

Le Temple d'Ahn'Qiraj (AQ40)

Alors, on s'est bien amusé aux Ruines d'Ahn'Qiraj ? C'était rigolo ? Et maintenant on a envie de passer aux choses sérieuses ? Parfait ! Direction le Temple d'Ahn'Qiraj. Suite logique pour les guildes qui commençaient à tourner en rond au Repaire de l'Aile Noire, AQ40 est désormais concurrencé par Naxxramas. Certes il est préférable d'être passé par AQ40 avant d'attaquer le dernier donjon à la mode, mais seules les guildes les plus hardcore auront le temps de tout faire... sans même parler de l'extension Burning Crusade qui arrive à grands pas ! Enfin, mieux vaut trop de choix que pas assez, n'est-ce pas ? En attendant, si vous voulez de l'aide pour guider vos pas au sein du grand temple placé sous la juridiction de la Progéniture Nozdormu, c'est par ici que ça se passe.

Petit plan récapitulatif :

- AQ40 et la faction Nozdormu
- Les sets AQ40
- Carte de l'instance
- Les autres récompenses : La chevalière du Vol de bronze / Les armes épiques qiraji / L'Œil de C'thun
- Les boss
- Les trash mobs
- La table de loot

AQ40 ET LA FACTION NOZDORMU

Cette faction va vous faire un peu peur au début puisque vous entamez votre réputation auprès de la Progéniture de Nozdormu au niveau... Détesté ! Eh oui. 36 000 points à gagner pour passer Neutre, mais ne vous inquiétez pas, tout va bien : votre faction montera très facilement jusqu'à Neutre, un poil moins facilement ensuite, mais vous n'avez aucun effort personnel à y consacrer, pas de quêtes ni de farm en solo, rien d'autre à faire que d'être présent lors de vos raids guildes sur AQ40. En gros, vous allez progresser jusqu'au niveau Neutre en tuant les boss et les trash mobs d'AQ40 ; vous trouverez également des items spéciaux vous permettant d'accomplir des quêtes de réputation, items que vous mettrez soigneusement de côté pour continuer à progresser au niveau Amical, lorsque les trash mobs ne vous rapporteront plus rien...

En bref une faction d'une remarquable simplicité après les prises de têtes occasionnelles par une Tribu zandalor ou un Cercle cénarien... En détails :

- Les Ruines d'Ahn'Qiraj (AQ20) vous rapportent un peu de réputation Nozdormu, mais c'est anecdotique : 50 points par boss sauf Ossirian, 100 points.
 - La plupart des « gros » trash mobs d'AQ40 (entendre : ceux qui vous poseront un minimum de problèmes !) vous rapportent 100 points de réputation Nozdormu jusqu'au niveau Amical.
 - Les boss (à l'exception de C'thun) ne vous rapportent pas directement de réputation, mais ils droppent systématiquement et pour tout le raid une Insigne de seigneur qiraji qui vous permet de réaliser la quête « Champions mortels » auprès de Kandrosraz non loin de l'entrée de l'instance (11) : cette quête vous rapporte 500 points de réputation Nozdormu et 100 points de réputation cénarienne. Mettez ces Insignes de côté tant que vous n'êtes pas passé à la réputation Amical !
 - Vous avez également une assez faible chance (2-5 %) de récolter un Ancien artefact qiraji sur ces mêmes trash mobs. Celui-ci vous permettra de lancer la quête « Les secrets des Qiraji », à valider auprès d'Andorgos à l'entrée de l'instance (11) : hop, 1 000 points de réputation Nozdormu gagnés !
- Conservez précieusement ces artefacts tant que vous n'avez pas la réputation Amical (mauvaise nouvelle : ils ne peuvent être empiés... Heureusement - ou malheureusement - ils restent assez rares pour ne pas envahir votre espace...).
- C'thun fait péter la banque et vous gratifie directement d'un bonus de 2 500 points de réputation Nozdormu assortis de 500 points de réputation cénarienne.

NÉCESSAIRE POUR SET

Matériel à réunir dans l'instance pour constituer vos pièces de sets.

CHAMAN

Atours d'Implorateur de Tempête	
Espauliers d'Implorateur de tempête	
1	manchettes de domination qiraji
2	idoles de la vie
5	scarabées d'or
5	scarabées de cristal
Bottes d'Implorateur de tempête	
1	manchettes de domination qiraji
2	idoles du sage
5	scarabées en bronze
5	scarabées d'argile
Diadème d'Implorateur de tempête	
1	diadème de Vek'lor
2	idoles de la renaissance
5	scarabées de pierre
5	scarabées de cristal
Jambières d'Implorateur de tempête	
1	peau du Grand ver des sables
2	idoles de la lutte
5	scarabées d'ivoire
5	scarabées en bronze
Haubert d'Implorateur de tempête	
1	carapace du Dieu très ancien
2	idoles du sage
5	scarabées d'argent
5	scarabées d'os

DRUIDE

Grande tenue de la Genèse	
Protège-épaules de la Genèse	
1	manchettes de domination qiraji
2	idoles de la lutte
5	scarabées d'or
5	scarabées d'os
Bottes de la Genèse	
1	manchettes de domination qiraji
2	idoles de la renaissance
5	scarabées de pierre
5	scarabées d'argent
Casque de la Genèse	
1	diadème de Vek'lor
2	idoles de la vie
5	scarabées d'or
5	scarabées d'argile
Pantalon de la Genèse	
1	peau du Grand ver des sables
2	idoles de la guerre
5	scarabées de pierre
5	scarabées de cristal
Veste de la Genèse	
1	carapace du Dieu très ancien
2	idoles de la renaissance
5	scarabées de bronze
5	scarabées d'ivoire

PALADIN

Tenue de combat du Vengeur	
Espauliers du Vengeur	
1	manchettes de domination qiraji
2	idoles de la vie
5	scarabées d'or
5	scarabées de cristal
Grèves du Vengeur	
1	manchettes de domination qiraji
2	idoles du sage
5	scarabées de bronze
5	scarabées d'argile
Couronne du Vengeur	
1	diadème de Vek'lor
2	idoles de la renaissance
5	scarabées de pierre
5	scarabées de cristal
Cuissards du Vengeur	
1	peau du Grand ver des sables
2	idoles de la lutte
5	scarabées d'ivoire
5	scarabées de bronze
Plastron du Vengeur	
1	carapace du Dieu très ancien
2	idoles du sage
5	scarabées d'argent
5	scarabées d'os

CHASSEUR

Atours du Frappeur	
Espauliers du Frappeur	
1	manchettes de commandement qiraji
2	idoles de la guerre
5	scarabées de cristal
5	scarabées d'ivoire
Bottes du Frappeur	
1	manchettes de commandement qiraji
2	idoles de la vie
5	scarabées de pierre
5	scarabées d'os
Diadème du Frappeur	
1	diadème de Vek'lor
2	idoles de la lutte
5	scarabées de bronze
5	scarabées d'ivoire
Jambières du Frappeur	
1	peau du Grand ver des sables
2	idoles du soleil
5	scarabées d'argent
5	scarabées d'os
Haubert du Frappeur	
1	carapace du Dieu très ancien
2	idoles de la vie
5	scarabées d'or
5	scarabées d'argile

GUERRIER

Tenue de combat du Conquérant	
Spallières du Conquérant	
1	manchettes de commandement qiraji
2	idoles du soleil
5	scarabées d'argile
5	scarabées de pierre
Grèves du Conquérant	
1	manchettes de commandement qiraji
2	idoles de la guerre
5	scarabées d'ivoire
5	scarabées d'or
Couronne du Conquérant	
1	diadème de Vek'nilash
2	idoles du soleil
5	scarabées de cristal
5	scarabées de pierre
Cuissards du Conquérant	
1	peau intacte d'Ouro
2	idoles de la mort
5	scarabées de bronze
5	scarabées d'ivoire
Plastron du Conquérant	
1	carapace du Dieu très ancien
2	idoles de la guerre
5	scarabées d'argent
5	scarabées d'os

PRÊTRE

Vêtements de l'Oracle	
Mantelet de l'Oracle	
1	manchettes de commandement qiraji
2	idoles de la renaissance
5	scarabées d'argent
5	scarabées d'ivoire
Bottes de l'Oracle	
1	manchettes de commandement qiraji
2	idoles de la mort
5	scarabées de bronze
5	scarabées d'or
Tiare de l'Oracle	
1	diadème de Vek'nilash
2	idoles du sage
5	scarabées d'argent
5	scarabées d'os
Pantalon de l'Oracle	
1	peau intacte d'Ouro
2	idoles de la vie
5	scarabées d'or
5	scarabées d'argile
Habits de l'Oracle	
1	carapace du Dieu très ancien
2	idoles de la mort
5	scarabées de pierre
5	scarabées de cristal

DEMONISTE

Costume d'Implorateur funeste	
Mantelet d'Implorateur funeste	
1	manchettes de domination qiraji
2	idoles du sage
5	scarabées de bronze
5	scarabées d'os
Bottes d'Implorateur funeste	
1	manchettes de domination qiraji
2	idoles de la nuit
5	scarabées d'argile
5	scarabées d'ivoire
Diadème d'Implorateur funeste	
1	diadème de Vek'nilash
2	idoles de la mort
5	scarabées d'argent
5	scarabées d'os
Pantalon d'Implorateur funeste	
1	peau du Grand ver des sables
2	idoles de la renaissance
5	scarabées d'or
5	scarabées d'argile
Robe d'Implorateur funeste	
1	carapace du Dieu très ancien
2	idoles de la nuit
5	scarabées de cristal
5	scarabées de pierre

MAGE

Habits de l'Énigme	
Protège-épaules de l'Énigme	
1	manchettes de domination qiraji
2	idoles de la mort
5	scarabées de pierre
5	scarabées de bronze
Bottes de l'Énigme	
1	manchettes de domination qiraji
2	idoles du soleil
5	scarabées d'argent
5	scarabées de cristal
Diadème de l'Énigme	
1	diadème de Vek'nilash
2	idoles de la nuit
5	scarabées de bronze
5	scarabées d'ivoire
Jambières de l'Énigme	
1	peau intacte d'Ouro
2	idoles du sage
5	scarabées d'argent
5	scarabées d'os
Robe de l'Énigme	
1	carapace du Dieu très ancien
2	idoles du soleil
5	scarabées d'or
5	scarabées d'argile

VOLEUR

Étreinte du Dispensateur de mort	
Spallières du Dispensateur de mort	
1	manchettes de commandement qiraji
2	idoles du soleil
5	scarabées d'argent
5	scarabées d'argile
Bottes du Dispensateur de mort	
1	manchettes de commandement qiraji
2	idoles de la lutte
5	scarabées de cristal
5	scarabées d'os
Casque du Dispensateur de mort	
1	diadème de Vek'lor
2	idoles de la guerre
5	scarabées d'argile
5	scarabées d'or
Jambières du Dispensateur de mort	
1	peau intacte d'Ouro
2	idoles de la nuit
5	scarabées de pierre
5	scarabées de cristal
Veste du Dispensateur de mort	
1	carapace du Dieu très ancien
2	idoles de la lutte
5	scarabées de bronze
5	scarabées d'ivoire

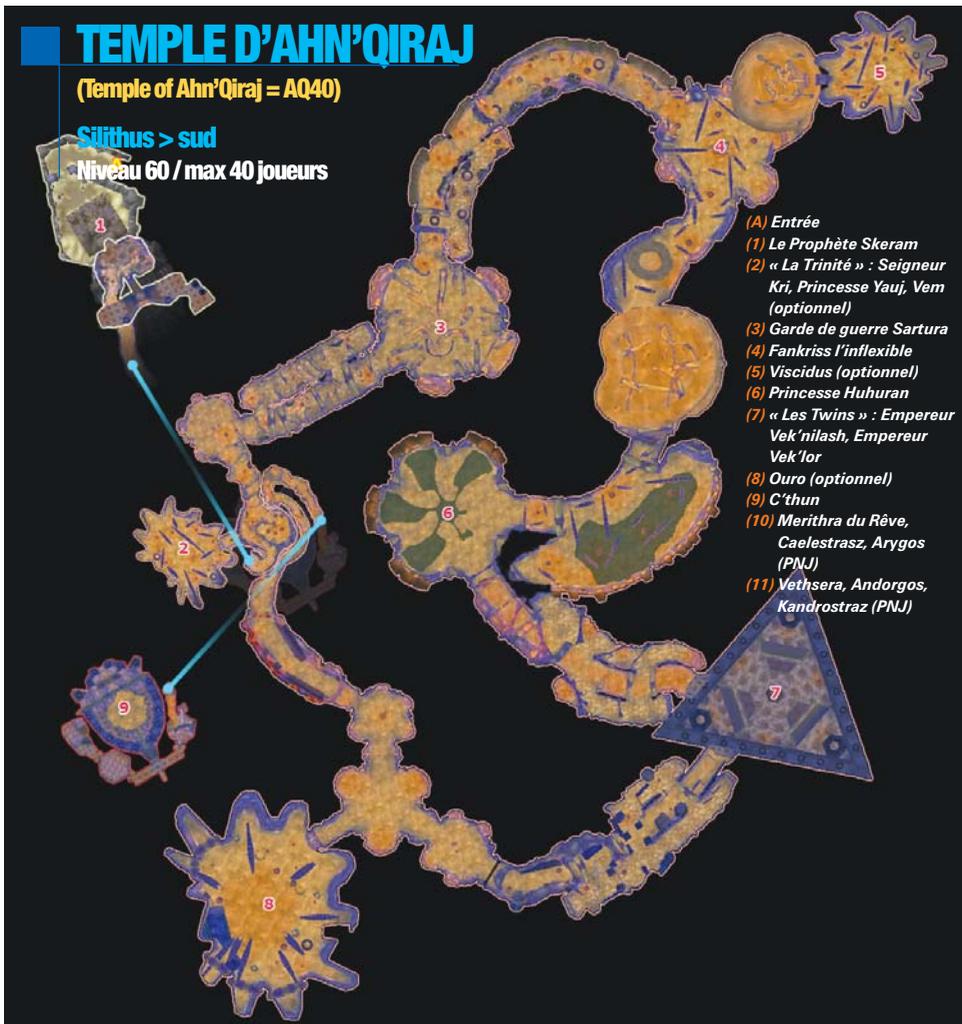
LES SETS AQ40

Leur fonctionnement est similaire à celui d'AQ20 :

- Il existe 9 sets AQ40, soit bien entendu un par classe. Vous en trouverez la présentation détaillée sur la galerie des sets de ce hors-série.
- Chaque set est constitué des 5 pièces d'armure de base (épaules, pieds, tête, jambes, torse).

