / pvp](#)
- [Macro script 1.12](#)

# Macro pve / pvp

## **IMPORTANT**

*Avant tout , aussi bien pour les macros orientées PVP et/ou PVE,  
Vous devez obligatoirement avoir les sorts :*

**Camouflage** en position **59** dans vos barres de sorts, ce qui correspond a la barre d'action **5**, emplacement **11**

**Attaque automatique** en position **60** dans vos barres de sorts, ce qui correspond a la barre d'action **5**, emplacement **12**

---

Every *Vanilla* macro that includes (59) only works if you have Stealth in slot 59 on your action bar. Same goes for having Attack in slot (60) on the action bar. If you want to change the slot just look up wow spellslots, and put the correct number. In order to use /unbuff you need the addon Super Macro (*Vanilla* only).

*For an explanation on the macros:*

<https://youtu.be/iwnwusrhQUE>

<https://youtu.be/07ZbX5MeuNE>

---

Respectant le travail fait en amont par les auteurs, je ne modifie en rien leurs textes, le but est de regrouper ces macros pour notre facilité de jeux. Ayant testé celles-ci sur le serveur **Nostalgeek**, elles fonctionnent dans leur version originale en Anglais.

Pou ma part, je me suis amusé également a remplacer le nom des sorts par leur correspondance française, cela fonctionne également.

---

***Ces macros ne fonctionnent que pour la version 1.12 de WOW***

---

**(\*) non testé**

**(\*) testé mais ne fonctionne pas**

**(\*) testé et fonctionne**

**Poison MH (\*) testé et fonctionne**

*/use Poison instantané VI*

*/script PickupInventoryItem(16)*

**Poison OH (\*) testé et fonctionne**

```
/use Poison instantané VI  
/script PickupInventoryItem(17)
```

### **Spammable Stealth (\*) testé et fonctionne**

```
/run if not IsCurrentAction(59) then CastSpellByName("Stealth") end
```

### **ATTACK MACROS**

#### **Hemorrhage (\*) testé et fonctionne**

```
/run if GetUnitName("target")==nil then TargetNearestEnemy() end  
/run if not IsCurrentAction(60) then UseAction(60) end  
/cast Hemorrhage
```

#### **Ghostly Strike (\*) testé et fonctionne**

```
/run if GetUnitName("target")==nil then TargetNearestEnemy() end  
/run if not IsCurrentAction(60) then UseAction(60) end  
/cast Ghostly Strike
```

#### **Riposte/SS (\*) non testé**

```
/run if GetUnitName("target")==nil then TargetNearestEnemy() end  
/run if not IsCurrentAction(60) then UseAction(60) end  
/cast Riposte  
/cast Sinister Strike
```

#### **Riposte/Eviscerate (\*) testé et fonctionne**

```
/run if GetUnitName("target")==nil then TargetNearestEnemy() end  
/run if not IsCurrentAction(60) then UseAction(60) end  
/cast Riposte  
/cast Eviscerate
```

#### **Riposte/Rupture (\*) testé et fonctionne**

```
/run if GetUnitName("target")==nil then TargetNearestEnemy() end  
/run if not IsCurrentAction(60) then UseAction(60) end  
/cast Riposte  
/cast Rupture
```

#### **Backstab (\*) testé et fonctionne**

```
/run if GetUnitName("target")==nil then TargetNearestEnemy() end  
/script if not IsCurrentAction(59) then if not IsCurrentAction(60) then UseAction(60) end end  
/cast Backstab
```

### **Throw/Shoot (\*) non testé**

```
/run local ,,i=strfind(GetInventoryItemLink("player",18),"\124Hitem:(%d+)")local
,,,,_p=GetItemInfo(i)local
t={ }t.Bows="Bow"t.Guns="Gun"t.Crossbows="Crossbow"t.Thrown="Throw"CastSpellByName((string.gsub(t[p],"[^T]", "Shoot %1")))
```

