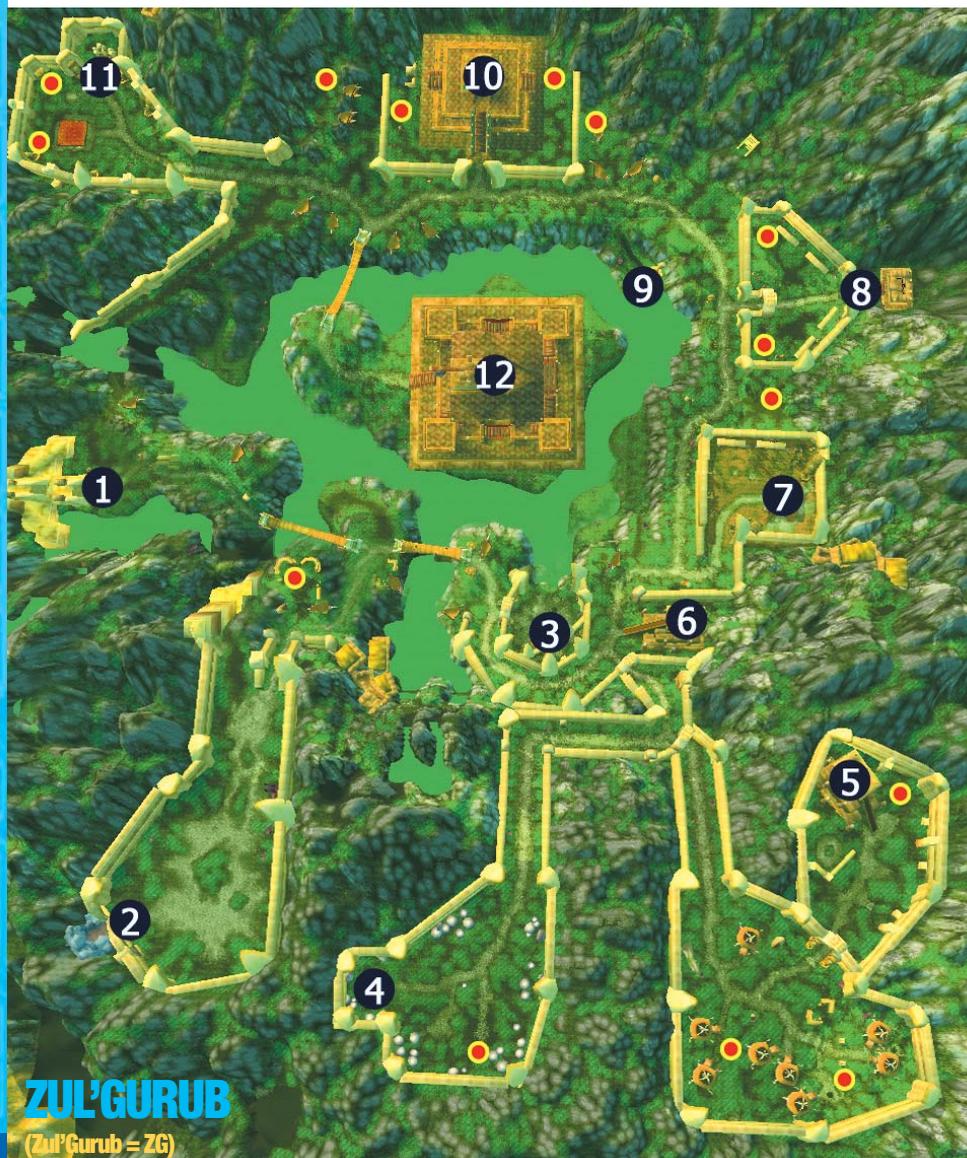


Zul'Gurub



ZUL'GURUB

(Zul'Gurub = ZG)

Strangleronce > nord-est
Niveaux 56-60 / max 20 joueurs

- (1) Entrée
- (2) Grande prêtresse Jeklik > Aspect de la chauve-souris
- (3) Grand prêtre Venoxis > Aspect du serpent
- (4) Grande prêtresse Mar'li > Aspect de l'araignée
- (5) Seigneur sanglant Mandokir
- (6) Zanza le Sans-Repos (PNJ enchantements)
- (7) Frontières de la folie
- (7) Gri'lek du Sang de fer
- (7) Hazza'rah Tisserève
- (7) Renataki des Mille lames
- (7) Wushoolay la Sorcière des Tempêtes
- (8) Grand prêtre Thekal > Aspect du tigre
- (9) Campement de Nat Pagle
- (9) Gahz'ranka
- (10) Grande prêtresse Arlokk > Aspect de la panthère
- (11) Jin'do le Hexxer
- (12) Hakkar
- Pile de déchets

Note : L'instance de Zul'Gurub est intimement liée à l'île de Yojamba, située au nord-ouest de Strangleronce. Pour vos quêtes, vos enchantements, vos sets, vous aurez à faire de nombreux allers-retours entre le donjon et l'île...

Si vous êtes un fidèle lecteur des hors-série *Joystick*, vous nous inspirez certes la plus chaleureuse tendresse, mais surtout vous vous rappelez peut-être de notre précédente introduction au guide Zul'Gurub : nous y whinions (ce verbe vient juste d'intégrer le tableau officiel des conjugaisons françaises) à loisir, notamment parce que la présentation de tous les éléments liés au donjon (sets, enchantements, quêtes...) est un véritable casse-tête. Blizzard nous a entendus à l'occasion du patch 1.11. Désormais, c'est toujours aussi casse-tête mais en plus, on est obligé de refaire la moitié du guide pour les diverses mises à jour, de virer les superbes tableaux de parangons qui avaient coûté tant de sang et de larmes à la douce maquettiste en charge à l'époque, et de revérifier intégralement nos listes de quêtes, de loots et de courses de surgelés (parce que bon les bouclages c'est sympa, mais de temps en temps faut aussi sortir s'acheter à manger). Merci Blizzard, c'est vrai qu'on manquait de boulot avec AQ40 et Naxxramas, on risquait de s'ennuyer un peu.

À part ça et parce qu'il faut penser aussi aux nouveaux joueurs, Zul'Gurub est une instance tout à fait sympathique, surtout lorsqu'on la découvre : elle s'étale en extérieur, en pleine verdure,

au milieu des tigres, crocodiles et serpents. Elle est liée à la Tribu zandalar : progresser en réputation auprès de cette tribu permet d'obtenir une foultitude d'avantages et récompenses à découvrir au fil de ce guide. Cette réputation est relativement facile à faire progresser, avec une moyenne de 2500-3500 points de réputation par sortie, sans compter les bonus pièces et bijoux (voir paragraphe sur les marques d'honneur zandalar). Les boss présentent un bon challenge : ils ont pour beaucoup cette petite touche qui va vous obliger à rester attentifs même lorsque vous avez bien assimilé les principes du combat. Bref un donjon que nous recommandons chaudement à tous les joueurs. Évidemment, ce sera sans doute une autre histoire quand vous l'aurez parcouru 200 fois, mais pour le moment, profitez-en !

VOICI LE PLAN DE NOTRE GUIDE ZUL'GURUB :

- Carte de l'instance
- Whinage
- Les quêtes générales
- Les marques d'honneur zandalar
- Les enchantements de classe (tête et jambes)
- Les enchantements d'épaules
- Les sets Zul'Gurub (voir galerie des sets)
- La table des items hakkari requis pour les pièces d'armures des sets
- Chez Rin'Wosho, votre marchand favori
- Les boss de Zul'Gurub : stratégies pour en venir à bout
- Et l'indéboulonnable table phat loot, évidemment

LES QUÊTES GÉNÉRALES

(N1) (58-R) La confrontation avec Yeh'kinya

Prérequis : Avoir accompli les quêtes du Prospecteur Ironboot et de Yeh'kinya.

Donnée par : Prospecteur Ironboot > Tanaris > Port de Gentepression.

Objectif : Zut alors, on a ptêt fait une connerie par le passé avec l'œuf d'Hakkar ! Pour en avoir le cœur net, retournez voir Yeh'kinya > Tanaris > Port de Gentepression.

Récompense : Cape Hakkari rapiécée (dos / arm 42 / +7 FOR +6 END / +6 vie l 5s) OU Cape Hakkari terne (dos / arm 42 / +5 END +8 INT / +6 mana l 5s).

(N2) (60-R) Une collection de têtes

Donnée par : Exzhal, Serviteur de Rastakhan > Strangleronce > Île de Yojamba.

Objectif : Obtenir la collection de têtes de Gurubashi (5 têtes de canalistes à attacher sur la corde sacrée) et les ramener à Exzhal. Les têtes sont dropées par Jeklik, Venoxis, Mar'li, Thekal et Arlokk.

Récompense : Une ceinture au choix. **Ceinture de têtes minuscules** (tissu / arm 55 / +13 END +17 INT / +7 mana l 5s) OU **Ceinture de têtes préservées** (cuir / arm 108 / +14 FOR +15 AGI +11 END / +1 % cdt) OU **Ceinture de têtes réduites** (mailles / arm 230 / +11 AGI +18 END +11 INT +7 ESP) OU **Ceinture de têtes rétrécies** (plates / arm 408 / +23 FOR +7 AGI +11 END) + 2 gold 70 silver.

(N3) (60-N) Le cœur d'Hakkar

Prérequis : Avoir tué Hakkar.

Donnée par : Le cœur d'Hakkar > looté sur Hakkar (un seul pour tout le raid).

Objectif : Apporter le cœur d'Hakkar à Molthor, Main de Rastakhan > Strangleronce > Île de Yojamba.

Récompense : Médaille de héros zandalarien (bijou unique / ut > +40 dég en mêlée et à distance pendant 20s ; ce bonus est réduit de 2 à chaque nouvelle cible touchée) OU **Charme de héros zandalarien** (bijou unique / +204 aux dégâts des sorts 8 +408 aux soins pendant 20s ; ce bonus est réduit de 17 dégâts et 34 soins à chaque fois qu'un sort est lancé) OU **Insigne de héros zandalarien** (bijou unique / ut > +2000 arm 8 +30 déf pendant 20s ; ce bonus est réduit de 200 arm 8 +30 déf à chaque fois que des dégâts sont pris en mêlée ou à distance). On obtient également 200 points de réputation auprès de la Tribu Zandalar.

