

de l'Aile Noire

Le Repaire



REPAIRE DE L'AILE NOIRE

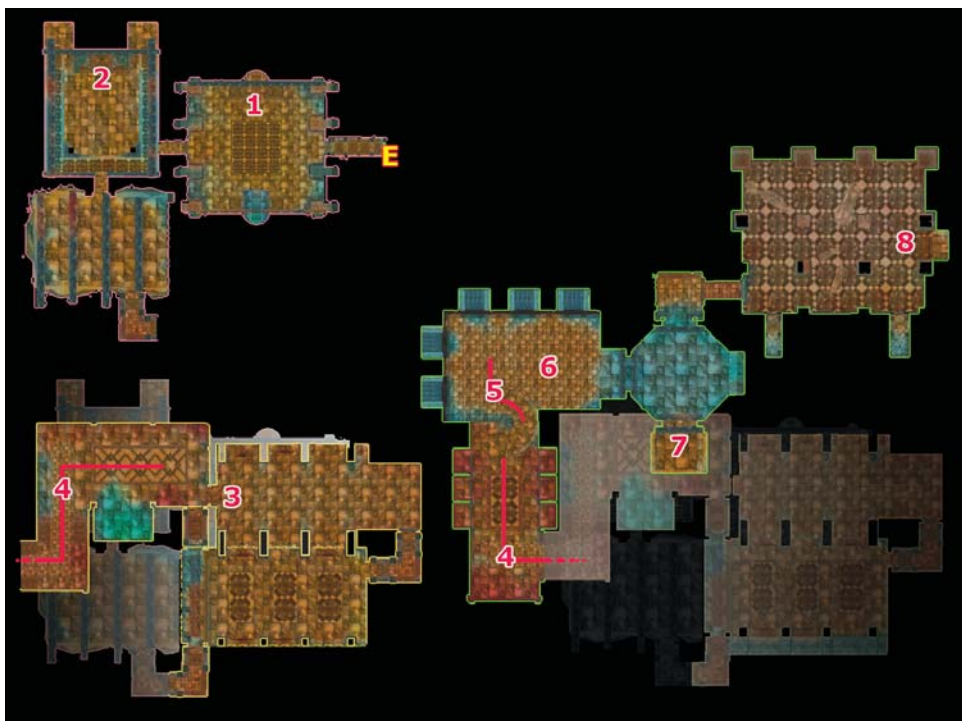
(BLACKWING LAIR = BWL)

Frontière ouest entre la Gorge des Vents
Brûlants et les Steppes ardentes

Niveau 60 / 40 joueurs max

Légendes

- (1) Tranchetripe
- (2) Vaelastrasz
- (3) Seigneur des Couvées Lashlayer
- (4) Gueule de feu
- (5) Rochébène
- (6) Flamegor
- (7) Chromaggus
- (8) Nefarian



Repaire de l'Aile Noire

**Craquement de doigts sonore* Ragnaros a porté plainte contre votre raid pour harcèlement physique ? Vous ne savez plus quoi faire du matériel de résistance au feu accumulé ? Les dents ont poussé à vos jeunes chiots de joueurs et, devenus loups, ils réclament désormais plus de sang, plus de larmes ? Parfait, c'est qu'il est temps pour vous de passer à la vitesse supérieure : direction le Repaire de l'Aile Noire !*

Du loot, du pur, du dur, sans fioritures

On ne s'embarrasse pas de quêtes ou de préparations particulières pour le Repaire de l'Aile Noire. Certes, il faut bien activer un petit levier derrière Drakkisath pour débloquent l'accès (voir guide UBRS), mais c'est juste une formalité. Certes, il y a les têtes... celle de Nefarian qui vous donnera accès à quelques items qui-tuent, celle de Lashlayer qui intervient dans la longue quête d'ouverture des portes d'Ahn'Qiraj (que tous les joueurs pourront accomplir en partie, pour profiter de certaines récompenses). Mais la liste des fioritures est globalement vite bouclée : pour le reste, c'est simple, vous allez foncer tout droit, détruire tout ce qui se trouve sur votre passage, et empocher les récompenses. Blackwing Lair, c'est bête et méchant... mais pas facile pour autant. Avant d'entamer le vif du sujet, un petit point sur deux types de trash mobs difficiles : il faut connaître deux-trois petites choses à leur sujet avant l'affrontement.

Les Griffemort

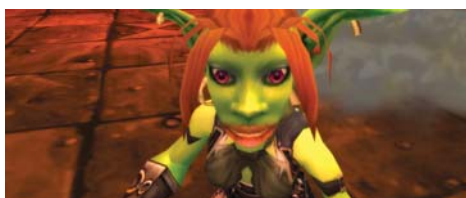
Ces espèces de grands draconides sur pattes vous posent problème à plusieurs reprises dans BWL.

- D'abord lorsque vous aurez tué Vaelastrasz.

Vous aurez à affronter deux packs de quatre à six Griffemort, chacun composé d'un Capitaine, un ou deux Flammécailles, un ou deux Rongés et un ou deux Wyrmites. Essayez de les affronter tous ensemble si vous avez oublié le goût des wipes, pour voir... Les Capitaines se feront un plaisir de vous infliger de puissants debuffs feu qui permettront à leurs petits camarades Flammécailles et Wyrmites de vous griller le poil à loisir, pendant que les Rongés

s'occuperont de vous achever à grands coups de lattes. Pour éviter cela, un chasseur accompagné de deux druides monteront les escaliers et ira puller un pack avant de sauter du balcon et se réfugier en dessous. Les druides endormiront les Wyrmites puis le raid s'occupera dans l'ordre du Capitaine, des Flammécailles, des Rongés et enfin des Wyrmites, en tâchant de les maintenir à distance les uns des autres. Pensez aussi à bien dispel les debuffs du Capitaine !

- Ensuite des groupes de trois ou quatre Griffemort que vous croiserez avant les drakes (Gueule de Feu, Rochébène, Flamegor) et Chromaggus. Ces packs-ci sont composés de plusieurs Gardes Wyrms ou d'un Garde Wyrme et plusieurs Surveillants Griffemort. Ces Griffemort ont une aptitude aléatoire appelée « pouvoir d'espèce » (le détail importe peu, le but est toujours le même : vous faire mal). Plus intéressant, ils ont un bouclier élémentaire qui les rend très résistants à quatre des cinq écoles de magie, mais vulnérables à la dernière (comme Chromaggus). Le but du jeu va être de découvrir laquelle au plus vite et de lâcher toute la sauce sur ce point faible. On prendra garde également



à bien les séparer afin de les empêcher de détruire le raid grâce à leurs attaques multiples.

- Parmi les Griffemort qui précèdent les drakes, se trouve un goblin, le maître élémentaire Krixix le Sculpteur : sheepez-le, tenez-le à l'écart du combat, puis demandez à un prêtre d'en prendre le contrôle. Il détient en effet le secret de la fonte d'élémentium et pourra ainsi l'enseigner au raid (même aux non-mineurs, qui ne pourront pas miner l'élémentium pour autant, mais à qui cette compétence restera acquise au cas où...).

Le Laboratoire

Le Laboratoire, où vous allez notamment affronter Rochébène, est bien gardé. Vous y ferez connaissance avec de nouveaux amis : un Surveillant Griffemort (voir paragraphe précédent) et des créatures de l'Aile Noire – démonistes, Lieurs de sorts et une dizaine de sournois petits techniciens gobelins spécialisés dans le maniement d'explosifs.

- Les démonistes lancent des pluies de feu qu'il faudra éviter au maximum et des volées d'ombres qui picotent méchamment.
- Les lieurs de sorts adorent vous transformer en écureuils (dispel, dispel, vite !) et apprécient de jouer avec le feu (équipement RF bienvenu).
- Les techniciens sont redoutables parce que 1) ils ont les poches pleines de bombes (AoE d'environ 400 dégâts) et 2) ils sont nombreux.
- Bien des stratégies peuvent être appliquées ici : bourrine (AoE sur les gobelins, tanking du Griffemort, DPS sur les démonistes et lieurs de sorts), subtile (tanking savamment positionné et sheep des gobelins), ou autre... Retenez une chose : le contenu de cette salle n'est pas à prendre à la légère. Si vous manquez d'expérience, soyez prudents. Si vous savez ce que vous faites, continuez tout de même à vous méfier. On wipe plus facilement qu'on ne le croirait dans cette petite salle... Hordeux, attention, il n'est plus possible de retenir les gobelins grâce à la bonne vieille technique de la forêt de totems : les petites créatures sont devenues plus malignes et ignorent plus facilement vos totems qu'auparavant !



Tranchetripe est tanké par le MT et un tank secondaire qui se place derrière lui. L'aggro est très stable mais interrompue lors des déflagrations, le tank secondaire interviendra à ce moment-là.

Le Repaire de l'Aile Noire

Le Repaire de l'Aile Noire

VAELASTRASZ LE CORROMPU

Vaelastrasz en deux mots

Vael est vraiment, vraiment désolé, mais il se voit dans l'obligation de vous scalper la tête à coups de fournaise géante. Croyez bien qu'il le regrette au plus haut point et vous prie d'agréer l'expression de ses plus plates excuses.