Chaque pièce s'obtient grâce à une quête, que vous n'êtes pas obligé de prendre à l'avance : vous pouvez attendre d'avoir le niveau de réputation requis et le matériel nécessaire et prendre la quête au dernier moment.

- Les trois PNJ qui vous confieront vos quêtes d'obtention des sets se trouvent tous non loin de l'entrée de l'instance, en (11) sur votre carte :



- Composants requis : 3 minerais d'élémentium ; 1 Tenue de parade impériale qiraji
- Récompense au choix :
Bâton d'acolyte qiraji béni > DPS 59.8 (132-227 x 3) / +32 END +33 INT / +76 sorts & soins / +2% cdt sorts / +1% scrit
Bâton d'augure qiraji béni > DPS 59.8 (132-227 x 3) / +23 END +24 INT / +143 soins / +15 mana l 5s
Marteau de guerre qiraji béni > DPS 60.7 (89-166 x 2.1) / +10 FOR +12 END / +280 Patt sous forme félin et ours / +8 déf

2) Quête « Les armes impériales qiraji »

- À prendre auprès d'Arygos > AQ40, fin de l'instance (10)

- Composants requis : 3 minerais d'élémentium ; 1 Armes impériales qiraji
- Récompense au choix :
Hache de guerre qiraji bénie > DPS 60.6 (110-205 x 2.6) / +9 END +10 INT / +1% ccrit / +14 Patt
Mousquet qiraji béni > DPS 47.3 (86-160 x 2.6) / +10 END / +31 Patt.dis
Pavois qiraji béni > arm 2964 / bloq 55 / +20 END / +3% chances de bloquer / +15 blocage / +8 déf
Pugio qiraji béni > DPS 60.6 (72-134 x 1.7) / +7 END / +1% ccrit / +1% cdt / +18 Patt

3) Où trouver les composants requis ?

- Tenue de parade impériale qiraji > se drop sur tous les boss d'AQ40 sauf C'thun, taux de drop toujours rare allant de 1,5% sur Skeram à 6,5% sur Ouro.
- Armes impériales qiraji > se drop sur tous les boss d'AQ40 sauf C'thun, taux de drop toujours rare allant de 1,5% sur Skeram à 6,5% sur Viscidus.
- Minerai d'élémentium > se drop dans les coffres de votre guilde... en espérant qu'elle en ait accumulé une bonne réserve depuis BWL, puisque ce très précieux minerai se trouve sur les Techniciens de l'Aile noire de BWL uniquement (taux de drop 5%) et était jusque-là réservé au craft de la mythique Thunderfury (en français la Lame-tonnerre, épée bénie du Cherchevent). Voir le guide de BWL pour apprendre à forger l'élémentium ! Vous l'aurez compris : il n'y aura pas d'élémentium pour tout le monde, vos responsables de guilde devront réfléchir à l'attribution de ce précieux métal...

L'Œil de C'thun

C'est une tradition avec les big boss : ils vous lâchent, une et une seule fois par raid, un item de quête unique qui permettra à un heureux élu d'obtenir une superbe récompense. Parfois c'est une tête (alouette), mais comme on aura pu le noter, C'thun n'en a pas. Donc bon ce sera un Œil, logique. L'Œil de C'thun vous permet de lancer la quête « L'héritage de C'thun » auprès de Caelestrasz à la fin de l'instance (10) et Caelestrasz vous dirigera ensuite vers Anachronos via la quête « Le sauveur de Kalimdor ». Le gros dragon se fera un plaisir de vous remettre un item au choix parmi les trois suivants :
Amulette du dieu déchu > cou > +11 END / +57 sorts & soins / +6 mana l 5s
Anneau du dieu déchu (unique) > doit > +5 END +6 INT / +37 sorts & soins / +1% cdt sorts
Cape du dieu déchu > dos > arm 66 / +11 FOR +26 AGI +15 END

La Chevalière du vol de bronze

LA VOIE DU PROTECTEUR	LA VOIE DE L'INVOCATEUR	LA VOIE DU CONQUÉRANT
NEUTRE	NEUTRE	NEUTRE
+10 FOR +18 END / +5 déf	+7 INT +6 ESP / +21 sorts & soins / +3 mana l 5s	+18 AGI +8 END / +1% cdt
AMICAL	AMICAL	AMICAL
+11 FOR +19 END / +5 déf	+7 END +8 INT / +22 sorts & soins / +3 mana l 5s	+19 AGI +9 END / +1% cdt
HONORÉ	HONORÉ	HONORÉ
+12 FOR +21 END / +6 déf	+8 END +8 INT / +25 sorts & soins / +4 mana l 5s	+21 AGI +11 END / +1% cdt
RÉVÉRÉ	RÉVÉRÉ	RÉVÉRÉ
+12 FOR +22 END / +6 déf	+8 END +8 INT / +26 sorts & soins / +4 mana l 5s	+22 AGI +11 END / +1% cdt
EXALTÉ	EXALTÉ	EXALTÉ
+13 FOR +24 END / +7 déf	+8 END +9 INT / +28 sorts & soins / +5 mana l 5s	+24 AGI +13 END / +1% cdt

- pour les pièces de jambes et pieds > Kandrostraz > réputation « Neutre » requise pour les bottes, « Amical » pour les jambières.
- pour les pièces de tête et épaules > Andorgos > réputation « Neutre » requise pour les épaulettes, « Amical » requise pour le casque
- pour la pièce de torse > Vethsera > réputation « Honoré » requise.
- Chaque pièce requiert une liste de composants : 1 item qiraji ; 2 idoles d'un type donné ; 5 scarabées d'un type donné ; 5 scarabées d'un autre type.
- Chaque composant s'obtient dans l'instance :
- les items qiraji sur les boss d'AQ40 uniquement ;
- les idoles sur les boss, les trash mobs et dans les coffres d'AQ40 ;
- les scarabées dans les deux instances, AQ20 et AQ40, sur les boss, trash mobs et dans les coffres. Voir page ci-contre la liste détaillée du matériel à réunir dans l'instance pour constituer vos pièces de sets.

« La voie de l'Invocateur » et « La voie du Conquérant ».
Si le choix est couru d'avance pour les classes pures, les hybrides eux trouveront davantage matière à hésiter. Il est impossible de revenir en arrière : réfléchissez soigneusement !
Le premier anneau vous est offert dès que vous avez atteint la réputation Neutre, puis un upgrade vous sera proposé, toujours par Anachronos, à chaque niveau de réputation gagné auprès de la Progéniture de Nozdormu. (Caractéristiques des différentes Chevalières du Vol de Bronze : voir tableau ci-dessus)

Les Armes épiques qiraji

C'est un peu la récompense ultime d'Ahn'Qiraj : 6 armes et un bouclier qui ne seront pas donnés à tout le monde ! Premièrement, il faut avoir atteint la fin de l'instance pour pouvoir parler aux PNJ qui vous confieront la quête liée. Deuxièmement, ils réclament un matériel qui ne sera clairement pas fourni à tous les joueurs d'une guilde. Mais même si vous ne deviez jamais faire partie des heureux élus, voici une petite présentation de ces items, ne serait-ce que pour le plaisir des yeux...

1) Quête « L'équipement impérial qiraji »

- À prendre auprès de Merithra du Rêve > AQ40, fin de l'instance (10)

LES AUTRES RÉCOMPENSES

La Chevalière du vol de bronze

Il s'agit d'un anneau épique gracieusement offert par Anachronos, à Tanaris. Dès que vous avez atteint la réputation Neutre, Anachronos vous demande de choisir entre trois quêtes : « La voie du Protecteur »,

Le Temple d'Ahn'Qiraj (AQ40)

LE PROPHÈTE SKERAM

Skeram en deux mots

Premier boss de l'instance et gardien du Temple, habit couleur malabar aux myrtilles et impeccablement boutonné sur son large torse, Skeram s'est visiblement mis en quatre pour faire bon accueil aux nouveaux arrivants. Enfin, en quatre... Plutôt en trois. Un de ces combats déroutants pour la bleusaille, mais qui ne recèlera plus guère de dangers une fois la routine assimilée. Cela dit le Prophète vous fournira toujours un combat agréable, ne serait-ce que parce qu'il est en extérieur, devant le Temple, et que c'est toujours sympathique de se battre sous le ciel étoilé...

Action

Pull et positionnement

- Pas de préparation particulière pour ce combat, tout réside dans le positionnement et la réactivité. Vous aurez besoin de six tanks : trois MT et trois tanks secondaires. Pour le pull, le MT de la plate-forme du bas entre seul en avant, bravement, à pied, suivi par le raid à morture. Il prend l'aggro de Skeram sur la plate-forme du bas pendant que tout le monde fonce se mettre en position.
- Sur chacune des trois plates-formes se tiendront en permanence un MT, un tank secondaire et un ou plusieurs voleurs. Sauf accident ils n'en bougeront pas. Le reste du raid (DPS à distance et soigneurs) se divise en trois groupes d'assistance pour les trois plates-formes et se positionne : en haut des marches à droite, en haut des marches à gauche, et sur le balcon qui surplombe la scène pour assister la plate-forme du bas. Le MT, le tank secondaire et le(s) voleur(s) de la plate-forme du bas devront veiller à ne pas partir trop vers l'avant de la scène pour rester bien à portée de leur groupe d'assistance.

Gestion des téléportations et clones

- Les deux Aptitudes les plus délicates à gérer, celles d'où découle toute la stratégie de positionnement, ce sont la Téléportation et les Clonages. D'une part Skeram peut se téléporter à tout moment d'une plate-forme à l'autre ; à son arrivée le MT sur place le prend immédiatement en charge. Facile. Là où tout se complique, c'est avec l'intervention du Clonage. Une fois arrivé à 75 %, 50 % et 25 % de vie, Skeram



Un MT, un tank secondaire et un ou deux voleurs par plate-forme : ils n'en bougeront pas. Les soigneurs resteront également à leur place d'origine, en support de la plate-forme qu'on leur a attribuée. Seuls les combattants à distance sont censés se déplacer, en passant toujours par le haut de la scène, pour DPS Skeram ou détruire ses copies au plus vite.

va invoquer là où il se trouve deux clones ayant exactement les mêmes capacités que lui (sauf, Thrall soit loué, celle du Clonage). Chacun des trois se met alors à faire ce qui lui passe par la tête : lancer une AoE, lancer un Accomplissement, ou se téléporter. Côté placement tout peut alors arriver. Ils peuvent rester tous les trois là où ils étaient ou se téléporter tous ensemble vers une autre plate-forme (très rare). Ils peuvent se retrouver chacun sur une plate-forme (cas assez fréquent). Ils peuvent se retrouver, l'un sur une plate-forme, les deux autres sur une autre plate-forme (le cas le plus fréquent). C'est à ce moment-là que le rôle du tank secondaire prend toute son ampleur.

- Gardez bien ceci à l'esprit : le rôle des tanks (MT et tanks secondaires) consiste à faire en sorte que Skeram (ou ses copies) SOIENT AGGRO IMMÉDIATEMENT, dès leur apparition sur une plate-forme. La réactivité immédiate est vitale : toute téléportation reset l'aggro et si Skeram n'a pas d'emblée un tank pour cible, il s'en prendra à n'importe qui dans le raid. Si sa cible d'aggro n'est pas à portée de mêlée, il commencera à lancer ses dévastateurs horions de terre et à partir en vadrouille au milieu du raid... Le MT est là pour prendre en charge Skeram lorsqu'il déboules seul. Le rôle du tank secondaire consiste à tanker tout Skeram supplémentaire, ou à servir de tampon en cas de problème : contrôle mental mal géré qui tomberait sur le MT, ou bien MT obligé de s'éloigner de sa position pour récupérer un Skeram lui ayant échappé... Tout est donc prévu pour les arrivées d'un ou deux Skeram. Dans les rares cas où les trois se retrouvent sur la même plate-forme, ce sera plus tendu : taunt de zone du MT, Mur

protecteur, et on serre les fesses en attendant les prochains déplacements de Skeram...

- Notez que lors des phases de Clonage, l'une des difficultés du combat consistait auparavant à identifier les copies : à présent il suffit de marquer Skeram en début de combat et il sera très facile ensuite de repérer l'original et les copies.

Gestion de l'Accomplissement véritable (contrôle mental)

- Les tanks ne sont pas seuls sur leur plate-forme, un troisième larron les accompagne : un voleur (ou deux si le raid comporte plus de trois voleurs). Leur rôle à eux consistera, entre deux coups de dague, à encaisser l'Accomplissement véritable (voir Aptitudes). Il ne faut pas que cette prise de contrôle s'exerce sur le tank secondaire qui a ses propres tâches à accomplir. C'est donc le voleur qui se dévoue, et pour cela s'arrange pour être toujours le combattant en mêlée le plus proche : tandis que le tank secondaire reste en limite de hitbox, le voleur lui se débrouillera pour rester planté « dans » Skeram (vive l'absence de collisions).
- Dès qu'une cible est victime de l'Accomplissement, elle fonce vers le raid bave aux lèvres et, si on la laisse faire, commence à mettre ses petits camarades en charpie. Il faut la crowd control avant qu'elle n'arrive. Ce sera classiquement le rôle des mages : un bon sheep est la meilleure réponse possible. Les chasseurs leur fileront un petit coup de pouce en truffant les escaliers de pièges de givre et en se tenant prêts à lancer une petite Flèche de dispersion... Il arrive de temps en temps que le raid se loupe et qu'un tank se fasse CM plutôt qu'un voleur. Si c'est un guerrier, pas de problème, on le sheep de la même façon. Si c'est un druide sous forme d'ours, alors il faudra l'endormir gentiment.