(N4) (63-R) Le mètre ruban de Nat

Donnée par : Boîte d'appâts abimée > Campement de Nat Pagle (9).

Objectif : Aller rendre son mètre ruban à Nat Pagle > Marécage d'Apréfange > petit rocher au sud-est de l'île.



Campement de Nat Pagle

Récompense : Si vous le lui demandez gentiment, Nat Pagle vous explique comment invoquer Gahz'ranka. Il faut d'abord acheter un appât spécial à Nat Pagle, à 1 gold pièce. Il faut ensuite pêcher des poissons spéciaux, les Puants de vase Zuliens à Zul'Gurub ; vous ne pourrez les trouver que dans des zones notées « Eaux troubles et agitées », systématiquement habitées par quelques crocodiles. Vous ne pourrez les attraper que si vous avez développé votre compétence pêche au maximum et utilisez une canne à pêche boostée et des appâts costauds. Une fois que vous avez attrapé cinq poissons, vous pouvez les combiner à l'appât spécial de Nat Pagle et invoquer Gahz'ranka.

LES MARQUES D'HONNEUR ZANDALAR

Mais kesseussédon ? Une marque d'honneur zandalar, c'est à la fois une récompense de quête, une source de réputation zandalar et une monnaie d'échange pour les enchantements d'épaules et autres items de moindre importance. Depuis le patch 1.11 les bijoux et pièces que vous trouverez à Zul'Gurub ne servent plus qu'à obtenir des marques d'honneur zandalar, ils ne sont plus utilisés dans la fabrication des sets d'armures.

Comment obtenir les marques d'honneur ?

- Aller à Zul'Gurub et parcourir vaillamment l'instance en amassant BIJOUX et PIÈCES sur le chemin. Vous en trouverez à taux de drop faible sur tous les trash mobs de l'instance. Typiquement, on ressort d'une séance complète (ZG entièrement nettoyé) avec en poche une moyenne de 2-4 pièces et 1 bijou. Ils peuvent se donner ou s'échanger, ils ne sont pas liés.
 - Aller voir Vinchaxa sur l'île de Yojamba et transformer vos pièces et bijoux en marques d'honneur Zandalar, en détruisant les bijoux à l'Autel et en remettant les pièces à Vinchaxa (voir quêtes ci-dessous). Hop hop hop, pas de regrets, ils ne servent plus qu'à ça, ils ne sont plus requis pour les sets d'armure depuis la 1.11.
 - Un bijou vous permet d'obtenir une marque d'honneur et 75 points de réputation zandalar.
 - Trois pièces vous permettent d'obtenir une marque d'honneur et 25 points de réputation zandalar.
- Voici le détail des quêtes pour transformer vos pièces et bijoux en marques d'honneur zandalar :

(N5) (61-N) Un bijou pour Zanza

Donnée par : Vinchaxa, Serviteur de Zanza > Strangleronce > Île de Yojamba.

Objectif : Détruire n'importe lequel des bijoux hakkari sur l'Autel de Zanza (pour cela, il suffit de cliquer droit

sur votre bijou une fois que vous êtes devant l'Autel, qui se trouve juste derrière Vinchaxa), puis reparler à Vinchaxa.

Récompense : 1 marque d'honneur zandalar + 150 points de réputation au rendu de la quête. 1 marque d'honneur zandalar + 75 points de réputation zandalar à la destruction du bijou.

Note : Cette quête n'est pas répétable : par la suite on détruit simplement les bijoux directement à l'hôtel et on obtient la récompense sur place (1 marque zandalar + 75 points de réputation).

(N6) (61-N) Pièces Zulienne, Razzashi et Hakkari

Donnée par : Vinchaxa, Serviteur de Zanza > Strangleronce > Île de Yojamba.

Objectif : Donner une pièce Zulienne, une pièce Razzashi et une pièce Hakkari à Vinchaxa.

Récompense : 1 marque d'honneur zandalar + 25 points de réputation zandalar.

(N7) (61-N) Pièces Gurubashi, Vilebranch et Witherbark

Donnée par : Vinchaxa, Serviteur de Zanza > Strangleronce > Île de Yojamba.

Objectif : Donner une pièce Gurubashi, une pièce Vilebranch et une pièce Witherbark à Vinchaxa.

Récompense : 1 marque d'honneur zandalar + 25 points de réputation zandalar.

(N8) (61-N) Pièces Sandfury, Skullsplitter et Bloodscalp

Donnée par : Vinchaxa, Serviteur de Zanza > Strangleronce > Île de Yojamba.

Objectif : Donner une pièce Sandfury, une pièce Skullsplitter et une pièce Bloodscalp à Vinchaxa.

Récompense : 1 marque d'honneur zandalar + 25 points de réputation zandalar.

Comment dépenser les marques d'honneur ?

Récapitulons brièvement toutes les utilisations des marques d'honneur exposées dans ce guide :

- Vous pouvez les utiliser immédiatement pour gagner 50 points de faction zandalar par marque d'honneur.
- Vous pouvez en échanger 15 contre un enchantement d'épaules au niveau exalté, chez Rin'Wosho.

Classe	Enchantement (tête ou jambes) > 1 poupée + 1 idole hakkari	Caractéristiques de l'enchantement
Chaman	L'étreinte vigilante du vaudouisan	+15 INT / +13 sorts & soins
Chasseur	L'appel de l'épervier	+10 END / +24 Patt.dis / +1 % cdt
Démoniste	Le maléfice porte-guigne	+10 END / +18 sorts & soins
Druide	La caresse de l'animiste	+10 END +10 INT / +24 soins
Guerrier	Présence de la puissance	+10 END / +7 déf / +15 bloq
Magie	Présence de la vision	+18 sorts & soins / +1 % cdt sorts
Paladin	Le signe du syncrétiste	+10 END / +7 déf / +24 soins
Prêtre	L'aura prophétique	+10 END / +4 mana l 5s / +24 soins
Voleur	L'étreinte de la mort	+28 Patt / +1 % esq

- Vous pouvez en échanger 1 contre 10 mangues d'essence chez Rin'Wosho.
- Vous pouvez en échanger 1 contre 1 potion spéciale chez Rin'Wosho (Brillance, Esprit ou Rapidité de Zanza).

LES ENCHANTEMENTS DE CLASSE (TÊTE ET JAMBES)

Tout se perd, ma bonne dame, tout se perd... Là où l'on assistait il y a quelques mois à de splendides chevauchées épiques ayant pour but de mettre à bas le terrible dieu Hakkar, aujourd'hui bien des guildes aguerries se contentent de « rush idoles » sur le pouce, entre l'apéro et l'entrée : on fonce directement vers Mandokir et Jin'do, on les massacre distraitement en discutant des derniers sujets Burning Crusade et on repart sans plus de formalités. Pourquoi ? Eh bien parce qu'ils sont les deux seuls boss de ZG à avoir l'obligeance de lâcher des idoles primordiales hakkari, composant nécessaire à tous les enchantements Zul'Gurub. Elles sont plus rares que les poupées (l'autre composant d'enchantement) et, pour ne rien arranger, liées quand ramassées ; on se retrouve donc régulièrement avec des joueurs pourvus de tout le matériel requis, du niveau de réputation adéquat... mais à qui il manque cette maudite idole (et je ne dis pas ça parce que j'attends toujours mon enchantement de tête, ça n'a rien à voir). Toujours est-il que l'on n'a plus besoin depuis le patch 1.11 que de deux composants pour obtenir les enchantements de classe de tête et jambes, ce qui n'a pas forcément facilité la tâche pour autant :

- une poupée vaudou correspondant à sa classe, que l'on trouvera sur les boss, sur les trash mobs et dans les piles de déchets.
- une idole primordiale hakkari LQR (la même pour tous) que l'on trouvera sur Mandokir et Jin'do exclusivement.

Les effets des enchantements eux-mêmes n'ont pas été modifiés et on les obtient toujours auprès de Zanza le Sans-Repos, dans l'instance-même ((6) sur la carte).

LES ENCHANTEMENTS D'ÉPAULES

Les très précieux enchantements d'épaules de Zul'Gurub sont à la fois très simples et très difficiles à obtenir : très simples, parce qu'il suffit de les acheter chez Rin'Wosho pour le prix de 15 marques d'honneur zandalar. Très difficiles, parce que la réputation exalté zandalar est requise et que 15 marques d'honneur ne s'obtiennent pas non plus en claquant des doigts (comptez environ 7 nettoyages complets de l'instance pour obtenir 15 marques, et encore faut-il supposer que vous puissiez échanger les pièces qui vous arrangent avec vos petits camarades). Nous vous conseillons donc de jouer les petits écureuils prudents et de ne pas faire de folies avec vos marques zandalar : contrairement à ce qui se passe avec l'Aube d'Argent, il ne suffit pas de donner ces 15 marques une fois pour avoir ensuite un accès permanent aux enchantements, vous devrez donner 15 marques À CHAQUE FOIS que vous voudrez un enchantement d'épaules.

Les trois enchantements d'épaules possibles sont (voir page Rin'Wosho) :

- > +30 à la puissance d'attaque
- > +18 aux sorts & soins
- > +33 aux soins

Zul'Gurub



LES SETS DE ZUL'GURUB

Ces sets sont exposés comme de coutume en pages galerie des sets. Rappelons qu'ils sont constitués de 3 pièces d'armure + 1 bijou + 1 collier. Ne confondez pas ces « Sets Zul'Gurub » et les « Sets zandalariens » qui s'obtiennent par craft de recettes achetées chez Rin'Wosho (voir page suivante). La marche à suivre pour obtenir ces assez puissants sets d'armure est la suivante...

Récupérer les colliers

Bonne nouvelle : les colliers sont gratuits ! Ils dépendent uniquement de votre réputation. Il vous suffit d'aller voir le PNJ en charge de votre classe à Yojamba (voir la liste en fin de page). Vous recevez un collier vert quand votre réputation Zandalar passera à amicale, puis votre collier recevra un upgrade à chaque passage de réputation, jusqu'à l'item épique. Rien de particulier à faire donc pour cette pièce de set-là, à part farmer ZG pour améliorer votre réputation.