Préparation

- Matériel RF max pour tout le monde pour les premiers essais. À terme, passer plutôt en équipement full DPS pour les damage dealers à distance...
- Les tanks désignés pour tanker Vael enfilent un équipement mi-tanking mi-RF.
- Désignez au minimum quatre tanks qui se relaieront comme MT, cinq-six de préférence pour couvrir les accidents.
- Dans l'idéal, on attribuera un prêtre à chaque groupe (encore faut-il disposer de huit prêtres...) afin de pouvoir lancer les prières de soins en continu.
- Vaelastrasz entame le combat avec 30% de ses points de vie, ce qui permettra aux guerriers de placer leurs exécutions au plus vite.
- Dès l'ouverture du combat, Vaelastrasz fait bénéficier tout le raid d'un buff proprement hallucinant, et ce pour 3 minutes : l'Essence du Rouge > rend 500 points de mana, 50 points d'énergie ou 20 points de rage par seconde. C'est ce qui rend ce combat si rigolo : Vael est à l'origine purement invincible, mais il vous donne les moyens de l'affronter malgré tout... Un vrai combat de Titans ! Bien évidemment, si vous n'avez pas remporté la victoire dans les 3 minutes, vous avez perdu (quoique certains arrivent à le finir sans buff).

Action

- Positionnez le raid selon le schéma : le premier MT est en place, prêt à affronter son destin. Il devra maintenir Vael correctement positionné, face au siège. Les tanks secondaires désignés pour lui succéder restent sur le flanc gauche, dans la zone morte située entre les coups de griffes et les coups de queue : cela leur permettra d'être seuls à prendre le souffle de Vael lors des relais d'aggro.
- Les DPS au corps à corps sont en face des tanks et exploitent la zone morte du même type, mais côté droit.
- Quelques soigneurs se tiennent entre eux et le reste du raid afin de pouvoir soigner les tanks secondaires en attente.
- Tout le reste du raid se tient contre le mur. Les prêtres lancent autant de boucliers que possible avant le début du combat.
- Le premier MT déclenche l'événement en parlant à Vael, puis commence à tanker. Deux possibilités ensuite pour les autres MT : certains raids choisiront de les désigner à l'avance et les MT construiront leur aggro en décalage en fonction de l'ordre choisi. En pratique ce n'est pas évident du tout à gérer : la part aléatoire est importante, et varie avec les talents et le matériel



Le MT fait face à Vael et le maintient à tout prix à la perpendiculaire du siège. Les tanks secondaires, prêts à prendre le relais, exploitent la zone morte de gauche, les DPS au corps à corps la zone morte de droite. Quelques soigneurs s'avancent à portée des tanks secondaires, le reste du raid est collé au mur. Les victimes de la montée d'adrénaline (sauf le MT) iront exploser tranquillement dans l'une des zones bleues, hors de portée du raid.

des tanks... On pourra donc choisir plutôt de lancer la compétition : tous les tanks qui doivent succéder au premier lancent la compétition à l'aggro et celui qui récupère l'aggro à la mort du MT prend sa place. Dans tous les cas, il faudra une grande cohésion chez vos tanks pour que les transitions soient optimales.

- Les prêtres lancent leur prière de soins en continu pour contrer la nova de feu (voir Aptitudes), sauf lorsque leur tank passe en position de MT : il leur faut alors se concentrer d'abord sur lui au détriment des prières (à enchaîner toutefois dès que possible). Ils se protégeront aussi régulièrement sous leur bouclier. Vous pouvez également assigner chamans, paladins, druides sur le / les MT et les prêtres en prière de soins permanente.
- Soins et dégâts ne commencent qu'après deux Fracasse armure et si les mages et les démos sont en « full DPS » quasi constant, voleurs et chasseurs abuseront de Feindre la mort ou de Disparition dès que possible. Soyez également vigilants quant aux transitions de MT. Levez le pied une ou deux secondes sur le DPS lors du passage de relais. Nombre de raid ont wipé à cause de voleurs trop... efficaces.
- Il va maintenant s'agir de jouer sur (ou plutôt contre) les montées d'adrénaline (aka « la bombe ») infligées par Vael (voir aptitudes). Lorsque le MT est visé, il reste en place et attend sagement la fin en faisant un maximum de DPS avant de mourir ; soins intensifs, potions

et autres artifices, tout est bon pour retarder l'inévitable et gagner quelques secondes sur le roulement. Le MT suivant se met immédiatement à sa place.

- Lorsqu'un DD à distance est la cible de la bombe, il court se positionner à l'écart du raid dans l'une des zones bleues (voir schéma) ; arrivé là, il profite des avantages apportés par la montée d'adrénaline en balançant tout ce qu'il peut de DPS (la clef de la victoire, rappelons-le !) avant de mourir... sauf s'il est la première victime de la bombe, auquel cas il se contentera d'attendre sagement la mort de peur de prendre l'aggro encore trop faiblement construite - il serait téléporté devant Vael et risquerait de coller un sacré binz dans la gestion d'aggro.
- Notez que pour un démoniste sous montée d'adrénaline, c'est le moment ou jamais d'essayer de placer sa malédiction funeste sans risque.

Points vitaux

L'issue de la bataille sera déterminée essentiellement par 1) l'habileté des tanks dans la gestion de l'aggro et de leur roulement interne et 2) la capacité du raid à infliger des DPS suffisamment lourds pour tenir le combat dans les 3 minutes requises, tout en dosant correctement, sous peine de prendre l'aggro. Plus que jamais les 40 personnes qui composent votre raid doivent être absolument à leur maximum de concentration pendant ces 3 minutes de combat.

APTITUDES SPÉCIALES

- Montée d'adrénaline (Burning adrenaline en anglais : CT_Raid annoncera souvent « Marcel is burning ! »), aka « la bombe de Vael » : ne peut être contrée. Double les dégâts et rend les sorts instantanés... mais fait baisser le total maximum de points de vie de 5 % toutes les secondes, ce qui signifie que la cible mourra au bout de 15-20 secondes, quelle que soit la quantité de soins reçus. En mourant, elle explose et inflige à ses alliés proches 5 000-10 000 points de dégâts (bref elle les tue dans la majorité des cas). La montée d'adrénaline est lancée sur deux cibles à mana du raid au hasard puis sur le joueur qui a l'aggro (le MT du moment, espérons-le), chacun son tour, toutes les

15 secondes et en boucle. Un MT ne pourra donc tenir en place que 45-50 secondes environ...

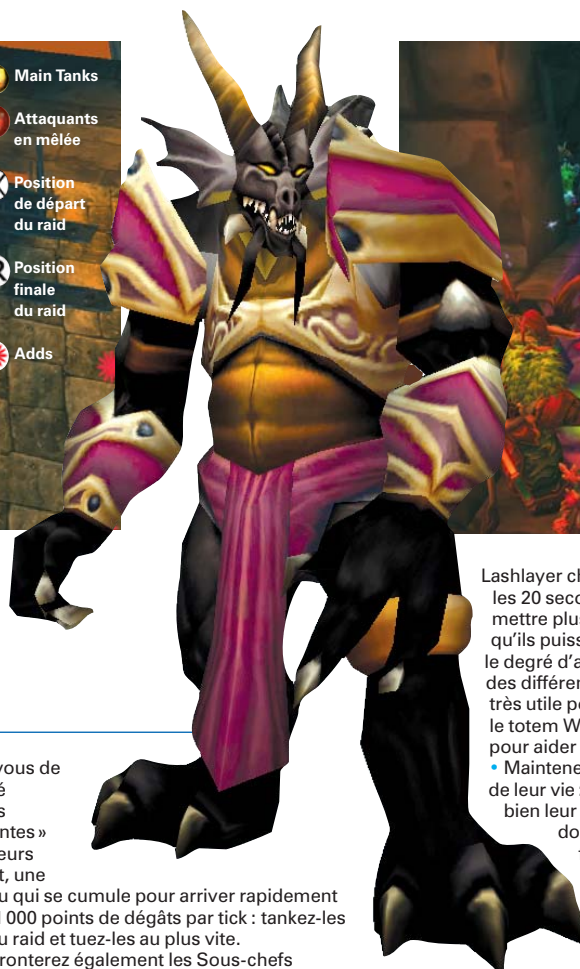
- Nova de feu : un PBAE (centré sur Vael et lancé tout autour de lui) qui inflige environ 500-600 points de dégâts de feu.
- Souffle de flammes : un souffle en forme de cône qui inflige 3000-4000 points de dégâts et un DOT important. Seuls les tanks devraient encaisser ce souffle.
- Enchaînement : attaque puissante (pour 1500-3000 points de dégâts physiques) affectant plusieurs cibles proches. Le MT en place devrait être seul à les encaisser.
- Coup de queue : attaque de zone en forme de cône renversant les cibles derrière Vael et leur infligeant 600-700 points de dégâts.

de l'Aile Noire

Le Repaire



En arrivant, le raid reprend son souffle en « X », hors de portée des adds et de Lashlayer, avant de basculer vers sa position de combat. Les tanks le maintiennent tourné vers le mur, les DPS restent derrière pour prendre le renversement et baisser leur aggro, tandis que le reste du raid se place près de la grille.



Lashlayer changera de cible toutes les 20 secondes environ. Vous allez donc mettre plusieurs MT sur le coup afin qu'ils puissent se relayer. Un mod indiquant le degré d'aggro (Damage meter ou autre) des différents membres du raid pourra être très utile pour gérer ce combat. Côté Horde, le totem Windfury du chaman sera bienvenu pour aider les tanks à garder l'aggro.