APTITUDES SPÉCIALES

- Téléportation : Skeram se téléporte sur l'une de ses trois plates-formes. Cela reset entièrement son aggro.
- Clonage : à 75 %, 50 % et 25 % de vie, Skeram invoque deux copies de lui-même. Ces clones ont les mêmes capacités que lui mais très peu de vie.
- Accomplissement véritable : Skeram prend le contrôle d'un joueur pendant 20 secondes ; sa cible sera le combattant en mêlée le plus proche de lui, à l'exclusion de celui qui a l'aggro. La cible de l'Accomplissement grandit en taille (très facile à repérer donc), voit ses

- dégâts augmentés de 300 %, son temps d'incantation de 100 %, ses résistances de 50, sa rapidité de 40 %. Ce sort ne peut être dispel, il faut faire appel au crowd control.
- Explosion des arcanes : une AoE qui inflige 1500 points de dégâts aux cibles proches. Peut être interrompue.
- Horion de terre : un horion de dégâts nature qui inflige 2500 points de dégâts à sa cible. Skeram ne lance cet horion que si sa cible d'aggro (sauf accident, son MT donc) est hors de portée de mêlée : en théorie vous ne devriez jamais voir cet horion.

... Et le reste

- Les soigneurs resteront toujours à leur position de départ, veillant sur leur plate-forme et prêts à prendre soin de leurs protégés. Ils ne devraient avoir que les mêlées à soigner.
- Les DPS à distance au contraire devront se déplacer, toujours en passant par le haut de la scène : ils navigueront entre le haut des marches et le balcon. Lors de l'apparition des clones, le raid leader leur indiquera l'ordre de kill et ils se déplaceront pour tuer les deux copies l'une après l'autre. Le reste du temps, ils se concentreront bien entendu sur Skeram...
- Les AoE d'arcane régulièrement lancées par Skeram peuvent être interrompues par les tanks et voleurs : ceux-ci n'hésiteront pas à utiliser leur poison de Distraction mentale (et les démonistes pourront filer un coup de pouce en apposant une Malédiction des langages) afin de ralentir son temps de cast et d'augmenter les chances de l'interrompre.

«LA TRINITÉ»: PRINCESSE YAUJ, LORD KRI & VEM

La Trinité en deux mots

Une famille de trois gros insectes qiraji étroitement liés, et qui possède une particularité jusqu'ici unique : seul le dernier d'entre eux délivrera les loots, loots qui varient en fonction de l'ordre dans lequel vous les tuerez... Ainsi, dans le tableau phat loot, les loots « Kri » ne pourront être obtenus que si vous tuez Kri en dernier. La difficulté n'est pas du tout la même selon l'ordre choisi. Notons enfin que ces trois boss sont optionnels, vous n'êtes pas obligés de les tuer pour avancer dans l'instance.

Préparation

Selon l'ordre de mise à mort adopté, les loots et la difficulté varient.

- Si on vise les loots de Vem, on tuera Kri, puis Yauj, puis Vem (ordre le plus facile).
- Si on vise les loots de Yauj, on tuera Kri, puis Vem, puis Yauj (ordre intermédiaire).
- Si on vise les loots de Kri, on tuera Yauj, puis Vem, puis Kri (ordre le plus difficile).

Si vous avez décidé de tuer Kri en dernier, il faudra un raid extrêmement bien équipé en équipement RN, et même dans ce cas ce sera très difficile. Prévoyez aussi des potions RN par tonnes, pour tout le monde.

Action

- On tankera chacun de nos trois nouveaux amis à part, aussi éloignés les uns des autres qu'il est possible de le faire.
- Kri est de loin le plus difficile à gérer, avec sa redoutable AoE de nature : tant que vous n'êtes pas parfaitement à l'aise sur ce combat, éliminez-le en premier et au plus vite. Répartissez aussi bien que possible vos chasseurs (pour l'aura RN) et vos chamans (pour les totems anti-poison) dans les groupes ; druides et paladins devront également soigner le poison à tour de bras ; si vous portez



 Main Tank	 Combattants en mêlée	Zone bleue > AoE fear de Yauj
 Soigneurs	 Combattants à distance	Zone rouge > AoE poison de Kri
 Chasseur		

Les trois compères sont tankés aussi loin que possible les uns des autres. Deux tanks sur Yauj (la belle bleue), deux tanks sur Vem (tout au fond), et un raid extrêmement concentré sur les anti-poison pour prendre Kri en charge (surtout si vous comptez le tuer en dernier).

APTITUDES SPÉCIALES

- Outre ses attaques de mêlée ordinaires, Kri dispose d'une AoE de DOT nature de large portée qui inflige 500 dégâts de nature assortis d'un DOT cumulable de 125 DN toutes les 2 secondes pendant 15 secondes. À sa mort, il invoque un nuage de poison qui inflige 2000 dégâts de nature toutes les deux secondes : mort garantie pour tous ceux qui s'y attardent.
- Yauj possède une AoE fear d'une portée de 40-50 mètres, lancée toutes les 20 secondes environ et qui reset l'aggro. Elle utilise également un grand soin sur elle-même et ses compagnons. Sa mort déclenche un pop d'adds nombreux mais possédant peu de vie.
- Vem, enfin, possède une charge qu'il exercera sur le joueur qui prend son aggro. Lorsqu'il meurt, Yauj et Kri deviennent Enragés.



PULL • Le but du pull consiste à éloigner le plus possible les quatre Qiraji les unes des autres en occupant tout l'espace disponible dans la salle.



COMBAT • Lorsque les trois Gardiennes sont mortes, tout le raid se réunit en demi-cercle devant Sartura, avec les tanks en guise de mur protecteur au milieu.

les deux autres et les tuer tout aussi vite, puis achever Sartura, le tout en moins de dix minutes pour éviter le stade Enragé ultime (voir Aptitudes).

- Cette bataille tient presque du jeu d'arcade : combinant un Tourbillon de mêlée mortel, beaucoup de résistance à l'aggro/tanking et une haute vitesse de vol, nos quatre Qiraji volantes joueront facilement les moulinettes folles et il va s'agir de ne pas

se retrouver sur leur trajectoire quand cela se produira. Pour éviter cela, plusieurs astuces...

- D'abord, le stun voleur. Il n'est pas évident à placer, mais les voleurs habitués au rythme des Tourbillons parviendront à glisser un stun entre deux rondes folles ; on leur conseillera vivement de le faire sous Évasion et de tenir leur Sprint prêt pour la fuite. Côté Alliance les Paladins faciliteront grandement la tâche du stun.
- Ensuite, la formation triangulaire tank - chasseur - soigneur. Les tanks utiliseront au maximum leurs taunts et capacité d'aggro, évidemment, les chasseurs lanceront leur trait provocateur s'ils voient leur cible échapper au tank, quant aux soigneurs ils ont tout simplement beaucoup de chances de choper malgré eux l'aggro suite aux soins. En se répartissant en triangle autour de leur proie, ils pourront maintenir une sorte de périmètre de sécurité pour s'assurer que leur cible ne fonce pas directement vers le raid : au tank de récupérer l'aggro au plus vite avant que ses complices ne se fassent hacher menu...
- Alternative intéressante au fur et à mesure que les tanks se libèrent : le ping-pong de taunt entre deux tanks avec la guêpe qiraji au milieu. La technique est très efficace et moins dangereuse que le stun voleur.

SARTURA

Sartura en deux mots

Ah, qu'elle était jolie la petite guêpe du Temple d'Ahn'Qiraj ! qu'elle était jolie avec ses yeux verts, son masque bleu de gentil soldat, ses griffes noires et luisantes, ses antennes zébrées et ses longues ailes blanches qui lui faisaient une cape d'argent ! - et puis docile, caressante, euuuh... Mouais. À bien y réfléchir, bon courage au loup qui voudra l'embarquer, celle-ci.

Action

Pull & positionnement

Comme il est très difficile de maintenir ces demoiselles en place, il faut absolument profiter du pull pour exploiter au mieux l'espace disponible afin d'éviter de se faire coincer par la suite. On enverra donc une Gardienne à l'extrémité est de la salle, une autre à l'ouest, la troisième en pâture au raid à l'entrée de la salle, tandis que Sartura sera tankée vers le centre par le MT assisté d'un ou deux tanks secondaires.

Combat

- Le but du jeu est simple : maintenir autant que possible Sartura et deux Gardiennes loin du raid, tuer au plus vite la troisième, ramener tout à tour

APTITUDES SPÉCIALES DE SARTURA ET SES GARDIENNES

- Tourbillon : l'attaque la plus dangereuse de nos jolies guêpes, mortelle pour le raid inexpérimenté. Inflige des dégâts à toutes les cibles proches en mêlée (1000-2000 de base pour les Gardiennes, 2500-3000 de base pour Sartura) : le Tourbillon est extrêmement rapide donc très vite fatal. Notez que Sartura et ses Gardiennes sont immunisées au stun pendant qu'elles tourbillonnent. Dernier élément et non le moindre : chaque Tourbillon va reset l'aggro... d'où la difficulté à les maintenir en place !
- Enrager : à 20% de vie elles gagnent un bonus de +124 aux dégâts infligés et un bonus de vitesse d'attaque de 60%. Notez qu'après 10 minutes de combat, Sartura franchit un nouveau stade : d'Enragée, elle devient réellement frénétique (dégâts monstrueux, +150% à la vitesse d'attaque). C'est alors le wipe garanti, même pour un raid costaud.
- Projection : les Gardiennes de Sartura utilisent également une attaque projetante qui vous enverra valser comme une joyeuse petite ballerine.

Le Temple d'Ahn'Qiraj (AQ40)



Zones rouges : pops des Jeunes vekniss
Zones bleues : pops des Rejetons de Fankriss
Zone jaune : entrée de la salle > zone interdite sous peine d'aggro les mobs du couloir !
Les deux tanks de Fankriss l'embarquent vers le nord-est de la salle, raid collé au mur, le MT des Jeunes vekniss se plante au milieu de leurs trois spots d'arrivée, ses soigneurs restent à mi-chemin entre lui et le raid, les tanks des Rejetons restent en périphérie du raid.

FANKRISS

Fankriss en deux mots

Le grand cousin de Kurinnaxx (voir Ruines d'Ahn'Qiraj) n'est pas dangereux en lui-même ; sa puissance de frappe évoque celle d'une huître profondément dépressive et il peut être tanké par à peu près n'importe qui... Non, le vrai problème de Fankriss, ce sont ses adds. Rien d'insurmontable, mais leur gestion pourra poser problème longtemps avant que votre raid ne trouve enfin son rythme de croisière.

Préparation

- Il vous faut cinq tanks pour ce combat ; deux druides sur Fankriss feront parfaitement l'affaire si vous manquez de guerriers. Votre plus puissant MT sera en charge des Jeunes vekniss : la guilde aura posé dans son trésor de guerre pour lui crafter un joli **Disque de force réactif** afin de l'aider à maintenir ces aggro multiples. On lui attribuera un groupe entier de soigneurs, dont un chaman ou un paladin en charge d'atténuer leurs chances d'aggro. Deux autres MT seront affectés aux Rejetons de Fankriss. Tout ce qui peut par ailleurs aider le raid

à un DPS massif et rapide est bienvenu.

- Petit problème : encore faut-il pouvoir accéder à Fankriss. Sa salle est précédée d'un long couloir grouillant de packs composés de petits Bourdons vekniss conduits par un Soldat vekniss. Ils repopent à peu près aussi vite qu'on les tue, le raid va donc devoir courir d'une traite ou presque : tanks en tête, prenant autant d'aggro que possible, puis dès que vous avez réuni un bon nombre de bestioles, pause rapide, mages en AoE folle et jalousement couverts par les soigneurs, extermination rapide des Soldats. Et on redémarre dès que le terrain est à peu près dégagé, vite, vite, vite ! Tout au bout du tunnel, juste avant l'entrée, une petite alcôve vous permettra de vous poser le temps d'attendre le retour des morts éventuels et les invoquer. Tout le monde est buffé ? À l'assaut !

Action

- Voyez le schéma stratégique pour le positionnement.
- Le tanking de Fankriss n'est pas un problème, mais il faudra toutefois deux tanks dédiés. En effet, Fankriss utilise une Blessure mortelle similaire à celle



de Kurinnaxx (touche les cibles qui se trouvent devant lui, debuff cumulable de 10 % aux soins , dure 15 secondes), les deux tanks devront donc se relayer après en avoir pris cinq ou six.

- De Jeunes vekniss poppent en trois spots proches, cinq par cinq ; leur nombre pourra aller jusqu'à 30 simultanés. Le MT qui en a la charge doit tourner entre les trois endroits de pop et tâcher de tous les garder sur lui (le **Disque de force réactif** aide énormément) ; bien équipé et soigné, il pourra en tenir une vingtaine. Le raid lancera une petite purge AoE sur son troupeau en milieu de combat. En cas de débordement, le raid pourra utiliser des fear vers la fin du combat - mais évitez la gestion par fear en cours de bataille, l'expérience montre que c'est une stratégie peu payante.
- Si vous ne disposez pas d'un MT suffisamment puissant pour tenir bon face aux hordes de Jeunes vekniss, vous pourrez attribuer deux, voire trois MT sur les pops de Jeunes. Mais c'est autant de DPS en moins sur Fankriss et les Serpents, c'est beaucoup plus compliqué à gérer au niveau des purges et du soin, bref préférez un seul MT si vous le pouvez.
- Un à trois Rejetons de Fankriss s'inviteront régulièrement à la fête. Ce sont vos ennemis les plus vicieux, vous avez 15 secondes pour les tuer avant qu'ils ne deviennent Enragés avec wipe du raid à la clé. Les deux MT en charge devront réagir immédiatement ; ils pourront préparer une petite macro /target pour les repérer et les aggro au plus vite ; ils avertiront immédiatement le raid de leur arrivée. Le DPS des Rejetons passe en priorité !
 - Pour le reste... DPS maximal sur Fankriss. Sur ce combat votre pire ennemi est le temps, plus vite vous venez à bout de Fankriss, moins longtemps vous aurez à gérer le réel danger de cette pièce : les adds.

