

LES DONJONS

Zul'Farrak

Zul'Farrak



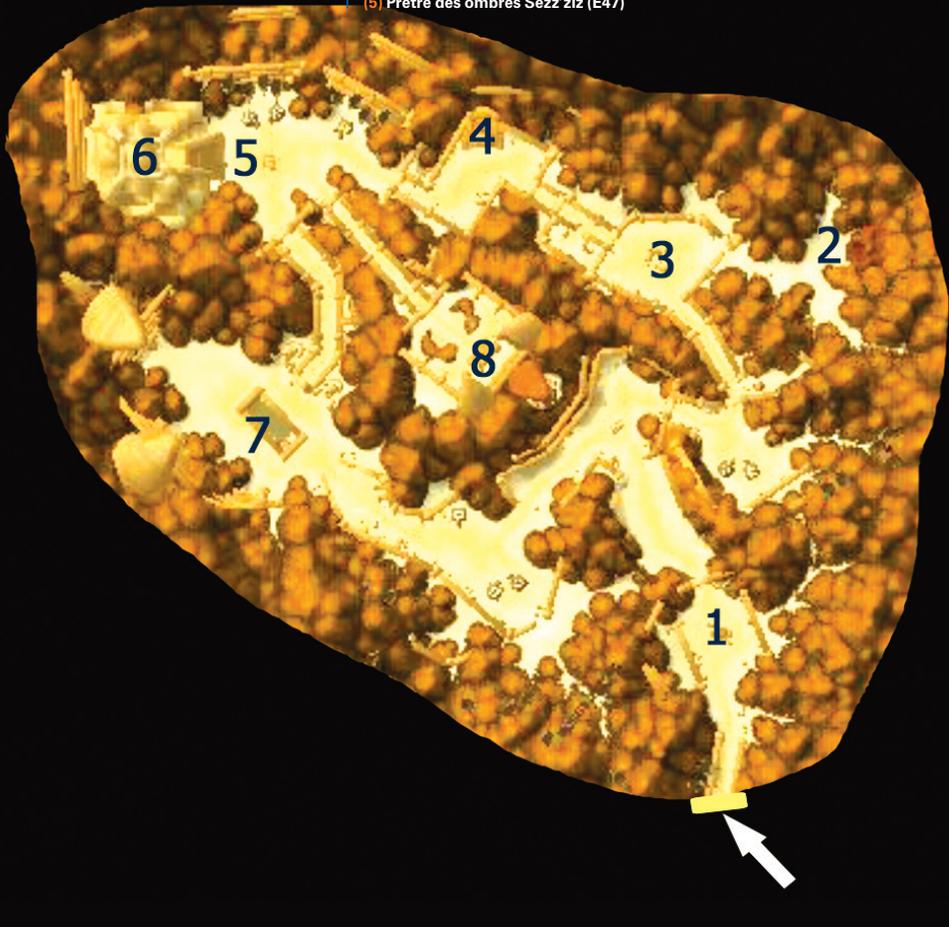
Zul'Farrak

(Zul'Farrak = ZF)

Tanaris > Pointe nord-ouest de la carte
Niveaux 43-47 / 10 joueurs max

Légendes

- | | |
|--------------------------------------|-----------------------------------|
| (1) Zerillis (RE45) | (6) Bourreau Sandfury (E46) |
| (2) Antu'sul (E48) | (6) Sergent Bly (E45) |
| (3) Theka le Martyr (E46) | (6) Equipe du Sergent Bly |
| (3) Tablette du dieu-araignée | (7) Gong de Zul'Farrak |
| (3) Coffre de Theka | (7) Hydromancienne Velratha (E46) |
| (3) Spot Scarabées | (7) Gahz'rilla (E46) |
| (4) Sorcier docteur Zum'rah (E46) | (8) Ruuzlu (E46) |
| (5) Nekrum (E46) | (8) Chef Ukorz Sandscalp (E48) |
| (5) Prêtre des ombres Sezz'ziz (E47) | |



marteau. Hop, le voici prêt à sonner le gong de Zul'Farrak !

