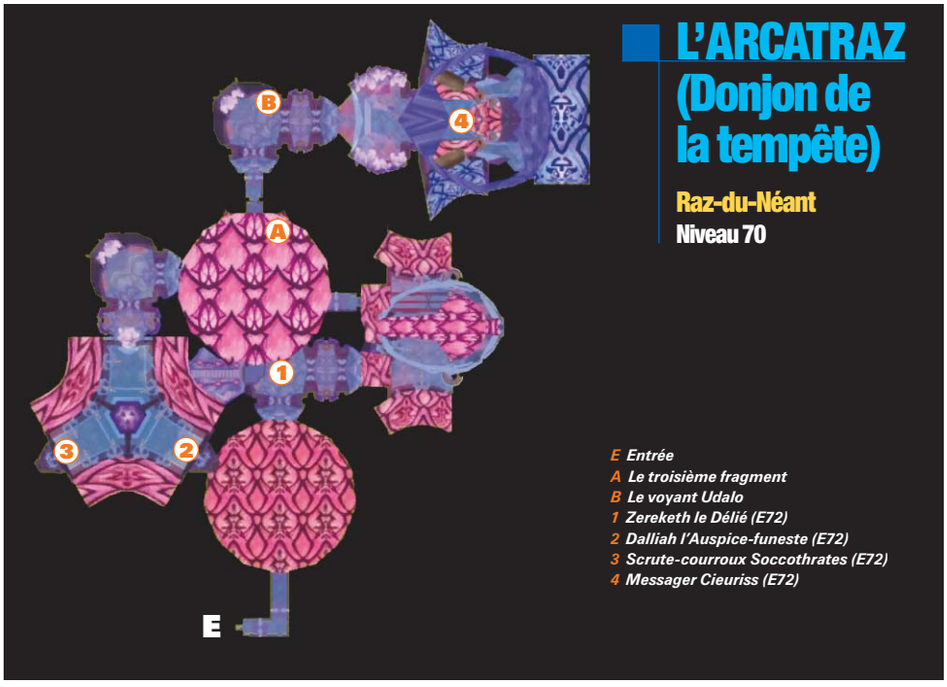
# L'Arcatraz




***Mode héroïque :*** chaque joueur du groupe doit être révéré auprès des Sha'tar pour empocher la Clé dimensionnelle et accéder au mode héroïque de cette instance.

## *LA CLÉ DE L'ARCATRAZ*

La série de quêtes liées à la clé de l'Arcatraz débute avec La collection de cristaux du Consortium, que vous prenez auprès du traqueur Khaz'ji dans la Zone 52 de Raz-de-Néant. À cette quête succèdent de nombreuses autres, qui se déroulent au sein de Raz-de-Néant, autour du Prince Nexus Haramad (La triangulation) de Foudreflèche. Une fois achevées toutes ces quêtes liés à la triangulation, vous êtes envoyé à Shattrath voir A'dal, qui clôt la suite et en profite pour vous proposer Comment pénétrer dans l'Arcatraz. Il ne vous reste alors qu'à tuer le boss final du Méchanar et celui de la Botanica pour récupérer sur leur cadavre les parties inférieures et supérieures de la clé, et retourner voir A'dal pour qu'il vous façonne une jolie Clé de l'Arcatraz. Notez qu'une seule clé de ce type est nécessaire pour que tout un groupe donné puisse pénétrer dans l'Arcatraz.

Autant vous prévenir dès maintenant : avec l'Arcatraz, on attaque du lourd, du très lourd même… Si vous vous y êtes essayé en mode normal, vous devez déjà avoir une bonne idée de ce que cela implique. À titre comparatif, dites-vous que c'est aussi long que le Labyrinthe des ombres, et presque aussi difficile que les Salles brisées. Sacré challenge en perspective !

• Comme d'habitude pour les instances du Donjon de la Tempête, chaque membre du groupe doit disposer d'une monture volante pour y accéder.
• Le lieu dit Cosmoville (près de la pierre de rencontre) sert toujours de coin réparation. Vous y trouverez également un marchand de composants (symboles/bougies) si vous tombez en rade.
• Les contraintes de composition du groupe sont assez spéciales. En effet, la présence de trois vrais DPS est plus qu'appréciable pour 99 % de l'instance. Le souci, c'est que cela limite votre capacité de soin à… un soigneur unique (ben oui, il vous faut un tank, quand même), et, dans cette configuration, vaincre le dernier boss de l'instance relève de l'exploit ! Une excellente solution (tout le monde n'a pas cette option, mais il y a des alternatives) est d'avoir un soigneur pur, et un prêtre spé ombre, qui se révélera très polyvalent. Dans tous les cas, favorisez des personnages avec des spécialisations adaptées, pensées pour le JcE.
• Soyons réalistes : il vous faut un équipement de qualité, à savoir au moins plusieurs objets bleus de niveau 70. Et si vous avez quelques pièces épiques (Karazhan ou autre), ce n'est pas plus mal.
• Pour un groupe très bien équipé et surtout bien préparé, l'instance devrait « seulement » durer trois bonnes heures… Dans d'autres circonstances, prévoyez le double, spécialement si votre courage vous amène à faire une seconde série de trash mobs, une fois les premières salles repeuplées.
• Comme pour les autres instances du Donjon de la Tempête, ne libérez pas votre esprit s'il reste un joueur en vie qui peut ressusciter, particulièrement si vous êtes menacé par la réapparition des monstres.
• Une particularité de cette instance est que les packs de monstres sont très variés. En effet, vous allez en général rencontrer un type de mob différent par salle. Cela rend l'instance vraiment intéressante et évite le côté répétitif voire fastidieux de certains autres donjons. En contrepartie, vous devez vous adapter et trouver les bonnes techniques beaucoup plus souvent que selon le schéma classique d'instance.
• Tout au long de l'instance, vous aller croiser des « cadavres de défenseurs » et « cadavres de gardiens ». Si vous vous en approchez, des larves mutantes en sortent et vous attaquent. À l'heure où nous écrivons ces lignes, une anomalie existe, Blizzard ayant annoncé une correction qui n'a été appliquée qu'à moitié. En effet, vous pouvez lancer un sort de métamorphose pour faire disparaître le cadavre. Cependant, cela ne fonctionne que sur ceux des « défenseurs », ce qui ne sera peut-être plus le cas dans quelque temps. Méfiance donc quand vous vous en approchez !

