

Hache-Tripes

Présentation

NOTES COMMUNES AUX TROIS PARTIES (EST, NORD ET OUEST)

- Hache-Tripes est l'une des instances les plus exotiques de WoW, très appréciée notamment pour la chasse aux Libram et au guide Foror... Vous voulez devenir le Roi des Ogres (et profiter de deux heures de buff de psychopathe)? Vous avez besoin de compléter votre équipement « % critique »? Vous voulez vraiment savoir ce que vaut votre groupe de cinq? C'est dans Hache-Tripes que ça se passe.
- Comptez environ 6 à 8 heures pour un groupe de jeunes niv. 60 pour explorer les trois zones (Est, Nord et Ouest) que compte cette instance. Commencez par retourner la partie Est pour récupérer la Clé en croissant et boucler les quêtes de la zone. Faites une pause et intéressez-vous au cœur de Hache-Tripes : les parties Nord et Ouest. Notez que si un groupe de 57 / 58 peut s'en sortir dans la partie Est, un groupe de 60 est chaudement recommandé pour les parties Nord et Ouest.
- En cours d'instance, il ne sera pas rare d'entendre hurler le spectateur Griniblix (en rouge dans vos logs). Celui-ci vous indique en fait que l'un des trois named 60 élite (Le Razza, Mushgog ou Skarr l'invaincu) se

trouve dans l'Étripoir (zone joueur contre joueur au cœur de la zone extérieure de Hache-Tripes). Super? Pas si sûr. Toutes les personnes présentes dans les parties Nord, Est et Ouest lisent ce message, ce qui implique que vous aurez certainement maille à partir avec la faction opposée (et la vôtre!) pour le pull et le maintien du bestiau. Bon courage.

- De toutes les « petites instances de haut niveau », Hache-Tripes est sans doute celle qui entraînera le plus efficacement les jeunes niveau 60 à la gestion de l'aggro. Laisser du temps au MT pour construire l'aggro, utiliser toutes vos techniques de diminution de la menace, savoir calmer les DPS quand il le faut... Vous êtes dans le lieu idéal pour assimiler cette leçon primordiale avant d'attaquer les raids.
- Les démonistes et paladins trouveront les named liés à leur quête de monture épique dans la partie ouest de Hache-Tripes.
- Toutes les classes auront des chances de récupérer sur les named des livres permettant de lancer des quêtes de classe et récupérer des objets plus ou moins intéressants > cf. tableau Phat Loot.



PHAT LOOT

Notes :

- Le phat loot est commun aux trois parties Nord, Est et Ouest. Les n° (1) à (6) sont en partie Est, les n° (7) à (15) en partie Nord, les n° (16) à (20) en partie Ouest.
- **Étr** (colonne MAP) = L'Étripoir, que l'on trouve dans la zone extérieure de HT et qui n'est donc pas indiqué sur les cartes.
- Gardes M & S = Garde Mol'dar (11) & Garde Slip'kik (12) > drops communs aux deux.
- Gardes M & S & F = Garde Mol'dar (11) & Garde Slip'kik (12) & Garde Fengus (7) > drops communs aux trois.
- Le Seigneur Hel'nurath est invoqué lors de l'accomplissement de la quête démoniste, dans la partie ouest.
- Les livres de classe et le guide Foror se trouvent à un drop rate très faible, généralement inférieur à 1,5 %, sur la majorité des named de l'instance, ainsi que dans le « Tome poussiéreux au sol » (cf. carte HT-Nord)

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Brisepierre	arbalète	57	LQR	+	20	Prince Tortheldrin	DPS 31.7 (73-111 x 2.9) / +4 arbalète
Arc du satyre	arc	53	LQR	++	4	Zevrim Thornhoof	DPS 29.8 (50-93 x 2.4) / +7 AGI / +1 % cdt
Arc long d'Eaglehorn	arc	58	LOE	-	Étr	Skarr & Razza & Mushgog	DPS 32.2 (40-76 x 1.8) / +10 AGI +4 END
Lanceur de cure-dents	arc	55	LQR	++	15	Tribut Gordok	DPS 28 (61-62 x 2.2) / +6 AGI +6 END
Bâton à feu xorothien	arme à feu	57	LQR	++	(NA)	Seigneur Hel'nurath	DPS 31.7 (57-108 x 2.6) / +6 END +4 AGI / +6 RO
Canon à main de base	arme à feu	55	LQR	+	(NA)	Gardes M & S & F	DPS 27.8 (48-91 x 2.5) / +8 FOR
Fusil lance-obus	arme à feu	53	LOE	-	Étr	Skarr & Razza & Mushgog	DPS 30.9 (48-89 x 2.3) / +1-4 dégâts de feu
Aiguillon	arme d'hast	55	LOE	- à +	Étr	Skarr & Razza & Mushgog	DPS 51.4 (90-136 x 2.2) / cdt > 75 dég
Harpon de veneur	arme d'hast	56	LQR	++	6	Isalien	DPS 52.2 (150-226 x 3.6) / +35 AGI
Vogue monstrueuse	arme d'hast	57	LQR	++	14	Capitaine Kromcrush	DPS 53.1 (123-185 x 2.9) / +23 END / +1 % par / +7 déf
Baguette de canalisation de mana	baguette	56	LQR	++	15	Cho'rush l'Observateur	DPS 60.9 (68-127 x 1.6) / +4 mana 15s
Baguette de Lethtendris	baguette	53	LQR	+++	2	Lethtendris	DPS 50.9 (60-113 x 1.7) (ombre) / +9 sorts & soins
Torche d'Austen	baguette	53	LOE	-	Étr	Skarr & Razza & Mushgog	DPS 56.8 (55-104 x 1.4) / +10 RF
Bâton de fleur-pierre	bâton 2m	56	LQR	++	16	Tendris Crochebois	DPS 47.3 (113-171 x 3) / +24 INT / +1 % scrit
Bâton des grandes arcanes	bâton 2m	57	LOE	-	Étr	Skarr & Razza & Mushgog	DPS 53 (140-210 x 3.3) / +25 INT +22 ESP
Bâtonnet de canalisation de Quel'dorai	bâton 2m	53	LQR	+	2	Lethtendris	DPS 49.6 (111-167 x 2.8) / +8 END +18 INT +8 ESP / +8 mana 15s
Bâtonnet des ogres magi	bâton 2m	58	LQR	+	15	Tribut Gordok	DPS 53.9 (116-175 x 2.7) / +14 INT +11 END +7 ESP / +1 % scrit / +23 sorts & soins
Kriss écarlate	daque 1m	58	LOE	- à +	Étr	Skarr & Razza & Mushgog	DPS 41.3 (43-81 x 1.5) / +10 AGI +10 END / attention : unique
Lame de la Nouvelle Lune	daque md	57	LQR	+	19	Immol'thar	DPS 40.7 (40-74 x 1.4) / +5 END / +19 sorts & soins
Tisse-savoir	daque md	NA	NA	NA	NA	Quête N1	DPS 37.7 (45-68 x 1.5) / +5 END +6 INT +5 ESP / +3 mana 15s
Daque de distraction	daque mg	57	LQR	+	20	Prince Tortheldrin	DPS 40.8 (42-64 x 1.3) / +6 dagues
Canif ogre	épée 1m	55	LQR	+	(NA)	Gardes M & S & F	DPS 35.8 (60-112 x 2.4) / +7 END / +16 P. att
Lame de Cho'rush	épée 1m	56	LQR	++	15	Cho'rush l'Observateur	DPS 40 (67-125 x 2.4) / +28 P. att
Lame des assassins	épée 1m	52	LOE	-	Étr	Skarr	DPS 37.6 (71-132 x 2.7) / +3 FOR / +1 % ccrit
Machette démoniaque	épée 1m	54	LQR	+	6	Alzinn le Modeleur	DPS 38.8 (74-112 x 2.4) / +5 AGI / +36 P. att vs. élémentaires
Épée du coureur	épée 2m	NA	NA	NA	NA	Quête N2	DPS 44.3 (99-149 x 2.8) / cdt > +30 % VD (30s)
Jugement dernier	épée 2m	55	LOE	- à +	Étr	Skarr & Razza & Mushgog	DPS 51.4 (115-173 x 2.8) / cdt > éclair d'ombre 125-275 DO
Lame barbare	épée 2m	58	LQR	++	15	Roi Gordok	DPS 53.9 (138-207 x 3.2) / +1 % ccrit / +60 P. att
Pourfendeuse de démons	épée 2m	52	LOE	-	Étr	Skarr & Razza & Mushgog	DPS 48.9 (121-182 x 3.1) / +99 P. att vs. démons
Découpe-esprit	épée md	57	LQR	+	20	Prince Tortheldrin	DPS 40.8 (57-106 x 2) / +8 INT / +12 sorts & soins
Épée de zèle	épée md	58	LOE	- à +	Étr	Skarr & Razza & Mushgog	DPS 41.4 (81-151 x 2.8) / chance quand touché > +10 aux dégâts (sorts) & +150 arm (15s)
Hache bien équilibrée	hache 1m	56	LQR	++	17	Ilyanna Ravenoak	DPS 36.3 (48-90 x 1.9) / +11 AGI
Serathil	hache 1m	56	LOE	- à +	Étr	Skarr & Razza & Mushgog	DPS 40 (53-99 x 1.9) / arm 100 / +9 FOR
Tranchehaies	hache 1m	55	LQR	+	(NA)	Gardes M & S	DPS 39.5 (60-90 x 1.9) / +5 FOR +12 END
Fléau du Tréant	hache 2m	58	LQR	—	15	Tribut Gordok	DPS 59.4 (128-193 x 2.7) / +25 FOR +15 END / +2 % ccrit
Tranchevague	hache 2m	53	LQR	+	3	Hydrogénos	DPS 49.7 (123-185 x 3.1) / +26 FOR / +1 % ccrit
Masse usée	masse 1m	57	LQR	+	20	Prince Tortheldrin	DPS 40.7 (62-117 x 2.2) / +120 arm / +7 FOR +11 END
Branche de l'Arbre-monde	masse 2m	53	LOE	-	Étr	Skarr & Razza & Mushgog	DPS 49.7 (147-221 x 3.7) / +14 FOR +21 END +12 ESP
Broie-les-os	masse 2m	NA	NA	NA	NA	Quête N14	DPS 53.8 (129-194 x 3) / +1 % ccrit
Maillet inflexible	masse 2m	57	LQR	+	15	Tribut Gordok	DPS 53 (135-204 x 3.2) / +12 END / +8 déf
Masse brise-crânes	masse 2m	55	LQR	++	15	Tribut Gordok	DPS 46.6 (119-179 x 3.2) / +22 FOR +10 AGI
Bâtonnet énergétique	masse md	54	LQR	++	6	Alzinn le Modeleur	DPS 38.7 (71-107 x 2.3) / +5 INT / +14 sorts & soins
Marteau de revitalisation	masse md	56	LQR	++	6	Isalien	DPS 40 (75-141 x 2.7) / +5 END / +26 soins
Marteau des songes	masse md	56	LOE	- à +	Étr	Skarr & Razza & Mushgog	DPS 40.2 (59-110 x 2.1) / +5 END +12 ESP
Masse de McGowan	masse md	57	LOE	-	Étr	Skarr & Razza & Mushgog	DPS 40.9 (80-149 x 2.8) / +10 FOR +10 END
Poing d'os barbelé	pugilat md	55	LQR	+	(NA)	Gardes M & S & F	DPS 35.8 (51-78 x 1.8) / +8 FOR +7 END