VISCIDUS

Viscidus en deux mots

Recette pour venir à bout du blob vert : congélation - explosion - défragmentation ! Une formule simple sur le papier mais à la mise en pratique beaucoup plus complexe : nombre de raids choisissent en conséquence de zapper cette rencontre amusante mais difficile et optionnelle. C'est bien dommage...

Préparation

- Un bon équipement RN est requis, ainsi que des tonnes de potions RN. Tout le raid avale une potion RN deux minutes avant l'assaut et en boira autant qu'il en faudra sur le combat !
- Un combat TRÈS gourmand en mana, surtout pour les soigneurs : prévoyez en fonction.
- Tâchez d'équiper vos démonistes en baguettes DG (dégâts de glace) ; si vous avez du mal sur la phase congélation, vous pouvez aussi fournir de l'huile glaciale à vos mêlées, mais cela revient sans doute un peu cher pour ce que ça rapporte concrètement...

Action

- Le pull et le positionnement sont d'une très haute complexité : on fonce dans la salle, MT en tête, et tout le raid se répartit autour de Viscidus. On va même vous épargner le schéma stratégique, hop.
- Tout au long des périodes où Viscidus est actif, la clé du combat réside dans la lutte contre ses attaques à base de poison. Avantage à la Horde pour une fois : les totems anti-poison seront vos meilleurs amis !
- Première phase, la congélation. Il faudra environ 200 attaques de froid pour geler Viscidus ; la somme de dégâts ne compte pas,



uniquement le nombre d'attaques ; les mages spammeront donc l'éclair de froid rang 1, les démonistes attaqueront à la baguette DG. Viscidus se congèle en trois phases, vous avez 15 secondes pour passer à l'étape suivante faute de quoi il revient à son statut précédent ! Première phase, il perd 15 % de vitesse d'attaque, deuxième phase, il perd 30 % de vitesse d'attaque, troisième phase, il est totalement congelé, il n'attaque plus et on peut passer à la suite.

- Seconde phase, l'explosion : même jeu même scène qu'en phase congélation, cela se déroulera en trois phases de 15 secondes chacune. Tout le raid peut passer en mêlée, hop hop hop ! On tapera avec les armes les plus rapides possibles, encore une fois la somme de dégâts ne compte pas, uniquement le nombre d'attaques.
- Troisième phase, la défragmentation : si vous avez été suffisamment vifs, Viscidus explose en une vingtaine de fragments appelés Globules, qui se répartissent en cercle à la périphérie de la salle et commencent à avancer vers le centre

pour reformer le blob - ils accélèrent vers la fin, ne vous laissez pas surprendre. Chaque Globule possède environ 10 000 points de vie et fait perdre 5 % de vie à Viscidus en mourant. Le but du jeu étant de régler ce combat le plus vite possible (plus il dure moins vous avez vos chances), le maître-mot sur cette phase, c'est l'assist : déterminez combien de Globules vous pouvez tuer en une phase (en moyenne 5 à 8 selon la composition et la puissance du raid) et ne vous plantez pas sur l'assist !

APTITUDES SPÉCIALES DE VISCIDUS

- Haute résistance aux dégâts : impossible de le tuer par des moyens ordinaires.
- Toxine : toutes les 30-40 secondes, lance un nuage empoisonné sur une cible au hasard (différente de la cible d'aggro) qui va s'étendre autour d'elle en une petite AoE de 5 mètres. Inflige 1 500 DN par seconde et ralentit le mouvement de 60 %. Les plus rapides le verront arriver et s'écartent avant qu'il ne leur tombe dessus ; les autres se contenteront d'en sortir aussi vite que possible !
- Salve d'éclairs de poison : lancée toutes les 10 secondes environ, inflige 1 500-2 500 DN aux cibles touchées par la salve, puis un DOT nature de 300-800 dégâts par seconde qui doit être soigné au plus vite.
- Horion empoisonné : attaque à portée de 15 mètres, toutes les 10 secondes environ, infligeant 1 000-1 300 DN.



Zone violette : joueurs possédant une haute RN.
Zone verte : reste du raid.

Les trois MT se relaient sur Huhuran pour encaisser les Crachats acides ; les DPS en mêlée sont en full RN ; le reste du raid se tient en arrière (quelques joueurs full RN s'avanceront un peu pour atteindre le nombre de 15 victimes des salves d'Éclairs de poison).

PRINCESSE HUHURAN

Huhuran en deux mots

Huhuran ? Ahahah, comment c'est trop facile, Huhuran ! Regardez ! Jusqu'ici tout va bien. Jusqu'ici tout va bien. Euh... Et là, pourquoi tout le monde est mort ?

Préparation

- Prévoyez trois MT (deux suffiront quand vous aurez pris le pli). Pour eux, un peu d'équipement RN est bienvenu, mais pas au détriment des autres caractéristiques, en particulier les points de vie. Flacons indispensables.
- Tous les autres combattants au corps à corps seront en RN maximale. Il faut au moins 12 joueurs en RN maximale, davantage si possible (15 joueurs se prendront les Éclairs de poison... moins les 3 MT, ça fait 12) : on les choisira pour leur résistance RN

APTITUDES SPÉCIALES D'HUHURAN

- Frénésie : augmente considérablement les dégâts de mêlée ; peut être annulé par les Flèches tranquillisantes des chasseurs.
- Enragé : intervient à 30 % de vie ou une fois dépassées les 5 minutes de combat ; double sa vitesse d'attaque et déclenche les mortels Éclairs de poison.
- Éclair de poison : 2 000 DN infligés aux 15 joueurs les plus proches (pets non compris) toutes les 3 secondes (en modes Frénésie et Enragé uniquement).

et ils s'avanceront sur le reste du raid en sorte d'être ciblés prioritairement par les Éclairs de poison. Pas d'équipement RN pour le reste du raid, mais plein de potions RN. Plein ! Pour tout le monde ! Tout le temps !
• On tâchera d'avoir un prêtre par groupe de combattants en mêlée pour les prières de soins en phase Enragé.

Action

- Sur ce combat, deux phases : avant le mode Enragé (jusqu'ici tout va bien), et après : vitesse d'attaque doublée, et surtout salves d'Éclairs de poison.
- Au pull, tout le monde se précipite en même temps, les mêlées devant, le reste derrière.
- En première phase, le tout est de faire convenablement tourner l'aggro entre les MT, tous les 4 Crachats acides. Huhuran est immunisée au taunt, le MT en cours arrêtera de taper tandis que les deux autres feront monter l'aggro pour pouvoir la reprendre facilement leur tour venu.
- Les druides se chargeront de dispel la piqûre de wyverne sur les MT (mais pas sur les autres

- Poison nauséabond : cible au hasard, Silence et inflige 2 900 dégâts sur 8 secondes. Ne peut être dispel.
- Piqûre de wyverne : une AoE de sommeil qui affecte les 10 joueurs ou pets les plus proches ; peut être dispel mais inflige alors 3000-4000 points de dégâts !
- Crachat acide : DOT cumulable sur la cible d'aggro, inflige 220-280 dégâts toutes les 2 secondes, ne peut être dispel, disparaît après 30 secondes s'il n'est pas renouvelé.

membres du raid), cela doit se faire au plus vite mais sans oublier que les MT y perdront en vie, il faut donc qu'ils soient en forme à ce moment-là.

- Les Frénésies d'Huhuran doivent être dissipées immédiatement par les chasseurs si vous ne voulez pas voir arriver les Éclairs de poison après 5 secondes.
- Lors de cette première phase, ménagez-vous ! Les casters doivent être full mana, les combattants en mêlée full vie, ou presque, pour attaquer la deuxième phase.
- Phase Enragé, deux mots d'ordre : 1) tenir bon ! chaque combattant en mêlée qui succombe signifie qu'un caster sera pris ensuite pour cible des Éclairs de poison. Moins de casters, cela signifie moins de soins et de DPS, or le second mot d'ordre est... 2) DPS maximal ! vous ne tiendrez pas bien longtemps à ce rythme, il faut absolument qu'Huhuran tombe au plus vite. Bon courage pour les soins.
- Les tanks auront fait de leur mieux pour que le relais passe juste avant la phase Enragé à un MT tout frais et libéré des DOT. Il mourra vite une fois son Mur protecteur tombé, tout est bon pour se maintenir en vie le plus longtemps possible.

OURO

Ouro en deux mots

Un combat taillé sur mesure pour les nostalgiques de Dune... Mais ce ver des sables-là (un boss optionnel) ne va pas être évident à chevaucher !

Préparation

- Deux MT pour se relayer après un Balayage, en matériel tanking. Potions RN pour tous.
- Tous les joueurs susceptibles d'être victimes de l'Explosion de sable doivent atteindre les 4 600 points de vie buffés.

Action

- Pull : le MT fonce en rang d'aggro mais sans aller directement sur Ouro afin d'éviter de prendre un Balayage d'emblée. Le reste du raid fonce derrière lui à monture et se met en position au plus vite : voir schéma stratégique.
- La principale difficulté consiste à gérer les Explosions de sable. Nous laissons le groupe de DPS à distance bourriner joyeusement : la première Explosion sera pour les MT, la seconde pour eux. Ils courront quelques secondes avant de se mettent hors de portée : c'est jouable mais il faut être réactif, quelques-uns se feront presque toujours prendre au piège.
- Dès qu'un Balayage est lancé, le MT en attente lance une Interception et reprend l'aggro pendant que le premier MT rejoint le groupe de soigneurs pour s'y faire bichonner en attendant d'intercepter à son tour...
- Concernant les mêlées, soit ils se sentent suffisamment à l'aise pour DPS Ouro entre deux Balayages, soit non, auquel cas mieux vaut qu'ils se contentent de tirs à distance : hors de question qu'ils reprennent l'aggro et mettent tout leur groupe en danger !
- Lorsqu'Ouro s'enfuit, tout le monde court vers les bords de la salle en évitant au mieux les Secousses ; il faut revenir se mettre en position avant qu'Ouro n'émerge, escorté



de ses scarabées. Pour gérer ces derniers, crowd control en priorité, assorti de DPS s'ils posent problème et méritent d'être tués immédiatement.
• Phase Enragé : comme d'habitude extrêmement chaotique, on réserve ses forces pour tout donner sur cette fin de combat, les prêtres y vont à la prière de soins, les DPS se lâchent, quant aux MT... depuis le temps ils devraient avoir appris à serrer les fesses !

Le raid se dispose en Y autour d'Ouro, en trois groupes à 120° les uns des autres : au nord son MT, au sud-est les soigneurs des MT, les DPS mêlée et le second MT, au sud-ouest les DPS distance et, plus loin derrière eux, leurs soigneurs. Les DPS mêlée pourront faire des allers-retours entre chaque Balayage. Les deux groupes sud se reculeront au plus vite avant une Explosion.



APTITUDES SPÉCIALES

- Explosion de sable : souffle de sable en AoE sur 180°, portée 45 m, fréquence 20 s, inflige 3500-4500 dégâts et réduit l'aggro. Deux souffles successifs sont lancés, sur la cible d'aggro puis sur la cible la mieux placée sur la liste de menace.
- Balayage : renversement frontal de courte portée, lancé toutes les 20 secondes environ, effectué à 360°, inflige 1500-2500 points de dégâts.
- Enfouissement : dure 30 secondes environ. S'il n'a personne au corps à corps OU toutes les 1mn30, Ouro peut s'enfouir sous le sable, mais il ne le fera pas s'il est occupé à faire autre chose (Balayage ou Explosion de sable), auquel cas il s'enfouira nécessairement après un autre cycle. Autrement dit : Ouro s'enfouit toutes les 1mn30

ou toutes les 3 mn, sauf s'il n'a personne à portée de mêlée auquel cas il peut s'enfouir plus tôt.

- Secousse : une fois Ouro enfoui, il invoque 15-20 scarabées qui foncent sous le sol et changent facilement de cible. Chaque joueur sur leur route encaisse 500-2 000 dégâts en fonction de sa RN. Ces scarabées ressortiront en même temps qu'Ouro, aux quatre coins d'un carré centré sur Ouro. Ils resteront 45 secondes avant de disparaître.
- Rupture du sol : lorsqu'Ouro ressort du sable, il inflige 2 000 points de dégâts physiques en AoE.
- Enragé : à 20 % de vie, Ouro devient Enragé et gagne +150 % de vitesse d'attaque et +100 % de dégâts ; il ne s'enfouit plus mais il invoque en permanence des scarabées ; il ne lance plus d'Explosions que sur les MT.

Le Temple d'Ahn'Qiraj (AQ40)



Zone jaune : portée du Jaillissement des arcanes de Vek'lor.
 Zone bleue : portée des Blizzards et de l'Explosion des bugs de Vek'lor.
 Zone rouge : portée de la Mutation des bugs de Vek'nilash.
 Zone verte : le groupe en charge des bugs mutés.

Les Twins sont tankés chacun à une extrémité de la pièce, hors de portée des soins de l'autre. Vek'nilash (le « physique ») est tanké par un guerrier ; Vek'lor (le « magique ») est tanké par un démoniste. Une partie du raid reste en position fixe (les deux groupes de tanking et leurs soigneurs) ; une partie du raid suit systématiquement la position de Vek'nilash (les DPS en charge de tuer les bugs mutés par Vek'nilash et les combattants en mêlée en charge de DPS Vek'nilash) ; les DPS à distance non affectés au groupe « commando anti-bugs mutés » resteront pour finir un éventuel dernier bug abandonné par le commando, puis s'emploieront à accélérer le DPS sur Vek'lor.