## LES MONSTRES DE L'ARCATRAZ

| NOM | NIVEAU | TYPE | PV | PRIORITÉ | CARACTÉRISTIQUES |
|---|---|---|---|---|---|
| Gardien de l'Arcatraz | 68/69 élite | Tireur | | + | |
| Défenseur de l'Arcatraz | 68/69 élite | Guerrier | | | |
| Cauchemar protéiforme | 71 élite | Guerrier | 43 000 | | Incubation |
| Horreur protéiforme | 69 | Guerrier | 8 000 | + | |
| Dévoreur d'âmes | 70 élite | Guerrier | 57 000 | | Dégâts nature splashés |
| Œil d'entropie | 70 élite | Mage | 45 000 | | |
| Guetteur de mort | 70 élite | Mage | 59 000 | | Volonté vacillante |
| Rejeton protéiforme | 69 | Guerrier | 4 500 | | Morsure acide |
| Sentinelle de l'Arcatraz | 70 élite | Guerrier | 160 000 | | Aggro instable |
| Hurleur Négaton | 70 élite | Paladin | 45 000 | | Fear |
| Maître dimensionnel Négaton | 70 élite | Paladin | 55 000 | | Soins si dans zone de vide |
| Porte-mort eredar | 70 élite | Paladin | 42 000 | | Aura de dégâts |
| Mangeur d'âmes eredar | 70 élite | Paladin | 37 000 | | Débuff -25 % Vitesse att., incantation et mouvement |
| Dévastateur délié | 70 élite | Guerrier | 55 000 | | |
| Tentatrice malveillante | 70 élite | Paladin | 45 000 | | Traits de l'ombre |
| Sorcière rôdeuse | 70 élite | Guerrier | 53 000 | | Invisible |
| Pourfendeur de l'Ethereum | 70 élite | Guerrier | 28 000 | | |
| Lieur de vie de l'Ethereum | 70 élite | Prêtre | 22 000 | + | Contrôle mental |
| Lance-vague de l'Ethereum | 70 élite | Mage | 22 000 | ++ | Métamorphose |
| Porte-destin sans chaîne | 71 élite | Guerrier | 89 000 | | Fracasse-armure, choc martial |
| Archer de Sargeron | 70 élite | Chasseur | 45 000 | + | Pluie de feu |
| Implorateur de l'enfer de Sargeron | 70 élite | Guerrier | 45 000 | | |
| Abyssal gargantuesque | 71 élite | Guerrier | 97 000 | | Météores |

## *LES QUÊTES LIÉES*

(N1-normal) Messager du destin
***Prérequis :*** Comment pénétrer dans l'Arcatraz, donnée par A'dal (Shattrath)
***Donnée par :*** A'dal > Shattrath > Forêt de Terokkar
***Objectif :*** Tuer le Messager Cieuriss
***Récompenses :*** +1 000 réputation Les Sha'tar ; Collier (soigneur/mage/voleur, cf. tableau phat loot)
***Note :*** Pour avoir accès à cette quête, il vous faudra avoir complété au préalable celle qui vous fournit la clé de l'Arcatraz. Consultez les guides du Méchanar et de la Botanica pour tous les détails.

(N2-normal) Le voyant Udalo
***Prérequis :*** Être niveau 68 minimum
***Donnée par :*** Akama > Vallée d'Ombrelune
***Objectif :*** retrouver le voyant Udalo
***Récompenses :*** +250 réputation Ligemort cendrelangue ; +12 réputation Les Sha'tar
***Note :*** Vous trouverez Akama bien caché dans une sorte d'égouts, dans la région « La cage du gardien ».

(N3-normal) Le deuxième et le troisième fragment
***Prérequis :*** L'entrée de Karazhan, donnée par Khadgar, à Shattrath (cf. guide du Labyrinthe des ombres)
***Donnée par :*** Khadgar > Shattrath > Forêt de Terokkar
***Objectif :*** Récupérer le 2e fragment de la clé dans le Caveau de la vapeur et récupérer le 3e fragment dans l'Arcatraz
***Récompense :*** +350 réputation L'Œil pourpre
***Note :*** Le 3e fragment de la clé se trouve en (A), au premier étage. Le 2e fragment se trouve dans la Caveau de la vapeur (marécage de Zangar), dans l'eau près du premier boss, l'Hydromancienne Thespia. Cette quête permet d'obtenir L'ouverture de la porte des Ténèbres, qui parachèvera votre accès à Karazhan.

(N4-héroïque) L'épreuve des Naaru : Ténacité
***Prérequis*** : Avoir réalisé la loooongue série de quête de la Vallée d'Ombrelune La formule de Damnation. Cette série débutera à l'autel de Damnation et vous obligera à tuer Cythruk au centre de la Vallée.

***Donnée par*** : A'dal > Shattrath > Forêt de Terokkar
***Objectif*** : Secourir le gnome Milhouse Tempête-de-mana
***Récompense*** : Finir les trois quêtes des naaru vous ouvre une nouvelle épreuve des naaru : Maghteridon. La réussir vous permettra d'accéder à l'instance de raid à 25 : le Donjon de la Tempête.
***Note*** : Le gnome est prisonnier du boss de fin, le messager Cieuriss. Vous devez impérativement veillez à ce qu'il reste en vie durant le combat (soigneurs, créez une macro : /target Milhouse).