Récupérer les bijoux

Probablement la plus difficile à obtenir de toutes les pièces de sets Zul'Gurub, les bijoux exigent de farmer les boss des Frontières de la Folie (7), un farm très pénible, comme vous pourrez le constater dans les pages boss de ce guide : les boss eux-mêmes ne sont pas difficiles à vaincre, au contraire. Non, le problème c'est que le chemin est un peu trop prise de tête au goût de la majorité des joueurs : réunir les ingrédients, préparer l'invocation, se tailler un chemin jusqu'aux Frontières de la Folie, affronter les très pénibles diabolotins avec un minimum de prudence, invoquer le boss sachant qu'on ne peut pas prévoir lequel apparaîtra, et faire cela systématiquement pour que chaque joueur ait une toute petite chance d'obtenir un tout petit ingrédient pour un seul tout petit item...

Avoir mémorisé tout cela et l'organiser pour son raid, alors qu'il suffirait par ailleurs d'aller empaler n'importe quel sbire d'Hakkar pour mettre directement la main sur de l'épique, pfiou, c'est trop fatigant. Bilan, de deux choses l'une : soit vous appartenez à une guilde de bons élèves qui a organisé depuis le début son farm des Frontières de la Folie, et vous aurez votre bijou. Soit pas, et vous pouvez faire une croix sur votre beau set d'armure complet. C'est assez dommage : ils sont puissants, ils peuvent être utilisés toutes les 3 minutes, ils peuvent être obtenus dès que votre réputation passe à Neutre... Au cas où vous ayez tout de même la possibilité de farmer pour ces bijoux, vous aurez besoin d'une poupée vaudou de votre classe (attention, rappelez-vous que les poupées sont requises aussi pour les enchantements de tête ou de jambes) que vous combinerez avec les 4 items de boss des Frontières de la Folie suite au parcours du combattant évoqué ici et décrit plus précisément dans la partie « Aux Frontières de la Folie » dans les pages qui suivent.

- Les quatre items des quatre boss des Frontières de la Folie sont :
- sur Gri'lek du Sang de fer > Sang de Gri'lek
 - sur Hazza'rah Tisserève > Le Fragment de Rêve d'Hazza'rah
 - sur Renataki des Mille lames > Dent de Renataki

- sur Wushoolay la Sorcière des Tempêtes > La Crinière de Wushoolay

Récupérer les pièces d'armure

Chaque classe a accès à trois quêtes pour récupérer les trois pièces d'armures de leur set de classe. Toutes ces quêtes s'appellent : « Parangons de puissance : blablabla » où blablabla est le nom de la pièce de set. Ce sont toutes des quêtes raid de niveau 60. Elles s'accomplissent en améliorant sa réputation auprès des Zandalar, d'une part, et en récupérant sur les mobs de Zul'Gurub des **items primordiaux hakkari** (voir ci-dessous ; à ne pas confondre avec les idoles primordiales hakkari qui servent, elles, à obtenir les enchantements de tête ou de jambes).

Vous trouverez la liste détaillée des pièces d'armure et de l'item primordial hakkari nécessaire à leur obtention, triés par classes, ci-dessous.

- Les quêtes se récupèrent toutes sur l'île de Yojamba, à Strangleronce.
- Les chamans et druides s'adresseront à Maywiki de Zuldazar.
 - Les prêtres, mages et démonistes s'adresseront à Al'tabim Qui-voit-tout.
 - Les chasseurs et voleurs s'adresseront à Falthir le Sans-vue.
 - Les guerriers et paladins s'adresseront à Jin'rokh le Briseur.



Voici la liste détaillée des items primordiaux hakkari à réunir pour vos quêtes de sets de classe (consulter la table de loot pour les localisations et taux de drop des items primordiaux hakkari).

LISTE DES ITEMS PRIMORDIAUX HAKKARI

Brachiales primordiales hakkari (Item niveau AMICAL)	Manchettes primordiales hakkari (Item niveau AMICAL)	Étançon primordial hakkari (Item niveau AMICAL)
Châle primordial hakkari (Item niveau HONORÉ)	Écharpe primordiale hakkari (Item niveau HONORÉ)	Ceinturon primordial hakkari (Item niveau HONORÉ)
Casaque primordiale hakkari (Item niveau RÉVÉRÉ)	Égide primordiale hakkari (Item niveau RÉVÉRÉ)	Tabard primordial hakkari (Item niveau RÉVÉRÉ)

ITEMS PRIMORDIAUX HAKKARI REQUIS POUR LES PIÈCES D'ARMURES DES SETS DE CLASSE

CHAMAN	CHASSEUR	DÉMONISTE
Tenue de parade d'augure	Armure de prédateur	Effets de démoniaque
Brassards d'augure zandalar AMI > Brachiales hakkari	Brassards de prédateur zandalar AMI > Manchettes hakkari	Couvre-bras de démoniaque z. AMI > Étançon primordial hakkari
Ceinture d'augure zandalar HON > Ceinturon hakkari	Ceinture de prédateur zandalar HON > Châle hakkari	Mantelet de démoniaque zandalar HON > Écharpe primordiale hakkari
Haubert d'augure Zandalar REV > Tabard hakkari	Mantelet de prédateur zandalar REV > Égide hakkari	Robe de démoniaque zandalar REV > Casaque hakkari
DRUIDE	GUERRIER	MAGE
Atours d'haruspice	Tenue de combat de redresseur de torts	Costume d'illusionniste
Brassards d'haruspice zandalar AMI > Étançon hakkari	Garde-bras de redres. de torts z. AMI > Brachiales hakkari	Couvre-bras d'illusionniste z. AMI > Manchettes hakkari
Ceinture d'haruspice zandalar HON > Écharpe hakkari	Ceinture de redresseur de torts z. HON > Ceinturon hakkari	Mantelet d'illusionniste zandalar HON > Châle hakkari
Tunique d'haruspice zandalar REV > Tabard hakkari	Cuirasse de redresseur de torts z. REV > Casaque hakkari	Robe d'illusionniste zandalar REV > Casaque hakkari
PALADIN	PRÊTRE	VOLEUR
Armure de libre-penseur	Grande tenue de confesseur	Tenue d'insensé
Garde-bras de libre-penseur z. AMI > Manchettes hakkari	Couvre-bras de conf. zandalar AMI > Étançon hakkari	Brassards d'insensé zandalar AMI > Brachiales hakkari
Ceinture de libre-penseur z. HON > Châle hakkari	Cordon de confesseur zandalar HON > Écharpe hakkari	Mantelet d'insensé zandalar HON > Ceinturon hakkari
Cuirasse de libre-penseur z. REV > Tabard hakkari	Mantelet de confesseur zandalar REV > Égide hakkari	Tunique d'insensé zandalar REV > Égide hakkari

Chez Rin'Wosho



Chez Rin'Wosho, sur l'île de Yojoba, vous pourrez vous procurer :

- Les TRÈS convoités enchantements d'épaules, au niveau de réputation zandalar exalté.
- Les recettes de sets d'armure spécifiques à la Tribu zandalar, dits « Sets zandalar » (présentés sur cette page). Niveau de craft 300 et réputations Amical à Révéré requis en fonction des pièces.
- Des composants de craft relativement rares sont requis, tels vignesang, étoffe lunaire, cuir enchanté, thorium... et également certains composants qui ne se trouveront qu'à Zul'Gurub, comme le cuir de tigre ou de chauve-souris primordial.
- Des recettes d'alchimie fort appréciées des raids, l'huile de mana (enchantement temporaire de régénération de mana sur vos armes) et l'huile de sorcier (enchantement temporaire aux dégâts de vos sorts sur vos armes).
- Des recettes de potions encore plus appréciées, notamment les excellentes potions magesang (source indispensable de régénération mana pour les casters) et potions de vive action (aussi utiles en PvE qu'en PvP). Ces recettes exigent un niveau d'alchimie de 275 à 290.
- De puissantes potions de Zanza qui vous coûteront une marque d'honneur zandalar l'unité : sans doute le meilleur usage que vous pourrez faire de vos marques une fois que vous serez au maximum de réputation et que vous aurez obtenu tous les enchantements d'épaules dont vous avez besoin.
- Les puissantes mangues d'essence, nutritives et pleines de vitamines, qui régénéreront votre mana à une vitesse encore supérieure à celle de l'eau cristalline. Ceci dit, au prix d'une marque d'honneur zandalar les 10, mieux vaut dépenser son trésor de guerre en potions de Zanza.