LES EMPEREURS JUMEAUX

« Les Twins » en deux mots

Un combat très tactique, qui demande une haute coordination et un excellent placement de la part du raid tout entier ; mais c'est aussi un combat fiable et régulier lorsqu'il est maîtrisé. Notez qu'une fois les Twins (de leur petit surnom le plus fréquemment utilisé) vaincus, Arygos en début d'instance (10) vous téléportera directement dans leur salle tant que l'instance ne sera pas reset.

Préparation

- Les deux groupes de tanking comprendront chacun un MT guerrier sous Flacon (indispensable même sur un combat maîtrisé tant que vous n'aurez pas amplement attaqué le T3) et... un MT démoniste capable d'atteindre les 300 de RO (résistance à l'ombre) buffé, ou quasi - la spé démonologie est évidemment conseillée. Pourquoi un démoniste ? Pour sa haute résistance à l'ombre, sa haute endurance et ses dons pour s'attirer l'aggro...
- On affectera également un groupe complet (tank et DPS) à la gestion des bugs mutés par Vek'nilash.
- Les soigneurs auront prévu quelques potions d'absorption de dégâts de givre, à prendre une fois par essai, deux minutes avant le pull : cela sera utile aux raids débutants sur la gestion des Blizzards.

Action

- Partie délicate du combat, les deux pulls doivent être simultanés ; le but du jeu est d'amener les deux Empereurs au niveau des torches, bien en face l'un de l'autre. C'est le MT démoniste qui a la tâche la plus délicate, c'est donc à lui de donner le top

APTITUDES SPÉCIALES COMMUNES AUX DEUX EMPEREURS

- Vie : les Twins partagent la même réserve de vie : ce qui blesse l'un blesse l'autre (si l'un perd 1000 points et l'autre 500, ils perdront tous deux 1500). La mort de l'un entraîne donc aussi la mort de l'autre.
- Soins : s'ils sont à moins de 60 mètres l'un de l'autre, ils se soignent l'un l'autre, très rapidement et très efficacement, jusqu'à revenir au maximum de leur barre de vie - la position adoptée par le raid suffit à contrer cela.
- Téléportation : toutes les 30 secondes,

départ. On pourra le faire suivre par un soigneur, mais si sa résistance à l'ombre est suffisante cela ne devrait même pas être nécessaire... Notre démoniste se positionne donc en bas des marches de Vek'lor et assure son aggro en lançant un Trait des ténèbres puis deux Douleurs brûlantes consécutives avant de se retourner et filer en activant son Gardien de l'ombre sur le trajet ; il va aussi loin qu'il le faut (il faudra remonter les escaliers du raid puis redescendre au bas des marches) pour amener Vek'lor sous sa torche et il le tank à partir de là. Il prendra bien soin de laisser son Chasseur à l'arrière, totalement hors de portée des Blizzards.

- Le MT guerrier qui l'accompagne se tient juste hors de portée de corps à corps pour ne pas déclencher le Jaillissement des Arcanes et peut se recoucher tranquillement en attendant la téléportation. Les soigneurs de ce groupe n'ont pratiquement rien d'autre à faire (un seul suffirait à soigner le MT démoniste) que de veiller à ne pas se retrouver pris dans les Blizzards ; pour l'instant ils se sentiront peut-être furieusement inutiles, mais lors des phases prochaines de téléportation, ce répit sera fort bienvenu pour régénérer la mana ! Personne ne devrait être à portée des bugs explosifs qui se contenteront d'exploser dans leur coin, solitaires...
- Pendant ce temps, chez Vek'nilash... Le MT guerrier l'a amené au niveau de sa torche et le tank vaillamment. Il se positionne dos au mur afin de pouvoir être immédiatement remplacé lors des Uppercut. Notez que la Maîtrise du blocage est un gros plus dans la gestion de la redoutable Frappe déséquilibrante. Le Cri démoralisant est extrêmement efficace mais difficile à placer car il a tendance à attirer les bugs neutres. Ses soigneurs sont répartis

ils échangent de place : ils se téléportent l'un à la place de l'autre. Ils sont alors rootés (pieds cloués au sol, mais toujours capables d'agir) pour quelques courtes secondes. L'aggro est reset au passage.

- Après 15 minutes de combat, mode berserker et wipe.
- Manipulation des insectes, que nous appellerons « bugs », comme tout le monde : la salle est pleine de scorpions et scarabées, à l'origine non-agressifs. Les deux jumeaux les utiliseront, chacun à sa manière.

APTITUDES SPÉCIALES : EMPEREUR VEK'LOK

- Immunisé aux dégâts physiques.
- Blizzard : une attaque de zone aléatoire qui inflige 950-1500 dégâts toutes les 2 secondes pendant 10 secondes. Il faut en sortir au plus vite.
- Traits de l'ombre sur sa cible d'aggro (le MT démoniste normalement) pour 2250-2500 dégâts si la cible ne possède pas la RO nécessaire.
- Jaillissement des arcanes : une explosion des arcanes infligeant de très lourds dégâts, se déclenche uniquement si quelqu'un rentre à portée de corps à corps.
- Explosion des bugs : toutes les 7-10 secondes. Infligent 3000-3500 dégâts de feu.

APTITUDES SPÉCIALES : EMPEREUR VEK'NILASH

- Immunisé à la magie.
- Uppercut : inflige des dégâts supplémentaires en sus des dégâts normaux et inverse la cible.
- Frappe déséquilibrante : très dangereuse, elle inflige 350% des dégâts de l'arme et déséquilibre la cible, réduisant sa défense pendant 6 secondes.
- Mutation de bug : toutes les 10-15 secondes. Les bugs infligent 2000-2500 dégâts physiques aux porteurs de tissu et doivent être tués au plus vite.

sur les escaliers et travaillent dur à le maintenir en vie (macros et techniques de roulement entre les différents soigneurs sont très vivement conseillées). Le tank du groupe affecté à la gestion des bugs mutés par Vek'nilash veille à les attirer dès leur apparition, et les DPS qui l'accompagnent à les détruire au plus vite (macro de ciblage à spammer dans les deux cas !) : si le travail est correctement fait, il ne faut que quelques secondes pour en venir à bout. Les DPS en mêlée laissent au MT le temps d'assurer un minimum son aggro avant de se lâcher. Ils se tiennent prêts à filer de l'autre côté dès l'annonce de la téléportation : il est hors de question qu'ils soient à portée lorsque Vek'lor arrivera.

- TÉLÉPORTATION ! À gauche, Vek'nilash prend la place de Vek'lor. Le MT guerrier qui patientait là prend immédiatement l'aggro. Les soigneurs s'avancent autant que nécessaire pour être bien à portée du MT guerrier. Le MT démoniste peut participer à la destruction des bugs mutés en attendant la prochaine phase : son collègue en face vient de faire la connaissance de Vek'lor et prend le relais du tanking démoniste. Pour cela, c'est d'abord le MT guerrier qui prend l'aggro (il suffit d'être le joueur le plus proche lorsque Vek'lor arrive) mais il se recule suffisamment pour être hors de portée du Jaillissement des Arcanes. Le MT démoniste doit lancer au plus vite ses Douleurs brûlantes afin de récupérer l'aggro.
- Autres conseils en vrac : les druides devront être autonomes sur les innervations et les lancer sur les prêtres bas en mana dès qu'elles sont prêtes. On ne lancera AUCUNE AoE afin de ne pas attirer les bugs neutres qui attendent d'être mutés ou transformés en mini-bombes par les Empereurs ; pas de caprice, allez, on range sa Thunderfury au placard ! N'allez pas vous imaginer (nous l'avons tous fait...) qu'il soit utile de nettoyer la zone de ces petits parasites neutres avant d'engager la rencontre : ils repopperaient bien vite.



LES PACKS QIRAJI

En sortant de chez les Twins (et un peu plus tard, juste devant la salle d'Ouro) on rencontrera 5 packs de Qiraji, composés d'un Champion qiraji escorté par quatre mobs au hasard (1-3 Massacreurs qiraji et 1-3 Tueurs d'esprit qiraji). Tous ces mobs ont en commun un Enchaînement (dégâts de mêlée en AoE de cône face à eux). Les Champions possèdent une AoE de fear qui réduit l'aggro, un DOT nature cumulable et ils deviennent Enragés en fin de vie. Les Massacreurs ont à leur disposition un Tourbillon (comme de juste mortel pour les tissus), un Renversement qui annule temporairement l'aggro, et un mode Frénésie qui accélère drastiquement leur vitesse d'attaque et impose Silence à leurs cibles (les Flèches tranquillisantes fonctionnent). Les Tueurs d'esprit enfin sont les plus pénibles à gérer, avec cette fâcheuse habitude qu'ils ont de prendre le Contrôle mental de leur tank avant de se balader librement dans le raid (tous les tanks doivent donc être aux aguets pour les empêcher de tuer les porteurs de tissu en deux coups) ; ils pourront aussi brûler la mana et utiliser un Fouet mental classique ; avant de mourir ils sèmeront la panique dans les rangs avec une bonne Confusion de masse sur les cibles proches. On tuera d'abord les Massacreurs pour éviter le Silence, puis les Tueurs d'esprit et enfin le Champion.

LES PACKS ANNULATEUR D'OBSIDIENNE / GARDE ANUBISATH

Vous les rencontrerez dans la salle qui précède la caverne de C'thun, ils sont tous composés d'un Garde et deux Annulateurs. La tactique de ces packs est d'une simplicité qui n'a d'égale que sa facilité à venir à bout d'un raid en quelques secondes : les Annulateurs d'obsidienne balancent une Annulation, un sort en AoE qui réduit la réserve de vie à un seul tout petit point (et accessoirement annule tous les buffs imaginables), ensuite le Garde lance une petite nova de feu et hop ! Adieu le raid, bonjour le wipe. Les Gardes viendront aussi avec deux Aptitudes au hasard entre Root (effet de zone 30 mètres), Fear (idem), Nuage de poussière (réduit de 85 % les chances de toucher) et Silence. Pour venir à bout de ces packs, il faudra bien entendu les séparer ; on devra ruser et jouer sur le décor pour les tenir hors de portée de vision les uns des autres... On s'attaquera ensuite au premier Annulateur à coups de drains mana et DPS maximum pendant que ses deux comparses sont tankés (un tank sur le second Annulateur, deux sur le Garde Anubisath). Le second Annulateur arrivera sans doute à lancer son Annulation mais vous ne pouvez pas drainer les deux à la fois et puis ça n'est finalement pas grave : il abandonnera sa cible après l'Annulation pour filer vers le raid, son malheureux tank se retrouvera donc à un point de vie... mais tranquille. Le raid accueillera le second Annulateur avec tous les égards dus à son rang avant de s'occuper enfin du Garde Anubisath qui, isolé de ses deux compagnons, ne représentera pas une terrible menace ; on veillera juste à gérer prudemment son AoE fear.

TRASH MOBS

La faune du Temple d'Ahn'Qiraj n'est pas seulement constituée de boss féroces, on y croise aussi des trash mobs non moins féroces. En nombre. En TROP GRAND nombre, de l'avis de pas mal de joueurs qui y éprouvent régulièrement leurs forces. Trois types de trash mobs se démarquent très nettement des autres : d'abord, les Défenseurs Anubisath, que l'on affronte après avoir tué la princesse Huhuran. Ensuite, juste après les Twins, les packs Annulateur d'obsidienne / Garde Anubisath d'une part et les packs de Qiraji d'autre part, qui infestent le chemin jusqu'aux salles d'Ouro et C'thun (pour compliquer le jeu la route comporte aussi des tonnes de petits bugs neutres qui s'inviteront au combat dès qu'AoE ou autres compétences irritantes seront lancées). Tous ces mobs « poubelle » doivent être malgré leur nom respectueusement traités : avec tact, acier et stratégie.

LES DÉFENSEURS ANUBISATH

Ils sont cinq, dispersés dans le couloir qui relie les salles d'Huhuran et des Twins. Vous allez les puller et les combattre un par un dans la salle d'Huhuran. Il s'agit de versions très améliorées des Anubisath que vous avez déjà affrontés à AQ20. Ils possèdent 450 000 points de vie et ont un timer de repop d'environ 12 heures, timer interrompu par la mort des Twins. Ils invoquent en continu des adds volants (peu de vie) ou rampants (plus résistants) qu'on pourra crowd control ou tuer et qui disparaîtront après une minute. Chaque Anubisath possède quatre Aptitudes, tirées au sort parmi un set de deux possibles (on a donc un total de 16 combinaisons possibles). Les deux premiers

sets ne changeront rien à votre stratégie : d'une part, Aptitude au hasard entre Réflexion Arcane & Feu ou Réflexion Ombre & Froid, à tester au plus vite ; d'autre part, une Aptitude de fin de vie au choix entre Enrager (classique, dégâts augmentés à 10 % de vie) ou Exploder (s'il n'enrage pas, alors il va exploser, tout le raid doit s'écarte au plus vite). Des deux derniers sets d'Aptitudes va à présent dépendre la tactique qu'il faudra adopter : **Météore ou Peste**. Météore est une AoE d'une portée de 8 mètres, centrée sur sa cible. Elle inflige un total fixe de points de dégâts de feu (15 000) équitablement répartis entre tous les joueurs qu'elle touche. Peste est un DOT de nature lancé sur une cible au hasard et qui se propage à grande vitesse sur les cibles proches. Le joueur qui en est victime doit s'éloigner du reste du raid au plus vite. **Tempête d'ombre ou Coup de tonnerre**. La première lance une volée de traits d'ombre à 1 000 points de dégâts chacun, sur toutes les cibles distantes de plus de 20 mètres : il faut donc que tout le raid fonce vers l'Anubisath et reste suffisamment proche de lui dès que la Tempête d'ombre est identifiée. Le second est un PBAE qui inflige de très lourds dégâts de nature sur une portée de 10 mètres, et ne devrait toucher que les tanks. **Stratégies conseillées**. La combinaison Météore / Tempête d'ombre est simple à gérer, tout le raid reste groupé et proche de l'Anubisath ; les dégâts seront lourds mais réguliers et gérables. La combinaison Météore / Coup de Tonnerre sera encaissée par un raid disposé au-delà de 10 mètres et en deçà de 20 mètres ; les combattants en mêlée pourront enfile un peu de RN pour l'occasion. Ils le feront aussi pour la combinaison Peste / Coup de tonnerre, pour laquelle les pestiférés courront se placer en retrait du raid afin de ne pas le contaminer - on leur prévoira quelques soigneurs attitrés. Enfin la combinaison Peste / Tempête d'ombre est rude à encaisser, il faudra disposer les groupes selon des placements proches de l'Anubisath tout en restant suffisamment éloignés les uns des autres pour éviter les ravages de la Peste.