## LE PAS-À-PAS

C'est parti pour un petit marathon ludique ! Prévoyez de quoi grignoter, mettez un fond de musique, éteignez la télé et affûtez votre hache… Comment ça, vous n'avez pas de hache ?
Il faut être prudent dès la première salle de l'instance. Deux duos d'elfes sont occupés à surveiller des mutants. Aucune difficulté particulière, un mouton, balancez le DPS, et on passe à la suite.
Trois elfes sont régulièrement attaqués par des Horreurs/Cauchemars protéiformes. Vous avez ici deux solutions. La téméraire vous dictera de charger dans le tas et advienne que pourra. Si vous êtes très doués, vous vous en sortirez peut-être avec un survivant… La seconde solution, plus prudente, vous dictera d'attendre la fin du mini-événement afin de puller uniquement les mobs survivants. Faites votre choix, mais dans les deux cas, focalisez-vous d'abord sur les petites Horreurs blanches puis tuez le Cauchemar. Attention toutefois, de temps à autre, l'un de vous sera « incubé », et de charmantes larves sortiront de son corps… Concentrez-vous alors sur le Cauchemar, puis rassemblez les larves à la fin du combat afin de vous en débarrasser rapidement en AoE.
Vous entrez ensuite dans une pièce appelée « L'étal du boucher », accueillant, non ? Deux packs identiques au précédent vous attendent ainsi qu'une patrouille d'Horreurs qui ne devrait pas poser de problèmes.
Vous entrez alors dans la salle du premier boss, mais avant de pouvoir s'y frotter, il y a du boulot ! La principale difficulté des mobs qui vont suivre réside dans leur pull. En fait, les monstres se déplacent tous et sont vraiment très proches les uns des autres, donc soyez très prudents (et patients). Désignez un membre du groupe chargé de la sale besogne, et attendez sagement dans le couloir que les aliens arrivent un par un. Vous devez tuer une paire de chiens et un assortiment d'yeux géants qui vous regardent de travers… Assurez un DPS soutenu sur les Guetteurs de mort, car passé un certain délai, ils peuvent se décider à décimer tout le groupe d'un coup ! Leurs collègues sont moins dangereux et ne font qu'une magie assez pénible, qui vous ralentira dans tous les domaines (attaque, incantation, mouvement). Une fois la salle vidée complètement (attention aux quelques cadavres cachés), il est temps de s'intéresser au boss (1). Ou pas. Certains groupes passent en effet cette étape pour aller directement à l'étage, cela permet de se concentrer sur le boss de fin avant le repop. À vous de voir.

### Zereketh le Délié (1)

Autant Zereketh le Délié est facile en mode normal, autant, en héroïque, il devrait vous donner du fil à retordre… Il a plusieurs sorts dans son arsenal afin de vous faire mordre la poussière. Tout d'abord, il lance une graine de corruption sur un joueur au hasard, qui inflige des dégâts d'ombre toutes les trois secondes à la cible. Une fois que celle-ci a subi 2 500 dég, la graine explose et inflige des dégâts à tous les joueurs proches. Ensuite, vous êtes confronté à des zones de vides que Zereketh place régulièrement sous les membres du groupe. Si vous ne bougez pas de là très rapidement, vous pourrez continuer le combat en encourageant vos petits camarades… Toujours de l'ombre, sous forme de nova cette fois, qui fait environ 4 000 dég en AoE autour du boss (portée : 30 mètres). En mode héroïque, cette nova, en plus de ses dégâts, projette les joueurs qui en sont victimes. Pour amoindrir les effets de cette projection, tankez toujours dos à un mur afin que le guerrier ne soit pas projeté trop loin et qu'il ne perde pas de temps dans la construction de l'aggro. En parlant du tank : comme on l'a dit précédemment, Zereketh fait exclusivement des attaques d'ombre, demandez-lui d'équiper des objets possédant de la RO et de l'endurance. Comme il n'y pas d'attaques physiques, il peut même se permettre de perdre en défense. Une valeur de 300 en RO, buff prêtre ou palouf compris, commence à être des plus intéressantes pour envisager ce combat sereinement.
Si vous avez deux vrais soigneurs, le mieux est sans doute d'en désigner un pour s'occuper exclusivement du tank et l'autre pour le reste du groupe. Les lanceurs de sorts type mage/démo/chasseur devraient être en mesure d'évoluer dans toute la pièce afin de s'éviter les uns les autres et de bouger en cas de zones de vide. Assurez un DPS important tout en faisant bien attention lorsque le guerrier est projeté. Une prise d'aggro à ce moment ne pardonnera pas, et ce sera l'échec dans 90 % des cas. Ne vous affolez pas, c'est un combat difficile, en particulier si la RO du guerrier n'est pas au niveau. Une autre stratégie consiste à placer Zereketh dans un coin près d'un mur, de manière à ce que tous les attaquants à distance soient dans une zone morte quand il lance sa nova. Nous ne développerons pas cette technique, mais elle est réalisable. Si d'aventure vous n'y arriviez vraiment pas, vous pouvez tout simplement esquiver ce boss.

