

Basse-tourbière

Mode héroïque : chaque joueur du groupe doit être révééré auprès de l'Expédition cénarienne pour empêcher la clé du Réservoir et pouvoir accéder au mode héroïque de cette instance.

Basse-tourbière est une instance de difficulté moyenne qui comprend quatre boss. Sa seule spécificité est d'être mécaniquement longue, prévoyez trois bonnes heures avec un bon groupe pour en venir à bout. Il s'agit de la deuxième instance du Réservoir de Glissecroc.

- La composition optimale du groupe n'est pas évidente dans la mesure où le type de monstres varie au cours de l'instance. On commence avec des élémentaires et des bêtes, puis on passe par des humanoïdes pour revenir sur des bêtes.
- La présence de deux soigneurs est fortement conseillée, car les monstres infligent des dégâts importants.
- Côté DPS, on appréciera, une fois encore, le mage et son mouton. Le démoniste peut également être intéressant pour sa capacité à bannir les élémentaires.
- En termes de loot T3.5, vous trouverez ici les épaulettes pour guerrier et les jambières pour mage.
- Les Hibiscus sanguins à collecter pour la quête (N2) se ramassent au sol un peu partout dans l'instance, ainsi que sur les mobs.



LES QUÊTES LIÉES

(N1-normal) Traquer la Traqueuse
Donnée par : Khn'nix > Marécage de Zangar > Sporeggar
Objectif : ramener le cerveau de la Traqueuse noire à Khn'nix
Récompenses : réputation Sporeggar ; Champignon gorgé d'essence ou Champignon gorgé de puissance (voir tableau Phat loot)

(N2-normal) Amenez-moi un jardinet
Donnée par : Gzhun'tt > Marécage de Zangar > Sporeggar
Objectif : ramener 5 Hibiscus sanguins à Gzhun'tt
Récompenses : réputation Sporeggar

(N3-normal) Disparus au combat
Prérequis : « Une incursion manquée », donnée par Ysiel Chantelevant > Refuge cénarien > Marécage de Zangar
Donnée par : Guetteur Jhang > Glissecroc > Marécage de Zangar
Objectif : retrouver les PNJ Main-Verte et Morsure dans l'Enclos aux esclaves ainsi que Griffé et Rayge, qui se trouvent dans la Basse-tourbière (l'ordre est indifférent), puis retourner voir le guetteur Jhang
Récompenses : +500 réputation à l'Expédition cénarienne ; +16500 xp ; un anneau, cape ou bracelets

(N4-normal) Ça y est, c'est parti !
 Donnée par : T'shu > Marécage de Zangar > Sporeggar



Objectif : ramener une Palme de sporielle à T'shu
 Récompenses : réputation Sporeggar ; **Palme de sporielle éternelle** (voir tableau Phat loot)

LE PAS-À-PAS

La première partie de l'instance est peuplée d'élémentaires, de bêtes et de géants. Une fois entré (E), vous apercevez deux Basse-tourboptères (type bête) qui patrouillent et peuvent être pullés séparément. Entrent ensuite en jeu les élémentaires : un pack très délicat composé de deux Rôdeurs et d'un Trainard. S'il n'y a pas de démoniste dans votre groupe, soyez très attentifs ou c'est le wipe. Les élémentaires affectent les joueurs d'une maladie qui ajoute des dégâts de nature supplémentaires lorsque vous subissez des dégâts (les cinq prochaine attaques). Cette maladie peut être dissipée. Le Trainard possède également un soin sur le temps (HoT) qu'il applique à lui ou à ses collègues. C'est donc lui qu'il faut tuer en premier. Battez-vous près de la sortie, de façon à pouvoir fear ou bien fuir, selon la situation. D'une manière générale, le guerrier doit tanker les trois élémentaires, et le groupe doit assurer un soin et un DPS stables pour éviter toute reprise d'aggro. Une fois le pack éliminé, avancez en vous dirigeant vers la gauche. Les groupes de monstres qui suivent sont composés d'un mélange des monstres détaillés ci-dessus. Au milieu de ces packs circulent des Géants des tourbières, qui peuvent être pullés seuls. Ils causent d'énormes dégâts de mêlée et sont insensibles à tous les effets de contrôle. De plus, ils grandissent de manière régulière au long du combat, et gagnent ainsi en puissance. Il est donc impératif qu'aucune reprise