ARMURES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU							
Mantelet diabolique	épaules	57	LQR	++	(NA)	Seigneur Hel'nurath	arm 66 / +16 END / +8 mana 5s
Pantalon du padre	jambes	56	LQR	++	17	Ilyanna Ravenoak	arm 76 / +20 INT / +6 mana 5s / +42 soins
Pantalon élimé	jambes	55	LQR	+++	17	Tsu'zee	arm 68 / +13 END / +35 sorts vs. morts vivants
Gants d'étincelles	mains	55	LQR	++	17	Tsu'zee	arm 53 / +9 END / +15 INT / +1% scrit
Gants de la brume ombreuse	mains	53	LQR	++	4	Zevrim Thornhoof	arm 47 / +12 END / +19 sorts ombre
Protège-mains gordoks	mains	NA	NA	NA	NA	Quête N12	arm 53 / +10 END / +10 INT / +9 ESP / +1% scrit
Bottes de course lupine	poignets	54	LQE	+	Étr	Skarr & Razza & Mushgog	arm 58 / +11 INT / +11 END / +11 ESP / +13 sorts & soins
Bottes de la Pleine lune	poignets	57	LQR	++	14	Capitaine Kromcrush	arm 60 / +12 END / +12 INT / +9 ESP / +26 soins
Bottes de phase de résistance à... (gén)	poignets	50	LQE	-	(NA)	Flagellant phasique	arm 54 / +6 INT / +6 END / +18 résistances diverses
Chaussures de la marée	poignets	53	LQR	++	3	Hydrogénos	arm 52 / +12 INT / +19 sorts givre
Crispins du magique	poignets	57	LQE	-	Étr	Skarr & Razza & Mushgog	arm 38 / +7 END / +17 INT
Garde-poignets sublimes	poignets	55	LQR	-	(NA)	Gardes M & S	arm 37 / +6 END / +10 INT / +6 ESP / +12 sorts & soins
Ceinture bizarrement magique	taille	55	LQR	++	15	Tribut Gordok	arm 44 / +13 END / +16 sorts & soins
Corde de vigne-fouet	taille	54	LQR	++	6	Alzzin le Modeleur	arm 47 / +9 INT / +6 mana 5s / +31 soins
Chapeau d'hiver vert	tête	NA	NA	+	20	Prince Tortheldrin	uniquement pendant les fêtes d'hiver / juste pour le skin
Couronne du Roi des ogres	tête	58	LQR	++	15	Roi Gordok	arm 73 / +16 END / +18 INT / +11 ESP / +1% scrit
Robe de combustion	torse	55	LQR	+	(NA)	Gardes M & S & F	arm 77 / +17 INT / +26 sorts feu
Robe de la nuit éternelle	torse	57	LQR	+	19	Immol'thar	arm 88 / +11 END / +13 INT / +5 ESP / +27 sorts & soins
Robe de vague mentale	torse	57	LQR	+	15	Tribut Gordok	arm 88 / +13 INT / +12 END / +10 mana 5s
CUIR							
Épaulières ardentes	épaules	57	LQR	++	17	Magistère Kalendris	arm 131 / +12 AGI / +12 FOR / +12 END / +10 RF
Spallières de cyclone	épaules	56	LQR	++	15	Tribut Gordok	arm 129 / +11 INT / +9 ESP / +11 END / +14 sorts & soins
Spallières de l'invisible	épaules	56	LQE	-à +	Étr	Skarr & Razza & Mushgog	arm 129 / +22 AGI / +7 END / +4 INT
Jambières d'Enchevêtre	jambes	57	LQR	++	16	Tendris Crochebois	arm 150 / +12 END / +20 INT / +13 ESP / +1% scrit
Jambières velues	jambes	55	LQR	++	15	Tribut Gordok	arm 135 / +19 INT / +8 mana 5s
Kilt terrestre	jambes	55	LQE	+	Étr	Skarr & Razza & Mushgog	arm 148 / +12 END / +29 ESP
Gants de tir rapide	mains	57	LQR	++	19	Immol'thar	arm 109 / +7 FOR / +8 AGI / +7 END / +1% esq
Gants de restauration	mains	54	LQR	+	6	Alzzin le Modeleur	arm 105 / +10 END / +9 INT / +37 soins
Gants Gordok	mains	NA	NA	NA	NA	Quête N12	arm 106 / +10 END / +10 INT / +9 ESP / +1% scrit
Bottes boueuses	poignets	55	LQR	++	15	Tribut Gordok	arm 106 / +10 FOR / +15 END
Bottes de carex	poignets	NA	NA	NA	NA	Quête N14	arm 121 / +18 END / +11 INT / +5 RN / +5 RO
Bottes de férocité	poignets	56	LQR	++	6	Isalien	arm 118 / +13 AGI / +13 END / +13 FOR
Bottes de la gouttière	poignets	53	LQR	++	3	Hydrogénos	arm 114 / +6 INT / +6 ESP / +25 sorts & soins
Bottes de vivacité	poignets	NA	NA	NA	NA	Quête N2	arm 102 / +12 AGI / +1% esq
Brassards de l'éclipse	poignets	57	LQR	++	20	Prince Tortheldrin	arm 76 / +10 AGI / +9 END / +24 P. att
Brassards de prospérité	poignets	58	LQR	++	15	Roi Gordok	arm 77 / +8 END / +10 INT / +5 ESP / +22 soins
Ceinture de l'agresseur	taille	57	LQR	++	14	Capitaine Kromcrush	arm 98 / +16 END / +1% crit / +5 dagues
Ceinture en peau de hyène	taille	55	LQR	+	(NA)	Gardes M & S & F	arm 87 / +13 END / +28 P. att
Corde de pédoncule	taille	57	LQR	++	19	Immol'thar	arm 98 / +9 END / +15 INT / +35 soins
Écharpe serpentine	taille	52	LQE	-	Étr	Skarr	arm 92 / +9 FOR / +14 AGI / +14 END
Cagoule en gangreuir	tête	53	LQR	++	2	Lethtendris	arm 134 / +21 AGI / +14 END / +8 RF / +8 RO
Chapeau astucieux	tête	53	LQR	++	4	Zevrim Thornhoof	arm 122 / +10 END / +11 INT / +7 mana 5s
Chaperon de perspicacité	tête	56	LQR	++	15	Cho'rush l'Observateur	arm 139 / +12 END / +15 INT / +9 ESP / +1% scrit / +33 soins
Coiffure de Feathermoon	tête			-à +	Étr	Skarr & Razza & Mushgog	arm 143 / +21 ESP / +20 INT / +13 END
Pansière de tranquillité	torse	57	LQR	+	20	Prince Tortheldrin	arm 174 / +10 END / +20 INT / +6 ESP / +23 sorts & soins
Pourpoint en peau de hyène	torse	55	LQR	++	15	Tribut Gordok	arm 154 / +20 AGI / +10 END
MAILLES							
Épaulètes Drakefeu	épaules	56	LQE	-à +	Étr	Skarr & Razza & Mushgog	arm 270 / +5 END / +14 INT / +15 ESP / +10 RF
Épaulières du gardien de l'ancre	épaules	55	LQR	+	(NA)	Gardes M & S	arm 266 / +10 END / +10 INT / +10 ESP / +18 sorts & soins
Jambières de destruction	jambes	58	LQR	++	15	Roi Gordok	arm 324 / +14 AGI / +20 END / +13 INT / +1% crit