Gravissez la pente. Vous voilà devant une sentinelle de l'Arcatraz. Si votre tank possède un peu de résistance arcane de qualité, elle peut se montrer utile contre ces monstres. Attention, leur aggro est relativement instable. Continuez dans le couloir, vous allez apercevoir des monstres de type Marcheur du vide (un peu plus gros, cependant…), de deux sortes différentes. Les Hurleurs font un fear, reculez le plus loin possible dans le couloir afin que son effet ne vous envoie pas rameuter toute une troupe, qui serait vraiment de trop. De plus, ils disposent d'une résistance variable, vos lanceurs de sorts doivent adapter leur école de magie en fonction (utilisez une détection de la magie). Pour les Maîtres dimensionnels, il faut les faire se déplacer régulièrement afin qu'ils ne restent pas dans leur zone de vide, qui leur rend de la vie (referrez-vous à l'emote, c'est très facile). Une fois les quelques monstres présents dans la salle vaincus, vous pouvez pivoter sur votre droite pour apercevoir le conteneur du troisième fragment pour la quête N3 (A). Trois démons vous attendent dans la salle suivante. Rien de spécial à signaler, mis à part qu'il faut les tuer assez vite, car ils diffusent une aura qui fait 500 dég toutes les 3 ou 4 secondes, mais ils ont peu de PV. Sortez de la pièce et passez à la suivante. Quelques nouvelles sentinelles à abattre (ainsi que les désormais traditionnelles générations spontanées de rejetons protéiformes…), et on passe à la suite. Encore des démons, de type gangregarde cette fois. Ils chargent aléatoirement des membres du groupe, mais ne sont pas vraiment dangereux. Il en va de même pour les Tentatrices malveillantes (succubes), qui font un p'tit contrôle mental de temps à autre, tout de même.
À partir de là, prenez garde ! N'avancez que très précautionneusement. Si un Démoniste fait partie de votre groupe, demandez-lui une détection des invisibles et vous comprendrez tout de suite pourquoi… Trois sorcières rôdeuses vous guettent. Une fois celles-ci repérées, 90 % de la difficulté est derrière vous : tuez-les, et on passe aux boss (non, non, le « x » n'est pas en trop :-) (2) et (3).
En effet, ce n'est pas un mais deux gros méchants qui se donnent la réplique pour déterminer la meilleure manière de vous faire wiper… Un démon et son homologue féminin donc, et, comme il faut être galant même avec une dame démonette, c'est par cette dernière que vous allez commencer.

### Dalliah l'Auspice-funeste (2)

Ses capacités spéciales :
- Un tourbillon, AoE physique de courte portée (semblable à l'enchaînement des guerriers, mais en plus fort).
- Immédiatement après la fin de ce dernier, Dalliah tente de se soigner, vous pourrez l'interrompre avec coup de bouclier/de pied/contre-sort/charge druide, mais pas via les talents du chasseur.
- Un débuff qu'elle place sur un membre du groupe, que vous ne pouvez pas retirer, et qui a pour effet de la soigner quand la personne visée est elle-même soignée.
- Enfin, Dalliah lance une vague d'ombre qui augmente les dégâts d'ombre de 50 %, sort qu'elle ne possède pas en mode normal.

Coté stratégie, rien de bien compliqué. Maintenez-la exactement là où elle est avant l'engagement du combat. Dès qu'elle entame son tourbillon, toutes les personnes au corps à corps doivent très rapidement se mettre hors de portée, sans s'éloigner de trop, pour ne pas perdre en DPS et pouvoir arrêter l'incantation du soin qu'elle enchaînera derrière. Normalement, une focalisation du soin sur le MT devrait suffire (ne le soignez pas quand il a le débuff !) ; si jamais il y a d'autres CaC dans le groupe, ils risquent fort de prendre également des dégâts, assignez alors un soigneur à veiller sur eux. Dernière petite chose amusante : le renvoi de sort du guerrier fonctionne sur le débuff qui la guérit quand vous êtes vous-même soignés… À noter un Tenu main gauche pour soigneur très correct si vous venez à bout de ce boss.

### *Scrute-courroux Soccothrates* (3)

Il est temps de passer au deuxième boss de la salle. Encore plus méchant, encore plus en colère et encore plus difficile, voici le Scrute-courroux Soccothrates, qui vous donnera déjà beaucoup plus de fil à retordre. Dédié au feu corrompu, il est de la veine des grands démons, et vous attend avec sa panoplie complète de bon pyromane. A priori, aucune différence avec le mode normal pour celui-là, vous êtes donc probablement en terrain connu.

• Tout d'abord, une immolation qui inflige 1 000 dég de feu, uniquement si vous êtes trop proche de lui. Normalement, seul le tank en est victime, à moins que votre groupe ne comprenne des CaC, bien sûr.

• Un choc de gangrefeu, magie qui fait 1 500 dég sur une cible, puis 1 000 supplémentaires toutes les 3 secondes, non dissipable, bien sûr…

• Une ligne de gangrefeu que Soccothrates laisse traîner derrière lui et qui tuera ceux qui s'y aventureront trop longtemps (2 000 dég par seconde).

• Et pour finir, une bonne charge des familles sur un membre du groupe pour environ 4 000 dég, heureusement, il revient ensuite sur le MT, sous réserve d'une aggro correctement construite.

Pour le tomber, il faut aller vite, de manière générale, il fait vraiment très mal, et vos soigneurs risquent de voir leur réserve de mana fondre comme neige au soleil. C'est là que les potions sont vraiment utiles (et un paladin !). Pas de positionnement particulier, évitez juste de vous enfermer dans un coin pour ne pas que le MT se retrouve coincé par la ligne de feu. Comme d'habitude, un soigneur sur le MT et un autre sur le reste du groupe devraient suffire à tenir le coup. Côté récompense, outre le désormais traditionnel Insigne de justice, un superbe Plastron pour guerrier spé armes/furie.