ARMURES	RÉP	PRIX	CRAFT	ITEM	NIV	DÉTAIL
TISSU						
R > Lunettes en vignesang	hon	12 G	ingé	tête	60	arm 75 / +2% cdt sorts / +1% scrit / +9 mana l 5s
CUIR						
R > Lentille en vignesang	ami	5 G	ingé	tête	60	arm 147 / +12 END / +2% ccrit / + détect camouflage
AUTRES						
ALCHIMIE						
R > Pot. de sommeil supérieure	ami	5 G	alchi	potion	55	Sommeil sans rêves de 12s. Récup 2100 vie & mana.
Composants requis >						
R > Pot. sang de troll majeure	hon	5 G	alchi	potion	53	Régénère 20 vie l 5s (1 heure)
Composants requis >						
R > Potion Magesang	rév	5 G	alchi	potion	40	Régénère 12 mana l 5s (1 heure)
Composants requis >						
R > Potion de vive action	exa	5 G	alchi	potion	47	Annule étourdissements & effets affectant le mouvement & immunise aux mêmes effets pour 5s.
Composants requis >						
Composants requis >						
POTIONS						
Brillance de Zanza	rév	1 MH	NA	potion	55	+3% de chances de renvoyer les sorts hostiles (2h)
Rapidité de Zanza	rév	1 MH	NA	potion	55	+10% vitesse de déplacement (2h)
Esprit de Zanza	rév	1 MH	NA	potion	55	+50 ESP & +50 END (2h)
ENCHANTEMENTS ÉPAULE						
Cachet de mojo zandalar	exa	15 MH	NA	ench	NA	+18 sorts & soins & effets sur une pièce d'épaule
Cachet de puissance zandalar	exa	15 MH	NA	ench	NA	+30 Patt sur une pièce d'épaule
Cachet de sérénité zandalar	exa	15 MH	NA	ench	NA	+33 soins sur une pièce d'épaule
RECETTES						
Huile de mana brillante	ami	4G	ench	ench	NA	sur arme, 30 mn, 5 charges > +12 mana l 5s / +25 soins
Composants requis >						
Huile de sorcier brillante	hon	4G	ench	ench	NA	sur arme, 30 mn, 5 charges > +36 dég sorts / +1% scrit
Composants requis >						
AUTRES						
Mangue d'essence	hon	1 MH	NA	nourr.	55	Restore 2250 vie & 5100 mana en 30s



SET Niv 65	rép	craft	Type	Atours de Vignesang	SET TOUTES CLASSES > tissu
1 > aucun effet	ami	cout	pieds	Bottes en vignesang	arm 63 / +16 INT / +1% scrit / +10 sorts & soins & effets
2 > aucun effet	hon	cout	jambes	Jambières en vignesang	arm 80 / +6 INT / +1% cdt sorts / +37 sorts & soins & effets
3 > +2% scrit	rév	cout	rév	Veste en vignesang	arm 92 / +13 INT / +2% cdt sorts / +27 sorts & soins & effets

SET Niv 65	rép	craft	Type	Harnais du tigre-sang	SET TOUTES CLASSES > cuir
1 > aucun effet	hon	cuir	épaule	Épaulières du tigre-sang	arm 136 / +13 FOR +13 END +12 INT +10 ESP
2 > +1% scrit	rév	cuir	torse	Cuirasse du tigre-sang	arm 181 / +17 FOR +17 END +16 INT +13 ESP

SET Niv 65	rép	craft	Type	Peau de ch-souris prim.	SET TOUTES CLASSES > cuir
1 > aucun effet	ami	cuir	poignet	Brassards en peau de chauve-souris primordiale	arm 79 / +14 AGI +7 END / +1% cdt
2 > aucun effet	hon	cuir	mains	Gants en peau de chauve-souris primordiale	arm 113 / +10 AGI +9 END / +2% cdt
3 > augm. VD (course & nage)	rév	cuir	torse	Tunique en peau de chauve-souris primordiale	arm 181 / +32 AGI +6 END / +1% cdt

SET Niv 65	rép	craft	Type	Étreinte d'âmesang	SET TOUTES CLASSES > mailles
1 > aucun effet	ami	forge	mains	Gantelets d'âmesang	arm 238 / +10 AGI +17 END / +1% ccrit
2 > aucun effet	hon	forge	épaule	Épaulières d'âmesang	arm 286 / +24 AGI +10 END
3 > 12 mana l 5s	rév	forge	torse	Plastron d'âmesang	arm 381 / +9 AGI +13 END / +2% ccrit

SET Niv 65	rép	craft	Type	La Ténébrème	SET TOUTES CLASSES > plates
1 > aucun effet	ami	forge	épaule	Épaulières de ténébrème	arm 507 / +24 END / +1% cdt
2 > aucun effet	hon	forge	jambes	Jambières de ténébrème	arm 722 / +22 END / +2% cdt
3 > +20 déf.	rév	forge	torse	Plastron de ténébrème	arm 736 / +32 END / +1% cdt



Zul'Gurub

IMPORTANT : Ne partez PAS pour Zul'Gurub sans prévoir de quoi mener à bien l'étape des Frontières de la Folie (voir dernière étape du guide stratégique) : elle est nécessaire pour crafter leurs bijoux de sets de classe Zul'Gurub. Pour mener cette étape à bien, il faut prévoir les ingrédients requis pour la potion « Folie mojo des Gurubashi ».

Place à l'action : voici les stratégies pour venir à bout des boss de Zul'Gurub. L'ordre de présentation sera logique plutôt que chronologique (consultez votre carte pour l'ordre chronologique) :

- **Gahz'ranka :** Un boss à part lié à la quête N4 « Le maître ruban de Nat » > voir la quête dans les pages de présentation pour savoir comment l'invoquer.
- **Les cinq boss des Aspects :** Jeklik, Venoxis, Mar'li, Thekal, Arlokk. Vous devez tuer tous ces boss avant d'affronter Hakkar : en effet, chacun d'entre eux détient un pouvoir qu'Hakkar pourra utiliser s'ils sont encore en vie. Leurs têtes doivent être collectionnées pour la quête N2 « Une collection de têtes ».
- **Le Seigneur sanglant Mandokir :** Il ressemble à n'importe quel boss d'Aspect, drop les mêmes types d'objet, la seule différence c'est que vous pouvez l'éviter si vous êtes pressés d'aller le plus vite possible à Hakkar.
- **Jin'do le Maléficiel :** Le patron des cinq Aspects et, après Hakkar, le plus retors de tous les boss Zul'Gurub. Sa tête n'est plus nécessaire pour accomplir la quête N2 « Une collection de têtes ».
- **Hakkar,** le dieu local : après une musculation intensive, Hakkar récupère enfin son titre de grand patron et terreur de Zul'Gurub.
- **Les quatre boss de la Frontière de la Folie :** Gri'lek, Hazzar'rah, Renataki, Wushoolay. Leurs drops sont indispensables pour créer les bijoux de vos sets de classe Zul'Gurub. Nous vous décrirons le rituel nécessaire pour leur invocation.

GAHZ'RANKA

Gahz'ranka en deux mots

Voyez les pages présentation et la quête N4 « Le ruban de Nat » pour savoir comment invoquer Gahz'ranka. Il s'agit d'une grosse hydre qui n'est pas bien difficile à abattre : contentez-vous

de la traiter comme vous traiteriez un élite costaud. Un bon tank, des soigneurs, et tout ira tout seul. Un bon petit loot facilement gagné... surtout si vous avez pensé à réaliser tout ce combat dans l'eau.



Stratégies Boss

APTITUDES SPÉCIALES DE GAHZ'RANKA

- Une nova de froid ralentissante.
- Une projection particulièrement efficace qui vous expédie loin en l'air : l'atterrissage sera rude pour les joueurs qui ne peuvent pas léviter - ou n'ont pas le réflexe. Solution : combattre dans l'eau afin d'augmenter les chances de retomber dans l'eau sans prendre de dégâts.

JEKLIK, ASPECT DE LA CHAUVESOURIS

Jeklik en deux mots

Beaucoup de points de vie, la capacité d'appeler à sa rescousse des tonnes de chauve-souris, de lourds dégâts magiques sous sa forme de troll : Jeklik n'est pas commode, mais une organisation correcte vous permettra de venir rapidement à bout de ce combat sans problèmes particuliers.

Stratégie

• Gestion des groupes de chauves-souris avant Jeklik : tous comportent un élite et quatre normaux. Ces groupes de cinq arrivent par grappes de plusieurs groupes. Envoyez vos tanks sur les élites, veillez à bien séparer les normales des élites, et débarrassez-vous des chauves-souris normales à coups d'AoE. Attaquez ensuite les élites en surveillant vos chats. Lorsqu'apparaît l'émote parlant de flammes et de leurs démentes dans leurs yeux, reculez-vous immédiatement. Elles vont bientôt exploser en infligeant d'énormes dégâts en AoE.

- Les trolls sont faciles à gérer ; les sorciers invoquent à leur mort des fantômes qui se déplacent lentement mais infligent pas mal de dégâts en stun. Bougez !
- La petite caverne de Jeklik est au fond : ne vous approchez que lorsque vous avez tout nettoyé.
- Jeklik peut adopter deux formes, dotées d'aptitudes spécifiques : troll ou chauve-souris.
- En phase 1, sous sa forme de chauve-souris, Jeklik utilisera parfois une charge sur l'un des joueurs. Le MT doit être réactif pour la récupérer au plus vite.
- Sous sa forme de troll, elle lance des sorts ravageurs : contre, interrompez, dispeliez à tour de bras.
- Lorsque Jeklik invoque des chauves-souris, entraînez-la immédiatement à l'écart afin de pouvoir les AoE en toute tranquillité : si elle lance un silence sur vos mages et démos, la gestion des chauves-souris va devenir délicate.
- Lorsque ses nombreux serviteurs ont été invoqués, surveillez vos lignes de chat : lorsque

Jeklik leur crie de faire feu, ils lâcheront des bombes de feu sur le sol. Vous avez peu de temps pour vous écarter, soyez réactifs ou mourez.



APTITUDES SPÉCIALES DE JEKLIK

- Sous forme chauve-souris > silence (emote : cri perçant). Ne peut être contré. Les casters doivent se tenir à distance respectueuse pour éviter d'être pris dans la zone d'effet.
- Sous forme troll > mot des ténèbres : douleur. Doit être dispel.
- Sous forme troll > malédiction du sang : augmente les dégâts physiques de 100.

Doit absolument être dispel.

- Sous forme troll > fouet mental en chaîne : même effet que celui des prêtres, inflige des dégâts et ralentit la vitesse de déplacement des cibles.
- Sous forme troll > un soin majeur très efficace qu'il faut absolument interrompre ou contrer.



Stratégies Boss



VENOXIS, ASPECT DU SERPENT

Venoxis en deux mots

Un combat qui ne vous posera pas de difficultés très longtemps : deux trois wipes le temps de prendre le pli des déplacements de Venoxis et du bon positionnement du raid, et vous gérerez facilement Venoxis et son armée de serpents par la suite.