Jambières de Lune-d'argent	jambes	57	LQR	++	20	Prince Tortheldrin	arm 320 / +6 AGI / +16 END / +16 INT / +10 ESP / +18 sorts & soins
Gantelets d'harmonie	mains	58	LQR	++	15	Roi Gordok	arm 231 / +5 END / +5 INT / +5 ESP / +51 soins
Gantelets de précision	mains	56	LQR	++	17	Ilyanna Ravenoak	arm 204 / +15 AGI / +1% cdt
Gantelets Gordok	mains	NA	NA	NA	NA	Quête N12	arm 221 / +10 END / +10 INT / +9 ESP / +1% scrit
Grèves miséricordieuses	poignets	54	LQR	+	6	Alzzin le Modeleur	arm 240 / +14 END / +14 INT / +20 soins
Grèves odieuses	poignets	57	LQR	++	19	Immol'thar	arm 251 / +18 END / +9 INT / +22 P. att
Brassards quelconques	poignets	55	LQR	+	(NA)	Gardes M & S & F	arm 141 / +10 INT / +7 sorts & soins
Garde-bras seigneuriaux	poignets	54	LQE	-à +	Étr	Skarr & Razza & Mushgog	arm 153 / +7 FOR / +7 AGI / +8 END / +7 INT / +8 ESP
Garde-poignets de Hurlédémon	poignets	57	LQR	++	19	Immol'thar	arm 160 / +17 END / +14 P. att
Cordon de Crochebois	taille	56	LQR	++	16	Tendris Crochebois	arm 202 / +14 AGI / +6 END / +9 INT / +1% crit
Camail fervent de résistance à... (gén)	tête	53	LQR	+	4	Zevrim Thornhoof	arm 279 / +14 END / +7 vie 5s / +14 résistances diverses
Casque du scorpide putride	tête	55	LQR	++	(NA)	Tribut Gordok	arm 262 / +10 END / +26 sorts & soins
Casque des taillis	tête	NA	NA	NA	NA	Quête N14	arm 301 / +21 AGI / +13 END / +9 INT / +9 ESP / +1% crit
Armure de marcherêve	torse	57	LQE	-	(NA)	Gardes M & S & F	arm 365 / +17 END / +20 INT / +20 ESP
Haubert ogre	torse	57	LQR	+	15	Tribut Gordok	arm 365 / +20 AGI / +13 END / +8 INT / +8 FOR / +1% crit
PLATES							
Spallières gravées à la bile	épaules	57	LQR	+	19	Immol'thar	arm 485 / +17 FOR / +6 END / +6 INT / +7 déf
Spallières volumineuses en fer	épaules	55	LQR	-	(NA)	Gardes M & S	arm 470 / +15 FOR / +12 END / +5 ESP / +6 déf
Jambières de l'Aile redoutable	jambes	58	LQE	-à +	Étr	Skarr & Razza & Mushgog	arm 575 / +15 FOR / +16 END / +16 ESP / +15 AGI
Jambières des brisants	jambes	53	LQR	++	3	Hydrogénos	arm 483 / +12 FOR / +1% par
Jambières indichibles	jambes	57	LQR	++	20	Prince Tortheldrin	arm 566 / +15 FOR / +9 AGI / +20 END / +1% crit
Gantelets imprégnés de force	mains	56	LQR	++	17	Ilyanna Ravenoak	arm 538 / +14 END / +7 déf
Gantelets poigne-de-pierre	mains	55	LQE	+	Étr	Skarr & Razza & Mushgog	arm 392 / +9 FOR / +14 END / +10 déf
Gantelets-rasoirs	mains	54	LQR	++	6	Alzzin le Modeleur	arm 386 / +8 FOR / touché > 3 DA
Garde-mains gordoks	mains	NA	NA	NA	NA	Quête N12	arm 392 / +10 FOR / +10 END / +9 ESP / +1% crit
Bottes en écailles de Saphyron	poignets	53	LQE	-	Étr	Skarr & Razza & Mushgog	arm 417 / +14 FOR / +9 AGI / +14 END
Bottes en métal sales	poignets	58	LQR	++	15	Roi Gordok	arm 552 / +17 FOR / +1% esq
Brassards de puissance gordok	poignets	58	LQR	++	15	Tribut Gordok	arm 287 / +17 FOR / +7 END
Brassards magiquement scellés	poignets	56	LQR	++	17	Magistère Kalendris	arm 383 / +3 déf
Brassards corrompus durcis	poignets	57	LQR	++	(NA)	Seigneur Hel'nurath	arm 283 / +12 FOR / +12 END / +3 déf
Garde-poignets galants	poignets	55	LQR	+	(NA)	Gardes M & S & F	arm 249 / +14 INT / +29 soins
Ceinturon d'Uther	taille	52	LQE	-	Étr	Skarr	arm 336 / +9 FOR / +10 END / +10 ESP / +9 INT / +9 AGI
Ceinturon élémentaire en plaques	taille	56	LQR	++	15	Tribut Gordok	arm 358 / +17 FOR / +10 END
Casque de vigilance	tête	53	LQR	++	4	Zevrim Thornhoof	arm 493 / +17 END / +2% esq
Heaume du scarabée en plaques	tête	55	LQR	++	(NA)	Tribut Gordok	arm 463 / +20 INT / +13 END
Pansière de Kromcrush	torse	57	LQR	++	14	Capitaine Kromcrush	arm 777 / +16 FOR / +16 END / +10 déf
Pansière énergétique	torse	54	LQR	++	6	Alzzin le Modeleur	arm 617 / +13 FOR / +20 END / +12 INT / +5 mana 5s
BOUCLERS							
Bouclier d'écorce pétrifiée	bouclier	56	LQR	++	16	Tendris Crochebois	arm 1861 / bloq 35 / +23 blocage bouclier
Bouclier de la barrière	bouclier	57	LQR	+	(NA)	Tribut Gordok	arm 2121 / bloq 39 / +2% bloq / +18 blocage bouclier
Bouclier de l'Observateur	bouclier	56	LQR	++	15	Cho'rush l'Observateur	arm 2089 / bloq 38 / +9 END / +14 INT / +5 ESP
Bouclier de Milli	bouclier	NA	NA	NA	NA	Quête N3	arm 2106 / bloq 37 / +7 END / +7 ESP
Ecu de la famille Garrett	bouclier	57	LQE	+	Étr	Skarr & Razza & Mushgog	arm 2121 / bloq 39 / +5 AGI / +4 INT / +17 ESP
Protecteur de Gardeffroi	bouclier	57	LQR	++	(NA)	Seigneur Hel'nurath	arm 2121 / bloq 39 / +18 FOR / +5 END
CAPE							
Cape d'amplification	dos	56	LQR	++	17	Magistère Kalendris	arm 39 / +18 sorts & soins
Cape d'ombrebois	dos	54	LQR	++	6	Alzzin le Modeleur	arm 42 / +13 FOR / +7 END / +7 RN
Cape des flammes magiques	dos	53	LQE	+	Étr	Skarr & Razza & Mushgog	arm 41 / +10 RF / +21 sorts feu
Cape du bastion	dos	58	LQR	+	(NA)	Tribut Gordok	arm 45 / +15 END / +7 déf
Cape du Cosmos	dos	57	LQR	+	19	Immol'thar	arm 44 / +7 END / +11 INT / +26 soins
Cape fluctuante de résistance à... (gén)	dos	57	LQR	++	20	Prince Tortheldrin	arm 44 / +4 vie 5s / +15 résistances diverses
Cape héliotrope	dos	55	LQR	+	(NA)	Gardes M & S	arm 43 / +10 INT / +1% scrit