Après ces boss, il ne reste que quelques packs de monstres avant la fin de l'instance (pas les moins difficiles, malheureusement). Reprenez des forces, et en avant, un gnome vous attend ! Suite à votre précédente victoire, la porte sur la gauche au début de la salle s'est ouverte. Franchissez-la, empruntez l'escalier et ne tremblez pas ! En arrivant en haut des marches, la première chose qu'on se demande c'est comment on va bien pouvoir passer ce satané duo de robots qui nous a tous mené la vie dure en mode normal… Eh bien, sachez que les concepteurs n'ont pas dû trouver de réponse non plus, et ils ont tout bonnement retiré un des deux robots. Ouf… Que du connu pour ce petit passage, des Sentinelles, des Rejetons, et hop, on passe à la suite. Des étheriens, cette fois. Trois packs de quatre comprenant deux guerriers, un mage et un soigneur. Un mouton sur le Lieur-de-vie, un gros DPS sur le Lance-vague et un double tankage sur les CaC. Ça ne tape pas très fort, et ça n'a pas beaucoup de vie. À noter que c'est dans cette pièce que vous trouvez le messager Udalo (B), malheureusement décédé, pour la quête (N2).

Devant vous au fond du couloir, d'autres démons (plutôt gigantesques, d'ailleurs) vous attendent. N'AVANCEZ PAS ! En effet, dans les renfoncements sur les côtés, de fourbes satyres sont prêts à vous tomber dessus dès que vous serez à portée. Une doublette de chaque coté, un Démo et un tireur à chaque fois. Pullez-les et amenez-les bien au fond de la pièce, car l'un des monstres suivant patrouille jusque-là. Tankez le Démo, et, si possible, le tireur en même temps, car il peut faire vraiment mal à vos tissus. Viennent ensuite deux Porte-destin sans chaîne qui chargent violemment avec un stun de zone. Pas évident de trouver ses marques (éloignez les tissus, ne restez pas dos au mur), mais ça va passer. Viennent ensuite deux impressionnantes créatures : imaginez deux infernaux de Démoniste agrandis 10 fois et avec encore plus de classe… Cieuriss a dû penser que quelques rejetons de Kraator (rare élite à Ombrelune) seraient du plus bel effet dans sa prison !

Côté stratégie, c'est assez spécifique. Un abyssal gargantuesque, comme tous les monstres de ce genre, ça fait des météores, bien sûr. Donc, on met tout le monde au corps à corps afin de répartir les dégâts sur tout le groupe. Oui, mais pas trop, parce que ces sympathiques bibendums de feu font également des dégâts aux personnes trop proches d'eux. À vous de trouver le juste milieu, entre 2 et 4 mètres du monstre devrait être une bonne fourchette. Ils ont beaucoup de point de vie, mais ne représentent pas de réel danger une fois le placement bien assimilé. Répétez l'opération pour le second, et vous pourrez enfin apercevoir celui que vous êtes venu tuer si vous êtes sur la quête (N1), mais qui retient également captif Milhouse (que vous allez essayer de sauver pour la quête héroïque (N4)) , à savoir : le Messager Cieuriss (4).

### *Le Messager Cieuriss* (4)

Cieuriss est en fait le gardien de la prison, et il garde avec lui les spécimens les plus dangereux dans des cellules qu'il contrôle à sa guise. Si vous l'avez déjà combattu en mode normal, sachez que la principale différence en héroïque est que les trois « gardes » que vous allez affronteront beaucoup plus de PV, ce qui rend le combat vraiment plus ardu dans sa phase 1 : vous aurez à peine le temps de régénérer qu'un nouveau prisonnier apparaîtra. Dès que vous engagez le Messager, il se met dans une bulle puis disparaît. S'ouvre alors la première cellule, et vous pouvez apercevoir votre premier adversaire. L'ordre dans lequel vous allez les affronter est aléatoire (une séquence différente à chaque réinitialisation de l'instance).

• Première cage, deux possibilités : soit un diablotin, qui vous balance des tonnes de boules de feu (le totem de glèbe du chaman est ici très efficace) pouvant faire jusque 4 000 dég en critique (il faut dissiper son buff RF, mais la meilleur option est encore qu'un de vos mages le lui vole !) ; soit un traqueur dimensionnel, qui, comme ses collègues en extérieur, se déphasera pour attaquer votre tank de dos. Ici, la seule difficulté concerne vos DPS qui ne doivent pas dépasser le guerrier dans l'aggro.

• Deuxième cage : vous allez avoir l'heureuse surprise de libérer un gnome nommé Milhouse Tempête-de-mana, que vous êtes venu sauver de cette horrible prison. Il va se buffer, boire pour régénérer et se joindre tout naturellement à votre cause. Sachez que vous pouvez (devez !) le soigner, et comme vous allez le voir, il aime à se mettre au pire endroit possible afin d'en prendre plein la tête !

• La troisième cage fait apparaître devant vous soit un élémentaire d'air, soit un reptilien de type « Gehenas ». Si vous avez affaire à ce dernier, attention aux pluies de feu et plus particulièrement à Milhouse, qui n'a pas compris le principe de ce sort et qui prend un malin plaisir à rester en dessous… Si vous affrontez l'élémentaire, sachez qu'il ne tape pas très fort sur le MT, mais pose une malédiction qui augmente les dégâts magiques de 100 %. Il faut absolument que votre mage ou druide l'enlève, à défaut de quoi vos tissus ne feront pas long feu à cause de la décharge électrique (AoE) qui inflige environ 5 000 dég quand vous êtes maudits. À noter également que, de temps à autre, il se téléporte vers la personne la plus loin de lui. Quel que soit votre adversaire, il faut le tuer très vite afin de pouvoir régénérer avant le combat suivant. Dans le cas de l'élémentaire, cela implique de dissiper ou de lui voler son buff de résistance à la magie, sinon vous ne le descendrez jamais assez vite.

• Dernier adversaire avant le messager lui-même, un draconide tout droit sorti du Repaire de l'Aile noire, et, le moins que l'on puisse dire, c'est que son passage en prison ne l'a pas calmé, loin de là. Mis à part la frappe mortelle sur le MT, toujours pénible (le bouclier de prêtre constitue la meilleure parade), il lance un choc de flammes pas vraiment dangereux.