Stratégie

- Commencez bien entendu par nettoyer les lieux ; Venoxis ne vous dérangera pas, il prend le thé en haut de sa petite estrade avec quatre de ses minions en attendant l'heure de votre rendez-vous.
- Venoxis est précédé d'un mini-boss : le Porte-Parole Sandfury, qu'il faudra affronter avec la première vague de mobs avant de vous attaquer à l'estrade.
- Envoyez le MT accompagné de ses soigneurs (qui resteront à la distance maximale de soins) tanker Venoxis pendant que vous vous débarrassez de ses minions : sheepez-les ou endormez-les puis tuez-les un par un.
- Il est important que le MT maintienne soigneusement Venoxis à l'écart du raid, qui l'attaquera uniquement à distance tant qu'il sera sous forme troll ; ses compétences nova sacrée et colère divine ne s'exerceront pas s'il est tenu suffisamment loin du raid. Il ne semble les lancer que lorsqu'il a à portée suffisamment de joueurs regroupés. N'hésitez pas à lancer une détection de la magie pour repérer ses éventuelles régénérations.
- Parvenu à 50 % de sa vie, Venoxis se transforme en serpent ; le MT peut l'abandonner immédiatement pour rejoindre le raid, ce qui lui épargnera le premier nuage empoisonné.

- Sous forme de serpent, Venoxis frappe très fort. Il est en effet très rapide, et la gestion de l'aggro devient beaucoup plus hasardeuse. Il balance régulièrement un nuage empoisonné que vous pouvez anticiper : dès que Venoxis lève les bras, faites volte-face et courez, vous épargnerez des sueurs froides à vos soigneurs.
- Sous forme de serpent toujours, Venoxis appelle régulièrement à lui des petits serpents. Il faut les éliminer immédiatement à coups d'AoE : sinon, ces mini-kamikazes se précipiteront sans état d'âme sur les joueurs, pour leur infliger un très méchant debuff.
- Réservez vos forces pour la fin du combat : il deviendra berserker et il faudra alors le tuer très rapidement.

APTITUDES SPÉCIALES DE VENOXIS

- Sous forme troll > une nova sacrée qui inflige des dommages en AoE et soigne ses minions.
- Sous forme troll > colère divine : une compétence qui peut infliger d'énormes dégâts.
- Sous forme serpent > un nuage empoisonné (Venoxis lève les bras avant de le lancer) dont il faut s'écarter.

MAR'LI, ASPECT DE L'ARAIGNÉE

Mar'li en deux mots

Voici le test décisif pour votre raid : tant que Mar'li vous posera problème, c'est que vous n'êtes pas encore prêts à affronter Zul'Gurub. Lorsque vous serez de taille à la gérer sans trop de heurts, vous pourrez vous aventurer le cœur léger vers la suite de vos péripéties. Au boulot maintenant !

Stratégie

- Soit vous nettoyez la zone, soit vous pullez Mar'li depuis l'entrée en restant près du mur de droite, auquel cas il faudra faire très attention à ne pas ressortir du domaine de Mar'li sous peine de la voir désengager le combat (et récupérer bien entendu toute sa vie). Notez que vous pouvez utiliser cette particularité à votre avantage : si vous sentez venir le wipe, faites sortir tous les survivants de la zone afin de reset le combat...
- Que vous ayez fait le ménage ou pas, pullez Mar'li qui viendra accompagnée de son émissaire : tankez-la pendant que le raid se débarrasse d'abord des minions puis de l'émissaire. Formez deux groupes distincts, d'une part les corps à corps et le MT, d'autre part les casters et soigneurs à distance.
- Les minions : les bébés araignées, c'est charmant, mais ça grandit vite. Votre priorité sur la durée du combat est de vous débarrasser d'eux aussi vite que possible : plus vous traînez, plus ils deviennent grands, forts et rapides. Dès qu'ils apparaissent, les damage dealers doivent s'en charger immédiatement. Bien qu'ils soient élités, les AoE sont assez efficaces.



- Soyez très réactifs sur le vol de vie de Mar'li sous forme troll (voir Aptitudes spéciales).
- Le point décisif du combat : la gestion de l'aggro. Les toiles d'araignées de Mar'li (voir Aptitudes spéciales) entraînent des resets réguliers de l'aggro que vos tanks devront gérer avec brio. Une solution parmi d'autres : le MT maintient Mar'li à l'écart du raid, réuni un peu plus loin en une belle boule bien compacte. Dès que Mar'li lance sa toile, un tank secondaire intervient de suite pour reprendre l'aggro et la ramener au MT.

APTITUDES SPÉCIALES DE MAR'LI

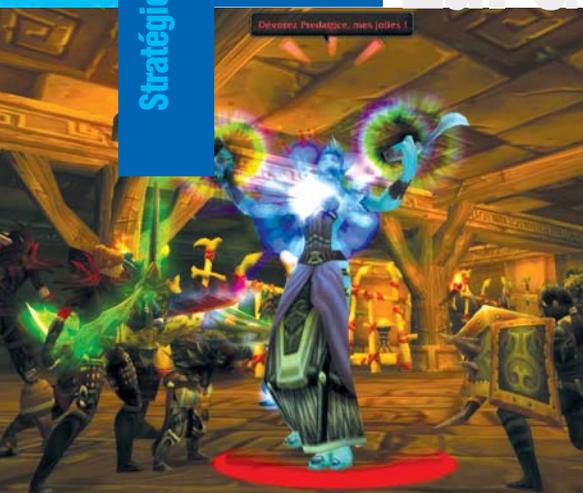
- Sous forme de troll > un vol de vie très efficace qu'il faut interrompre à tout prix. Mar'li est immunisée aux contresorts, utilisez n'importe quel autre moyen - coup de pied, horion de terre, etc.
- Sous forme d'araignée > une volée de traits empoisonnés qui infligent un DOT nature colossal. Le moyen le plus simple de gérer cette aptitude est d'affecter un chaman à chaque groupe et d'utiliser les totems antipoison ; si vous êtes Alliance, affectez vos soigneurs à une surveillance rapprochée des empoisonnements. Sans une bonne gestion du poison, vos soigneurs vont y brûler toute leur mana très rapidement.
- Sous forme d'araignée > des toiles d'araignée qui outre l'immobilisation de leur cible, entraînent un reset de l'aggro : Mar'li lance ses toiles autour d'elle (y compris donc, sur le MT) avant de foncer sur de nouvelles cibles en lançant un silence en AoE.



Boss Stratégies



Zul'Gurub



ARLOKK, ASPECT DE LA PANTHÈRE

Arlokk en deux mots

Un combat dont toute la difficulté repose sur le nombre massif de panthères qu'Arlokk appelle à l'aide. Elles popperont sans arrêt et vous ne pouvez pas en tuer trop, sous peine de les voir renaître encore plus fortes.

Il faut donc parvenir à abattre Arlokk au plus vite : si le combat dure trop longtemps, ça ne sera jamais à votre avantage.

Stratégie

- Le temple d'Arlokk est vide à votre arrivée. Repérez les deux pailles derrière les barrières flanquées de deux torches : c'est ici que popperont les panthères d'Arlokk. Au fond de la pièce, un gong. Si vous vous imaginez naïvement qu'il suffit de taper dessus pour invoquer Arlokk, vous avez parfaitement raison. Elle arrivera depuis l'autre extrémité de la pièce.
- Réunissez le raid à côté du gong, positionnez votre MT au centre de la pièce, vers la porte.
- Sur Arlokk lui-même, le but du jeu est vraiment de le descendre le plus rapidement possible, faute

de quoi même un raid expérimenté finira par perdre pied face à l'armée de panthères. Trois mots-clefs : DPS, DPS et encore DPS. Comptez que vous ne pouvez pas vous permettre plus de trois disparitions d'Arlokk (voir Aptitudes spéciales).

- Lorsqu'Arlokk lance sa marque du chasseur sur un joueur, indiquez-lui de regrouper les panthères, qui fonceront irrémédiablement sur lui, au centre près du gong et veillez à le soigner correctement pendant qu'il courra, ses bestioles aux fesses. Pourquoi les regrouper ? Pour lancer une vague d'AoE massive dès qu'Arlokk disparaît.
- En effet à la seconde où Arlokk disparaît, lâchez vos AE ! Si vos joueurs sont bien synchronisés, 3 ou 4 AoE et l'affaire sera dans le sac. Ciblez alors les nouvelles panthères une par une pour les tuer, le temps qu'Arlokk réapparaisse.
- Dès qu'Arlokk est de retour, reconcentrez votre DPS sur elle. Le nouveau joueur marqué regroupera ses copines au centre de la salle pour la prochaine phase AoE, si nouvelle phase il devait y avoir. Normalement vous devez venir à bout d'Arlokk pendant cette deuxième phase.



THEKAL, ASPECT DU TIGRE

Thekal en deux mots

L'un des boss les plus costauds de Zul'Gurub : il frappe VRAIMENT très fort et votre raid devra puiser dans toutes ses réserves pour tenir le choc. La bonne nouvelle, c'est que si vous parvenez à le mettre à terre, c'est signe que votre petite troupe est prête à affronter la suite. Soyons honnête, Jin'do et Hakkar ne seront pas pour autant une partie de plaisir.

Stratégie

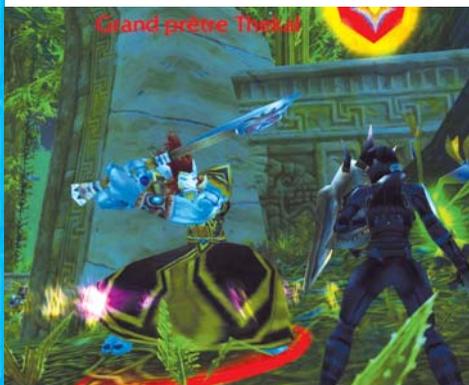
- À vos balais et nettoyez l'espace de combat.
- Face à vous, Thekal, ses deux gardes et deux tigres. L'un de ses gardes (le chaman, celui qui possède de la mana) est un soigneur, l'autre est un voleur. Séparez Thekal de ses deux gardes et affectez un tank à chacun des trois, en adoptant une formation en triangle : Thekal en haut, les deux gardes bien séparés. On pourra suriner Zath (le voleur) en boucle afin qu'il se tienne bien tranquille. Débarrassez-vous rapidement des tigres puis menez les trois combats de front. Il ne faut pas les tuer les uns après les autres, faute de quoi ils s'entre-ressusciteront : débrouillez-vous pour qu'ils meurent tous les trois en

même temps. Descendez d'abord le voleur à 20 %, puis Thekal à 20 %, et enfin le chaman à 20 % (il est le plus pénible à gérer puisqu'il se soigne). Enfin, rassemblez-les et finissez-les à l'AoE !