- Maintenez vos tanks au maximum de leur vie : les Frappes mortelles portent bien leur nom et pour y résister, vos tanks doivent absolument être en pleine forme. Bouclier obligatoire ! Les tanks eux-mêmes ne doivent pas hésiter à recourir à leur mur protecteur et aux potions de vie, navettes et autres gadgets anti-décès prématuré.
- Les DPS ne commenceront pas avant 30 bonnes secondes et devront être contrôlés de très près, plus encore que d'ordinaire. Les casters pourront utiliser la baguette jusqu'à ce que Lashlayer soit descendu à 90 %. Les DPS en mêlée s'approcheront pour prendre le renversement afin de diminuer leur aggro. Si vous prenez l'aggro malgré tout, foncez vers les tanks.

- Les chasseurs seront en général la première source de DPS sur ce combat : ils doivent donc user et abuser de leur technique Feindre la mort pour un maximum de réduction d'aggro.
- L'Alliance tirera un bel avantage de ses paladins : leur bénédiction de salut permettra d'augmenter notablement soins & DPS. La Horde se contentera des totems de réduction d'aggro et d'un Windfury dans le groupe des tanks.
- N'hésitez pas à établir un roulement entre les soigneurs, pas tant pour régénérer leur mana que pour éviter l'aggro.
- Si certains joueurs de votre raid se placent mal, vous aurez sans doute à gérer plusieurs adds sur le combat. Fouettez les coupables et décimez les dragonnets à l'AoE.

LE SEIGNEUR DES COUVÉES

Lashlayer en deux mots

Une traversée pénible pour arriver jusqu'à lui, un boss costaud et qui ne fera aucun cadeau à vos tanks, reste que globalement le Seigneur des Couvées aka « Brood » est l'un des combats les plus faciles à gérer.

Préparation

- Votre raid sera équipé en full DPS pour la traversée des salles ; juste avant le combat contre Lashlayer, vous adopterez un matériel RF moyen.
- Le niveau de vie des tanks sera un point vital de la bataille qui vous opposera au Seigneur des Couvées : si votre raid n'est pas bien rodé, c'est peut-être le moment de dégainer vos flacons des Titans.

Action

AVANT LASHLAYER

- Avant d'atteindre le Seigneur des Couvées Lashlayer, votre raid aura à traverser deux salles : vous prendrez par la droite (en prenant par la gauche vous risqueriez d'aggro les deux étages) en n'éliminant que les mobs nécessaires sur la route. Vous avez environ 10 minutes pour nettoyer tout cela avant repop (quasi instantané pour les dragonnets).
- Dans la salle sont disposés régulièrement des pièges qui s'activent et vous infligent une aura pénible (réduit les vitesses de déplacement, d'attaque et d'incantation) : mettez donc vos voleurs à l'ouvrage sur ces pièges.
- Vous allez avancer sans traîner, en longeant les murs et en formation rapprochée, en éliminant les petits dragonnets à coups d'AoE. Veillez donc à la santé de vos mages et ne soyez pas avarés en boucliers.

- Méfiez-vous de la capacité « Flammes grandissantes » des Éveilleurs Griffemort, une AoE de feu qui se cumule pour arriver rapidement à infliger 1 000 points de dégâts par tick : tanquez-les à l'écart du raid et tuez-les au plus vite.
- Vous affronterez également les Sous-chefs de l'Aile Noire, des orcs liés par trois : sheepez-en deux avant de tuer le troisième.
- Vous ne prenez que de très courtes pauses dans les coins des salles et sur la rampe de montée, trois ou quatre au maximum, uniquement lorsque vous n'aurez plus le choix et qu'il faudra vraiment souffler quelques secondes.
- Une fois parvenus devant Lashlayer, nettoyez le périmètre mais méfiez-vous : sa portée d'aggro est grande et il détecte les furtifs.
- Notez que la mort de Lashlayer interrompra tout repop dans ces deux salles.

LE COMBAT CONTRE LASHLAYER

- Comptez qu'il faudra venir à bout de Lashlayer en 5 minutes environ : passé ce délai, l'aggro risque de devenir ingérable.
- Positionnez-vous dans la zone de sécurité (marquée d'un « X » sur le schéma) pour préparer le raid, puis envoyez vos tanks et un voleur pour désactiver le pylône.
- La difficulté principale va être de gérer les pertes d'aggro consécutives aux renversements : comptez qu'en moyenne et même pour un raid expérimenté,

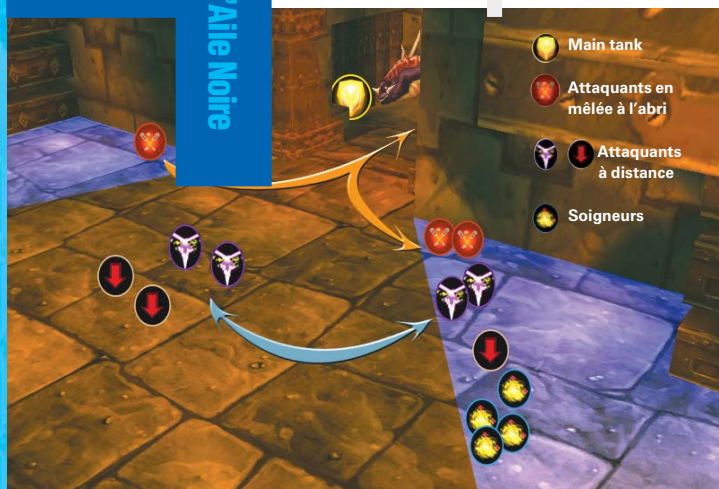
APTITUDES SPÉCIALES

- Frappe mortelle : inflige des dégâts supplémentaires et blesse la cible, réduisant l'efficacité des soins de 50 % pendant 5 secondes. Lashlayer atteint allégrement les 5 000 points de dégâts sur cette attaque : mieux vaut ne pas lui opposer de tank débutant !
- Un renversement (« knock away » ou « repousser au loin » - sans commentaire) en AoE qui inflige des dégâts moyens et réduit l'aggro.
- Un enchaînement frontal qui inflige environ 1 300 points de dégâts aux cibles qui se trouvent à portée.
- Vague explosive : vague de flammes, inflige pour 2700-3300 dégâts de feu aux ennemis proches et réduit leur vitesse de déplacement de moitié pendant 8 secondes.

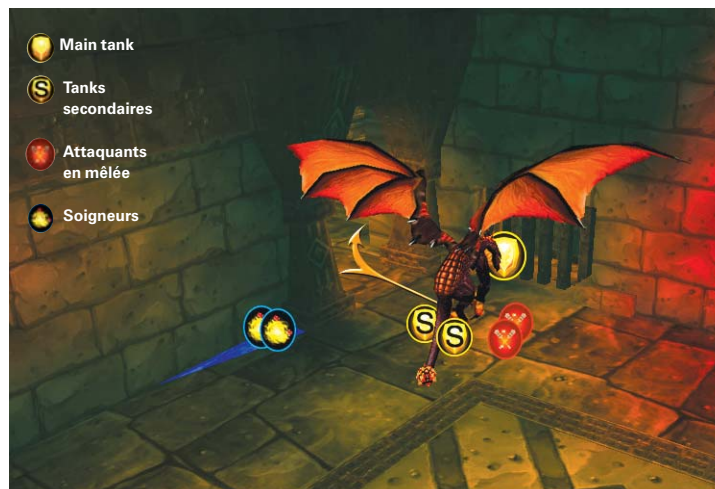


Le Repaire
de l'Aile Noire

Le Repaire de l'Aile Noire



Position des attaquants à distance et des soigneurs du MT : les zones bleues de sécurité (hors de ligne de vue du drake) où peuvent se rabattre les attaquants à distance. Les soigneurs resteront toujours dans cette zone : en ligne de vue du MT mais pas du drake.



Position des tanks et mêlées : le MT maintient le drake en position, les tanks secondaires et mêlées restent dans son dos, les soigneurs des tanks secondaires restent dans leur mini-zone de sécurité. Les mêlées iront s'abriter lorsqu'il le faudra dans les zones de sécurité du raid (voir schéma 1).

FLAMEGOR & GUEULE DE FEU

Flamegor et Gueule de feu en quatre mots

Deux combats très similaires : ces drakes sont presque frères, ils se ressemblent comme deux gouttes d'eau, ont des capacités proches, se combattent au même endroit et nécessitent des stratégies presque identiques. Entre les deux, vous aurez à mener une négociation un peu différente avec leur petit cousin Rochébène, mais c'est une autre histoire (voir page suivante)...

Préparation

- Cape d'Onyxia pour tout le monde et pour les deux combats. En théorie, seuls le MT, les tanks secondaires et éventuellement les DPS au corps à corps sont susceptibles de se prendre la Flamme d'ombre ; en pratique, personne n'est à l'abri d'un incident et cela peut vous sauver la mise en cas de perte de contrôle du positionnement des drakes. Si votre raid est tout à fait sûr de lui, les soigneurs peuvent garder leur bonne vieille cape orientée soins.
- Les tanks et les DPS (mêlée comme à distance) enfilent leur équipement RF contre Gueule de Feu et ses rafales de flammes, mais pas pour affronter Flamegor (stuff défense/endurance pour les tanks).
- Avant d'affronter les drakes vous devrez faire le ménage dans la salle du Laboratoire (voir l'introduction à BWL). Laissez juste les trois draconiens du fond tranquilles.