Il pose également une malédiction du même style que celle de l'élémentaire d'air, qui augmente les dégâts magiques de 100 %. Si vous en êtes la cible, éloignez-vous simplement de lui, s'il la met sur le tank, intensifiez les soins. Attention, Cieuriss en déjà en chemin, vous devez éliminer ce draconide en un rien de temps ou vous devrez affronter les deux de front et sans régénération !

• Le messager est devenu une sorte de Skeram (1er boss de AQ40). Placez immédiatement un symbole sur lui, pour le repérer quand il se multiplie. Première grosse difficulté : il est insensible à la provocation, ne faites donc rien les 10 premières secondes du combat, le temps que votre tank prenne un peu d'avance.

Il possède un fouet mental vraiment pénible, qui inflige 8 000 dég en quatre fois, si vous avez moins de 8 000 PV et que vous n'êtes pas soignés dans ce laps de temps (vos mages peuvent blinker), vous êtes donc mort. Milhouse ne devrait pas être trop gênant dans ce combat étant donné qu'il a appris à se servir du bloc de glace entre-temps.

La deuxième capacité de Cieuriss, à l'instar de son modèle original, est de se multiplier. Chaque fois qu'il a perdu un tiers de sa vie, il fait une copie de lui-même sur laquelle il faut absolument se concentrer. Cette copie lance également des fouets mentaux ! Troisième et dernière capacité : le contrôle mental d'une cible dans votre groupe ou de Milhouse : silence, stun, mouton…

Pas de placement spécial, tankez-le au centre de la pièce, assurez un DPS constant mais pas trop appuyé, sous peine de prise d'aggro fatale (n'oubliez pas, il est insensible à la provocation !). Concentrez le soin uniquement sur le guerrier, sauf lorsqu'il fait son fouet mental, auquel cas il faut absolument sauver celui qui en est victime. À 66 %, tuez au plus vite son double puis reprenez vos places initiales. Répétez la même opération pour le second palier à 33 % de sa barre de vie. N'oubliez pas de garder un œil sur Milhouse, qui ne doit pas mourir pour valider la quête héroïque !

Ce boss peut paraître dur, mais il n'a pas énormément de PV. L'essentiel est dans un soin réactif et dans le DPS immédiat de ses clones.

Voilà, c'est fini, vous êtes venu à bout de l'Arcatraz en mode héroïque, l'un des défis JcE les plus difficiles du jeu dans le contenu pré-raid.

## PHAT LOOT

• Consultez l'introduction aux donjons pour les règles de bases concernant le fonctionnement des drops d'items dans les donjons à 5 en mode normal et en mode héroïque. Les règles concernant les drops des Néants primordiaux, des Insignes de Justice ou des gemmes y sont notamment précisées.