- C'était un peu trop simple, non ? Thekal se réincarne illico en tigre. Il appelle à lui deux tigres pour l'assister (ils n'apparaîtront pas si vous n'avez pas tué les deux tigres du début).
- La véritable danse commence : Thekal sous son aspect tigre est un véritable monstre de combat. Outre qu'il frappe vraiment fort, son expulsion et son DOT ne font qu'empirer les choses : vos soigneurs auront fort à faire pour maintenir le MT en vie.
- Le MT et votre raid doivent être soigneusement positionnés (dos à un mur) de sorte qu'en cas d'expulsion il puisse revenir très rapidement vers Thekal : l'expulsion réduit fortement l'aggro et si le MT n'intervient pas très vite, vous pouvez être sûr que d'innocentes personnes vont y laisser la vie.
- Gestion des deux tigres : plusieurs options sont possibles. Les raids expérimentés vont sheep les deux tigres et concentrer leur DPS sur Thekal. Ils n'auront pas le temps de repop que Thekal sera déjà



mort. Si vous décidez toutefois de les tuer, Thekal les réinvoque toutes les vingt secondes, mais cela reste gérable et bien des raids optent pour cette solution. À vous de voir ce qui vous arrange, le but est réellement de concentrer votre DPS sur Thekal et de rester dos à un mur ou une cage histoire de ne pas perdre trop de temps à cause de la projection.



APTITUDES SPÉCIALES DE THEKAL ET DE SES GARDES

- Le garde Zath est un voleur qui utilisera deux ou trois fois suriner sur le tank qui se charge de lui avant de changer de cible. Que le tank reprenne simplement l'aggro rapidement ou se fasse assister.
- Le garde Lor'Khan, le soigneur, possède un soin majeur qu'il faut interrompre ou contrer, un bouclier de foudre semblable à celui du chaman (à dispel) et un buff de hâte (à dispel également).

- Thekal sous forme troll utilise une frappe mortelle (réduit l'efficacité des soins sur la cible).
- Thekal, aspect tigre > une expulsion qui réduit fortement l'aggro.
- Thekal, aspect tigre > un DOT violent.
- Thekal, aspect tigre > une charge qui vise une cible choisie au hasard.
- Thekal, aspect tigre > peut invoquer des tigres pour l'assister toutes les vingt secondes si vous les tuez ou utilisez des crowd control.

Stratégies
Boss

LE SEIGNEUR SANGLANT MANDOKIR

Mandokir en deux mots

Mandokir n'est PAS l'un des Aspects, bien qu'il soit souvent appelé « Aspect du raptor » par les joueurs ou sur Internet : il n'apporte aucun pouvoir à Hakkar, et il ne se transforme pas. Vous pouvez vous permettre de l'ignorer si vous souhaitez aller au plus vite à Hakkar mais il serait dommage de passer à côté de la pièce pour l'enchantement. Le Seigneur sanglant est un fier guerrier à l'humeur imprévisible et aux compétences de corps à corps étendues, qui se fortifiera de vos morts jusqu'à en devenir intuable : à vous de faire en sorte de lui infliger le plus de dégâts le plus vite possible, et toujours à distance.

Stratégie

- Pour arriver jusqu'à lui vous aurez à affronter une petite armée de trolls ; tous ceux dont le nom est basé sur « sang » ont des facultés de vol de vie en AoE et doivent être affrontés à distance par le raid afin d'éviter de gaspiller la mana de vos soigneurs et surtout, afin qu'ils ne puissent pas se soigner ainsi. Utilisez autant de la crowd control que vous pouvez (sheep, sap...) et tankez-les un par un avec le reste du raid hors de portée, y compris les damage dealers au corps à corps.
- Vous aurez également à affronter des raptors qui ne font pas énormément de dégâts de base, mais utilisent un debuff, une morsure infectée qui augmentera considérablement les dégâts.

C'est une maladie, qui peut être soignée.

- Mandokir, fièrement monté sur son raptor de combat, guette l'horizon du haut de son petit temple. Au bas des marches, un porte-parole Vilebranch. Si vous avez des instructions à donner en raid, c'est le moment : dès que le porte-parole sera mort, Mandokir mettra pied à terre viendra vous affronter avec son raptor à ses côtés.
- Pas le choix : tankez le raptor à l'écart pendant que vous tuez Mandokir. Le buff que récupérerait Mandokir si son raptor venait à mourir avant lui peut s'avérer problématique même pour les raids confirmés (cf. Aptitudes spéciales).
- Pour tuer Mandokir, c'est simple : tenez-vous hors de portée de lui à tout prix, afin d'éviter un maximum ses tourbillons. Le MT, et éventuellement un ou deux tanks secondaires si le MT s'est fait distancer, tâcheront de récupérer l'aggro le plus souvent possible.
- Si vous êtes victime de son ciblage (voir Aptitudes spéciales), cessez IMMÉDIATEMENT toute action.
- Lorsqu'il parvient à tuer un joueur, Mandokir prend presque systématiquement un niveau. Tâchez donc de vous maintenir en vie et pour cela, évitez le contact et n'attendez pas vos soigneurs pour utiliser bandages ou potions. Notez que des esprits sont présents sur le lieu du combat et interviendront pour ressusciter les joueurs morts : un coup de pouce très bienvenu, car notre Seigneur ne fait pas beaucoup de cadeaux...

APTITUDES SPÉCIALES DE MANDOKIR

- À la mort de son raptor, Mandokir se prend un boost impressionnant en vitesse de déplacement.
- Une frappe mortelle qui réduit drastiquement l'efficacité des soins lancés sur la cible.
- Un tourbillon qui frappe toutes les cibles proches en mêlée.
- Lorsqu'il lance « Marcel, je vous ai à l'œil ! », il debuff la cible visée qui doit cesser IMMÉDIATEMENT toute action, faute de quoi Mandokir le chargera et grâce au debuff le tuera en... un clin d'œil. Ne vous posez pas de questions, appuyez sur la touche « escape » de votre clavier, ne bougez plus et attendez la disparition du debuff.
- Une propension agaçante à ignorer l'aggro qu'on veut lui imposer et à choisir les cibles qu'il lui chante.



JIN'DO LE MALÉFICIEUR

Jin'do en deux mots

Voici l'autre grande terreur de Zul'Gurub après Hakkar. Il s'agit encore d'un de ces combats qui n'autorisent qu'une très faible marge d'erreurs personnelles : il vous faudra un certain nombre de wipes avant que votre raid ne prenne le pli et ne les commette plus.

Stratégie

- Nettoyez la place, à l'exception de la ronde de squelettes dans la piscine : inutile de les tuer, ils repopperont en une ou deux minutes.
- Le MT embarque Jin'do pas trop loin des squelettes, afin que le raid soit à portée pour aider les joueurs téléportés.
- Assignez un mage à l'AoE des squelettes dans la piscine dès qu'un joueur y est téléporté (ainsi qu'un healer assigné, au cas où)...
- La suite du combat consiste en gros à lutter contre les Aptitudes spéciales de Jin'do. Concentrez-vous sur ses totems en priorité, tuez les ombres dès que vous êtes maudit et aidez les joueurs téléportés dans la piscine. L'apprentissage va être douloureux...



APTITUDES SPÉCIALES DE JIN'DO

- Un polymorphe qui transforme les joueurs en grenouilles et doit être dissipé au plus vite (magie).
- Une malédiction qui inflige 150 dégâts par seconde et peut être decurse. Toute la difficulté consistera à choisir sur QUI la decurse... Beaucoup de raids choisissent de ne la decurse que sur le MT afin que tous les joueurs victimes puissent tuer les ombres le plus rapidement possible.
- Une aptitude rigolote, mais qui fait toute la difficulté du combat sur le long terme : l'invocation d'ombres invisibles, qui font un point de dégâts à répétition (ce qui n'est pas bien gênant) et qui envoient de temps à autre un choc d'ombre de 800-1000 dégâts (ce qui est bien plus dangereux). Seuls peuvent les voir les joueurs qui sont frappés par la malédiction ci-dessus ! Il faut donc la laisser sur les joueurs capables de l'encaisser, afin qu'ils puissent voir les ombres et les tuer. Les chasseurs et les démonistes passeront leurs pets en mode

agressif afin qu'ils s'attaquent aussi aux ombres.

Vous devez être nombreux à lutter contre les ombres si vous voulez gagner ce combat !

- Jin'do peut poser deux types de totems : un totem de contrôle mental qui prendra le contrôle d'un joueur (sheepz-le) et un totem de soin majeur redoutablement efficace. Vous devez détruire ces totems le plus rapidement possible, surtout le totem de soins ! Si vous ne détruisez pas immédiatement les totems de soins, vous courez au wipe à grande vitesse.
- Téléportation : de temps à autre, Jin'do téléporte un joueur au hasard au beau milieu de la ronde des squelettes. Les squelettes sont très faciles à tuer à coups d'AoE bien placées, mais il faut intervenir vite car s'ils se mettent à taper tous ensemble sur leur cible, celle-ci ne survivra pas longtemps. Il faut donc qu'un mage ou deux se tiennent prêts à venir faire le ménage à chaque fois qu'un joueur est téléporté. Mais ne gaspillez pas votre mana à les tuer entre deux téléportations...



HAKKAR

Hakkar en deux mots

Matez la table phat loot, les armes droppées par Hakkar en particulier, et osez dire après cela que Zul'Gurub ne vaut pas le coup côté loots. Vous avez ramé pour en arriver là ; le combat contre Hakkar sera, comment dire ? Rigolo. Très rigolo. Surtout depuis qu'il a été boosté. Il reste relativement gérable si vous savez ce que vous faites - et si vous avez tué les cinq Aspects bien sûr ! Sans cela, c'est Hakkar qui va trouver le combat rigolo.