Action

- Gueule de Feu fait sa petite ronde ; il sera pullé directement par le MT, tandis que Flamegor, plus éloigné, sera rabattu par un chasseur.
- Le MT n'aura aucune marge de manœuvre sur son positionnement : il doit tanker les drakes à l'exacte place indiquée sur le schéma, qui permet à la fois d'abriter le raid de la Flamme d'ombre et de rester à portée des soigneurs. Un pas de côté et adieu les soins, donc adieu le MT.
- Le reste du raid doit également gérer parfaitement son positionnement : les tanks secondaires et les mêlées se placeront derrière le drake. Quelques soigneurs (par exemple deux prêtres, un druide, et un chaman ou paladin) iront se placer côté tanks pour soigner les tanks secondaires (voir schéma 2 : n'hésitez pas à demander à un soigneur expérimenté de vous montrer la position avant d'engager le combat). Le reste du raid se placera dans la salle, abrité ou prêt à s'abriter en zone de sécurité (voir schéma 1).
- Le MT place immédiatement ses Fracasse armure en amenant le drake en position de tanking ; il prendra inévitablement le premier Wing buffet, celui-ci ne peut être contré.

- Ensuite, tout le secret va consister à gérer les Wing buffet : si votre MT s'en prend trop, le combat va devenir ingérable, il faut dans l'idéal garder une aggro constamment dirigée vers le même MT. Comment faire ? En confiant l'aggro, un court instant et au moment opportun, à un tank secondaire qui encaissera le Wing buffet à la place du MT ! Pour cela, juste avant que le Wing buffet soit lancé (CT_Raid ou tout autre mod de combat vous avertira), un tank secondaire lance sa Provocation ; si elle échoue il enchaîne immédiatement avec son Cri de défi. Vous pouvez aussi affecter deux tanks secondaires à la récupération du Wing buffet, le second relayant le premier en cas d'échec. Malheureusement, parfois toutes ces précautions ne suffisent pas et le MT se prendra un Wing buffet de plus. Si vous manquez de chance et que votre MT finit par perdre l'aggro, nous vous souhaitons bien du courage : le wipe ne sera pas facile à éviter...
- Lorsque les tanks secondaires se retrouvent projetés par le Wing buffet,



APTITUDES SPÉCIALES

- (Commune aux deux drakes) Wing buffet (oui, cette capacité est traduite dans la VF, mais gageons qu'on vous regardera avec des yeux ronds si vous parlez de « Frappe des Ailes ») : la capacité la plus enquiquinante de toutes pour le tanking. Il s'agit d'une projection frontale qui inflige des dégâts anecdotiques, mais diminue fortement l'aggro.
- (Commune aux deux drakes) Flamme d'ombre : présente-t-on encore cette célèbre attaque, mortelle pour toute cible non-équipée de la non moins célèbre Cape d'Onyxia ? Une redoutable AoE d'ombre en cône lancée depuis la gueule : tout le positionnement du raid est calculé en sorte que seuls les tanks aient à l'encaisser.
- (Gueule de feu seulement) Rafale de flammes :

- ils reviennent évidemment aussi tôt que possible en position. Il arrive régulièrement que le drake s'éloigne un peu trop lors de la projection, le MT doit alors faire un ou deux pas en avant pour le récupérer et revenir en position aussi vite que possible.
- Les DPS à distance devront régulièrement faire des pauses lors du combat contre Gueule de Feu, en s'abritant hors de sa ligne de vue, à côté des soigneurs, le temps que les rafales de flammes qu'ils auront accumulées s'apaisent (voir schéma 1). Ils pourront ensuite retourner joyeusement aux fourneaux et poursuivre le cycle. Faites-les se soigner au bandage.
- Les DPS en mêlée serreront les dents et partiront en courant vers les zones de sécurité pour se soigner (à coups de bandages : les soigneurs ne devraient pas avoir à s'en préoccuper mais pourront toujours donner un coup de pouce s'ils ne sont pas débordés) lorsqu'ils auront la peau vraiment trop à vif, ou pour se débarrasser d'une rafale de flammes de Gueule de Feu, ou après avoir encaissé une Flamme d'ombre.
- Lors de l'affrontement contre Flamegor, les chasseurs devront régulièrement lancer leur Tir tranquilisant lorsqu'il entrera en frénésie.

Points vitaux

- Le positionnement, le positionnement et le positionnement. Ah, oui : et le positionnement.
- Une bonne gestion des Wing buffets (et trente ans d'expérience) feront toujours la différence.

une attaque directe de feu (pas trop gênante) accompagnée d'un self-buff cumulable de +150 aux dégâts de feu (beaucoup plus ennuyeux). Elle ne s'applique qu'aux cibles en ligne de vue et une RF élevée vous en préserve régulièrement, d'où l'importance d'équiper vos tanks en matériel RF pour ce combat.

- (Flamegor seulement) Frénésie : assez facilement gérée grâce aux Tirs tranquilisants des chasseurs. On ne s'étendra pas sur le sujet, vous devriez avoir pris l'habitude depuis Magmadar (cf. guide MC pour les amnésiques).
- (Flamegor seulement) Nova de feu : une nova qui n'est utilisée qu'en mode Frénésie, en théorie, vous ne devriez pas en subir les effets et au pire, elle n'est pas dévastatrice.

de l'Aile Noire

Le Repaire



Durant le pull, le raid attend sagement en position « X » ; lorsque le MT a récupéré l'aggro, tout le monde se met en place. Sur le flanc gauche de Rochébène, les « tanks secondaires Ombre de Rochébène » ; sur le flanc droit, les « tanks secondaires Wing buffet ». Les DPS au corps à corps s'activent dans le dos du drake, le reste du raid est sagement aligné à l'arrière.



ROCHÉBÈNE

Rochébène en deux mots

Le petit cousin de Gueule de Feu et Flamegor partage avec eux de nombreux points communs (voir aptitudes) et le même look ; néanmoins la stratégie pour venir à bout de ce drake-ci sera différente, à commencer par l'endroit choisi pour l'affronter. C'est pour cette raison que les raids intercalent souvent ce combat entre les deux autres, histoire de varier un peu - mais rien n'interdit d'aller chercher Rochébène en dernier... C'est un peu « à la carte ».

Préparation

- Cape d'Onyxia pour tout le monde.
- Notez que si vous aviez les moyens d'équiper votre MT pour 250 de résistance à l'ombre (pour cet équipement il faut farmer Stratholme et crafter le reste), il aura d'excellentes chances de résister à l'Ombre de Rochébène.
- On désignera quatre à cinq (!) tanks secondaires en charge d'assister le MT dans la gestion du Wing buffet et de l'Ombre de Rochébène (voir Aptitudes spéciales).
- Le raid se planque derrière l'alcôve du Laboratoire, en position de départ (« X » sur le schéma stratégique), afin d'être hors du champ de vision de Rochébène à son arrivée.

Action

- Un chasseur se charge d'aller chercher Rochébène. Attention à ne lancer aucune action pendant le pull, pas de buff, pas de sort, sous peine de prendre immédiatement l'aggro et de placer le raid en mauvaise posture dès le départ ! Seul le MT pourra commencer à agir en faisant monter sa rage.
- Dès que le MT a récupéré l'aggro de Rochébène, tout le raid se déplace et se met en position (voir schéma stratégique). On s'alignera bien soigneusement derrière le drake afin de toujours se trouver dans son dos et éviter un éventuel méchant retour de Flamme d'Ombre.
- Nous voici au cœur du combat : tout va maintenant reposer sur la rotation des tanks, qui doivent gérer simultanément le Wing buffet et l'Ombre de Rochébène. On désignera un ou deux « tanks secondaires Wing buffet » et trois « tanks secondaires Ombre de Rochébène ».
- Les tanks secondaires Wing buffet se placeront sur le flanc droit de Rochébène : le mur droit les ramènera en place après la projection consécutive au Wing buffet. Ils auront le même rôle que pour Flamegor et Gueule de feu : le Wing buffet est annoncé sur CT_Raid, une à deux secondes après l'annonce le tank secondaire lance un taunt afin de prendre l'aggro au MT et encaisser le Wing buffet à sa place.
- Les tanks secondaires Ombre de Rochébène se placeront sur le flanc gauche de Rochébène. L'Ombre ne peut pas être traitée comme le Wing

buffet, on ne peut la prévoir, le MT devra nécessairement l'encaisser : le rôle des tanks secondaires Ombre de Rochébène consistera donc à reprendre immédiatement l'aggro et à la garder le temps que l'Ombre expire sur le MT. Pour cela, ils utiliseront leur taunt à tour de rôle, le plus simple étant de gérer cela via un système vocal, type TS (TeamSpeak) : le premier tank lance son taunt et annonce « Un ! » ; le deuxième tank attend 2 secondes avant de lancer son taunt et annonce « Deux ! » ; et ainsi de suite. On annonce bien sûr les résists afin qu'un autre tank puisse prendre le relais ! À la fin du roulement l'aggro repasse au MT...

- Si toutefois le MT gardait l'aggro pendant qu'il est victime de l'Ombre de Rochébène, il pourra, s'il en dispose, utiliser une Frappe mortelle afin de diminuer l'effet des soins sur Rochébène.



- Pendant que les tanks se tuent à la tâche, le reste du raid est plus ou moins en vacances : il suffit de ne pas faire de bourdes, bien tenir la position et faire son job.
- Ah, non, tout le monde n'est pas en vacances. Ce combat fait partie de ceux qui sont redoutés par les soigneurs : il est hors de question de laisser mourir les tanks et certains attaques peuvent être bien stressantes - un méchant enchaînement critique - Flamme d'ombre par exemple... On pourra donc avoir préparé une macro classique (qui d'ailleurs pourra être utile sur d'autres combats, comme Lashlayer ou Nefarian) afin de soigner au plus vite la cible actuelle de Rochébène :
`/target Rochébène`
`/assist`
`/Lancer Soins rapides (Rang7)`
 N'oubliez pas qu'en utilisant shift + clic sur une icône de votre livre de sorts, vous composez directement une ligne de macro de type `/Lancer MonSortQuiTue`, sans erreur possible.