### NORMAL

| ARMES & PROJECTILES | TYPE | NIV | DROP | MAP | MOB OU QUÊTE | DÉTAIL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Arbalète Faucon-de-braise | arbalète | 70 | ++ | (3) | Soccothrates | dps 66.3 (159-239 x 3) / +18 ccrit / +14 P.att |
| Bâtonnet de contrôle du Cœur du Néant | baguette | 70 | ++ | (2) | Dalliah | dps 129.4 (163-303 x 1.8) (ombre) / +9 END +10 INT / +8 toucher sorts / +13 sorts & soins |
| Tranche-rable affamé | dague 1m | 70 | ++ | (4) | Cieuriss | dps 71.7 (103-155 x 1.8) / +13 END / +16 ccrit / +30 P.att |
| Maillet de guerre imprégné de lumière | masse 2m | 70 | ++ | (3) | Soccothrates | dps 93.3 (245-408 x 3.5) / +20 FOR +30 END +28 INT / +21 ccrit / ●●● > +5 sorts & soins |
| Lames réflexes | pugilat md | 70 | ++ | (2) | Dalliah | dps 71.7 (135-252 x 2.7) / +13 END / +16 toucher / +32 P.att |
| **ARMURES** | **TYPE** | **NIV** | **DROP** | **MAP** | **MOB OU QUÊTE** | **DÉTAIL** |
| **TISSU** | | | | | | |
| Garde-épaules à la sphère de mana | épaules | 70 | ++ | (1) | Zereketh | arm 117 / +23 END +26 INT +17 ESP / +29 sorts & soins |
| Bottes entrelacées de glyphes | pieds | 70 | + | (4) | Cieuriss | arm 107 / +24 END +18 INT / +17 scrit / +20 sorts & soins / ●● > +3 INT |
| Chaperon de l'oubli (Set) | tête | 70 | + | (4) | Cieuriss | arm 127 / +27 END +32 INT / +40 sorts & soins / ●● > +5 sorts & soins |
| Couronne bénie (Set) | tête | 70 | + | (4) | Cieuriss | arm 127 / +12 END +24 INT +26 ESP / +57 soins / ●● > +4 ESP |
| **CUIR** | | | | | | |
| Gants du délié | mains | 70 | ++ | (3) | Soccothrates | arm 183 / +27 AGI +20 END / +38 P.att / ●● > +3 résil |
| La corde du dormeur | taille | 70 | ++ | (3) | Soccothrates | arm 164 / +18 END +24 INT +21 ESP / +53 soins |
| Casque d'assassinat (Set) | tête | 70 | + | (4) | Cieuriss | arm 237 / +25 END / +25 ccrit / +66 P.att / ●● > +4 esq |
| **MAILLES** | | | | | | |
| Cuissardes d'Outreterre | pieds | 70 | ++ | (1) | Zereketh | arm 448 / +18 END +24 INT / +21 ccrit / +50 P.att |
| Corselet du feu du monde | torse | 70 | ++ | (2) | Dalliah | arm 652 / +33 END +32 INT / +22 scrit / +40 sorts & soins |
| Plastron du mascaret (Set) | torse | 70 | ++ | (4) | Cieuriss | arm 652 / +28 END +22 INT / +10 touch. sorts / +36 s. & soins / +4 mana l 5s / ●●● > +5 s. & soins |
| **PLAQUES** | | | | | | |
| Gantelets d'auto-correction de Thatia | mains | 70 | ++ | (2) | Dalliah | arm / +16 FOR +35 END / +18 déf / +39 bbloc |
| Ceinturon de guerre en rubium | taille | 70 | ++ | (1) | Zereketh | arm 655 / +31 FOR +29 END / +18 ccrit |
| Corselet de plaques funestes (Set) | torse | 70 | + | (4) | Cieuriss | arm 1164 / +30 FOR +27 END / +19 ccrit / ●●● > +4 ccrit |
| Cuirasse de l'audacieux (Set) | torse | 70 | + | (4) | Cieuriss | arm 1164 / +23 FOR +21 AGI +33 END / +19 déf / ●●● > +4 déf |
| **CAPES** | | | | | | |
| Cape des auras scintillantes | dos | 70 | ++ | (1) | Zereketh | arm 78 / +12 END +16 INT +18 ESP / +42 soins |
| **AUTRES** | **TYPE** | **NIV** | **DROP** | **MAP** | **MOB OU QUÊTE** | **DÉTAIL** |
| **BIJOUX** | | | | | | |
| Corne-nexus de Shiffar (U) | bijou | 70 | + | (4) | Cieuriss | +30 scrit / % sur scrit > +225 sorts (10s) |
| Sautoir de la pensée fluide | cou | 70 | + | (4) | Cieuriss | +15 END +17 INT +17 ESP / +35 soins |
| Bague d'ingéniosité de Ryngo (U) | doigt | 70 | ++ | (3) | Soccothrates | +12 END +14 INT / +14 scrit / +25 sorts & soins |
| Bague de factionnaire en élémentium (U) | doigt | 70 | + | (4) | Cieuriss | +24 END / +20 déf / +19 esq |
| **ARTISANAT** | | | | | | |
| Patron : Pantalon de la blanche guérison | couture | 375 | ? | (1) | Dalliah | Tissu / jambes : arm 156 / +21 END +21 INT / +62 soins / +11 mana l 5s / ●●● > +4 INT |
| Patron : Brassards de tisse-arcane | couture | 350 | ? | NA | Sentinelle de l'Arcatraz | Tissu / poignets : arm 67 / +31 END / +25 résist arcanes |
| Formule : Ench. d'arme 2m (AGI majeure) | ench. | 360 | ? | NA | Porte-mort érédar | +35 AGI sur une arme 2m |
| Plans : Jambières en gangracier | forge | 360 | ? | NA | Porte-destin sans chaîne | Plaques / jambes : arm 1257 / +39 END / +33 déf / ●●● > +4 esq |
| Patron : Renfort d'armure des flammes | tr. du cuir | 340 | ? | NA | Abyssal gargantuesque | Renfort : +8 résist feu sur une pièce de torse, jambes, mains ou pieds |
| **RELIQUES** | | | | | | |
| Idole des ombres farouches | idole | 70 | ++ | (1) | Zereketh | Augmente les dégâts périodiques infligés par Déchirure de 4 par point de combo |
| **TENUS MAIN GAUCHE** | | | | | | |
| Lampe de la radiance paisible | tenu mg | 70 | ++ | (4) | Cieuriss | +13 END +14 INT / +12 toucher sorts / +13 scrit / +21 sorts & soins |
| Lampe du repos paisible | tenu mg | 70 | ++ | (2) | Dalliah | +16 END +18 INT / +35 soins / +6 mana l 5s |