LES DONJONS

AUTRES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX							
Charme de vigilance	bijou	57	LQR	+	19	Immol'thar	+ 2% esq
Magnéte de contre-attaque	bijou	58	LQR	+	15	Tribut Gordok	+ 1% par / + 22 P. att
Orbe de tromperie	bijou	54	LOE	- à +	Etr	Skarr & Razza & Mushgog	ut > transforme en membre de la faction opposée (5 min) toutes les 30 min
Talisman d'ouvresprit	bijou	56	LQR	+	17	Magistère Kalendris	+ 11 mana 5s
Collier de Pimgib (unique)	bijou	55	LQR	++	2	Pimgib	+ 8 dég du sort Éclair de feu de votre diabolotin / Classe: démoniste
Médaille du connétable Morris	cou	52	LOE	-	Etr	Skarr & Razza & Mushgog	+ 7 END / + 10 déf
Pendentif d'ancien magus	cou	56	LQR	++	17	Magistère Kalendris	+ 10 INT + 7 ESP + 6 END / + 10 RF
Pendentif de Dame Elizabeth	cou	54	LOE	+	Etr	Skarr & Razza & Mushgog	+ 8 END + 15 ESP
Pendentif de mauvais œil	cou	57	LQR	++	19	Immol'thar	+ 15 AGI / + 7 déf
Talisman de tempête	cou	53	LQR	++	3	Hydrogénos	+ 7 INT + 6 ESP / + 1% scrit
Anneau de damoiselle	doigt	55	LOE	- à +	Etr	Skarr & Razza & Mushgog	+ 7 INT + 6 ESP / + 18 sorts & soins
Anneau de flamme émeraude	doigt	57	LQR	+	20	Prince Tortheldrin	+ 7 END + 12 INT + 8 ESP / + 15 soins
Anneau de fourberie démoniaque	doigt	54	LQR	+	6	Alzzin le Modeleur	+ 10 INT / + 6 mana 5s
Anneau de nez Gordok	doigt	55	LQR	+	(NA)	Gardes M & S & F	+ 5 FOR + 9 END
Anneau de puissance démoniaque	doigt	54	LQR	+	6	Alzzin le Modeleur	+ 10 END / + 6 vie 5s
Anneau de vigueur	doigt	53	LQR	+++	2	Lethtendris	+ 8 FOR + 7 AGI + 7 END
Anneau du Roi ogre	doigt	58	LQR	+	15	Roi Gordok	+ 14 FOR + 13 END
Anneau elfique terni	doigt	56	LQR	+	15	Tribut Gordok	+ 15 AGI / + 1% cdt
Anneau murmurant	doigt	55	LQR	+++	17	Tsu'zee	+ 10 INT / + 5% résistance aux sorts de silence
Anneau du Hiérophante (unique)	doigt	55	LOE	+	Etr	Skarr & Razza & Mushgog	+ 7 END + 10 INT + 11 ESP
RELIQUES							
Libram d'espoir	Libram	57	LQR	+	6	Isalien	Réduit le coût en mana de vos Sceaux de 20
Totem de renaissance	totem	57	LQR	+	6	Isalien	Réduit le temps de recharge de Réincarnation de 10 min
TENUS MAIN GAUCHE							
Bouquet de roses rouges	tenu mg	NA	LQR	-	17	Illyanna Ravenoak	uniquement pendant la st val / ut > cascade de pétales sur cible proche
Chope de Kreeg	tenu mg	55	LQR	+++	9	Kreeg le Marteleur	+ 12 END - 10 INT + 15 ESP
Chope de Tidesipe de Lapidis	tenu mg	54	LOE	+	Etr	Skarr & Razza & Mushgog	- 15 AGI + 5 INT + 16 ESP / ut > rend 1992 mana en 30s (boisson)
Lexique de Milli	tenu mg	NA	NA	NA	NA	Quête N3	+ 6 END + 7 INT / + 6 mana 5s
Pierre étincelante	tenu mg	58	LQR	++	15	Roi Gordok	+ 7 END / + 37 soins
RECETTES DE CRAFT							
Patron : Cape de sauvegarde	couture	300	LQR	+	13	Coffre de Knot	Dos - lvl 57 / arm 214 / + 5 déf
Patron : Ceinture de l'archimage	couture	300	non lié	—	13	Coffre de Knot	Tissu Taille - lvl 57 / arm 54 / + 25 INT + 10 END / + 1% scrit
Patron : Gants d'Inferno	couture	300	LQR	+	13	Coffre de Knot	Tissu Mains - lvl 57 / arm 55 / + 9 INT / + 33 sorts feu
Patron : Gants en étoffe lunaire	couture	300	LQR	+	13	Coffre de Knot	Tissu Mains - lvl 57 / arm 55 / + 16 INT + 15 ESP + 9 END
Patron : Gants en gangrétoffe	couture	300	LQR	+	13	Coffre de Knot	Tissu Mains - lvl 57 / arm 55 / + 9 END / + 33 sorts ombre
Patron : Tenue d'ogre Gordok	cout. / cuir	300	NA	NA	NA	Quête N9	Tenue d'ogre > Vous déguise en ogre pendant 10 min, utilisation unique
Patron : Bottes de la mangouste	cuir	300	LQR	+	13	Coffre de Knot	Cuir Pieds - lvl 57 / arm 120 / + 23 AGI + 9 END
Patron : Bracelets de vol rapide	cuir	300	LQR	+	13	Coffre de Knot	Cuir Poignets - lvl 57 / arm 160 / + 7 END / + 41 P. att. dis
Patron : Ceinturon de clairvoyance	cuir	300	LQR	+	13	Coffre de Knot	Cuir Taille - lvl 57 / arm 98 / + 23 INT + 9 END
Patron : Cape chromatique	cuir (dragon)	300	non lié	—	13	Coffre de Knot	Dos lvl 57 / arm 48 / + 10 END / + 9 RF + 9 RO / + 1% scrit
Patron : Cape changeante	cuir (élémt)	300	non lié	-	13	Coffre de Knot	Dos lvl 57 / arm 48 / + 17 AGI + 8 END / + 1% esq
Patron : Peau du fauve	cuir (tribal)	300	non lié	-	13	Coffre de Knot	Dos lvl 57 / arm 48 / + 10 INT + 8 END / + 42 soins
Recette : Courante-surprise	cuisine	275	LQR	70%	1	Pusillin	Restaure 1933 vie en 27s / + 10 INT (10 min)
Schéma : Recombobulateur majeur	ingé	275	non lié	-	15	Tribut Gordok	Bijou / ut > dissipe effets de métamorphose sur un allié & rend 375 à 625 mana & vie
AUTRES							
Forge - Moitié supérieure de la Forge d'armure pour les experts : volume I	forge (armure)	50	non lié	+	15	Roi Gordok	ut > combine les deux moitiés de la Forge d'armure pour les experts : volume I
Chaman - Le Horion de givre et vous	Item quête	54	non lié	—	NA	voir notes	bijou unique > + 10 RF / + 23 sorts & soins
Chasseur - La plus grande race de chasseurs	Item quête	54	non lié	—	NA	voir notes	bijou unique > + 10 RF / + 48 P. att. dis
Démoniste - Contrôler les ombres	Item quête	54	non lié	—	NA	voir notes	bijou unique > + 10 RF / + 23 sorts & soins
Druide - Le rêve d'émeraude	Item quête	54	non lié	—	NA	voir notes	bijou unique > + 10 RF / + 44 soins / + 4 mana 5s
Guerrier - Le Codex de défense	Item quête	54	non lié	—	NA	voir notes	bijou unique > + 10 RF / + 200 arm
Guerrier / Paladin	Item quête	60	non lié	—	NA	voir notes	Quel Serrar > épée md / DPS 52.5 (84-126 x 2) / + 12 END / cdt > + 13 déf & + 300 arm (10s)
Le guide de Dagharn du tueur de dragons	Item quête	54	non lié	—	NA	voir notes	bijou unique > + 10 RF / + 8 mana 5s
Magie - Les recettes de l'arcaniste	Item quête	54	non lié	—	NA	voir notes	bijou unique > + 10 RF / + 150 arm / + 22 sorts & soins
Paladin - La lumière et comment l'altérer	Item quête	54	non lié	—	NA	voir notes	bijou unique > + 10 RF / + 33 soins / + 4 mana 5s
Prêtre - Sainte Bolognaise : ce que la lumière ne vous dit pas	Item quête	54	non lié	—	NA	voir notes	
Voléur - Garona : une étude en discrétion et en trahison	Item quête	54	non lié	—	NA	voir notes	bijou unique > + 10 RF / + 2% cdt

QUÊTES LIÉES

PARTIE EST

(N1) (57-D) Le filet de Lethtendris
Donnée par : * pour l'Alliance : PNJ Latronicus Moonspear > Feralas > Feathermoon.
 * pour la Horde : PNJ Talon Thornhoof > Feralas > Camp Mojache.
Objectif : Ramener le filet de Lethtendris que vous trouverez à HT-Est en (2)
Récompense : Dague md (voir table) + max 7750 XP + 1 gold 70 silver.