Le Temple d'Ahn'Qiraj (AQ40)

C'THUN

Note : en rouge dans le texte, les termes qui renvoient aux deux encadrés d'Aptitudes.

C'thun en deux mots

Les développeurs sont des gens comme les autres. De temps en temps, ils font des trucs rigolos mais pas nécessairement malins, comme par exemple vidanger tous les vieux fonds de bouteilles du bar (y compris l'ouzo maison de tonton Christos) dans un shaker, ajouter du piment pilé, des spores psychotropes, des fraises tagada périmées, et ingurgiter le tout cul-sec après avoir lu un peu trop de Lovecraft la veille. A la suite de quoi, forcément, ils surchauffent un peu des tentacules et finissent par nous pondre un C'thun.

Préparation

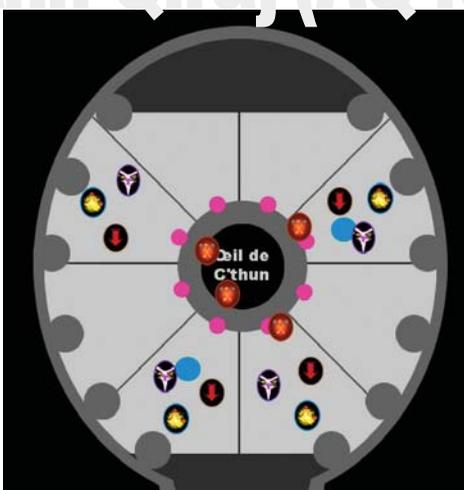
- Vous aurez besoin de la totale pour vos premiers essais : flacons (pour tout le raid s'il le faut quand vous sentirez venu le grand soir), bricoles diverses (vous commencez à avoir l'habitude) et surtout des potions RN. Plein de potions RN. Vous en embarquerez toujours par kilotonnes pour C'thun : elles sont bon marché, pratiques voire vitales en maintes occasions.
- Il faut absolument désigner un MA (main assist) dans chaque groupe, traditionnellement un voleur, à défaut un mage, en charge de gérer le pop des tentacules oculaires tout au long du combat. Il faut un joueur capable d'interrompre au plus vite les tentacules oculaires avant qu'ils ne se mettent à caster, c'est l'un des points vitaux du combat !
- Votre meilleur ami sur ce combat : le mod C'thunWarner, qui va notamment vous aider à respecter la distance minimale de 10 mètres d'espace à maintenir entre tous les joueurs.

Action

Résumé de la rencontre

Bienvenue chez C'thun ! Il trône au centre d'une caverne octogonale et reste ancré dans le sol : il n'en bougera jamais. Vous allez l'affronter d'abord sous sa forme d'Œil (phase 1) puis sous sa forme pure : un pouf cthul'hesque géant (phase 2).

- PHASE 1 - Les rayons laser de la mort et les tentacules. L'Œil de C'thun vous permettra la vie tout au long de la phase 1 grâce à deux attaques alternées, le **rayon vert** et le **rayon rouge** (voir encadrés d'Aptitudes). En guise de minions, ou plutôt d'extensions de lui-même, vous aurez également affaire aux **petits tentacules oculaires** (pop en position fixe autour de C'thun) et aux **petits**



PHASE 1 • On adoptera une formation grossièrement en croix pour chaque groupe. En rose, les tentacules oculaires ; en bleu, les tentacules griffus. (Par souci de lisibilité, tous les groupes ne sont pas représentés.)

PULL & POSITIONNEMENT

• Les groupes entrent les uns après les autres. En noir, la position initiale des groupes. En blanc, leur position d'arrivée après une rotation à 180° due à un rayon rouge.

PHASE 2 • Les groupes se partagent le territoire par moitié de salle : en jaune, le territoire d'action du groupe positionné sur le segment vert.



LES DIFFÉRENTES PARTIES DE C'THUN ET LEURS APTITUDES SPÉCIALES

- L'Œil de C'thun (Phase 1) lance deux types de « lasers » alternativement : le rayon vert pendant 50 secondes, puis le rayon rouge pendant 38 secondes.
- C'thun tout court (Phase 2) ne lance plus de lasers ; il est invincible mais redevient vulnérable pour 45 secondes lorsque ses deux tentacules d'estomac ont été détruits (signe distinctif : il devient tout violet). Lorsqu'il est vulnérable, tous les pops de tentacules sont interrompus ! Sa « salle d'estomac » possède des lacs corrosifs dont il faut s'extraire au plus vite et inflige un Acide digestif à tous les joueurs qui sont à l'intérieur.
- Les tentacules oculaires (P1 & P2) : il en pop 8 toutes les 45 secondes en Phase 1, toutes les 30 secondes en Phase 2, toujours au même endroit autour de C'thun (ce sont les points roses sur le schéma de la phase 1). Ils possèdent 2300 points de vie, occasionnent une Rupture du sol

à leur pop et utilisent deux secondes plus tard leur Fouet mental. Ces casters peuvent et doivent être interrompus par tous les moyens.

- Les tentacules griffus (P1 uniquement) apparaissent n'importe où sur le sol au hasard du combat, possèdent 2300 points de vie, occasionnent une Rupture du sol à leur pop et se battent ensuite en mêlée (attaque normale à 200-300 dégâts), avec un Brise-genou comme attaque spéciale.
- Les tentacules oculaires géants (P2) possèdent 36000 points de vie, popent un par un, n'importe où dans la salle toutes les 30 secondes avec un effet de Rupture du sol, peuvent se battre en mêlée (2500-4500 points de dégâts), utilisent un Fouet mental et surtout sont capables de lancer des rayons vert ! Le raid ne pouvant être systématiquement dispersé comme en phase 1 (il faut en effet se réunir

un minimum pour tanker et assister les tentacules géants), il est VITAL de ne pas les laisser caster.

- Les tentacules griffus géants (P2) popent un par un, n'importe où dans la salle toutes les 30 secondes (mais sur un timer différent des tentacules oculaires géants) avec un effet de Rupture du sol, ont beaucoup plus de points de vie (90000) que leurs versions miniatures, infligent plus de dégâts de mêlée (2500-4500), et peuvent lancer Brise-genou ainsi qu'un Tremblement de terre.
- Les tentacules kidnappeurs (P2) ne sont pas des mobs mais de simples animations : toutes les 10 secondes ils apparaissent et enlèvent un joueur au hasard pour l'embarquer directement dans l'estomac de C'thun.
- Les tentacules de l'estomac de C'thun (P2) ont 25000 points de vie et une attaque de mêlée ordinaire.



tentacules griffus (pop aléatoire dans la salle).

• **PHASE 2** - Vous nous mettez la totale, merci. C'thun devient invincible, et passif ; il cesse de caster rayon vert et rayon rouge ; les tentacules griffus disparaissent mais leur version géante prend le relais ; quant aux tentacules oculaires, non seulement ils ne disparaissent pas mais ils poppent plus souvent et leur version géante fait également son apparition, capable d'invoquer les rayons verts à son tour. Cerise sur le gâteau, les joueurs se font désormais embarquer à l'intérieur de l'estomac de C'thun - et heureusement ! puisqu'ils trouveront à l'intérieur son seul point faible...

Stratégie

Assurez-vous d'avoir BIEN assimilé les deux encadrés d'Aptitudes spéciales avant d'entamer la lecture de la stratégie, ou vous n'y comprendrez rien.

PULL - Ou pour mieux dire... entrée dans la salle (c'est plutôt C'thun qui pull, là...).

- Voyez le schéma n°1 : le raid se divise en deux parties : les groupes 1, 2, 3 et 4 à gauche de l'entrée, les groupes 5, 6, 7, 8 à droite. Les groupes 1 à 4 ne doivent pas passer sans précaution devant l'entrée de la salle, cela attirerait l'attention de l'Œil de C'thun suivi d'un rayon vert et d'un wipe instantané du raid : collez bien soigneusement au mur du fond pour rejoindre votre position !
- Il va falloir entrer et se mettre en place en respectant scrupuleusement la distance minimale de 10 mètres entre chaque joueur du raid. Pour cela le MT (placé dans le groupe 1 ou 8) va entrer d'abord, escorté à 10 mètres par les soigneurs des groupes 1 et 8, et encaisser le premier rayon vert. Puis les groupes 4 et 5 vont suivre, à monture, tous leurs joueurs bien espacés entre eux, et se faufler derrière les premiers piliers (afin de ne pas envahir l'espace du MT et de ses soigneurs), avant de rejoindre leur position finale au fond de la salle.
- Quelques secondes plus tard les groupes 3 et 6 suivent, puis les groupes 2 et 7 et enfin les 1 et 8. À ce moment-là tout le monde doit être positionné selon le schéma n°2, en respectant à la fois les distances de sécurité et la position grossièrement « en croix » dans chaque groupe.
- Notez que cette technique est parfaite pour vous aider à bien gérer le positionnement de la phase 1 : lorsque vous y parviendrez sans wipe, c'est signe que vous serez fin prêts à gérer à la fois la position

et les déplacements de la phase 1. Ceci dit il existe aussi une méthode plus bourrine et plus facile à mettre en place, mais nous vous déconseillons de l'employer directement : elle vous faciliterait peut-être les choses, mais vous en tireriez bien moins d'enseignements.

• Cette technique consiste à profiter du fait que l'Œil de C'thun va viser continuellement sa première cible (le MT) pendant une dizaine de secondes. Il suffit donc d'attendre qu'il ait atteint le bas des marches avant d'envoyer immédiatement tous les groupes du fond de salle (3, 4, 5, 6) et, 2-3 secondes plus tard, les groupes de l'entrée de salle (1, 2, 7, 8) foncer vers leur position, en évitant juste de se rapprocher du MT et de ses soigneurs. Il faut que la mise en place soit effectuée dans les 10 secondes ! Vous pourriez adopter cette méthode, plus facile et plus rapide, lorsque vous aurez l'habitude de la rencontre.

PHASE 1 - Tout est dans le positionnement !

- Si vous êtes parvenus à vous mettre en place sans bobo et sans utiliser la technique bourrine, vous maîtrisez d'ores et déjà le positionnement qui est la base de toute cette phase. Il vous faudra garder toujours en tête ces fameux 10 mètres de distance à respecter entre vous et tout autre joueur. Le mod C'thunWarner pourra vous aider, mais restez vigilants.
- Vous gèrerez en effet d'abord une phase de 50 secondes de rayon vert : toute personne située de moins de 10 mètres d'une autre met le raid en danger. Parfois vous n'aurez pas le choix (projection de tentacule), il faudra vous replacer au plus vite. Les soigneurs quant à eux se chargeront de maintenir leurs groupes au maximum de leur vie afin d'être sûrs que tout le monde est prêt à encaisser un rayon vert sans y laisser la vie.
- Première chose à retenir, une fois pour toutes : **VOTRE PRIORITÉ EST D'INTERROMPRE LE CAST DES TENTACULES OCULAIRES ET DE LES TUER AU PLUS VITE**. Ce sera le cas même en phase 2. Ils n'ont que très peu de points de vie, deux DPS les descendront en quelques secondes. Chaque groupe a son MA en charge d'interrompre puis de tuer les tentacules oculaires, il peut s'en charger seul dans les moments où le raid est débordé, mais n'hésitez jamais à lui filer un coup de pouce si vous en avez l'occasion.
- Les add-ons d'assistance au raid type CTRaidAssist vous avertiront du pop des tentacules oculaires, toutes les 45 secondes en phase 1, toutes les 30 secondes

en phase 2 : écartez-vous de leur position de pop (fixe donc prévisible) afin de ne pas encaisser bêtement une **Rupture du sol** parfaitement évitable.

- Après 50 secondes, le rayon vert laisse place au **rayon rouge** : C'thun devient tout rouge, repérez immédiatement à quel endroit se trouve sa pupille car c'est de là que le rayon partira. Vous vous souvenez de Sauron ? Ben là c'est exactement l'inverse que vous devez faire : **REGARDEZ L'ŒIL**. Dès qu'il devient rouge, surveillez-le et tenez-vous prêt à suivre (ou plutôt à précéder) son mouvement.
- Vous allez tourner lentement avec le rayon rouge, sur 180°, jusqu'à atteindre votre position d'arrivée (voir schéma n°1), en continuant à vous charger des tentacules oculaires sur la route. Il s'agit toujours de votre priorité n°1 ! Si vous possédez une compétence capable d'interrompre le cast et que vous êtes le plus proche joueur d'un tentacule, foncez et occupez-vous de ce tentacule, empêchez-le de caster puis tuez-le.
- Le rayon rouge a beau être lent, ne prenez pas de risque et gardez de l'avance : personne n'est à l'abri d'un pop surprise de **tentacule griffu** ! Ils sont beaucoup moins dangereux que les tentacules oculaires, mais ils peuvent apparaître n'importe où, occasionnant une **Rupture du sol** qui pourrait vous projeter directement dans le rayon rouge, ou vous infligeant au passage un méchant **Brise-genou**...
- 38 secondes plus tard, le rayon rouge a fini de balayer la salle et voici votre groupe parvenu à l'exacte opposée de sa position d'origine, repositionné selon la règle des 10 mètres et prêt à affronter à nouveau le rayon vert... Et ainsi de suite jusqu'à ce que l'Œil de C'thun ploie devant vous ! Un raid attentif (et nous n'avons pas dit « supraroxor » ; juste « attentif ») ne devrait avoir aucun mort en Phase 1.