PARCOURS GLOBAL

- Au fur et à mesure de votre avancée, tuer des trolls (vous n'aurez de toute façon guère le choix) pour compléter la quête N1 « Agent durcissant troll ».
- (option phat loot) Tuer Zerillis en (1) – c'est un élite rare, s'il n'est pas là vous pouvez faire repopper le donjon jusqu'à tomber dessus.
- (option phat loot) Tuer Antu'sul en (2).
- (Horde) Tuer Theka et lire la tablette (3) pour la quête H1 « Le dieu araignée ».
- Faire une pause en (3) pour tuer les scarabées nécessaires pour la quête N3 « Les carapaces de scarabées ».
- L'étape de la bataille du temple (ou pyramide) (6) est détaillée ci-dessous. Elle est requise pour les quêtes N4 « Bâton divino-matic » et A1 « Le Médailon de Nekrum ». Elle est également requise pour accéder en (8). En effet, seul Weegli Blastfuse détient le (détendant) secret d'ouverture des portes...
- Tuer l'Hydromancienne Verlatha (7) pour la quête N3 « Tiara des Abysses ».
- (option phat loot) Tuer le chef Ukorz Sandscalp (8).

> ÉTAPE : LA BATAILLE DU TEMPLE

- Nettoyer tout le terrain aux alentours du temple.
- En haut de la pyramide en (6) vous trouverez le bourreau Sandfury et l'équipe du Sergent Bly en cage. Tuer le bourreau Sandfury, récupérer la clé des cages.
- Flagger si besoin toute votre équipe pour le pvp (commande : /pvp) afin de pouvoir soutenir et être soutenus en soins par l'équipe du Sergent Bly.
- Parler au Sergent Bly. Ouvrir les portes des cages et libérer l'équipe.
- Suivent plusieurs vagues de trolls par grappes qui monteront les marches vers vous, avec les deux named Nekrum et Sezz'ziz en guise de dessert. Veiller soigneusement à maintenir le Sergent Bly en vie - il est extrêmement résistant, rassurez-vous. Tuer en priorité les élites. Rester soigneusement en haut des marches. Mener le combat aussi vite que possible.
- (Alliance) Looter Nekrum, récupérer son médaillon pour la quête A1 « Le Médailon de Nekrum ».
- Une fois la bataille menée à bien, Weegli Blastfuse ouvrira les portes vers (8).
- Vérifier que tout le monde est reposé avant d'envoyer un tank parler au Sergent Bly et lui signaler qu'il détient un bâton qui ne lui appartient pas. La remarque va le contrarier un poil. L'affronter avec son équipe, récupérer son bâton pour la quête N4 « Bâton divino-matic ».

Tips de combat :

- Antu'sul > Il détecte automatiquement votre présence et vous tombe instantanément sur le râble avec ses trois tonnes de basilics hargneux, ses totems, ses immunités diverses et sa grosse barre pleine de vie. C'est un adversaire de taille. Nettoyez tout autour avant de vous approcher de sa caverne. Concentrez la puissance de feu sur lui et occupez-vous seulement ensuite de ses minions.
- Theka le Martyr > Ce bouclier sur pattes, bardé d'immunités, doit être abattu le plus vite possible : misez tout sur la puissance de feu.
- Gahz'rilla > Très impressionnante, la « grosse bête » locale reste abordable. Un combat classique bien mené fera l'affaire : bon tank, bon soigneur, et ça devrait aller.

WALKTHROUGH

Notes :

- Zul'Farrak est un donjon en plein air, ce qui change agréablement des instances ordinaires, surtout pour les classes plus efficaces en extérieur comme le druide ou le chasseur. Des quêtes assez complexes, des options phat loot intéressantes, des combats qui vous donneront du fil à retordre, dont la très spectaculaire bataille du temple, et un décor original : en bref un donjon incontournable.
- La quête n°8 « Gahz'rilla » est absolument nécessaire pour son bijou d'amélioration de vitesse à monture. Faites sauter toutes les autres quêtes si vous le souhaitez, mais pour celle-ci vous devrez y passer tôt ou tard.

Points-clefs Phat Loot :

(1) > (2) > (4) > (5) > (6) > (7) > (8)

Parcours détaillé :

Note : Les prérequis aux quêtes sont nombreux, vous devrez voyager un peu partout pour les réaliser. Vous organiserez donc plutôt votre petit business Zul en plusieurs fois et découpez le walkthrough comme bon vous semblera : de toute façon, le donjon est très facile

d'accès, à quelques minutes à peine de Gadgetzan.

Note : Parce qu'elles peuvent poser problème quand on n'a pas la chance de trouver la tablette qui expose la solution, nous vous indiquons les étapes détaillées pour les prérequis de la quête n°8 « Gahz'rilla ».

Note : Nous vous détaillons également l'attraction touristique locale : la bataille du temple, affrontement épique entre votre valeureux groupe et des vagues déferlantes de trolls, sur les hautes marches d'un temple pyramidal.