(N2) (58-D) Pusillin et l'Ancien Azj'tordin
Donnée par : Quête à prendre juste avant l'instance. PNJ Azj'tordin > Feralas > extérieur HT.
Objectif : Trouver Pusillin et ramener le livre des incantations à Azj'tordin.
Loc : Trouver Pusillin en (1) (début) dans HT-Est. Le suivre et lui parler aux différentes étapes (1) (suite) puis l'affronter (1) (fin).
Récompense : Clé en croissant (ouvre portes HT-Nord, HT-Ouest et porte Athenaeum) + Bottes cuir OU Épée 2m (voir table) + max 7750 XP + 1 gold 75 silver.

(N3) (60-D) Fragments de la gangrevigne
Donnée par : PNJ Rabine Saturna > Reflet-de-Lune
Objectif : Tuer Alzzin le Modeleur dans HT-Est (6), utilisez le Reliquaire de Pureté derrière lui pour obtenir le Reliquaire de Pureté scellé.
Récompense : Bouclier OU Tenu mg (voir table).

(N4) (60-D) Le morceau gauche / droit de l'amulette du Seigneur Valthalak
 (voir guide T0.5, p. 72)
Donnée par : Bodley > Forteresse Blackrock.
Objectif : Utilisez votre brasero pour invoquer l'Esprit d'Isalien dans la chambre d'Alzzin en (6).
Récompense : 4 gold 98 silver.

PARTIE NORD

(N4) (60-D) Libram de Concentration
Donnée par : Quête à prendre dans l'instance. PNJ Gardien du savoir Lydros (10) > HT-Nord > Athenaeum.
Objectif : Ramener 1 Libram de Concentration, un Diamant noir parfait, 4 Grands éclats brillants, 2 Peau des ombres.
Loc : Le Libram se récupère dans HT au hasard, les Diamants noirs parfaits se récupèrent dans HT sur les monstres, les Peaux des ombres à Scholomance, les éclats sont des résultats de désenchantement.
Récompense : Arcanum de concentration (enchantement jambes ou tête : + 8 sorts (tous)).

(N5) (60-D) Libram de Rapidité
Donnée par : Quête à prendre dans l'instance. PNJ Gardien du savoir Lydros (10) > HT-Nord > Athenaeum.
Objectif : Ramener 1 Libram de rapidité, 1 Diamant noir parfait, 1 Grand éclat brillant et 2 Sang du héros.
Loc : Le Libram se récupère dans HT au hasard, les Diamants noirs parfaits se récupèrent dans HT sur les monstres, les Sang du héros se récupèrent dans

les Maletterres, les éclats sont des résultats de désenchantement.
Récompense : Arcanum de rapidité (enchantement jambes ou tête : + 1% vitesse course).

(N6) (60-D) Libram de Protection
Donnée par : Quête à prendre dans l'instance. PNJ Gardien du savoir Lydros (10) > HT-Nord > Athenaeum
Objectif : Ramener 1 Libram de Protection, 1 Diamant noir parfait, 2 Grands éclats brillant et 1 Couture d'abomination.
Loc : Le Libram se récupère dans HT au hasard, les Diamants noirs parfaits se récupèrent dans HT sur les monstres, les Coutures d'abomination se récupèrent dans Stratholme, les éclats sont des résultats de désenchantement.
Récompense : Arcanum de protection (enchantement jambes ou tête : + 1% esquive).

(N7) (60-D) Rafraîchissement arcanique
Prérequis : Être mage niveau 60
Donnée par : Quête à prendre dans l'instance. PNJ Gardien du savoir Lydros (10) > HT-Nord > Athenaeum.
Objectif : Ramener l'essence d'Hydrogénos en le tuant dans HT-Est (3).
Récompense : Nouveau sort mage -> Eau cristalline (rang 7).

(N8) (61-D) Légendes elfiques
Donnée par : * pour l'Alliance : PNJ Érudite Runethorn > Feralas > Feathermoon.
 * pour la Horde : PNJ Sage Korolusk > Feralas > Camp Mojache.

Objectif : Trouvez le maître elfe Kariel Winthalus dans l'Athenaeum (partie neutre dans HT-Nord), en cliquant sur un squelette au sol près de (10).
Récompense : max 8800 XP + 1 gold 85 silver.

(N9) (60-D) Tenue d'ogre Gordok

Donnée par : Quête à prendre dans l'instance, répétable. PNJ Gobelin Knot Thimbeljack (13) > HT-Nord.

Objectif : Ramener 4 Rouleaux d'étoffe runique, 1 Fil runique, 8 Cuir robustes, 1 Tanin ogre.

Loc : Le Tanin d'ogre se trouve dans HT-Nord au premier étage au dessus du gobelin (derrière un groupe de démonistes). Les autres éléments sont récupérables via dépeçage, marchand et tailleur hors instance.

Récompense : Tenue d'ogre Gordok (utilisation unique, vous transforme en ogre pendant 10 minutes pour passer le Capitaine Kromcrush) + max 6600 XP + Patron : Tenue d'ogre Gordok : pour les travailleurs du cuir et les couturiers, qui pourront désormais crafter eux-mêmes la Tenue d'ogre, pour moitié moins de composants ! (sauf bien sûr le tanin d'ogre, qui n'existe pas en demi-flacon).

(N10) (60-D) Le piège cassé

Donnée par : PNJ Gobelin Knot Thimbeljack (13) > HT-Nord.

Objectif : Ramener 1 Huile glaciale et 1 Mécanisme en thorium.

Loc : Le piège à côté de Knot est activable grâce aux ingrédients ramenés. Il vous permettra de bloquer le passage du garde Slip'kik et de passer tranquillement sans avoir à le tuer.

Récompense : Garde Slip'kik emprisonné.

(N11) (60-D) Libérez Knot

Prérequis : Trouver les clefs de menottes Gordok sur les ogres dans HT-Nord pour que Knot vous propose cette quête.

Donnée par : PNJ Gobelin Knot Thimbeljack (13) > HT-Nord.

Objectif : Ramener clé des menottes Gordok à Knot

Récompense : max 6000 XP + contenu variable (notamment d'excellentes recettes de forge, voir table) du coffre de Knot.

Note : Ne libérez pas Knot avant d'avoir récupéré votre costume !

(N12) (60-D) Affaire inachevée chez les Gordok

Prérequis : Parler au capitaine Kromcrush (14).

Grâce à la tenue obtenue avec la quête N9 « Tenue d'ogre Gordok », tuer le Roi des ogres pour devenir Roi des ogres. Ceci fait redescendez parler au capitaine Kromcrush qui est maintenant dans la zone du garde Fergus.

Donnée par : Quête à prendre dans l'instance.

PNJ Capitaine Kromcrush (14) > HT-Nord.

Objectif : Récupérer le Gantelet des Gordok dans le coffre près du prince Thortheldrin (20).

Récompense : Gants tissu, cuir, maille ou plates (voir tableau Phat loot).

Note : Pour valider cette quête, vous devrez parler à nouveau au capitaine Kromcrush et donc refaire une Tenue d'ogre Gordok, et redevenir Roi des ogres.

PARTIE OUEST

(N13) (61-D) Folie intérieure

Donnée par : Quête à prendre dans l'instance.

PNJ Ancien de Shen'dralar > HT-Ouest.

Objectif : Détruire les cinq pylônes, tuer Immol'thar et le Prince Thortheldrin.

Loc : Les cinq pylônes se trouvent partie Ouest, leur destruction désactive le champ protecteur autour d'Immol'thar. Le fait de tuer Immol'thar rend agressif le Prince Thortheldrin. Ce dernier peut être combattu dans l'Athenaeum (HT-Nord).

Récompense : max 10250 XP + accès à la quête N14 « Le trésor des Shen'dralar ».