Stratégie

- Beaucoup de ménage à faire avant d'accéder à Hakkar, le temple est très fréquenté. Nettoyez tout ça et accédez à la partie supérieure.
- Désormais vous n'avez plus que dix minutes pour venir à bout du combat : ensuite Hakkar devient enragé et se met à tuer les joueurs d'une simple pichenette, en ricanant. Les DPS seront modérés jusqu'au premier drain, puis maximum (tout en gérant l'aggro au mieux : feintes, Disparition, etc.) jusqu'à la fin du combat.
- Prévoyez 2 ou 3 MT qui se relaieront au gré des contrôles mentaux d'Hakkar. Qu'ils montent leur aggro en simultané parce qu'Hakkar ne peut être taunt !
- La clef du combat est très simple : il faut utiliser les nuages infligés par les fils d'Hakkar à leur mort pour retourner son vol de vie contre leur père. En effet, lorsqu'il utilisera son vol de vie sur des joueurs empoisonnés, il prendra des dégâts au lieu de se soigner. Le drain de vie se produit toutes les 1 min 30, il faut que votre coordination soit parfaite.
- Pour ce faire, vous allez devoir exercer un pull rigoureux sur les fils d'Hakkar. Positionnez deux chasseurs de chaque côté de la plate-forme supérieure, l'un au nord-ouest et l'autre au nord-est d'Hakkar : ils seront ainsi placés juste au-dessus de l'endroit où poppent les fils d'Hakkar. Dès que ces derniers apparaissent, les chasseurs doivent



les puller et les amener au raid.

- Tout le monde doit subir l'effet du nuage empoisonné à l'exception du MT et des deux chasseurs : il suffit qu'un ou deux joueurs en soient démunis pour qu'Hakkar parvienne à se soigner en utilisant son vol de vie sur eux.

APTITUDES SPÉCIALES D'HAKKAR

- Sang vicié. Doit-on encore présenter la peste d'Hakkar ? Blizzard n'avait pas prévu qu'elle pourrait sortir de Zul'Gurub, et elle s'est répandue sur plusieurs serveurs à la grande joie des joueurs, plus meurtrière que la peste et le choléra réunis, semant une armée de cadavres partout où elle passait... C'était le bon temps ! Depuis le patch 1.9, les choses ont changé : le Sang vicié inflige désormais des dégâts directs puis un DOT, et ne contamine plus les autres membres du raid. Il cible une victime au hasard et non plus la cible en cours d'Hakkar.

- Un contrôle mental qui ne peut pas être contré et qui affecte la cible actuelle d'Hakkar. Les tanks en charge doivent absolument utiliser au plus vite dans le combat toutes leurs compétences (fear, stun, etc.) afin qu'Hakkar ne puisse pas les retourner contre le raid au moment du CM. Notez qu'il adore utiliser la compétence raciale orc qui réduit l'effet des soins : utilisez-la dès que possible si vous n'êtes pas encore ou plus ciblé. La cible du CM peut être sheepée, mais évitez d'y avoir recours : si vos tanks ont bien pris les précautions qu'on vient

- de rappeler, il n'y aura pas de gros souci, en revanche, s'ils sont sheep, ils mettront trop longtemps à revenir en combat à la fin du CM (10 secondes) à moins que vous ne soyez parfaitement coordonnés sur le dispel du sheep.
- Un trait d'ombre qui affecte et sa cible (une personne du raid au hasard) et ses cibles proches et inflige environ 1 000 dégâts d'ombre.
- Un vol de vie très efficace... qui sera l'arme qui vous permettra de gagner ce combat (cf. stratégie).

AUX FRONTIÈRES DE LA FOLIE

Lorsque vous parvenez aux frontières de la folie, vous tomberez nez à nez avec une armée de diabolotins qui ne sont pas décidés à se laisser tuer si facilement. Ils infligent de lourds dégâts et leur mort fait apparaître des marcheurs éthérés fous qui possèdent une lourde aura de dégâts : impossible donc de se contenter d'AoE sauvages, il ne faut pas tuer tous les diabolotins en même temps, sous peine de vous faire déborder par les marcheurs. Bannissez, crowd contrôlez, débrouillez-vous pour ne pas les tuer tous ensemble.

- Une fois la place nettoyée, vous aurez accès aux tablettes accrochées aux murs : elles vous présentent chacun des quatre boss que vous pouvez invoquer ici. Chacun d'entre eux drop un item nécessaire à la création de vos bijoux de sets (voir la présentation du guide et les pages sets), mais vous ne pourrez pas les invoquer tous les quatre : un seul d'entre eux pourra être appelé par instance.
- Pour mener à bien votre invocation, il vous faudra utiliser une potion « Folie mojo des Gurubashi » sur le brasier central. Pour créer cette potion, il vous faut d'abord la recette, qui se trouve sur la tablette murale du milieu et que vos alchimistes pourront apprendre automatiquement. Pour créer ensuite la potion, il vous faudra différents ingrédients, dont du mojo écrasant, qui ne se drop qu'à Zul'Gurub. Deux autres ingrédients pourront être trouvés n'importe où, y compris à ZG : le mojo puissant et le lotus noir. Enfin, il vous faudra un sang des héros, item rare

que l'on ramasse dans les Maletterres. Une fois que vous avez la potion, utilisez-la sur le brasier...

- Les quatre boss à invoquer ne sont pas du tout aussi difficiles que les autres boss de Zul'Gurub. Leur table de loot n'est pas extrêmement intéressante non plus. En gros vous les évoquerez pour vos bijoux de sets de classe, point... Gri'lek est semblable à n'importe quel troll guerrier de la zone, si ce n'est qu'il possède un stun AoE, un root, et qu'il utilise régulièrement un buff qui le rend très costaud en mêlée, mais aussi très lent : il suffit de le kiter lorsqu'il est sous l'effet de ce buff. Hazza'rah



est un farceur d'illusionniste dont les créations pourront menacer les joueurs faiblement armés : veillez juste à les détruire immédiatement après qu'elles soient invoquées (elles possèdent très peu de points de vie). Renataki est un troll voleur qui utilise disparition puis embuscade sur des cibles choisies au hasard : il inflige de gros dégâts lors de ses embuscades, mais ce n'est certainement pas ça qui posera problème à un raid armé jusqu'aux dents. Wushoolay enfin raffole des éclairs et serait certainement une terreur s'il n'était pas seul contre 20. Bref, aucun d'eux ne vous posera problème.



PHAT LOOT

Notes :

- Consultez la galerie des sets pour connaître les effets des bijoux & armes de sets Zul'Gurub.
- Tous les items sont LQR et niv 60.
- Les têtes de canalistes pour la quête N2 (voir présentation) sont droppées par Jeklik, Venoxis, Mar'li, Thekal et Arlokk.
- Les items primordiaux Hakkari sont droppés

par tous les boss à des taux différents, qu'on peut regrouper par grands ensembles : chaque boss drop 3 items à plus de 2%, 3 items à plus de 5%, 3 items à plus de 10%. Les ensembles d'items sont toujours les mêmes : **brassard + étauçon + manchettes / ceinturon + châle + écharpe / casaque + égide + tabard** (ça ne signifie pas que les boss droppent les 3 à la fois, mais que ces 3 items ont toujours les mêmes drop rates pour un boss donné). On obtient :

- **brassard + étauçon + manchettes** : Jeklik 10% / Venoxis 10% / Mar'li 5% / Mandokir 2% / Thekal 5% / Arlokk 5% / Jin'do 2%
- **ceinturon + châle + écharpe** : Jeklik 5% / Venoxis 5% / Mar'li 10% / Mandokir 5% / Thekal 10% / Arlokk 10% / Jin'do 5%
- **casque + égide + tabard** : Jeklik 2% / Venoxis 2% / Mar'li 2% / Mandokir 10% / Thekal 2% / Arlokk 2% / Jin'do 10%