Points vitaux

Le succès du combat repose sur les tanks et leur reprise d'aggro : Rochébène est quasiment invincible si on ne le laisse tirer parti de l'Ombre de Rochébène. Plus la rotation des tanks et la reprise d'aggro comporteront d'erreurs, plus long sera le combat.

APTITUDES SPÉCIALES

- Wing buffet : une aptitude bien retorse pour le tanking. Il s'agit d'une projection frontale qui inflige des dégâts anecdotiques, mais diminue fortement l'aggro.
- Flamme d'ombre : une redoutable AoE d'ombre en forme de cône lancée depuis la gueule et qui ignore les bonus d'armure et les résistances (environ 4000-5000 dégâts). Seule la cape d'Onyxia permet d'en limiter les effets... Le MT maintiendra à tout prix Rochébène tourné dos au raid afin d'être seul à encaisser la Flamme d'ombre.

- Ombre de Rochébène : sur une cible unique (celle qui a l'aggro, donc a priori le MT du moment), une malédiction de courte durée qui rend de la vie à Rochébène s'il inflige des dégâts à la cible de l'Ombre (25 000 points par coup !). Elle ne peut pas être dispel, il faut donc très vite faire changer Rochébène de cible. La ronde des tanks doit être parfaitement menée pour éviter d'avoir à en subir les (lourdes) conséquences.

Le Repaire de l'Aile Noire

Le Repaire de l'Aile Noire

CHROMAGGUS

Chromaggus en deux mots

L'un des combats préférés des joueurs, très intéressant et très délicat. Le nom de ce gros chien n'est pas innocent, il évoque « chromatique », ce qui signifie que sa palette d'aptitudes couvre toutes les couleurs : autrement dit, il dispose d'énormément de techniques différentes qui seront programmées au hasard et rendront le combat très imprévisible. Nous vous conseillons de commencer par la lecture des Aptitudes spéciales !

Préparation

- Les trash mobs de toute l'instance droppent du sable qui permet d'annuler l'Affliction de bronze de Chromaggus. On en équipera généreusement le MT, les soigneurs principaux et les tanks (du moins ceux qui doivent tanker Chromaggus).
- On ne peut jamais savoir à l'avance quels seront les deux souffles utilisés par Chromaggus ; néanmoins, le combo de souffles restant le même tant que l'instance est active, on pourra s'équiper en fonction après un wipe ! On emmènera donc avec soi tout son matériel au cas où...
- On partira du principe qu'il y aura un Souffle de bronze (voir Aptitudes pages suivantes) dès le départ. On prévoira donc une « équipe Souffle de bronze » : un maximum de tanks secondaires équipés en matériel défense/endurance, accompagnés de quelques soigneurs dédiés, et on les positionnera derrière Chromaggus dans l'alcôve de droite (voir schéma stratégique).

Action

CAS PARTICULIER : LE SOUFFLE DE BRONZE

- Voir les Aptitudes. S'il n'y a pas de Souffle de bronze, le MT suffira au tanking ; l'équipe Souffle de bronze rejoindra le reste du raid et les tanks s'attelleront tant bien que mal au DPS avec leur matos de tanking...
- S'il y a Souffle de bronze, le MT aura besoin d'assistance dans deux cas.
- Premièrement, quand Chromaggus lancera le Souffle de bronze (une fois par minute), le MT pourra être stun. S'il résiste, tant mieux, sinon il perd l'aggro le temps du stun et Chromaggus se tourne alors vers sa cible suivante sur la liste d'aggro. Il faut que cette cible soit l'un des tanks secondaires ! Pour cela les tanks secondaires construisent dès le départ une course à l'aggro en parallèle au MT, en sorte d'être placés juste derrière lui dans la liste. Lorsque le MT est stun,

Position « Souffle de bronze » par défaut : les tanks secondaires et leurs soigneurs se placent derrière Chromaggus (à droite sur le schéma). Le MT se place juste en haut de la rampe de l'escalier. Le raid se positionne dans la zone bleue, hors ligne de vue et les attaquants font des allers-retours pour attaquer Chromaggus entre deux souffles.

Note du gnome Anthanagor : dans la stratégie présentée ici par notre défunte Maoh, les Weak tankent Chromaggus dans la salle de Rochébène (à croire qu'il est si gros qu'ils ont peur de l'affronter trop vite). Les vaillants Allianceux que nous sommes préférons l'affrontement direct et le tanking dans sa propre salle ! On n'a pas peur ! On ne court pas à l'autre bout de l'instance avant de lancer le combat, nous, madame !



le tank secondaire qui a gagné la course à l'aggro devra affronter Chromaggus le temps du stun (6 secondes).

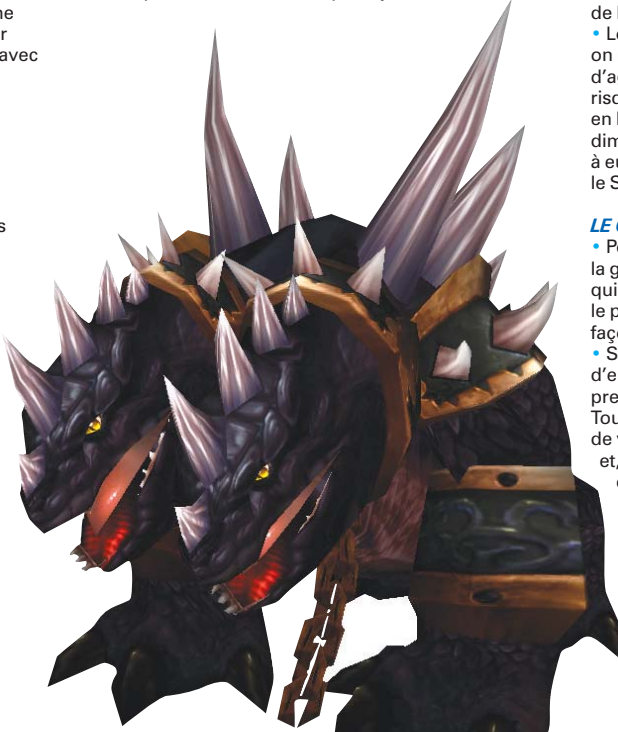
- Deuxièmement, le Souffle de bronze fait peu à peu baisser l'aggro du MT, que le stun soit ou non résisté. Après quatre à six souffles, le MT perd l'aggro ! Il faut alors que le tank secondaire placé juste derrière lui

dans la liste d'aggro prenne sa place et se dirige au plus vite vers la position MT. La traversée est dangereuse puisqu'il est ciblé par Chromaggus : potion, mur protecteur et autres gadgets de survie pourront aider. Le nouveau MT finira par perdre à son tour l'aggro et devra être remplacé... et ainsi de suite. On verra en général trois ou quatre changements de MT sur un combat de ce type.

- Lors d'un combat « Souffle de bronze », on n'hésitera pas à utiliser un add-on de mesure d'aggro (Damage meter ou autre) ; les joueurs à haut risque d'aggro, DPS ou soigneurs, resteront en ligne de vue lors du Souffle de bronze pour diminuer leur aggro. Les tanks secondaires quant à eux devront bien entendu tout faire pour éviter le Souffle de bronze !

LE COMBAT

- Pour le pull, on désigne une victime qui part ouvrir la grille de Chromaggus, de préférence quelqu'un qui possède des chances de survie (un voleur le plus souvent), sachant qu'elles seront de toute façon très réduites !
- Si le puller est mort trop vite et n'a pas eu le temps d'entraîner Chromaggus vers le raid, un chasseur prendra le relais pour aller chercher la bête. Tout le raid se tient bien à l'abri, hors de son champ de vision (zones bleues) dans la montée de l'escalier et, pour l'équipe Souffle de bronze, dans l'alcôve de droite.
- Une fois le pull lancé, tout le monde retient son souffle (aucun buff, aucun bouclier), plus personne ne bouge sauf le MT. Ce dernier se place juste en haut de la rampe, à l'emplacement indiqué sur le schéma stratégique (il faut être très précisément positionné : à un pas près, le MT ne sera plus en vue des soigneurs !), et lance une petite Rage sanguinaire afin d'avoir de quoi prendre l'aggro.



APTITUDES SPÉCIALES : LES AFFLICTIONS

Chromaggus lance cinq Afflictions sur le raid, dont quatre peuvent être dispel (magie, maladie, poison, malédiction) tandis que la 5^e et la plus pénible (la « bronze ») ne pourra être dispel que grâce au sable. Notez que lorsqu'une cible cumule cinq Afflictions, elle perd le contrôle d'elle-même, se transforme en draconien surboosté et commence à faire voler les têtes de ses alliés. Très jouissif pour la cible, moins pour ses compagnons... Les cinq Afflictions de l'espèce durent toutes 10 minutes et sont :

- Rouge (maladie) : inflige 50 dégâts toutes les 3s et guérit Chromaggus à la mort de la cible.
- Bleu (magie) : grille 50 points de mana toutes les secondes. Vitesse d'incantation réduite de 50 %. Vitesse de déplacement réduite de 70 %.
- Vert (poison) : inflige 250 points de dégâts toutes les 5s. Effet des soins réduits de 50 %.
- Noir (malédiction) : augmente les dégâts de feu subis de 100 %.
- Bronze (ne peut être dispel qu'avec le sable) : étourdi régulièrement pendant 4s.



de l'Aile Noire

Le Repaire

APTITUDES SPÉCIALES : LES SOUFFLES

À la création de l'instance, Chromaggus est doté d'une combinaison de deux souffles (lancés à 360° autour de lui sur toutes les cibles en ligne de vue) choisis au hasard entre les cinq possibles et qui resteront les mêmes tant que l'instance sera active. Les souffles sont lancés toutes les 30 secondes en alternance (donc chaque souffle est lancé une fois par minute). Les cinq souffles possibles sont :

- Souffle vert (acide corrosif) : un souffle acide qui inflige 875-1125 dégâts toutes les 3 secondes et ôte 3900-5000 points d'armure.