(N14) (61-D) Le trésor des Shen'dralar

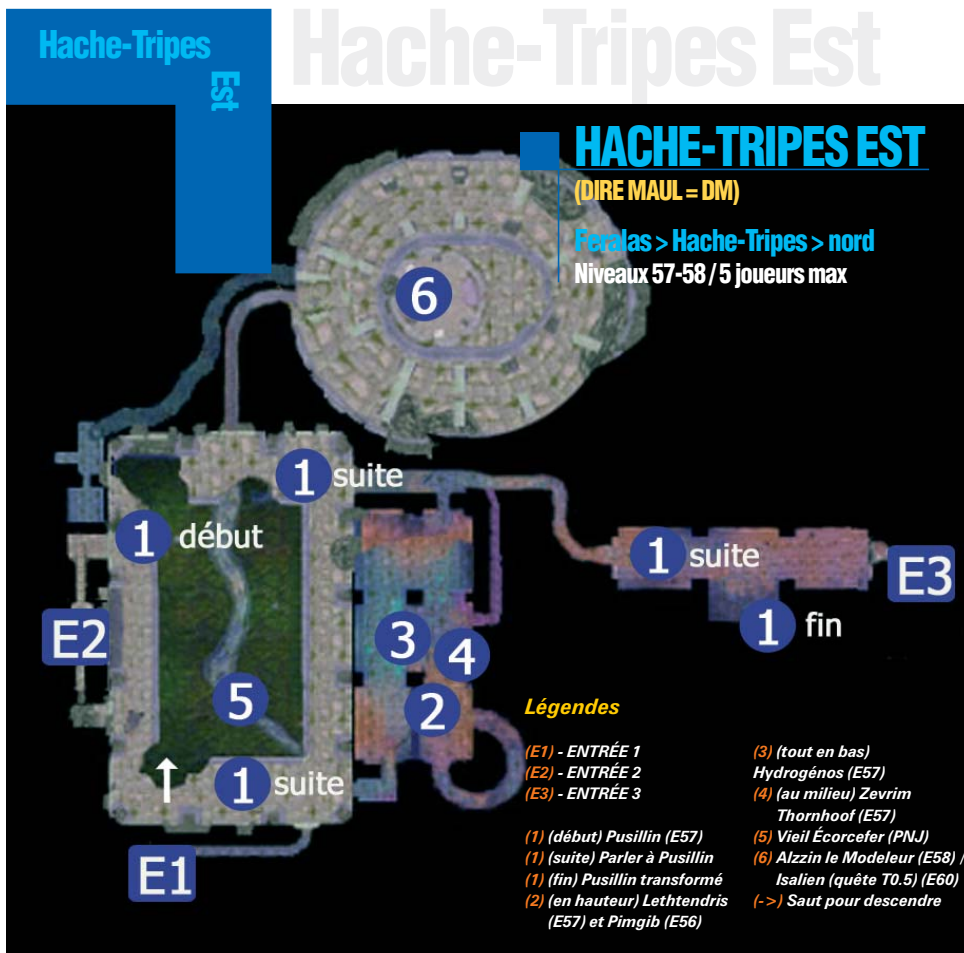
Prérequis : Après avoir validé la quête N13 « Folie Intérieure » l'ancien vous dira d'aller chercher votre récompense.

Donnée par : Quête à prendre dans l'instance.

PNJ Ancien de Shen'dralar > HT-Ouest.

Objectif : Aller récupérer le trésor dans l'Athenaeum.

Récompense : Tête mailles OU Masse 2m OU Pieds cuir (voir table) + max 675 XP + 2 gold 75 silver.



Points-clefs Phat loot : (2) > (3) > (4) > (6)

Points-clefs Quêtes : (1) (début) > (1) (fin) > sortie (E3) > (2) > (3) > (4) > (5) > (6)

Notes

• La partie Est de Hache-Tripes est la plus abordable, néanmoins les monstres de types végétal et les démons ne font pas de cadeaux. Oubliez le sap, le poly, ou les contrôles mentaux : gérez bien l'aggro et

les AoE et tout devrait bien se passer.

- C'est dans cette partie que vous récupérez la Clé en croissant qui permet d'ouvrir HT-Nord et Ouest.
- C'est ici aussi que les mages des deux factions pourront tuer Hydrogénos pour finir leur quête d'eau de rang 7 (voir les notes générales de la partie Nord pour débiter cette quête).
- Quelques beaux loots habillent les named de l'instance, mais rien d'exceptionnel...
- Prenez garde aux cosses au sol. Elles peuvent offrir

des bonus marrants (et les ingrédients nécessaires à la réalisation de la « Courante-surprise ») mais également receler des pièges vicieux. Faire pop six plantes (certes non élites) en plein combat contre un Crochebois peut s'avérer très problématique.

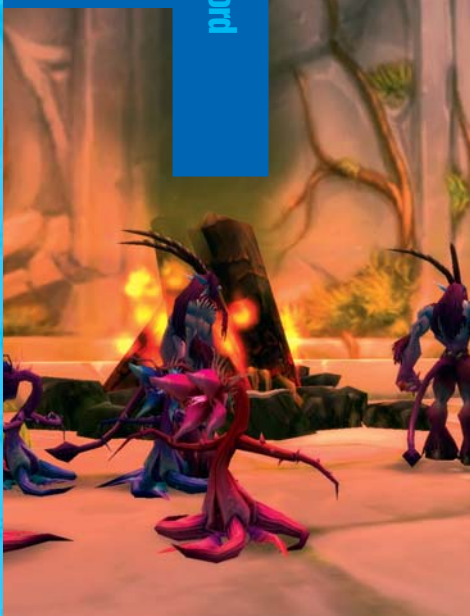
Parcours détaillé & Tips de combat

- Pusillin (1) > Pénétrez dans l'instance par (E1) ou (E2) et faites en priorité la quête N2 « Pusillin et l'Ancien Azj'tordin (Neutre) ». Frayez-vous un chemin jusqu'à lui puis déclenchez sa poursuite. Nous vous indiquons son déplacement dans l'instance par des « (1) (suite) », donc avant de lui parler (ce qui le fera avancer jusqu'au point suivant), nettoyez le chemin. Vous aurez à le combattre en (1) (fin). Pusillin transformé vous donnera la Clé en croissant nécessaire pour accéder aux parties Nord et Ouest. Sortez ensuite en (E3), utilisez votre clé pour sortir, et allez valider votre quête.
- Lethtandris (2) (en hauteur) > Après avoir validé la quête, revenez sur vos pas, entrez de nouveau dans l'instance par (E3) et prenez le premier chemin sur votre gauche. Collez bien le mur à votre gauche et nettoyez jusqu'au fond de la pièce. Arrivés au fond, prenez la rampe vers le premier étage. Vous voici face à Lethtandris et son diabolotin. Il est temps de récupérer le fameux filet.
- Hydrogénos (3) (tout en bas) > Une fois Lethtandris tuée, redescendez par la rampe et prenez le chemin circulaire qui vous fera descendre au niveau le plus bas vers Hydrogénos. Attention, il a une fâcheuse tendance à vous éjecter et n'est pas aussi simple à gérer qu'il en a l'air.
- Zevrim Thornhoof (4) (au milieu) > Au nord de la pièce où rumine Hydrogénos se trouve un passage pour monter vers Zevrim. Rien de particulier pour ce boss, laissez bien à distance vos porteurs de tissu. On vous laisse apprécier son attaque spéciale.
- Vieil Écorcefer (5) > Une fois Zevrim vaincu, une petite discussion avec le Vieil Écorcefer le fera aller détruire la porte au nord, vous permettant d'accéder à Alzzin. Vous pouvez choisir de nettoyer la route ou d'envoyer un furtif seul lancer la discussion (attention aux patrouilles), pendant que le reste du groupe longe plus discrètement le mur de droite.
- Alzzin le Modéleur (6) > Descendez par l'un des deux bords du chemin circulaire en nettoyant tous les arbres. Prenez un soin particulier à occire toutes les patrouilles. Une fois en bas, affrontez Alzzin au centre (une sortie s'ouvre derrière lui à sa mort) et récupérez le reliquaire pour la quête N3.
- C'est également ici que vous pourrez invoquer Isalien (voir guide T0.5, sur ce CD).

Hache-Tripes

Nord

Hache-Tripes Nord



HACHE-TRIPES NORD

(DIRE MAUL = DM)

Feralas > Hache-Tripes > nord
Niveau 60 / 5 joueurs max

Légendes

(E1) - ENTRÉE

- (7) Garde Mol'dar (E59)
- (8) Tome poussiéreuse au sol
- (9) Kreeg le Marteleur (E59)
- (10) Gardien du savoir Lydros (PNJ)
- (R) Marchand (PNJ)
- (11) Garde Fengus (E59)
- (12) Garde Slip'kik (E59)
- (T) Tanin ogre
- (13) Knot Thimbelfack (PNJ)
- (14) Capitaine Kromcrush (E61)
- (15) Roi Gordok (E62)
- (15) Cho'rush L'Observateur (E60)
- (20) Prince Tortheldrin (E61)



Points-clefs Phat loot: (7) > (9) > (11) > (12) > (14) > (15) (ou direct en (15) sans tuer aucun autre named)

Points-clefs Quêtes: (7) > (10) > (T) > (13) > (14) > (15) > (une fois le Roi tué) > (13) > (11) > (9) > (7) > HT-Ouest