PHASE 2 - Pas de secrets, il ne faut pas d'erreurs !

- Tout le monde a une potion RN de précaution, hop, on ne discute pas, on prend gentiment son médicament préventif. Laissons pour le moment C'thun de côté : il est devenu invincible, il n'invoque plus de rayon vert ni rouge, il ne fait rien d'autre qu'attendre.
- Occupons-nous plutôt des tentacules. Les griffus ont disparu du paysage, mais vous avez désormais affaire aux deux versions géantes de la phase 1. L'ordre des cibles sera : 1) **tentacules oculaires** 2) **tentacules oculaires géants** 3) **tentacules griffus géants**.

DÉTAILS DES APTITUDES SPÉCIALES

- Rayon vert = Green Beam = officiellement Eye Beam = en français Rayon de l'Œil. Inflige 2500 points de dégâts nature sur une cible aléatoire. Si une 2^e cible se trouve à moins de 10 mètres, le rayon vert rebondit dessus et lui inflige le double de dégâts. Si une 3^e cible se trouve à moins de 10 mètres, même jeu même scène, sans limite au nombre de cibles ni au maximum de dégâts. Le rayon vert détruira un raid groupé en une fraction de seconde... Mod « C'thun Warner » obligatoire !
- Rayon rouge = Red Beam = officiellement Dark

glare = en français Regard noir. Un énorme laser rouge qui traverse la salle sur tout son rayon et tue instantanément ceux qu'il touche (50000 dégâts). Il se déplace lentement, soit dans le sens horaire soit dans le sens anti-horaire, et s'arrête après avoir ainsi balayé 180°.

- Fouet mental : incantation canalisée, ralentit la cible et lui occasionne 750 dégâts d'ombre par seconde (pas de résistance partielle, on y résiste totalement ou pas du tout).
- Brise-genou : classique... attaque en mêlée infligeant des dégâts et ralentissant la cible.

- Rupture du sol (tentacules normaux) : lorsque le tentacule émerge, il projette les cibles proches de lui et leur inflige 1350-1650 points de dégâts.
- Rupture du sol (tentacules géants) : même chose mais 3000-4000 points de dégâts.
- Tremblement de terre : renverse et stun les cibles sur 5 mètres pour 2 secondes.
- Acide digestif : un DOT de nature qui inflige 150 points de dégâts toutes les 3 secondes et peut se cumuler à lui-même : il est réappliqué toutes les 4 secondes. Il disparaît totalement lorsque le joueur sort de l'estomac.

Le Temple d'Ahn'Qiraj (AQ40)

- Il est FONDAMENTAL d'empêcher les tentacules oculaires géants de caster : ils sont capables de lancer des rayons verts ! Or le raid sera forcé de se réunir un minimum pour venir à bout des tentacules géants, il ne faut donc surtout pas qu'un seul rayon vert puisse passer. Stun, silence, coup de pied, interception, marteau de la justice, bourrasque, contresort, tous les moyens sont bons. Il est prudent de désigner des joueurs en charge des interruptions (par exemple les mages avec leur très efficace contresort), mais tous ceux qui le peuvent doivent se tenir prêts à intervenir. Notez qu'une leur verte apparaît 2 secondes avant le cast : guettez-la attentivement.



- N'hésitez pas à annoncer clairement les pops de tentacules géants sur chat vocal ! Il faut que chacun soit prêt à intervenir pour les tuer au plus vite, en respectant bien sûr l'ordre de priorité. Considérez que votre territoire de responsabilité s'étend sur la moitié de la salle, avec votre segment au centre (si vous êtes en 6, vous couvrez : la moitié de 4 / 5 / 6 / 7 / la moitié de 8). Voyez le schéma n°3... Seul le MA du groupe restera fidèle au poste, calé sur son segment et concentré sur ses tentacules oculaires, à moins que le tentacule géant ne soit suffisamment proche pour ne lui faire prendre aucun risque.
- Les tentacules griffus géants seront pris en charge par deux tanks, au cas où l'un d'eux se ferait embarquer dans l'estomac. Il faudra les soigner à la volée. Dans toute la partie gestion des tentacules, les joueurs devront faire preuve d'intelligence et d'autonomie : on n'attend pas bêtement les ordres, on connaît ses priorités et on force ! Attention tout de même, priorité ne signifie pas bêtise aveugle : les tanks en charge d'un tentacule griffu géant resteront dessus même si un tentacule oculaire géant pop sur leur territoire d'action, les soigneurs ne les abandonneront pas à leur sort, et s'il reste peu de vie au tentacule et que la moitié de la salle s'est déjà précipitée vers l'oculaire, quelques DPS pourront rester et aider les tanks à achever le griffu afin de libérer tout le monde au plus vite...

de pop des tentacules oculaires soit passée) avant de détruire le 2^e tentacule d'estomac. Chaque raid aura ainsi son ordre de kill des deux tentacules d'estomac (gauche-droite ou droite-gauche) et demandera aux joueurs de stopper les dégâts sur le 2^e tentacule une fois qu'il aura atteint 10 % de vie et d'attendre le feu vert pour l'achever.

- Une fois que C'thun est vulnérable, vous avez 45 secondes pour lâcher les full DPS, ce qui devrait suffire à lui ôter un bon tiers de sa vie, voire la moitié pour un raid en forme !

Astuces en vrac

- Lien vers une excellente et très pédagogique vidéo pour les Bleus, « C'thun en dix leçons » : <http://www.warcraftmovies.com/movieview.php?id=26714>
- Les maîtres-mots du combat : placement, priorités, interruptions, vous l'aurez compris, mais également... autonomie ! N'attendez pas qu'on vous le demande pour soigner un tank isolé, lancer innervation sur un prêtre à bout de souffle, etc.
- Tâchez d'avoir abattu tous les tentacules avant d'abattre l'Œil en phase 1, cela vous permettra de passer hors combat et de vous régénérer avant la suite.
- Prenez de la distance de caméra pour vous aider à mieux contrôler votre espace de sécurité.
- Facilitez la vie de vos soigneurs préférés et aidez-les à gérer leur mana : pensez bandages !
- Contrairement à la foudre, le rayon vert tombe assez fréquemment deux fois de suite au même endroit ; si vous êtes immédiatement reciblé après avoir encaissé un rayon vert, avalez une potion de RN et priez pour qu'un soigneur intervienne à temps.
- Amis voleurs, réjouissez-vous : à la question « mais où donc est le popotin de C'thun ? », la réponse est : « partout ».
- Les tentacules peuvent être difficiles à cibler, cliquer sur leur corps ne fonctionnera pas : il faut cliquer à la base de leur corps ou utiliser la touche de sélection de la cible suivante.

Dans la mesure du possible et tant que cela ne rentre pas en conflit avec les priorités, terminez vos assists.

- À présent il faut aussi songer à l'essentiel : tuer C'thun. Pour le rendre vulnérable, il faut détruire les deux tentacules de son estomac. Tout joueur expédié là-bas fera autant de dégâts que possible sur l'un des tentacules avant de ressortir après environ 20 secondes (pour ce faire, sautez bien au centre du trampoline, cela vous évitera d'aller vous fracasser bêtement contre la paroi). Un soigneur sortira au plus vite, là où le devoir l'appelle ; un DPS au contraire prendra une petite potion RN pour pouvoir rester un peu plus longtemps... à condition qu'il ne soit pas MA sur les tentacules oculaires bien entendu, auquel cas il ressortira au plus vite.
- Attention, on ne tuera pas le deuxième tentacule d'estomac sans l'ordre du raid leader. En effet, dès que le 2^e tentacule sera mort, cela rendra C'thun vulnérable pour 45 secondes pendant lesquelles il n'invoquera plus aucun tentacule sur le terrain de bataille. On en profitera donc pour lui infliger un DPS maximal sur cette période. En conséquence de quoi il faut s'arranger pour que le terrain soit à peu près dégagé (notamment que le tentacule griffu géant en cours de pop ait été détruit, et que la phase

PHAT LOOT

Notes :

- Tous les items sont de niveau 60.
- La colonne « U » sert à reporter les items uniques.
- À l'exception des « Plans : Cuirasse épaisse en obsidienne » qui ne sont pas liés, tous les items sont LQR (liés quand ramassés), la colonne « LQ » disparaît donc histoire de gagner un peu de place...
- Pour une bonne compréhension du système

de loot lié à la fabrication des sets de classe AQ40, consulter le guide AQ40.

- Les idoles spécifiques aux quêtes de sets AQ40 (idole de la vie, de la renaissance, etc.) se trouvent un peu partout à AQ40, sur les trash mobs, les boss et surtout, dans les coffres.
- Les scarabées nécessaires aux quêtes de sets AQ20 comme AQ40 se trouvent un peu partout dans les deux donjons, sur les trash mobs, les boss et dans les coffres.

- Attention, les clefs des coffres sont spécifiques à chaque instance : on ne peut pas ouvrir un coffre AQ20 avec une clef AQ40 et réciproquement.
- Rappelons que lorsque l'on affronte la famille Scarbapapa (Kri, Yauj et Vem), seul le dernier à avoir été tué drop des items. Les items notés « Kri / Yauj / Vem » se trouvent indifféremment sur les trois, tandis que les items liés à un seul des trois boss ne peuvent se trouver que si ce boss a été tué en dernier.

ARMES & PROJECTILES	TYPE	U	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Aiguillon d'Huhuran	arc		+	6	Huhuran	DPS 46.3 (87-163 x 2.7) / +18 AGI
Larve du Grand ver	arme à feu		+	8	Ouro	DPS 49.2 (103-192 x 3) / +1% crit / +18 Patt
Guisarme du ravageur des sables	arme d'hast		+	4	Fankriss	DPS 76.1 (225-338 x 3.7) / +31 END +41 AGI
Baguette de noblesse qiraji	baguette		++	2	Kri	DPS 102.2 (114-213 x 1.6) DO / +5 END / +19 sorts & soins
Bâton des prophètes qiraji	bâton 2m		+	1	Skeram	DPS 59.1 (129-214 x 2.9) / +26 INT +21 END +8 ESP / +10 RN RA RG RF RO / +56 sorts & soins / sorts offensifs > chance > -50 résists cible (8s)
Aiguillon de la mort	dague 1m	U	+	9	C'Thun	DPS 66.4 (95-144 x 1.8) / +10 END / +38 Patt / +3 daque
Ancien éventreur qiraji	épée 1m		+	4	Fankriss	DPS 58.4 (114-213 x 2.8) / +11 END / +1% crit / +20 Patt
Vengeance de Kalim'dor	épée 2m		+	7	Vek'nilash	DPS 81.9 (209-315 x 3.2) / +18 END +24 FOR / cdt > éclair : 239 à 277 dégâts
Fémur de siltithide aiguisé	épée md	U	+	5	Viscidus	DPS 41.1 (53-136 x 2.3) / +14 END +7 INT / +72 sorts & soins / +1% crit
Sombre doloire de la démente	hache 2m	U	+	9	C'Thun	DPS 86.6 (242-364 x 3.5) / +35 FOR +19 AGI +25 END / chance sur attaque > cible confuse, erre à 40% de sa vitesse de déplacement normale (3s max)
Marteau de Ji'zhi	masse 2m		+	1	Skeram	DPS 70.7 (198-297 x 3.5) / +26 END +16 FOR +22 INT / +30 sorts & soins
Sceptre du faux prophète	masse md		-	9	C'Thun	DPS 41.4 (38-111 x 1.8) / +10 END +19 INT / +187 soins / +3 mana 5s
Griffe de siltithide	pugilat md		+	3	Sartura	DPS 57.5 (64-120 x 1.6) / +1% crit / +30 Patt

ARMURES	TYPE	U	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU						
Mantelet de la puissance phrénique	épaule		++	2	Yauj	arm 87 / +20 INT +20 END / +33 sorts feu
Mantelet ternaire	épaule		+	2	Kri / Yauj / Vem	arm 86 / +17 INT +12 END +20 ESP / +44 soins
Jambières de l'essai purulent	jambes		+	3	Sartura	arm 101 / +23 INT +17 END / +57 sorts feu
Gantelets du sombre orage	mains		+	9	C'Thun	arm 83 / +15 INT +19 END / +37 sorts & soins / +1% cdt sorts
Gants du messie	mains		+	6	Huhuran	arm 74 / +17 INT +13 END / +26 soins / +10 mana 5s
Bottes de l'épiphanie	pieds		+	7	Vek'lor	arm 84 / +19 INT +18 END / +34 sorts & soins
Bottes recomposées	pieds		+ / -	3/5	Sartura / Viscidus	arm 80 / +13 INT +21 END / +20 RN / +20 sorts & soins
Bracelets de rédemption royale	poignets		+	7	Vek'nilash	arm 54 / +10 INT +8 END +9 ESP / +53 soins
Brassards de fousseur	poignets		++	8	Ouro	arm 54 / +13 INT +10 END / +28 sorts & soins
Corde de pédoncule cintrée	taille		+	9	C'Thun	arm 75 / +9 INT +10 END / +1% crit / +41 sorts & soins
Torsade du Dieu très ancien	taille		+	9	C'Thun	arm 75 / +19 INT +15 END / +59 soins / +7 mana 5s
Chapeau égaré de Don Rigoberto	tête		++	8	Ouro	arm 100 / +24 INT +18 END / +64 soins / +11 mana 5s
Robe du garde de guerre	torse		+	3	Sartura	arm 116 / +17 INT +23 END +8 ESP / +36 sorts & soins / -20 résists cible
Robe du saint gardien	torse		+	4	Fankriss	arm 117 / +22 INT +20 END / +70 soins / +7 mana 5s
Robe du triumvirat	torse		+	2	Kri / Yauj / Vem	arm 114 / +22 INT +21 END / +30 RN / +7 mana 5s
CUIR						
Mantelet de vengeance cruelle	épaule		+	4	Fankriss	arm 170 / +14 END +30 AGI +16 FOR
Jambières d'immersion	jambes		+	1	Skeram	arm 190 / +15 END +22 INT / +39 sorts & soins / +6 mana 5s