- Souffle noir (enflammer la chair) : un souffle qui occasionne un DOT de 657-843 dégâts de feu toutes les 3 secondes pendant 45 secondes.
- Souffle rouge (incinérer) : un souffle qui inflige 3675-4275 dégâts de feu.
- Souffle bleu (brûlure de givre) : un souffle de glace qui réduit la vitesse d'attaque de 80 % et inflige 1400 dégâts.
- Souffle de bronze (trou de temps) : un souffle qui stun ses cibles pour 6 secondes, réduit leur santé maximale de 50 % et réduit l'aggro.

Oui, rien que ça. La bonne nouvelle, c'est qu'il va soigner ses cibles à sa disparation (en rendant les 50 % qu'il avait volés).

- Point vital du combat : exploiter correctement les zones hors ligne de vue. Consultez le schéma : ce sont les zones bleues. Entre deux souffles, le raid se placera en vue et infligera des dégâts. Juste avant le souffle, annoncé par CT_Raid, tout le monde partira s'abriter en zone bleue (sauf bien sûr le MT).
- Tous les soigneurs resteront en permanence, et sur toute la durée du combat, hors ligne de vue : la position du MT leur permet de le soigner sans être à portée des souffles. Ils ne devraient pas avoir à soigner le reste du raid (à l'exception des chasseurs, voir ci-dessous) mais pourront donner un coup de pouce occasionnel si leur réserve de mana est confortable. Le combat est long et coûteux en mana, on n'hésitera donc pas à établir

un roulement qui permettra aussi de faire baisser un peu l'aggro générée par les soins.

- On désignera trois ou quatre joueurs parmi les classes à dispel pour se charger des Afflictions. Il faut être très réactif sur le choix des cibles prioritaires et s'adapter à la situation. Par exemple, l'Affliction bleue devra être dispel sur les classes à mana, soigneurs et chasseurs en priorité, et pourra être ignorée sur les autres. Il faudra également intervenir dès qu'un joueur cumule 3 Afflictions (pour éviter la transformation induite par 5 Afflictions simultanées : voir Aptitudes).
- Il faut tester les résistances au plus vite (dites à vos mages et démos de s'assigner une école de magie) pour repérer son point faible (voir Aptitudes) et faire un maximum de dégâts de l'école à laquelle il est

AUTRES APTITUDES SPÉCIALES

- À 20 % de sa vie, Chromaggus devient enragé.
- Frénésie : une frénésie classique qui intervient toutes les 15s environ et peut être dispel par les tirs tranquilisants des chasseurs.
- Résistances : Chromaggus est toujours très résistant à quatre des cinq écoles de magie (feu, glace, nature, ombre, arcane) et très vulnérable à la dernière (dommages multipliés par quatre).

sensibilisé. De temps en temps, Chromaggus se mettra à briller : cela signifie que sa vulnérabilité vient de changer, il faut retester les cinq écoles au plus vite ! Notez que CT_Raid vous indique la vulnérabilité dès que l'école de magie à laquelle il est vulnérable a fait du dégât. Lâchez alors les DPS correspondants.

- Les chasseurs doivent être très réactifs car Chromaggus passe en frénésie toutes les 15 secondes environ ! Ils doivent donc utiliser leur Tir tranquilisant très fréquemment (attention à la mana). Ils sont plus souvent exposés que le reste du raid et devront donc être surveillés par les soigneurs.
- Lorsque Chromaggus a été descendu à 50 % de sa vie, le raid calme les DPS afin de laisser MT (et tanks secondaires éventuels) remonter dans la liste d'aggro.
- On ménagera les troupes jusqu'à 20 % : il faut que tout le monde soit prêt à ce moment-là, que les soigneurs notamment aient bien récupéré leur mana, car Chromaggus passera alors en mode enragé. On donnera tout ce qu'on a sur ces derniers instants !

NEFARIAN

Nefarian en deux mots

Vous souvenez-vous de votre tout premier combat contre Ragnaros ? Ce soir-là vous vous étiez dit quelque chose comme « Ohmondieu mon dieu on y arrivera jamais ». Autre mob, autre temps, mais la réponse n'a pas changé : si, si, vous allez y arriver. Il va juste vous falloir un peu de temps...

Préparation

- Cape d'Onyxia obligatoire pour tout le monde. Affronter Nefarian sans Cape d'Onyxia, c'est un peu comme vouloir faire du trapèze à 200 mètres de hauteur sans filet et surtout, sans trapèze.
- Les autres provisions de matériel seront proportionnellement inverses à la roxitude de votre raid ; tant que vous ne serez pas parfaitement à l'aise sur ce combat, toute aide est bonne à prendre. Potions, flacons, huiles, nourriture et autres sources de bonus, ne soyez pas avares, mettez toutes les chances de votre côté.

Action

Le combat se déroulera en trois phases distinctes : la première vous opposera aux sbires de Nefarian, la seconde à Nefarian, la troisième à Nefarian escorté de ses draconides ressuscités. Si votre raid wipe alors que la phase 2 a débuté, vous devrez attendre 15 mn avant que Nefarian ne repop.

PHASE 1 : LES DRACONIDES

- L'action se déroule à l'entrée des deux portes sud du balcon. Des draconides vont en émerger en pop continu : vous devrez en tuer 42 pour déclencher la phase 2 (et en tuer 45/50 en tout). Nefarian lui-même est invulnérable lors de cette phase, mais cela ne l'empêchera pas de chatouiller le raid à coups de traits d'ombre et de contrôles mentaux : rien d'insurmontable en soi, il s'agira plus d'une gêne supplémentaire qui alourdira

un peu la gestion des draconides. La difficulté en phase 1, ce sont les draconides, pas Nefarian.

- Il existe quatre couleurs de draconides, plus les chromatiques. Chaque instance va voir popper à chaque porte une couleur définie + les chromatiques (par exemple, bleu + chromatique à gauche, rouge + chromatique à droite). Cette configuration ne changera pas tant que l'instance restera active, on peut donc préparer les équipes (optimiser notamment la composition des DPS à distance selon les résistances) en fonction, une fois les couleurs découvertes (autrement dit : après un wipe).
- Les draconides de couleur et chromatiques popperont en parallèle, au rythme d'un draconide de couleur toutes les 10 secondes et un draconide chromatique toutes les 30-40 secondes.
- Couleurs et particularités des draconides :
 - Chromatique > plus grand, plus costaud, plus résistant que les autres.
 - Rouge > résistance au feu + cône de feu de courte portée entraînant un DOT feu cumulable.
 - Bleu > résistance au froid, résistance modérée à l'arcane + attaque à drain de mana.
 - Vert > résistance à la nature + stun.

- Noir > résistances au feu et à l'ombre + attaque directe de feu.

- Bronze > résistance à l'arcane + attaque réduisant les vitesses d'attaques physique et magique.

- Divisez le raid en deux équipes équilibrées de 20 joueurs et positionnez-vous selon le schéma stratégique n° 1. Les tanks se tiennent à l'entrée des portes devant les autres joueurs et se chargent d'intercepter les draconides à la sortie.

Les chromatiques seront tankés un peu à l'écart, par un tank dédié soutenu par un voleur et un soigneur.

- Le nœud de ce combat : les assist. Chaque équipe doit avoir son MA (main assist) et tout le monde doit l'assister de façon impeccable pour éliminer les draconides de couleur au plus vite. Les gadgets de boost DPS, huiles, élixirs de la mangouste et autres potions sont très bienvenus. On pourra utiliser une simple macro du type « / Assist Marcel / Lancer MaCompétenceQuiFaitMal ». Tout le monde doit participer, même les prêtres, à la baguette s'ils ont peur pour leur réserve de mana (ils devront soigner leur équipe en même temps).



de l'Aile Noire

Le Repaire

Le Repaire de l'Aile Noire



Position porte gauche pour une moitié du raid (ce sera la même à droite).

Les draconides chromatiques sont tankés à droite, dans la zone verte : un voleur et un guerrier accompagnés d'un soigneur doivent suffire à entraîner le chromatique à l'écart du raid et le tuer. La zone rouge est la zone d'assist sur les draconides de couleur.



La zone jaune désigne la zone de Flamme d'Ombre et Enchaînement. Le cercle rose détermine la zone de portée du fear. La zone rouge désigne la position de sécurité du joueur chargé de decurer le Voile d'ombre sur le MT. La zone verte désigne le refuge des mages en cas d'Appel Mage. Les zones bleues sont les zones de pop des draconides en phase 3.

- CT_Raid ou d'autres mods pourront vous aider à comptabiliser le nombre de mobs tués ; parvenus à 38-40 (la phase 2 commencera rappelons-le vers 42), le MT et la majorité du raid partiront se mettre en position - quelques joueurs resteront aux portes pour achever les draconides. Le MT accompagné de ses soigneurs et d'un druide ou mage (pour le decurse) se tiendra prêt à intercepter Nefarian sur le ponton nord.
- Dès son arrivée, Nefarian lancera une flamme d'ombre inévitable sur l'ensemble du raid. Remettez tout le monde d'aplomb au plus vite.