### **OPENERS**

#### **Cheap Shot (\*) testé et fonctionne**

```
/cast Cheap Shot
/run if not IsCurrentAction(59) then CastSpellByName("Stealth") end
```

#### **Ambush (\*) testé et fonctionne**

```
/cast Ambush
/run if not IsCurrentAction(59) then CastSpellByName("Stealth") end
```

#### **Garrote (\*) testé et fonctionne**

```
/cast Garrote
/run if not IsCurrentAction(59) then CastSpellByName("Stealth") end
```

#### **Sap (\*) non testé**

```
/cast Sap
/run if not IsCurrentAction(59) then CastSpellByName("Stealth") end
```

#### **Spam Sap (\*) non testé**

```
/run ClearTarget()
/run TargetNearestEnemy()
/cast Sap
/run if not IsCurrentAction(59) then CastSpellByName("Stealth") end
```

#### **Sap fufu PVP (\*) testé et fonctionne**

```
/script ClearTarget()
/script TargetNearestEnemy()
/lancer Assommer(Rang 3)
```

#### **Spam Pick Pocket (\*) testé mais ne fonctionne pas**

```
/run ClearTarget()
/run TargetNearestEnemy()
/cast Pick Pocket
/run if not IsCurrentAction(59) then CastSpellByName("Stealth") end
```

### **Vanish (\*) testé et fonctionne**

```
/run StopAttack()  
/run if UnitAffectingCombat("player") then CastSpellByName("Vanish") else if not  
IsCurrentAction(59) then CastSpellByName("Stealth") end end
```

### **Evasion (\*) testé et fonctionne**

```
/script if not IsCurrentAction(59) then CastSpellByName("Evasion") end
```

### **Cannibalize (\*) testé et fonctionne**

```
/script if not IsCurrentAction(59) then CastSpellByName("Cannibalize") end
```

### **(PVP) Drop Flag+Vanish+Cheap (\*) non testé**

```
/unbuff Silverwing Flag  
/cast Vanish  
/cast Cheap Shot
```

### **Expose Armor (\*) testé mais ne fonctionne pas**

```
/cast Expose Armor  
/script StopAttack()
```

### **VERSION 2 (\*) non testé**

```
/cast Expose Armor  
/script AttackTarget()  
/script ClearTarget()  
/script TargetLastTarget()
```

### **Blind + Bandage (\*) non testé**

```
/cast Blind  
/use Heavy Runecloth Bandage
```

# Macro script 1.12

Beaucoup d'informations ici,

Je n'ai pas eu beaucoup de temps pour vérifier si ces macros fonctionnaient

Juste essayé deux concernant les poisons en MH et OH.

J'ai du les adapter afin qu'elles puissent fonctionner

Plutôt que de recopier bêtement celle-ci,

Voici le lien de cette page

L'article est assez intéressant pour qui s'intéresse a la programmation,

C'est d'ailleurs en partie pour cela que le système des macros de Vanilla à été "restreint" a la seconde mise à jour.

Exemple :

## A simple Rotation

```
/run SnD=false for i=1,16,1 do db=UnitBuff("player",i)
```

```
if(db~=nil and string.find(db,"SliceDice"))
```

```
then SnD=true end end
```

```
/run if GetComboPoints("target")==5
```

```
then CastSpellByName("Eviscerate()");
```

```
elseif SnD then CastSpellByName("Sinister Strike()");
```

```
elseif GetComboPoints("target")==0
```

```
then CastSpellByName("Sinister Strike()");
```

```
else CastSpellByName("Slice and Dice()"); end
```

it Checks if Slice and Dice is up, if not he casts slice and dice.

if the Target has 5 combo points and SnD is up, he uses eviscerate

only pressing one button, a simple beginning, but more is following !

*This Rotation is meant for Pve Sword Rogues who got improved SnD  
you als no need SuperMacro because it exceeds the 255 char limit*

Je vous invite donc a consulter ce site et cette page en particulier

<http://vanilla60.blogspot.com/2012/02/ambush-and-weaponchange-cast-ambushrank.html>