> ÉTAPE PRÉPARATOIRE : GAHZ'RILLA

Note : Tuer Gahz'rilla est un challenge, mais le problème est surtout d'obtenir le marteau qui permettra de l'invoquer. Les trolls Sandfury droppent parfois une plaque antique qui contient les instructions pour y arriver : les voici... Préparez vos valises et direction le sud-est des Hinterlands.

- Rendez-vous d'abord à l'Autel de Zul et cherchez à son sommet la prêtresse troll : c'est elle qui détient le marteau.
- Il faut à présent purifier le marteau. Filer à l'Autel de Jinh'alor, à l'extrême pointe sud-est de la carte, et frayez-vous un passage jusqu'à l'autel pour y purifier le

PHAT LOOT

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Pique diabolique	arme d'hasst	44	LQR	++	(5)	Prêtre Sezz'ziz	DPS 99-149 (99-149 x 2.9) / cdt > 160-180 dég
Bâton d'altération	bâton 2m	NA	NA	NA	NA	Quête N3	DPS35.7 (77-116 x 2.7)
Canne de Zum'rah	bâton 2m	42	LQR	+	(4)	Sorcier docteur Zum'rah	DPS 40.9 (88-133 x 2.7) / +10 END +10 INT / +21 sorts & soins & effets
Décideur du chef	bâton 2m	45	LQR	++	(8)	Ukorz Sandscalp	DPS 43.5 (118-178 x 3.4) / cdt > étourdit la cible (3s)
Croc de Gahz'rilla	dague 1m	42	LQR	+++	(7)	Gahz'rilla	DPS 28.1 (35-66 x 1.8) / cdt > bouclier d'électricité qui inflige 10 DN à quiconque vous frappe (15s)
Refendeuse	hache md	45	LQR	++	(8)	Ukorz Sandscalp	DPS 33.3 (63-117 x 2.7) / cdt > 75 dég
La main d'Antu'sul	masse md	43	LQR	++	(2)	Antu'sul	DPS 32.2 (61-113 x 2.7) / cdt > la foudre frappe jusqu'à 4 ennemis à proximité > 7 dég & -10% VA (10s)
ARMURES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU							
Gants de Jumanza	mains	42	LQR	++	(4)	Sorcier docteur Zum'rah	arm 42 / +10 END +11 INT +10 ESP
Lunettes de coureur rapide	tête	NA	NA	NA	NA	Quête N6	arm 53 / +14 AGI +14 INT
Masque du grand Mojo	tête	57	LQR	++	(5)	Prêtre Sezz'ziz	arm 57 / +24 INT / +14 sorts & effets ombre
CUIR							
Kilt en peau de chagrin	jambes	44	LQR	++	(5)	Prêtre Sezz'ziz	arm 126 / +10 INT +24 ESP
Bracelets de Traqueur du sable							
... sauf qu'en fait c'est des bottes	pieds	42	LQR	++	(1)	Zerillis	arm 95 / +6 FOR +17 AGI +3 ESP
Casque du loup	tête	45	LQR	+	(8)	Ukorz Sandscalp	arm 118 / +8 FOR +16 END +5 ESP / +32 Patt
Coiffe de la guilde des ingénieurs	tête	NA	NA	NA	NA	Quête N4	arm 113 / +23 INT +9 ESP
Armure en peau de chagrin	torse	44	LQR	++	(5)	Prêtre Sezz'ziz	arm 144 / +8 FOR +10 END +20 ESP
MAILLES							
Armure en écailles de Sharpbeak	torse	43	LQR	+++	(7)	Gahz'rilla	arm 290 / +10 END +23 ESP
PLATES							
Épaulettes Gemshale	épaule	NA	NA	NA	NA	Quête N3	arm 334 / +10 FOR +9 END
Grands méchants espauliers	épaule	45	LQR	+++	(8)	Ukorz Sandscalp	arm 396 / +12 FOR +12 END +8 ESP
Crispins vicieux de ... (générique)	mains	43	LQR	+++	(2)	Antu'sul	arm 318 / +14 Patt / bonus divers
AUTRES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX							
Brochette de carottes	bijou	NA	NA	NA	NA	Quête N6	Vitesse de monture augmentée de 3%
Amulette vampire	cou	43	LQR	+++	(2)	Antu'sul	+13 END +5 ESP
Anneau de la fraternité des maçons	doigt	NA	NA	NA	NA	Quête N4	+13 AGI +5 END
TENUS MAIN GAUCHE							
Lanterne de la Ligue des Explorateurs	tenu mg	NA	NA	NA	NA	Quête A4	+7 END +6 ESP
AUTRES							
Variables	variable	var	var	- à +	(4)	Sorcier docteur Zum'rah	Items verts variés (tissu, cuir, mailles et plates). Buffs divers.