PHASE 2 : NEFARIAN

- Le MT est en position. On prévoit un ou deux tanks secondaires sur le flanc gauche du dragon, prêts à récupérer l'aggro au cas où le MT ne parvienne pas à résister à l'un des fear.
- Il faut être réactif sur le dispel des Voiles de l'ombre sur le MT (voir Aptitudes). On pourra désigner un mage pour s'en occuper spécifiquement : il se positionnera de façon bien précise (la petite zone rouge sur le schéma n° 2) en sorte d'être à portée de decurse mais hors de portée du fear. Lors des Appels Mage (voir ci-dessous), les druides pourront prendre le relais, et inversement.
- Toutes les 25-30 secondes, le raid se prépare à faire face à un Appel de classe (voir ci-dessous). C'est ce qui fait tout l'intérêt de cette phase. Tout le monde doit se tenir prêt à réagir en conséquence. Ils seront annoncés par CT_Raid, mais on ne sait jamais à l'avance quelle sera la classe visée.
- Appel Chamane : les chamans posent automatiquement des totems (Windfury, peau de pierre, nova de feu) qui se retournent contre les joueurs et consomment énormément de mana des chamans. Réaction : il faut détruire les totems au plus vite, surtout les Windfury. Les chamans lanceront autant de soins que possible afin de brûler leur mana, ce qui leur évitera de placer d'autres totems.
- Appel Chasseur : détruit les armes à distance équipées (fait passer leur durabilité à 0). Réaction : prévoir plusieurs arcs en inventaire et équiper un arc de rechange avant chaque appel.

APTITUDES SPÉCIALES DE LA PHASE 1

- Contrôle mental : lancé régulièrement sur une cible du raid au hasard. Les mages doivent rester vigilants et se tenir prêts à sheep les victimes du contrôle mental.
- Des traits d'ombre lancés un peu partout dans le raid : à part serrer les dents, pas grand-chose à faire.

- Appel Démoniste : force les démonistes à invoquer des Infernaux qui se placent au service de Nefarian. Réaction : il faut détruire les Infernaux à l'AoE. Les démonistes resteront donc groupés entre eux pour faciliter les AoE lors des Appels.
- Appel Druides : forcés à adopter leur forme de chat. Réaction : en profiter pour aller se faire les griffes sur du cuir de dragon.
- Appel Guerrier : forcés à adopter leur posture berserker. Réaction : redoubler de vigilance sur les soins.
- Appel Mage : les mages lancent des polymorphes sauvages sur le reste du raid, de la girafe au ver géant, tout y passe. Réaction : les mages resteront groupés entre eux pour avoir plus de chances de se polymorpher les uns les autres. Ils reculeront vers la zone verte en cas d'Appel Mage. Notez que leurs polys pourront être dispel et devront l'être d'urgence sur le MT ou ses soigneurs.
- Appel Paladin : les paladins lancent une Bénédiction de protection sur Nefarian, qui devient insensible aux dommages physiques pour la durée de l'appel. Réaction : il faut attendre (typiquement Paladin, ça. Tss.).
- Appel Prêtre : corrompt les soins directs, qui infligeront un DOT cumulable au lieu de soigner leur cible. Réaction : ne pas lancer de soins directs, uniquement des boucliers et des HOT (soins progressifs) sur la durée de l'Appel.
- Appel Voleur : téléporte les voleurs près de Nefarian et les root un court instant. Réaction : si les voleurs se retrouvent téléportés devant Nefarian, le MT doit lui faire effectuer une rotation à 180° le temps que dure l'Appel.

PHASE 3 : NEFARIAN & DRACONIDES RESSUSCITÉS

- Lorsque Nefarian arrive à 22-23 % de sa vie, les mages et démonistes fileront se positionner près des portes de la phase 1. Ils attendront le tout dernier moment pour agir, de peur d'un dernier Appel Mage ou Démoniste. À 20 % Nefarian ressuscite ses sbires morts lors de la phase 1 : ceux-ci reviennent sous forme de morts-vivants. Les mages et démonistes vont devoir faire le ménage à coups d'AoE, pendant que le reste du raid poursuivra la lutte contre Nefarian.
- Les zones bleues du schéma stratégique n° 2 désignent les zones de pop des draconides morts-vivants.
- Les prêtres lanceront autant que possible des boucliers sur les mages et démonistes en action.
- Si un ou deux guerriers sont disponibles, ils pourront passer donner un coup de pouce en tâchant de reprendre un maximum d'aggro afin de soulager leurs confrères casters.
- Tant que le combat contre Nefarian n'est pas parfaitement maîtrisé, les potions d'invulnérabilité seront ici vos meilleures amies.

APTITUDES SPÉCIALES DE LA PHASE 2

- Rugissement puissant : un fear en AoE de 35-40 mètres, contournable en jouant sur la position et la ligne de vue de Nefarian, ou tout simplement en se tenant hors de portée pour les classes à distance. Les guerriers passeront en posture berserker pour éviter le fear, les chamans n'hésiteront pas à aider le raid en plaçant quelques totems de séisme.
- Flamme d'ombre : une AoE d'ombre en forme de cône lancée depuis la gueule, mortelle sans la Cape d'Onyxia. Le raid devra de toute façon encaisser la première, inévitable.
- Voile de l'ombre : une malédiction à cible unique, lancée sur le joueur qui a l'aggro (le MT si tout va bien). Elle réduit de 75 % les sorts de soins sur la cible pour 10 secondes. Cette malédiction doit être dispel.
- Un coup de queue classique : il faut juste éviter de se retrouver derrière le dragon.
- Un enchaînement puissant que le MT devrait être seul à encaisser.



PHAT LOOT

Notes

- La colonne « U » sert au report des items uniques.
- La colonne « LQ » disparaît puisqu'ils tous les items sont liés quand ramassés (LQR).

- Un certain nombre de loots sont communs aux trois cousins Flamegor, Gueule de Feu et Rochébène. Ils sont désignés sous le nom « 3 Drakes ».
- cd = cooldown (temps de recharge)