ARMES & PROJECTILES	TYPE	DROP	MAP	MOB	DÉTAIL
Aiguillon de Mandokir	arc	+	5	Mandokir	DPS 37.5 (68-127 x 2.6) / +11 AGI +8 END
Arc de chasse porte-guigne	arc	+++	7	Wushoolay	DPS 35 (68-128 x 2.8) / +10 AGI +4 END
Destructeur de nains Gurubashi	arme à feu	+	12	Hakkari	DPS 38.9 (76-142 x 2.8) / +30 P. att
Fourche de la folie	arme d'hast	+++	7	Renataki	DPS 58.4 (163-246 x 3.5) / +117 P. att vs. Démons
Hallebarde de châtiement	arme d'hast	+	5	Mandokir	DPS 62.6 (175-263 x 3.5) / cdt > décapitation : 452-676 dég
Flétrisseur de pensée	baguette	+++	7	Hazza'rah	DPS 71.7 (90-168 x 1.8) / +5 mana 15s
Larme de Chaos	baguette	+	12	Hakkari	DPS 82 (86-160 x 1.5) / +18 sorts & soins
Toucher de Mar'li	baguette	-	4	Mar'li	DPS 76.8 (91-170 x 1.7) / +11 INT +6 ESP +5 END
Jugement de Jin'do	bâton 2m	+	11	Jin'do	DPS 56.1 (143-227 x 3.3) / +10 END +10 INT / +2% cdt sorts / +14 mana 15s / +27 sorts & soins
Volonté d'Arlokk	bâton 2m	+	10	Arlokk	DPS 55.5 (129-204 x 3) / +15 END +19 INT +35 ESP / +46 soins
Croc de Venoxis (unique)	dague	-	3	Venoxis	DPS 41.3 (35-73 x 1.3) / +8 INT +6 ESP / +24 sorts & soins / +6 mana 15s
Croc du Sans-Visage	dague 1m	+	12	Hakkari	DPS 49.7 (66-123 x 1.9) / +1% ccrit / +28 P. att
Tisonnier de Wushoolay	dague md	+++	7	Wushoolay	DPS 40.6 (43-87 x 1.6) / +31 sorts & soins / +6 mana 15s
Hachoir Zulien	épée 1m	+	7	Thekal	DPS 44.8 (78-146 x 2.5) / cdt > 72-96 dégâts de nature / +12 P. att / +10 dépeçage
Zin'rokh, Destructeur de mondes	épée 2m	+	12	Hakkari	DPS 64.6 (196-295 x 3.8) / +28 END / +72 P. att
Cherche-sang	épée md	+	12	Hakkari	DPS 41.5 (52-114 x 2) / +12 END +15 INT / +33 sorts & soins
Conducteur d'âmes de Renataki	épée md	+++	7	Renataki	DPS 40.7 (57-114 x 2.1) / +16 sorts & soins / +6 mana 15s
Défenseur du Seigneur sanglant	épée md	+	5	Mandokir	DPS 48.2 (64-119 x 1.9) / +80 arm / +15 END / +4 déf
Expatriatrice ardente	épée md	+++	7	Hazza'rah	DPS 44.7 (56-105 x 1.8) / +7 FOR / +5 déf / +2 dégâts de feu aux dégâts mêlée
Lame de guerre des Hakkari (SET)	épée md	-	12	Hakkari	DPS 49.7 (59-110 x 1.7) / +28 P. att / +1% scrit
Lame de guerre des Hakkari (SET)	épée mg	-	5	Mandokir	DPS 47.9 (57-106 x 1.7) / +40 P. att
Ancienne massacruse Hakkari	hache 1m	+	12	Hakkari	DPS 49.8 (69-130 x 2) / cdt > vole 48-54 vie
Découpeur de Gri'lek	hache 2m	+++	7	Gri'lek	DPS 58.5 (182-274 x 3.9) / +117 P. att vs. Draconiens
Hache de pierre Zulienne	hache 2m	+	3	Venoxis	DPS 58.6 (131-197 x 2.8) / +22 INT / +44 P. att / +1% ccrit
Broyeur de Gri'lek	masse 1m	+++	7	Gri'lek	DPS 44.8 (75-140 x 2.4) / +48 P. att vs. Draconiens
Écraseur de Jeklik	masse 2m	-	2	Jeklik	DPS 56.5 (158-248 x 3.6) / cdt > 200-220 dég
Poing de Thekal (SET)	pugilat md	+	7	Thekal	DPS 47 (72-135 x 2.2) / +13 END / +1% ccrit
Étreinte d'Arlokk (SET)	pugilat mg	-	10	Arlokk	DPS 42 (41-85 x 1.5) / cdt > éclair d'ombre 55-85 dég
ARMURES	TYPE	DROP	MAP	MOB	DÉTAIL
TISSU					
Cuissards ritualistes	jambes	++	7	Thekal	arm 84 / +13 END +14 INT +20 ESP / +37 soins
Kilt teinté de sang	jambes	+	5	Mandokir	arm 87 / +20 END +20 INT / +28 sorts & soins
Gants teintés de sang	mains	+	11	Jin'do	arm 62 / +10 END +10 INT +10 ESP / +19 sorts & soins / +1% cdt sorts
Bottes du traître	pieds	+	7	Thekal	arm 69 / +12 ESP +12 INT +8 END / +30 sorts & soins
Couvre-chef du Maléficient	tête	++	11	Jin'do	arm 81 / +10 END +10 INT / +41 sorts & soins
Robe rituelle flottante	torse	-	4	Mar'li	arm 100 / +24 ESP +23 INT +15 END / +22 sorts & soins
CUIR					
Spallières d'animiste	épaule	-	2	Jeklik	arm 201 / +11 END +18 INT +12 ESP / +37 soins
Jambières d'animiste	jambes	+	5	Mandokir	arm 240 / +15 END +18 INT +18 ESP / +35 soins
Jambières inondées de sang	jambes	+	11	Jin'do	arm 170 / +35 AGI +15 END
Crispins inondés de sang	mains	+	5	Mandokir	arm 122 / +16 END / +34 P. att / +1% ccrit
Bottes d'animiste	pieds	++	11	Jin'do	arm 184 / +14 ESP +14 INT +9 END / +29 soins
Bottes inondées de sang	pieds	+	3	Venoxis	arm 129 / +21 AGI +10 END / +1% cdt
Couvre-œil de Foror	tête	+	7	Gahz'ranka	arm 160 / +19 END / +2% ccrit / +44 P. att
MAILLES					
Cuissards tachés de sang	jambes	++	11	Jin'do	arm 363 / +24 AGI +15 END +11 INT / +1% ccrit
Jambières Furie-des-mers	jambes	-	7	Thekal	arm 358 / +15 FOR +15 END +14 ESP / +16 sorts & soins
Gantelets Furie-des-mers	mains	+	12	Hakkari	arm 271 / +10 FOR +9 INT +9 END / +1% ccrit / +1% scrit / +7 mana 15s
Bottes Furie-des-mers	pieds	-	2	Jeklik	arm 274 / +15 INT +10 END / +12 sorts & soins / +5 mana 15s
Grèves tachées de sang	pieds	+	4	Mar'li	arm 274 / +21 AGI +10 INT +10 END
Haubert runique taché de sang	torse	-	3	Venoxis	arm 416 / +15 INT +19 END / +58 P. att / +1% ccrit
PLATES					
Espauliers imprégnés de sang	épaule	+	5	Mandokir	arm 552 / +16 FOR +11 AGI +16 END / +3 déf
Cuissards imprégnés de sang	jambes	+	12	Hakkari	arm 674 / +36 FOR +21 END / +10 déf
Jambières de garde-paix	jambes	+	7	Thekal	arm 618 / +18 INT +14 END / +37 sorts & soins / +7 mana 15s
Gantelets de garde-paix	mains	+	12	Hakkari	arm 482 / +12 INT +7 END / +59 soins / +4 mana 15s
Gantelets imprégnés de sang	mains	++	11	Jin'do	arm 460 / +17 FOR +14 END / +5 déf / +1% esq
Bottes de garde-paix	pieds	+	2	Jeklik	arm 486 / +10 END +12 INT / +6 mana 15s / +22 soins
Grèves imprégnées de sang	pieds	++	10	Arlokk	arm 486 / +25 END +8 AGI / +5 déf
BOUCLIERS					
Défenseur Zulien	bouclier	+	2	Jeklik	arm 2312 / bloq 43 / +15 END +9 INT +8 ESP (et un look ! oO)
Égide du Dieu sanglant	bouclier	+	12	Hakkari	arm 2575 / bloq 47 / +30 bloq bouclier / +7 déf / +2% chances bloq
CAPES					
Cape de loa Hakkari	dos	++	5	Mandokir	arm 50 / +6 END +6 INT +8 ESP / +33 soins
Cape en peau de tigre Zulienne	dos	+	3	Venoxis	arm 48 / +13 AGI +10 END / +1% cdt
Cape de consommation	dos	+	12	Hakkari	arm 52 / +10 INT / +23 sorts & soins / +1% cdt sorts
Étreinte de Suzerain	dos	+	11	Jin'do	arm 140 / +10 END / +7 déf / +1% de chances de bloquer
AUTRES	TYPE	DROP	MAP	MOB	DÉTAIL
BIJOUX					
Moulinet cassé de Nat Pagle	bijou	+++	7	Gahz'ranka	+10% cdt sorts (15s)
Œil de Mar'li	bijou	++	4	Mar'li	ut > restaure 60 mana 15s (30s)
Collier du Corrupteur d'âmes	cou	+	12	Hakkari	+16 INT +8 ESP +10 END / +1% cdt sorts
L'œil d'Hakkari	cou	++	12	Hakkari	+1% ccrit / +40 P. att
Mauvais œil de Jin'do	cou	-	11	Jin'do	+11 INT +6 ESP +5 END / +44 soins
Talisman d'opaline de Jeklik	cou	+	2	Jeklik	+22 sorts & soins / +3 mana 15s
Talisman de protection	cou	+	4	Mar'li	+8 END / +9 déf / +1% esq
Anneau cramois du suzerain (SET)	doigt	+	5	Mandokir	+9 FOR +10 END +8 AGI / +7 déf
Anneau d'onyx du suzerain (SET)	doigt	++	10	Arlokk	+11 END / +2% bloq / +1% esq
Anneau de Jin (SET)	doigt	+	4	Mar'li	+14 AGI +8 END / +1% cdt
Anneau de primaliste (SET)	doigt	+	2	Jeklik	+8 END +10 INT / +6 mana 15s
Anneau de Zanzil (SET)	doigt	+	3	Venoxis	+13 INT / +1% cdt sorts / +4 mana 15s
Sceau de Jin (SET)	doigt	+	7	Thekal	+8 END / +1% ccrit / +20 P. att
Sceau de primaliste (SET)	doigt	+	5	Mandokir	+12 INT +8 ESP / +29 soins
Sceau de Zanzil (SET)	doigt	++	5	Mandokir	+10 END +10 INT / +1% cdt sorts / +11 sorts & soins
TENUS MAIN GAUCHE					
Bâton porte-guigne d'Arlokk	tenu mg	++	10	Arlokk	+8 END / +1% scrit / +22 soins
AUTRES					
Cuir de chauve-souris primordial	ingr. craft	++	2	Jeklik	Utilisé dans les crafts de Rin'wosho > voir Chez Rin'wosho
Cuir de tigre primordial	ingr. craft	+++	7	Thekal	Utilisé dans les crafts de Rin'wosho > voir Chez Rin'wosho
Mojo écrasant	ingr. craft	+(+)	(NA)	Tous boss	Utilisé dans la recette pour éteindre le brasier de la folie
Mojo puissant	ingr. craft	++(+)	(NA)	Tous boss	Utilisé dans des crafts divers
Cœur d'Hakkari	item quête	75%	12	Hakkari	Lance quête > voir présentation > quête N7 « Le cœur d'Hakkari »
Dent de Renataki (unique)	item quête	100%	7	Renataki	Requis pour faire les bijoux de sets > voir présentation de ZG
Fragment de rêve d'Hazza'rah (unique)	item quête	100%	7	Hazza'rah	Requis pour faire les bijoux de sets > voir présentation de ZG
Sang de Gri'lek (unique)	item quête	100%	7	Gri'lek	Requis pour faire les bijoux de sets > voir présentation de ZG
Crimière de Wushoolay (unique)	item quête	100%	7	Wushoolay	Requis pour faire les bijoux de sets > voir présentation de ZG
Sac en peau de panthère	sac	++	10	Arlokk	Conteneur 18 emplacements