QUÊTES LIÉES

(N1) (45-D) Agent durcissant Troll

Donnée par : PNJ Trenton Lighthammer > Tanaris > Gadgetzan**Objectif** : Récolter 20 Agents durcissants Troll**Loc** : Tous les trolls de Zul'Farrak**Récompense** : max 3900 XP + 1 gold 95 silver

(N2) (45-D) Les carapaces de Scarabées

Prérequis : Quête « Tran'rek » donnée par NPC Krazek > Stranglethorn > Booty Bay**Donnée par** : PNJ Tran'rek > Tanaris > Gadgetzan**Objectif** : Récolter 5 Carapaces de Scarabée sans défaut**Loc** : Sur les scarabées qu'on trouve un peu partout, notamment en (3)**Récompense** : max 3900 XP + 65 silver

(N3) (46-D) Tiara des Abysses

Prérequis : A priori Tabetha vous donne la quête directement, si ce n'est pas le cas c'est qu'il faut d'abord prendre la quête « La mission de Tabetha ». L'Alliance la prendra auprès du NPC Bink > Ironforge. La Horde la prendra auprès du NPC Deino > Orgrimmar > Vallée des Esprits.**Donnée par** : NPC Tabetha > Marécage d'prefange > au nord des ruines de Stonemaul**Objectif** : Tuer l'hydromancienne Velratha (7)

et récupérer la tiara de Tabetha

Récompense : Bâton 2m ET Epaule plates (voir table) + 6050 XP

(N4) (47-D) Bâton divino-matic

Donnée par : NPC Chef-ingénieur Bilgewhizzle > Tanaris > Gadgetzan**Objectif** : Récupérer le bâton divino-matic sur le Sergent Bly (6)**Récompense** : Doigt OU Tête cuir (voir table) + max 6300 XP**Note** : Vous ne pourrez tuer le sergent Bly qu'après avoir combattu à ses côtés. Voir walkthrough détaillé > ÉTAPE : BATAILLE DU TEMPLE

(N5) (47-D) La prophétie de Mosh'aru

Prérequis : Quête « Esprits de Hurlleurs » donnée par le même PNJ**Donnée par** : PNJ Yeh'kinya > Tanaris > Port de Gentepression**Objectif** : Trouver la première tablette Mosh'aru sur Theka le Martyr (3) et la deuxième tablette Mosh'aru sur l'Hydromancienne Velratha (7)**Récompense** : max 5250 XP

(N6) (50-D) Gahz'rilla

Donnée par : Wizzle Brassbolts > Mille Pointes > Les Salines**Objectif** : Invoquer Gahz'rilla, le tuer, looter ses écailles pour Wizzle.**Récompense** : Tête tissu OU Bijou (très fortement conseillé !) (voir table) + max 7100 XP + 75 silver**Note** : Ah, ça a l'air simple comme ça, hein ? Mais non. Cette brochette de carottes se mérite. Voir walkthrough détaillé > ÉTAPE PRÉPARATOIRE : GAHZ'RILLA

(A1) (47-D) Médaille de Nekrum

Prérequis : Le Médaille de Nekrum n'est qu'une étape dans une longue suite de quêtes vous lançant à la recherche de Sharpbeak. L'étape initiale, « Les cages Witherbark », vous est proposée par le Maître des Gryphons Talonaxe > Hinterlands > Pic Aerie**Donnée par** : Thadius Grimshade > Terres foudroyées > donjon de NetherGarde**Objectif** : Tuer Nekrum Gutchewer et lui prendre le Médaille de Nekrum**Récompense** : max 5250 XP + 70 silver**Note** : Vous ne pourrez trouver Nekrum qu'après avoir affronté les hordes d'ennemis lors de l'assaut sur la pyramide. Voir walkthrough détaillé > ÉTAPE : LA BATAILLE DU TEMPLE

(H1) (45-D) Le dieu-araignée

Prérequis : Série de quêtes concernant l'enquête sur les Witherbarks et leurs venins. La première quête de la série se prend auprès du NPC Apothicaire Lydon > Collines de Hillsbrad > Moulin de Tarren**Donnée par** : Maître Gadrin > Durotar > Village de Sen'jin**Objectif** : Tuer Theka et lire la tablette (3)**Récompense** : max 4850 XP