ARMES & PROJECTILES	TYPE	U	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Ashjre'thui, arbalète de châtimement	arbalète		+	7	Chromaggus	DPS 45.6 (124-186 x 3.4) / +36 P. att. dis
Frappe-cœur	arc		+	3	Lashlayer	DPS 44 (80-149 x 2.6) / +9 END / +24 P. att
Canon à main Souffle-de-dragon	arme à feu		+	5	Rochébène	DPS 43.9 (86-160 x 2.8) / +14 AGI +7 END
Récolteur d'essence	baguette		-		Trash mobs	DPS 85.4 (83-156 x 1.4) / +7 INT +5 END / +5 mana 5s
Toucher du dragon	baguette		+	6	Flamegor	DPS 95.6 (107-199 x 1.6) / +12 INT +7 END / +6 sorts & soins
Bâton de la Flamme d'ombre	bâton 2m		+	8	Nefarian	DPS 60.6 (141-247 x 3.2) / +29 INT +24 END +18 ESP / +2 % scrit / +84 sorts & soins
Bâton focalisateur de l'Aile de l'ombre	bâton 2m		-	(NA)	3 Drakes	DPS 59.2 (142-237 x 3.2) / +40 INT +22 END +17 ESP / +56 sorts & soins
Griffe de Chromaggus	dague 1m	U	+	7	Chromaggus	DPS 42.3 (37-90 x 1.5) / +17 INT +7 END / +64 sorts & soins / +4 mana 5s
Lame croc-de-dragon	dague 1m	U	+	2	Vaelastrasz	DPS 55.3 (69-130 x 1.8) / +16 AGI +13 END
Épée trempée chromatiquement	épée 1m	U	+	7	Chromaggus	DPS 58.5 (106-198 x 2.6) / +14 AGI +14 FOR +7 END
Maladath, lame runique du Vol noir	épée 1m	U	+	3	Lashlayer	DPS 56.4 (86-162 x 2.2) / +1 % par / +4 épées
Ashkandi, Grande épée de la Confrérie	épée 2m		+	8	Nefarian	DPS 81.9 (229-344 x 3.5) / +33 END / +86 P. att
La lame indomptée	épée 2m		+	1	Tranchetripe	DPS 70.7 (192-289 x 3.4) / +22 AGI +16 END / cdt > +300 FOR (8s)
Cru'l shorukh, Trancheuse du chaos	hache 1m	U	+	8	Nefarian	DPS 62.8 (101-188 x 2.3) / +13 END / +36 P. att
Trancheuse du destin	hache 1m	U	-	(NA)	Trash mobs	DPS 51.5 (83-154 x 2.3) / +16 AGI +9 FOR +7 END
Fendoir griffe-de-drake	hache 2m		-	(NA)	3 Drakes	DPS 73.4 (199-300 x 3.4) / +22 FOR +17 END / cdt > 240 dég
Vengeresse draconique	hache 2m		+	(NA)	Garde Griffemort	DPS 68.1 (174-262 x 3.2) / +21 FOR +18 END / +2 % par
Maillet draconique	masse 2m		-	(NA)	Trash mobs	DPS 67 (187-282 x 3.5) / +27 FOR +19 END / +2 % ccrit
Prophète de malheur	masse 2m		+	6	Flamegor	DPS 73.4 (199-300 x 3.4) / +31 FOR +20 INT +17 ESP +22 END
Brise-échine	masse md	U	+	1	Tranchetripe	DPS 54.4 (99-184 x 2.6) / +16 END +9 FOR / +5 déf
Lok'amir il Romathis	masse md	U	+	8	Nefarian	DPS 41.4 (47-127 x 2.1) / +18 INT +8 ESP +10 END / +84 sorts & soins
Griffe de drake noir	pugilat md	U	++	4	Gueule-de-feu	DPS 56.3 (102-191 x 2.6) / +13 FOR +7 END / +1 % ccrit
ARMURES	TYPE	U	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU						
Mantelet de la cabale de l'Aile Noire	épaules		++	1	Tranchetripe	arm 84 / +16 INT +12 END / +34 sorts & soins
Jambières surpuissantes	jambes		++	7	Chromaggus	arm 103 / +12 INT +24 ESP +12 END / +77 soins / +1 % scrit
Gants de l'évolution rapide	mains		++	1	Tranchetripe	arm 70 / +12 INT +32 ESP +12 END
Gants de la Flamme d'ébène	mains		++	5	Rochébène	arm 72 / +12 INT +17 END / +43 sorts ombre
Bottes de blizzard de Ringo	pieds		-	(NA)	Garde Griffemort	arm 75 / +12 INT +11 END / +40 sorts givre / +1 % cdt des sorts
Bottes de la pensée pure	pieds		-	(NA)	Trash mobs	arm 74 / +12 INT +12 ESP +8 END / +62 soins
Geta chatoyantes	pieds		++	7	Chromaggus	arm 81 / +17 INT +13 END / +12 mana 5s
Brassards de précision des arcanes	poignets		++	3	Lashlayer	arm 50 / +12 INT +9 END / +1 % cdt sorts / +21 sorts & soins
Étreinte Gueule-de-feu	taille		+	4	Gueule-de-feu	arm 64 / +12 INT +12 END / +35 sorts & soins / +5 mana 5s
Torsade d'Angelista	taille		++	7	Chromaggus	arm 66 / +20 INT +13 ESP +17 END / +25 cdt sorts
Mish'undare, coiffure du flagelleur mental	tête		+	8	Nefarian	arm 102 / +24 INT +9 ESP +15 END / +35 sorts & soins / +2 % scrit
Robe de cendre noire	torse		++	4	Gueule-de-feu	arm 114 / +22 INT +17 ESP +21 END / +30 RF
CUIR						
Protège-épaules en cuir de dragon tendu	épaules		++	7	Chromaggus	arm 170 / +30 END / +46 P. att
Gants en cuir de dragon tendu	mains		++	7	Chromaggus	arm 142 / +20 INT +20 END / +1 % scrit / +6 mana 5s
Bottes de la Flamme d'ombre	pieds		++	8	Nefarian	arm 286 / +22 END / +44 P. att / +2 % cdt
Ceinture en cuir de dragon tendu	taille		+	(NA)	3 Drakes	arm 125 / +17 END / +60 P. att / +1 % esq
Pourpoint d'ombre entrelacé	torse		-	(NA)	Garde Griffemort	arm 212 / +25 END / +30 RO / +28 P. att
Rempart béni de Malfurion	torse		++	5	Rochébène	arm 392 / +40 FOR +22 END
MAILLES						
Espauliers de rejeton noir	épaules		++	3	Lashlayer	arm 357 / +17 AGI +15 INT +12 END / +9 mana 5s
Cuissards rivetés de Primaliste	jambes		+	4	Gueule-de-feu	arm 417 / +22 INT +12 ESP +22 END / +2 % scrit / +1 % cdt des sorts
Jambières en tisse-braise	jambes		++	6	Flamegor	arm 417 / +22 END +17 AGI +12 INT / +35 RF
Chaîne de Therazane	taille		++	8	Nefarian	arm 295 / +12 INT +12 ESP +22 END / +44 P. att / +1 % ccrit
Sangle rivetée de Primaliste	taille		+	7	Chromaggus	arm 275 / +16 FOR +16 INT +15 ESP +13 END / +20 sorts & soins
PLATES						
Espauliers griffe-de-drake	épaules		+	(NA)	3 Drakes	arm 634 / +20 AGI +20 FOR +17 END / +1 % esq
Cuissards du croisé déchu	jambes		+	4	Gueule-de-feu	arm 740 / +28 FOR +22 AGI +17 INT +22 END
Bottes chromatiques	pieds		++	7	Chromaggus	arm 596 / +20 AGI +20 FOR +19 END / +1 % cdt
Ceinturon du croisé déchu	taille		+	7	Chromaggus	arm 488 / +20 FOR +15 END +17 INT +13 ESP +10 AGI
Heaume de la rage infinie	tête		++	2	Vaelastrasz	arm 679 / +26 FOR +26 AGI +29 END
BOUCLIERS						
Bouclier en élémentum renforcé	bouclier		+	7	Chromaggus	arm 2893 / bloq 54 / +23 END / +7 déf / +19 blocage bouclier
Protecteur en écailles de dragon rouge	bouclier		+	2	Vaelastrasz	arm 2787 / bloq 51 / +17 INT +6 ESP +6 END / +37 sorts & soins
CAPE						
Cape brochée d'élémentum	dos		++	7	Chromaggus	arm 169 / +13 END / +2 % esq
Cape de puissance draconique	dos		-	(NA)	Trash mobs	arm 54 / +16 AGI +16 FOR +4 FOR
Cape du Seigneur des couvées	dos		+	8	Nefarian	arm 63 / +14 INT +10 END / +28 sorts & soins
Cape Gueule-de-feu	dos		++	4	Gueule-de-feu	arm 57 / +12 END / +50 P. att
Voile de la pensée pure	dos		++	6	Flamegor	arm 57 / +11 INT +10 END / +33 soins / +6 mana 5s
AUTRES	TYPE	U	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX						
Chaman: Cristal d'alignement sur la nature	bijou	U	-	4	Gueule-de-feu	ut > +20 % dég sorts & +20 % soins & +20 % coût mana sorts (20s) / cd 5 min
Chasseur: Gemme imprégnée d'arcanes	bijou	U	++	1	Tranchetripe	ut > ajoute au prochain Tir des Arcanes une AoE > 185-215 dég
Démoniste: Le Livre noir	bijou	U	++	1	Tranchetripe	ut > +100 % dég et arm du familier (30s) / cd 5 min
Druide: Rune de transformation	bijou	U	++	2	Vaelastrasz	ut > -100 % du coût en mana de toutes les transformations (20s)
Guerrier: Gemme donneuse de vie	bijou	U	+	3	Lashlayer	ut > rend 15 % de vie & augmente le max de vie de 15 % (20s) / cd 5 min
Mage: Gemme de vivacité d'esprit	bijou	U	++	2	Vaelastrasz	ut > +25 % vitesse d'incantation (20s) / cd 5 min
Paladin: Parchemin de lumière aveuglante	bijou	U	+	4	Gueule-de-feu	ut > +25 % vitesse d'attaque en mêlée et vitesse d'incantation (20s) / cd 5 min
Prêtre: Égide de préservation	bijou	U	++	5	Rochébène	ut > +500 arm & +35 vie à chaque fois que des dég sont subis (20s)
Voleur: Totem venimeux	bijou	U	++	3	Lashlayer	ut > +30 % chances d'appliquer les poisons sur la cible / cd 5 min
Gemme de récupération	bijou	U	+	(NA)	3 Drakes	+66 soins / +9 mana 5s
Larme de Neltharion	bijou	U	+	8	Nefarian	+44 sorts & soins / +2 % cdt des sorts
Scarabée imminent de Styleen	bijou	U	++	6	Flamegor	+5 % bloq / +24 blocage bouclier / +13 déf
Talisman croc-de-drake	bijou	U	++	5	Rochébène	+56 P. att / +2 % cdt / +1 % esq
Médailillon du Maître-tueur de dragon	cou	U	NA	(NA)	quête tête Nef.	+14 AGI +24 END / +7 déf
Pendentif du dragon déchu	cou		++	2	Vaelastrasz	+12 INT +9 END / +9 mana 5s
Talisman de perfidie de Prestor	cou		+	8	Nefarian	+30 AGI / +1 % cdt
Anneau d'élémentum pur	doigt	U	++	8	Nefarian	+10 INT +10 ESP +9 END / +53 sorts & soins
Anneau de Concentration forcée	doigt	U	+	5	Rochébène	+12 INT +9 END / +1 % cdt des sorts / +21 sorts & soins
Anneau de sombre domination	doigt	U	-	(NA)	Trash mobs	+6 INT +12 END / +33 sorts ombre
Bague de Blackrock	doigt	U	+	(NA)	3 Drakes	+19 sorts & soins / +9 mana 5s
Bague de rétorsion d'Archimtiros	doigt	U	+	8	Nefarian	+14 AGI +28 END
Bague du Maître-tueur de dragon	doigt	U	NA	(NA)	quête tête Nef.	+14 END / +48 P. att / +1 % cdt
Cercle de la force appliquée	doigt	U	++	6	Flamegor	+12 FOR +22 AGI +9 END
TENUS MAIN GAUCHE						
Orbe du Maître-tueur de dragon	tenu mg		NA	(NA)	quête tête Nef.	+14 INT +10 END / +28 sorts & soins
AUTRES						
Minerai d'élémentum	Item quête		-	(NA)	Tech. Aile Noire	Nécessaire notamment à la réalisation de quêtes de matériel Ahn'Qiraj
Tête de Lashlayer	Item quête		100 %	3	Lashlayer (non ?)	Item nécessaire à l'une des étapes de la quête d'ouverture des portes d'Ahn'Qiraj
Tête de Nefarian	Item quête		100 %	8	Nefarian (si, si)	Lance la quête : « Le seigneur de Blackrock » (les récompenses sont listées ici)