Notes générales

- La plus passionnante et la plus sournoise des trois parties... Vous aurez besoin d'un groupe terriblement discipliné et parfaitement concentré.
- Vous trouverez en (R) un PNJ marchand vous permettant de réparer vos items et offrant à la vente un Patron : Robe en étoffe lunaire.
- Il existe deux façons de mener cette partie à bien. La méthode bourrine consiste à avancer en tuant tout sur votre passage : simple et rentable. La méthode douce, plus subtile, consiste à épargner les cinq named qui s'interposent entre vous et le Roi. C'est celle que nous décrivons ici, et qui permet d'accéder après la chute du Roi au magnifique « Tribut Gordok ». Moins simple, diablement plus rentable. Jetez donc un coup d'œil au tableau phat loot et au contenu du tribut pour vous en convaincre.
- Même si vous choisissez la méthode bourrine, prévoyez d'emporter avec vous de quoi constituer votre tenue d'ogre. Elle vous permettra d'épargner le Capitaine Kromcrush, qui, une fois le Roi tué, vous donnera une nouvelle quête : N12 : « Affaire inachevée chez les Gordok ». Des gants superbes à la clé.
- Attention, n'utilisez pas les menottes Gordok sur Knot (13) avant d'avoir battu le roi, sinon il ne pourra pas vous fabriquer la Tenue d'ogre !
- Pensez aussi à emporter un Mécanisme en thorium, ainsi qu'une Huile glaciale pour activer le piège et ainsi passer sans encombre le garde Slip'kik (12).
- Si vous possédez la Clé en croissant, vous pouvez atteindre l'Athenaeum sans combattre. Cela vous permettra par exemple de prendre ou valider votre quête de mage ou de valider la quête N8 « Légendes elfiques » en solo. Voici comment faire : une fois entré, prenez garde aux deux patrouilles. Empruntez la rampe face à vous et sautez sur le rebord gauche (attention, ne descendez pas plus bas que le milieu de la rampe). Si, si, c'est possible. De là tâchez d'être vigilant à la patrouille de trois hyènes qui circule en (7), ainsi qu'aux ogres près du feu. Une fois les hyènes passées, sautez et rendez-vous à la porte en contrebas.

Parcours détaillé & Tips de combat

- Attendez et tuez les deux patrouilles avant de prendre la rampe qui descend face à vous. Sautez à gauche, mettez-vous dans un coin, attendez et tuez la patrouille de hyènes. Débarrassez-vous des ogres autour du feu, nettoyez ensuite le coin gauche puis les hyènes proches du Garde Mol'dar (7). Tuer Mol'dar permet de récupérer la clé de la porte intérieure des

Gordok, mais empêche le parcours optimisé. Un voleur (et sa compétence crochetage de 300), une clé en vrai-argent de forgeron, ou une puissante charge de seaforium d'ingénieur vous permettront de venir à bout de la porte sans tuer Mol'dar.

- Neutralisez à nouveau les patrouilles, puis partez directement à gauche en veillant aux autres patrouilles. Dirigez-vous vers les ogres en face (en ignorant ceux qui sont dans le couloir à gauche). Une fois sur la mini-rampe, gérez la patrouille, puis le groupe proche du mur, puis les deux mages à gauche. Faites très attention au Garde Fengus qui patrouille ici, tâchez de visualiser son trajet pour l'éviter. S'il vous aggro, laissez-vous mourir.
- Envoyez un furtif prendre la clé de la cour Gordok dans le coffre en (11) (attention aux hyènes qui détectent les furtifs). Attendez que Fengus passe, collez le mur de droite, évitez les deux groupes restants, rendez-vous rapidement à la porte que vous ouvrirez grâce à la clé récupérée par le furtif.
- Une fois passée la porte de la cour Gordok, avancez à distance de pull du groupe de démonistes et attendez : un œil vert patrouille ici, s'il vous repère deux ou trois élites vont popper. Un mage devra le tuer d'un trait de feu. Les démonistes, à présent : utilisez Contrôle Mental sur l'un d'eux et ciblez les gardiens démons (insensibles au poly) en priorité. Lorsque le CM s'achève, priorité aux gardes démons et silence ou sheep sur le démoniste restant. Une fois passés les deux groupes et géré le groupe d'insectes, envoyez un mage en avant pour qu'il détruise l'œil qui patrouille sur le parcours du Garde Slip'kik.
- Garde Slip'kik (12) > De très loin la partie la plus dure de l'instance. Attendez que Slip'kik passe puis pullez le groupe proche de Knot (13) (avec silence pour les obliger à approcher) jusqu'à l'entrée de la salle. Poly sur l'un deux, puis tuez au plus vite les gardes serveurs et l'autre démoniste. Réactivez le piège (voir quête N10) pour emprisonner Slip'kik. (Si vous avez choisi la méthode Obélix, veillez à nettoyer quand même le pack de gardes près de Knot, car la confection du costume les attirera de toute façon.)
- Si vous n'avez pas les ingrédients pour le piège, vous pouvez toujours esquiver Slip'kik, mais c'est devenu

beaucoup plus difficile depuis les changements de la 1.10 : suivez Slip'kik et arrêtez-vous au centre de la pièce, sous la rampe. Attendez qu'il finisse sa ronde et reparte, puis courez dans le coin opposé aux démonistes, en longeant bien le mur. Tuez-les le plus vite possible, et montez au milieu de la rampe dès que c'est fait. Vous avez tout juste le temps avant que Slip'kik ne revienne ; un Distraction ou un Apaisement pourra vous aider si vous êtes trop justes.

- Le Tanin ogre (T) > En haut de la rampe, nettoyez les deux groupes de démonistes puis prenez le Tanin ogre, ce qui fait pop un élite 58. Redescendez voir Knot (13), prenez votre tenue d'ogre (ne l'utilisez pas tout de suite !) et remontez. Ouvrez la porte.
- Le Capitaine Kromcrush (14) > Attention en combattant le groupe avant le capitaine, il pourrait vouloir prendre part au combat. Une fois le groupe éliminé, enfillez votre combi d'ogre et parlez à Kromcrush pour lui faire vider les lieux. Dans le cas où vous auriez décidé de le tuer, sachez qu'il fait pop deux gardes à la moitié de sa vie et qu'il aime bien fear les gentils explorateurs. Combattez-le donc au fond du tunnel.
- Dans la salle du Roi, occupez-vous du groupe à gauche (CM, sap ou poly) et surtout n'oubliez pas qu'il faut combattre les capitaines au fond du couloir à cause de leur fear. Le groupe de gauche détruit, attendez une patrouille de trois hyènes, nettoyez-la puis attaquez-vous aux hyènes du milieu puis aux ogres de droite.
- Le Roi Gordok (15) > Si vous voulez épargner l'Observateur, contentez-vous d'envoyer un tank l'occuper pendant que le reste du groupe se concentre sur le Roi. À sa mort, vous voilà sacré Roi des ogres ! Tous les ogres seront maintenant amicaux (mais pas les autres mobs) ; attention, si vous mourez ou si vous êtes déconnecté, vous perdrez votre titre. Tous les membres du groupe doivent parler à l'Observateur, après quoi vous pouvez prendre votre tribut dans le coffre. Descendez, parlez aux différents gardes que vous avez épargnés pour qu'ils vous confèrent chacun un buff spécifique, puis faites un saut jusqu'à Kreeg (il vous vendra quelques boissons sympathiques), et prenez la quête du Capitaine Kromcrush - maintenant en (11). Allez réparer à l'Athenaeum et rendez-vous dans Hache-Tripes Ouest pour réaliser la quête du capitaine : tuer le Prince !



HACHE-TRIPES OUEST (DIRE MAUL = DM)