LE TEMPLE D'AHN'QIRAJ (AQ40)

Gantelets couverts de bile	mains	++	2	Yauj	arm 203/+21 END +10 FOR +17 AGI/+20 RN	
Gantelets en peau de guépe	mains	+	6	Huhuran	arm 143/+14 END +15 INT +16 ESP/+53 soins	
Gants de coercition	mains	+	3	Sartura	arm 140/+6 END +28 FOR +20 AGI/+1 cdt	
Gants d'Ebrû	mains	++	2	Vem	arm 139/+15 END +15 INT/+27 sorts & soins/+1 % scrit	
Gants du temple caché	mains	+	7	Vek'nilash	arm 248/+22 END +18 FOR +21 AGI/+6 RO	
Bottes de tunnelière de la ruche	pieds	+	4	Fankriss	arm 216/+30 END +17 AGI +10 FOR	
Brassards d'exécution qiraji	poignets	+	7	Vek'lor	arm 103/+14 END +15 FOR +16 AGI/+1 % cdt	
Garde-poignets en écailles de hanneton	poignets	+	1	Skeram	arm 95/+14 END +12 INT/+15 RN/+18 Patt	
Ceinture d'agonie sans fin	taille	+	9	C'Thun	arm 142/+20 END/+64 Patt/+1 % ccrit/+1 % cdt	
Ceinture qiraji en peau épaisse	taille	+	3	Sartura	arm 186/+20 END +17 AGI +10 FOR/+1 % par	
Ceinture régénérante de Vek'nilash	taille	+	7	Vek'nilash	arm 133/+16 END +18 INT +13 ESP/+55 soins	
Casque des lianes rampantes	tête	+	3	Sartura	arm 183/+26 END +17 ESP +23 INT/+59 soins	
Semblance du dévoreur	tête	+	2	Kri/Yauj/Vem	arm 250/+36 END +19 AGI +17 FOR/+1 % esq	
Gilet d'exécution rapide	torse	++	2	Kri	arm 229/+20 END +41 AGI +21 FOR	
MAILLES						
Epaulières du barrage	épaule	+	1	Skeram	arm 348/+29 AGI +22 END	
Mantelet de la fureur du désert	épaule	+	2	Yauj	arm 362/+6 FOR +17 END +20 INT/+28 sorts & soins	
Jamb. de ravageur des sables en écailles	jambes	+	4	Fankriss	arm 427/+23 END +10 INT/+62 Patt/+2 % ccrit	
Jambières couvertes de vase	jambes	+	5	Viscidus	arm 432/+28 END +16 INT/+28 RN/+11 sorts & soins/+40 Patt	
Jambières de fureur qiraji en écailles	jambes	-	3	Sartura	arm 422/+20 END +23 INT/+36 sorts & soins/+1 % scrit	
Gantelets de Kalimdor	mains	-	5	Viscidus	arm 309/+14 FOR +15 END +13 INT +10 ESP/+20 sorts & soins/+1 % scrit	
Gants de dévastation de Vek'lor	mains	+	7	Vek'lor	arm 320/+21 END +17 INT +22 AGI/+1 % ccrit	
Bottes du prophète déchu	pieds	-	1	Skeram	arm 319/+15 END +15 FOR +15 INT +10 AGI/+20 sorts & soins	
Torsade de l'empereur déchu	taille	-	7	Vek'nilash	arm 288/+17 INT +13 FOR +17 END +12 AGI/+19 sorts & soins/+5 mana 5s	
PLAQUES						
Epauliers de l'Implacable	épaule	+	4	Fankriss	arm 650/+11 FOR +30 END/+9 déf/+1 % esq	
Mantelet de la croisade du désert	épaule	+	2	Yauj	arm 642/+10 FOR +6 AGI +17 END +20 INT/+44 soins	
Cuissards de lumière flamboyante	jambes	+	3	Sartura	arm 749/+9 FOR +17 END +23 INT/+68 soins/+1 % scrit	
Gantelets d'annihilation	mains	+	9	C'Thun	arm 615/+35 FOR +15 END/+1 % ccrit/+1 % cdt	
Gantelets de détermination inébranlable	mains	+	3	Sartura	arm 535/+19 FOR +20 END +18 AGI/+9 déf	
Gantelets du champion vertueux	mains	-	5	Viscidus	arm 549/+15 FOR +17 END +13 INT +10 ESP/+16 sorts & soins/+1 % ccrit	
Gantelets éclaboussés de vase	mains	+	2	Vem	arm 529/+13 FOR +20 END/+25 RN	
Bottes de la prophétie rédemptrice	pieds	+	1	Skeram	arm 567/+12 AGI +15 FOR +15 END +16 INT/+33 sorts & soins	
Bottes de la volonté inexorable	pieds	+	1	Skeram	arm 647/+8 AGI +12 FOR +29 END/+5 déf	
Bottes du héros déchu	pieds	++	2	Vem	arm 581/+14 AGI +20 FOR +22 END/+1 % cdt	
Garde-poignets de profaneur de ruche	poignets	+	6	Huhuran	arm 384/+23 FOR +18 AGI	
Ceinture de la triade	taille	+	2	Kri/Yauj/Vem	arm 476/+26 FOR +17 END +19 AGI	
Ceinture de l'empereur déchu	taille	+	7	Vek'nilash	arm 512/+17 FOR +17 END +13 AGI +18 INT/+35 soins	
Ceinture royale qiraji	taille	+	7	Vek'lor	arm 512/+13 FOR +22 END +13 AGI/+1 % par/+8 déf	
Corselet en carapace de silithide	torse	+	4	Fankriss	arm 867/+17 FOR +23 END +14 AGI/+35 RN	
Plastron d'annihilation	torse	+	1	Skeram	arm 824/+37 FOR +13 END/+1 % ccrit/+1 % cdt	
BOUCLERS						
Bouclier en écailles de ver	bouclier	+	8	Ouro	arm 3035/bloq 57/+10 END +13 INT/+35 soins/+6 mana 5s	
CAPE						
Cape de clarté	dos	+	9	C'Thun	arm 66/+6 END +12 INT +7 ESP/+40 soins/+8 mana 5s	
Cape de concentré de haine	dos	+	1	Skeram	arm 56/+15 END +11 FOR +16 AGI/+1 % cdt	
Cape de la Ruche d'or	dos	+	6	Huhuran	arm 59/+19 END +13 FOR +10 AGI/+6 déf	
Cape de la trinité	dos	+	2	Kri/Yauj/Vem	arm 57/+17 END +12 INT/+21 sorts & soins	
Cape des secrets inexprimables	dos	+	4	Fankriss	arm 59/+21 END/+20 RO	
Cape du Dévoré	dos	++	9	C'Thun	arm 66/+11 END +10 INT/+30 sorts & soins/+1 % cdt sorts	
AUTRES						
BIJOUX						
Broche scarabée	bijou	U	++	5	Viscidus	ut > soins > bouclier sur la cible > absorbe 15% du montant des pts de vie rendus (30s)
Fétiçe du ravageur des sables	bijou	U	+	4	Fankriss	ut > -70% menace (20s)
Insigne de garde-essaim	bijou	U	+	3	Sartura	ut > attaque réussie > chance (6 fois au max) > -200 arm cible (30s)
Jom Gabbar	bijou	U	-	8	Ouro	ut > +65 Patt initial puis +65 Patt I 2s (20s)
La Carapace du fousseur	bijou	U	-	8	Ouro	ut > absorbe 900 dég (20s)
Scarabée pétrifié	bijou	U	++	2	Kri	ut > +100 résists puis chaque fois qu'un sort hostile vous touche > -10 au bonus (60s)
Tentacule de C'Thun vaincu	bijou	U	+	9	C'Thun	ut > Invoque un Tentacule (30s)
Amulette de Vek'nilash	cou	+	7	Vek'nilash	+9 END +5 INT/+27 sorts & soins/+1 % scrit	
Amulette de vile sauvegarde	cou	+	1	Skeram	+12 END/+20 RN/+24 Patt	
Charme d'Angelista	cou	+	2	Vem	+13 END +14 INT/+31 soins/+6 mana 5s	
Collier barbelé	cou	+	4	Fankriss	+10 END/+1 % ccrit/+44 Patt	
Collier de pureté	cou	+	3	Sartura	+9 END +13 INT/+20 RN/+8 sorts & soins	
Marque de C'Thun	cou	+	9	C'Thun	+24 END/+10 déf/+1 % esq/+1 % cdt	
Pendentif du gardien qiraji	cou	+	1	Skeram	+17 END +12 FOR +11 AGI/+6 déf	
Anneau de fureur qiraji	doigt	U	-/+	3/5	Sartura/Viscidus	+12 END/+40 Patt/+1 % ccrit
Anneau de l'empereur Vek'lor	doigt	U	+	7	Vek'lor	arm 100/+18 END +12 AGI/+9 déf
Anneau de pensée foisonnante	doigt	U	+	1	Skeram	+26 sorts & soins/-20 résists aux cibles de vos sorts
Anneau de ténèbres d'Ukko	doigt	U	++	2	Yauj	+13 END/+20 RO/+5 vie 5s
Anneau du dévoré	doigt	U	+	2	Kri	+10 END +13 INT/+15 soins/+8 mana 5s
Anneau du martyr	doigt	U	+	6	Huhuran	+10 END/+51 soins/+5 mana 5s
Anneau du tueur de dieu	doigt	U	+	9	C'Thun	+17 END +27 AGI
Toucher d'Angelista	doigt	U	+	2	Kri/Yauj/Vem	+17 END +11 FOR/+1 % esq/+6 déf
TENUS MAIN GAUCHE						
Pouvoir de Sartura	tenu mg	+	3	Sartura	+6 INT +6 END/+51 soins/+5 mana 5s	
Sceptre royal de Vek'lor	tenu mg	+	7	Vek'lor	+9 INT +10 END/+1 % scrit/+1 % cdt sorts/+20 sorts & soins	
RELIQUES						
Idole de santé	idole	U	+	5	Viscidus	-0,15s au temps d'incantation du sort Toucher guérisseur
Libram de grâce	libram	U	-	4	Fankriss	-25 coût mana du sort Epuration
Totem de vie	totem	U	-	4	Fankriss	+80 points de vie au sort Vague de soins inférieurs
RECETTES DE CRAFT						
Form.: Ench. gants - Pouvoir de guérison	enchant	-	-1-8	Tous boss	enchant: +30 soins	
Formule: Ench. cape - Camouflage	enchant	-	-1-8	Tous boss	enchant: améliore le camouflage	
Formule: Ench. cape - Esquive	enchant	-	-1-8	Tous boss	enchant: +1 % esq	
Formule: Ench. gants - Agilité excellente	enchant	-	-1-8	Tous boss	enchant: +15 agi	
Formule: Ench. gants - Puiss. de l'ombre	enchant	-	-1-8	Tous boss	enchant: +20 sorts d'ombre	
Formule: Ench. gants - Puiss. du givre	enchant	-	-1-8	Tous boss	enchant: +20 sorts de givre	
Formule: Ench. gants - Puissance du feu	enchant	-	-1-8	Tous boss	enchant: +20 sorts de feu	
Plans: Cuirasse épaisse en obsidienne	forge	+	1	Skeram	torse : Plaque/arm 814/+38 FOR +16 END/ quand touché par un sort de dégâts non périodiques > 30% chances > bouclier > absorbe 300-500 dég de l'école du sort (6s)	
AUTRES						
Armes impériales qiraji	item quête	-	-1-8	Tous boss	Quête « Les armes impériales qiraji »	
Insigne de seigneur qiraji	item quête	++++	-1-8	Tous boss	Quête « Champions mortels »	
Œil de C'Thun	item quête	U	++++	9	C'Thun	Quête « Le sauveur de Kalimdor/L'héritage de C'Thun »
Tenue de parade impériale qiraji	item quête	-	-1-8	Tous boss	Quête « L'équipement impérial qiraji »	
Carapace du Dieu très ancien	quêtes sets	++++	9	C'Thun	Quêtes de classe pour sets AQ40 : Voleur, Chasseur, Chaman, Paladin, Guerrier	
Carcasse du Dieu très ancien	quêtes sets	++++	9	C'Thun	Quêtes de classe pour sets AQ40 : Mage, Démoniste, Druide, Prêtre	
Diadème de Vek'lor	quêtes sets	++++	7	Vek'lor	Quêtes de classe pour sets AQ40 : Voleur, Chasseur, Chaman, Druide, Paladin	
Diadème de Vek'nilash	quêtes sets	++++	7	Vek'nilash	Quêtes de classe pour sets AQ40 : Mage, Démoniste, Prêtre, Guerrier	
Manchettes de commandement qiraji	quêtes sets	++++	5/6	Viscid/Huhuran	Quêtes de classe pour sets AQ40 : Voleur, Chasseur, Prêtre, Guerrier	
Manchettes de domination qiraji	quêtes sets	++++	5/6	Viscid/Huhuran	Quêtes de classe pour sets AQ40 : Mage, Chaman, Démoniste, Druide, Paladin	
Peau du Grand ver des sables	quêtes sets	++++	8	Ouro	Quêtes de classe pour sets AQ40 : Chasseur, Chaman, Démoniste, Druide, Paladin	
Peau intacte d'Ouro	quêtes sets	++++	8	Ouro	Quêtes de classe pour sets AQ40 : Voleur, Mage, Prêtre, Guerrier	