### HÉROÏQUE

| ARMES & PROJECTILES | TYPE | NIV | DROP | MAP | MOB OU QUÊTE | DÉTAIL |
|---|---|---|---|---|---|---|
| Arbalète Faucon-de-braise | arbalète | 70 | ++ | (3) | Soccothrates | dps 66.3 (159-239 x 3) / +18 ccrit / +14 P.att |
| Bâtonnet de contrôle du Cœur du Néant | baguette | 70 | ++ | (2) | Dalliah | dps 129.4 (163-303 x 1.8) (ombre) / +9 END +10 INT / +8 toucher sorts / +13 sorts & soins |
| Tranche-rable affamé | dague 1m | 70 | ++ | (4) | Cieuriss | dps 71.7 (103-155 x 1.8) / +13 END / +16 ccrit / +30 P.att |
| Vilelame du traître (U) | dague 1m | 70 | + | (4) | Cieuriss | dps 83.6 (120-181 x 1.8) / +60 P.att |
| Maillet de guerre imprégné de lumière | masse 2m | 70 | ++ | (3) | Soccothrates | dps 93.3 (245-408 x 3.5) / +20 FOR +30 END +28 INT / +21 ccrit / ●●● > +5 sorts & soins |
| Lames réflexes | pugilat md | 70 | ++ | (2) | Dalliah | dps 71.7 (135-252 x 2.7) / +13 END / +16 toucher / +32 P.att |
| **ARMURES** | **TYPE** | **NIV** | **DROP** | **MAP** | **MOB OU QUÊTE** | **DÉTAIL** |
| **TISSU** | | | | | | |
| Garde-épaules à la sphère de mana | épaules | 70 | + | (1) | Zereketh | arm 117 / +23 END +26 INT +17 ESP / +29 sorts & soins |
| Bottes entrelacées de glyphes | pieds | 70 | + | (4) | Cieuriss | arm 107 / +24 END +18 INT / +17 scrit / +20 sorts & soins / ●● > +3 INT |
| Ceinture de dépravation | taille | 70 | + | (4) | Cieuriss | arm 105 / +31 END +27 INT / +17 toucher sorts / +34 sorts & soins |
| Chaperon de l'oubli (Set) | tête | 70 | + | (4) | Cieuriss | arm 127 / +27 END +32 INT / +40 sorts & soins / ●● > +5 sorts & soins |
| Couronne bénie (Set) | tête | 70 | + | (4) | Cieuriss | arm 127 / +12 END +24 INT +26 ESP / +57 soins / ●● > +4 ESP |
| **CUIR** | | | | | | |
| Gants du délié | mains | 70 | ++ | (3) | Soccothrates | arm 183 / +27 AGI +20 END / +38 P.att / ●● > +3 résil |
| Cuissardes des pas de l'ombre | pieds | 70 | + | (4) | Cieuriss | arm 240 / +31 AGI +30 END / +54 P.att |
| La corde du dormeur | taille | 70 | ++ | (3) | Soccothrates | arm 164 / +18 END +24 INT +21 ESP / +53 soins |
| Casque d'assassinat (Set) | tête | 70 | + | (4) | Cieuriss | arm 237 / +25 END / +25 ccrit / +66 P.att / ●● > +4 esq |
| **MAILLES** | | | | | | |
| Cuissardes d'Outreterre | pieds | 70 | ++ | (1) | Zereketh | arm 448 / +18 END +24 INT / +21 ccrit / +50 P.att |
| Corselet du feu du monde | torse | 70 | ++ | (2) | Dalliah | arm 652 / +33 END +32 INT / +22 scrit / +40 sorts & soins |
| Plastron du mascaret (Set) | torse | 70 | ++ | (4) | Cieuriss | arm 652 / +28 END +22 INT / +10 touch. sorts / +36 s. & soins / +4 mana l 5s / ●●● > +5 s. & soins |
| **PLAQUES** | | | | | | |
| Gantelets d'auto-correction de Thatia | mains | 70 | + | (2) | Dalliah | +16 FOR +35 END / +18 déf / +39 bbloc |
| Bottes du chemin vertueux | pieds | 70 | + | (4) | Cieuriss | arm 955 / +34 END +26 INT . +23 déf / +28 sorts & soins |
| Brassards de dignité | poignets | 70 | + | (4) | Cieuriss | arm 608 / +30 END +12 INT / +21 déf / +19 sorts & soins |
| Ceinturon de guerre en rubium | taille | 70 | ++ | (1) | Zereketh | arm 655 / +31 FOR +29 END / +18 ccrit |
| Corselet de plaques funestes (Set) | torse | 70 | + | (4) | Cieuriss | arm 1164 / +30 FOR +27 END / +19 ccrit / ●●● > +4 ccrit |
| Cuirasse de l'audacieux (Set) | torse | 70 | + | (4) | Cieuriss | arm 1164 / +23 FOR +21 AGI +33 END / +19 déf / ●●● > +4 déf |
| **CAPES** | | | | | | |
| Cape des auras scintillantes | dos | 70 | ++ | (1) | Zereketh | arm 78 / +12 END +16 INT +18 ESP / +42 soins |
| **AUTRES** | **TYPE** | **NIV** | **DROP** | **MAP** | **MOB OU QUÊTE** | **DÉTAIL** |
| **BIJOUX** | | | | | | |
| Corne-nexus de Shiffar (U) | bijou | 70 | + | (4) | Cieuriss | +30 scrit / % sur scrit > +225 sorts (10s) |
| Sautoir de la pensée fluide | cou | 70 | + | (4) | Cieuriss | +15 END +17 INT +17 ESP / +35 soins |
| Bague d'ingéniosité de Ryngo (U) | doigt | 70 | ++ | (3) | Soccothrates | +12 END +14 INT / +14 scrit / +25 sorts & soins |
| Bague de factionnaire en élémentium (U) | doigt | 70 | + | (4) | Cieuriss | +24 END / +20 déf / +19 esq |
| **GEMMES** | | | | | | |
| Opale de feu solide (U) | orange (J/R) | 70 | spé | NA | Tous boss | +11 soins / +4 résil |
| Opale de feu agile (U) | orange (J/R) | 70 | spé | NA | Tous boss | +5 esq / +4 toucher |
| Opale de feu mortelle (U) | orange (J/R) | 70 | spé | NA | Tous boss | +8 P.att / +5 ccrit |
| **ARTISANAT** | | | | | | |
| Patron : Pantalon de la blanche guérison | couture | 375 | ? | (1) | Dalliah | Tissu / jambes : arm 156 / +21 END +21 INT / +62 soins / +11 mana l 5s / ●●● > +4 INT |
| Patron : Brassards de tisse-arcane | couture | 350 | ? | NA | Sentinelle de l'Arcatraz | Tissu / poignets : arm 67 / +31 END / +25 résist arcanes |
| Formule : Ench. d'arme 2m (AGI majeure) | ench. | 360 | ? | NA | Porte-mort érédar | +35 AGI sur une arme 2m |
| Plans : Jambières en gangracier | forge | 360 | ? | NA | Porte-destin sans chaîne | Plaques / jambes : arm 1257 / +39 END / +33 déf / ●●● > +4 esq |
| Patron : Renfort d'armure des flammes | tr. du cuir | 340 | ? | NA | Abyssal gargantuesque | Renfort : +8 résist feu sur une pièce de torse, jambes, mains ou pieds |
| **RELIQUES** | | | | | | |
| Idole des ombres farouches | idole | 70 | ++ | (1) | Zereketh | Augmente les dégâts périodiques infligés par Déchirure de 4 par point de combo |
| **TENUS MAIN GAUCHE** | | | | | | |
| Lampe de la radiance paisible | tenu mg | 70 | + | (4) | Cieuriss | +13 END +14 INT / +12 toucher sorts / +13 scrit / +21 sorts & soins |
| Lampe du repos paisible | tenu mg | 70 | ++ | (2) | Dalliah | +16 END +18 INT / +35 soins / +6 mana l 5s |