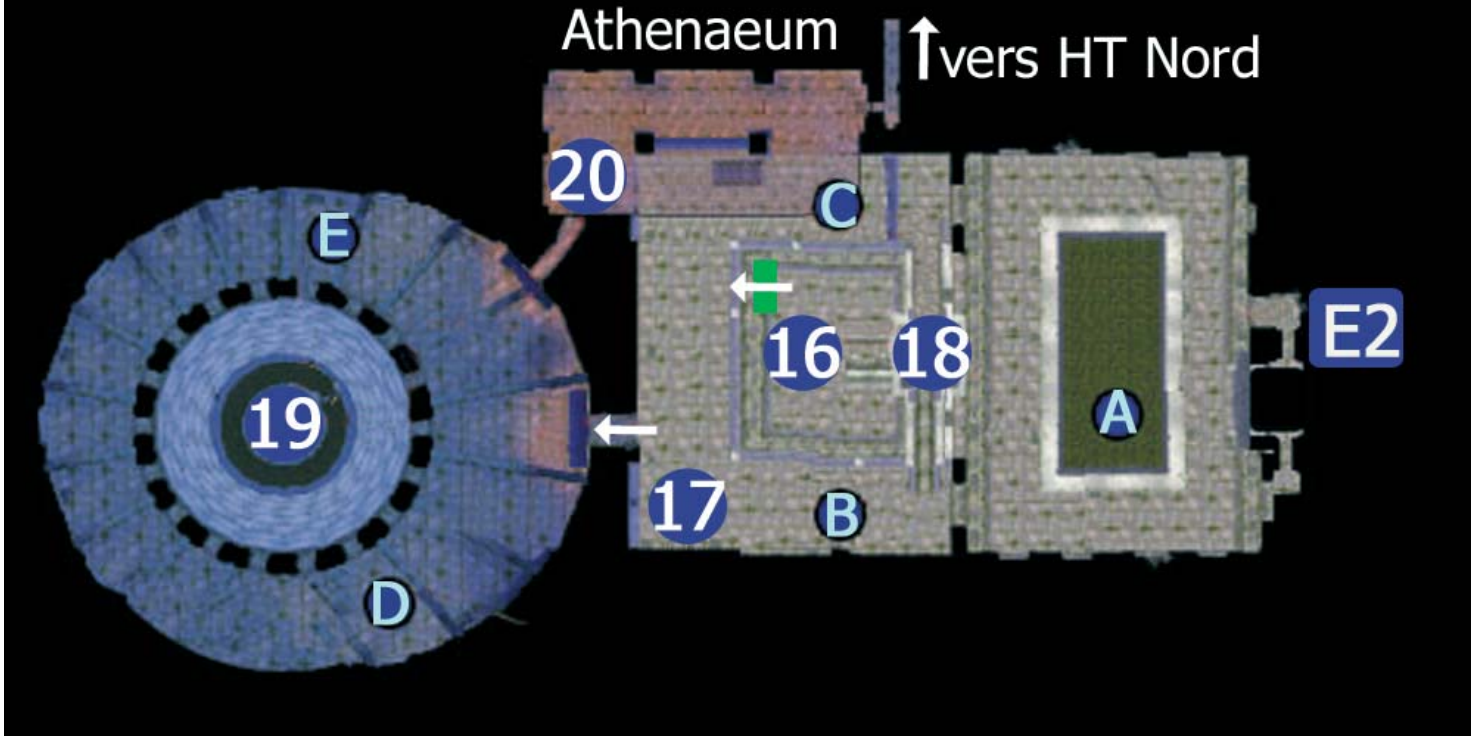
Feralas > Hache-Tripes > nord

Niveau 60 / 5 joueurs max

Légendes

(E) - ENTRÉE
 (A) > (E) Pylônes
 (16) Tendris Crochebois (E60)
 (17) (en bas) Tsu'zee (RE59)
 (17) (en bas) Magister Kalendris (E60)

(17) (à l'étage) Illyanna Ravenoak et son ours Ferra (E60)
 (18) L'ancienne Shen'dralar
 (19) Immol'thar (E61)
 (20) Prince Tortheldrin (E61)
 (->) Accès à la prison d'Immol'thar (partie barrée) -> Athenaeum



Points-clefs Phat loot: (A) > (16) > (17) > (B) > (C) > (D) > (E) > (19) > (20)

Points-clefs Quêtes: (A) > (16) > (17) > (B) > (18) > (C) > (D) > (E) > (19) > (20)

Notes

- Une partie très délicate de l'instance, peut-être la plus dure si vous n'êtes pas un brin préparé. En fait ce n'est pas tant les named qui sont problématiques que la gestion des pulls près d'Illyanna (17) ou encore la zone tout autour d'Immol'thar. Soyez patients et organisés.
- Cette partie de l'instance est très intéressante même pour des niveaux 60. En effet les récompenses de quêtes du garde Kromcrush (cf. HT-Nord) ainsi que le trésor de Shen'dralar (PNJ en (18) qui vous demande de tuer le prince) valent clairement le détour.
- Au niveau de la mécanique de jeu, sachez que pour rendre agressif le prince (présent au fond de l'Athenaeum), vous devrez tuer Immol'thar. Pour accéder à Immol'thar, vous devrez tuer tous les monstres autour des cinq pylônes de l'instance (un dès l'entrée, deux au second étage, deux autour de la prison d'Immol'thar).
- Les paladins et les démonistes trouveront ici leur named pour avancer dans leur quête de monture épique (Tendris Crochebois, et Immol'thar), et il s'avère que le démoniste est très utile dans la dernière zone remplie d'élémentaires autour d'Immol'thar.

Parcours détaillé & Tips de combat

- Dès l'entrée de l'instance, soyez patients. Nettoyez bien toutes les patrouilles de Protecteurs Écorcefer qui tournent sur le chemin autour du pylône. Ils sont nombreux, prenez votre temps. Si vous perdez patience et vous décidez à puller des monstres entourant le pylône (A), veillez à bien reculer pour combattre non loin de l'entrée de l'instance. Une fois le pylône désactivé, traversez la cour jusqu'aux escaliers en face en prenant garde aux protecteurs Écorcefer restants. Descendez pour trouver Tendris Crochebois.

- Tendris Crochebois (16). Les patrouilles de Protecteurs encore en vie viendront lui prêter main forte, veillez donc à bien nettoyer la cour avant de vous attaquer à lui. À part ça, rien de spécial, si ce n'est qu'il tape plutôt fort. Notez qu'une porte derrière lui (Clé en croissant) vous permet d'accéder, après avoir traversé un long couloir rempli d'esprits hostiles, à la prison d'Immol'thar (->). N'y allez pas encore : il vous reste deux pylônes à désactiver au deuxième étage.
- Tsu'zee (en (17) près de l'escalier) > C'est le moment de faire un sort à ce rare élite ainsi qu'au Magistère Kalendris (au milieu de la salle), en vous méfiant des patrouilles invisibles qui l'entourent. Notez que beaucoup de groupes ratent Tsu'zee : déjà, c'est un named rare, mais même quand elle est là, elle n'est pas évidente à repérer car elle se fond au milieu des autres morts vivants. Gardez l'œil ouvert.
- Illyanna Ravenoak > Elle se trouve au premier étage : remontez l'escalier et prenez l'entrée sur votre droite. Mout banshees et esprits évoluent dans cette zone. Les combats pour nettoyer les alentours d'Illyanna sont parmi les plus durs de l'instance. Abusez de dispel, d'anti-malédiction, d'entrave du prêtre, ou de buff anti-ombre, vous allez en avoir besoin. Si vous ne le sentez pas trop, vous pouvez éviter cette zone : Illyanna n'intervient en effet dans aucune quête. Dans ce cas, prenez directement la rampe qui vous mènera vers le deuxième étage. Si vous préférez la confrontation, vous pouvez vous débarrasser de son ours en le moutonnant, ou, à défaut de mage, en le tuant au plus vite pendant que votre tank occupe Illyanna.
- Deuxième étage > Un groupe de trois élites (dragonnet, sorcier...), quelques monstres non élites assez fréquents et, encore une fois, des patrouilles invisibles. Soyez donc très vigilants avant de lancer vos mages en AoE massives. Avancez jusqu'au pylône (B), nettoyez-le en vous débarrassant des Restes de mana en priorité, et continuez derrière. Détruisez la horde de squelettes et avancez jusqu'en (18) pour parler à l'Ancienne de Shen'dralar et prendre sa quête. Allez maintenant nettoyer le pylône (C), puis redescendez au

niveau de la porte derrière le cadavre de Tendris Crochebois (16).

- La prison d'Immol'thar (->) > Une zone très impressionnante de prime abord mais pas aussi compliquée qu'il n'y paraît. En premier lieu intéressez-vous aux patrouilles composées d'un élémentaire et de trois ou quatre tourbillons. Le démoniste est très utile pour bannir l'élémentaire, et vous permettre de vous occuper des tourbillons. En l'absence de démoniste, concentrez-vous sur l'élémentaire (et reculez quand il invoque son nuage d'éclairs dévastateur !), votre mage devra pouvoir bloquer grâce à sa nova les tourbillons volages et s'éloigner. Une fois une partie de zone nettoyée de ses élémentaires, prenez en charge quelques Monstrosités résiduelles qui tournent autour de la prison d'Immol'thar. Deux choses à savoir concernant ces Monstrosités : elles vous éjectent fréquemment, donc combattez toujours dos à un mur ; et une fois mortes, elles laissent place à deux ou trois Explosions de mana à détruire via AoE au plus vite. Écartez les tanks et faites venir les mages. Vous commencez à savoir gérer le nettoyage des pylônes, maintenant ? Alors, exécution. Une fois la salle bien propre et les deux derniers pylônes détruits, il est temps d'affronter Immol'thar.
- Immol'thar (19). Concentrez votre magicien sur les yeux qui vont pop de temps à autre et détruisez cette mini-Bête (cf. Pic de Blackrock supérieur). Beaucoup de points de vie, une attaque qui vous téléporte mais rien de si terrible. Une fois le combat remporté, prenez la sortie qui vous mènera directement à l'Athenaeum pour aller affronter le prince.
- Le Prince Tortheldrin (20). Il n'a pas l'air bien violent, pourtant il enchaîne méchamment. Que les mages y aillent mollo sur les DPS et tout se passera pour le mieux. Une fois qu'il est mort, prenez les gants dans le petit coffre derrière lui (pour la quête N12, d'ailleurs il vous faudra redevenir Roi des ogres en passant le capitaine avec le costume pour valider cette quête), allez parler à l'ancien (18), et revenez dans l'Athenaeum pour ouvrir le trésor des anciens Shen'dralar.