d'aggro n'ait lieu passé un certain cap, ils tueraient en un coup tout autre joueur que le tank. Une fois morts, ces monstres peuvent être « cueillis » par les Herboristes. Frayez-vous un chemin qui vous permettra de longer le bord de l'eau. N'y trempez pas les pieds, les poissons sont du genre carnivore. Vous devrez encore vous occuper d'un pack d'élémentaires, d'un géant et d'une patrouille de Basse-tourboptère avant d'atteindre la passerelle qui mène au premier boss de cette instance. Devant celui-ci, Hungarfen de son doux nom, vous noterez la présence de deux géants, liés, pour notre plus grand malheur. Pour vous en débarrasser, vous devrez sûrement procéder à un sacrifice humain (ou gnome). Ils tapent très fort et un couple tank/soigneur ne pourrait tenir les deux monstres suffisamment longtemps, aussi bien en termes de soins que d'aggro. La stratégie consiste donc à se focaliser sur l'un des géants, que le guerrier tanke soutenu par un soigneur, pendant que le second sera kité par un autre joueur (chasseur, mage à la nova de glace, chaman au totem de ralentissement...). Notez que ce joueur, pour gagner du temps, peut sauter de la passerelle une fois le mob pullé. Il est important que celui qui kite entretienne son aggro, autrement le soigneur du tank risque de récupérer le deuxième géant. Lorsque le premier meurt, attendez le retour du deuxième pour engager le combat. Une potion d'invulnérabilité peut être envisagée pour sauvegarder votre soigneur principal. C'est un combat vraiment difficile. Si vous devez mourir ici, assurez-vous d'avoir tué au moins un géant pour n'avoir que le second à tuer à votre retour.

LES MONSTRES DE LA BASSE TOURBIÈRE

NOM	NIVEAU	TYPE	PV	PRIORITÉ	CARACTÉRISTIQUES
Basse-tourboptère	70 élite	Bête	27 000	—	
Trainard de Basse-tourbière	70 élite	Élem. soigneur	27 000	+	Soins (HoT)
Rôdeur de Basse-tourbière	70 élite	Élem guerrier	22 000	-	Maladie
Géant des tourbières	70 élite	Guerrier	62 000	+++	Maladie
Myrmidon Iraitleron	71 élite	Guerrier	28 000	-	Coupure de Corail
Sentinelle Iraitleron	71 élite	Archer	28 000	+	
Guerrier Iraitleron	71 élite	Guerrier	28 000	++	
Oracle Bourbesang	71 élite	Caster	22 000	+	Corruption (DoT), amplification des dégâts
Membre de la tribu Bourbesang	71 élite	Caster	28 000	+	
Porte-épieu Bourbesang	71 élite	Archer	22 000	-	Morsure de vipère (drain de mana), attaque à distance
Soigneur Bourbesang	71 élite	Soigneur	22 000	+++	Soins
Rais des tourbières	71 élite	Bête	28 000	++	Fear amélioré(sprint), insensible au poly
Dard Iykul	71 élite	Bête	39 000	+	Poison (DoT)
Guêpe Iykul	70 élite	Bête	20 000	-	Poison (DoT)
Seigneurs de Basse-tourbière	71 élite	Guerrier	71 000	+++	Gagne en puissance avec le temps

Hungarfen (1)

Il s'agit d'un élémentaire gigantesque et aussi costaud qu'il en a l'air. Son fonctionnement en mode héroïque diffère peu du mode normal. La spécificité de ce boss est de faire apparaître des champignons aux pieds des joueurs (en normal, ils sont peu nombreux). Ces champignons grossissent progressivement jusqu'à exploser pour contaminer la zone, ce qui inflige un DoT de nature cumulable si vous restez sur place. La portée de l'explosion n'est pas énorme, il n'est donc pas nécessaire de s'écarter de trop. En mode héroïque, l'apparition des champignons est fortement accélérée. Pour ne pas être submergés, pressez la touche qui affiche les barres de vie (« V » par défaut), ce qui vous signalera leur apparition. Si un champignon apparaît près de vous, vous disposez tout de même de quelques secondes avant qu'il n'explode. Avant de déguerpir, n'hésitez donc pas à finir de lancer votre sort en cours, à moins qu'il ne prenne plus de 3 secondes.

La réussite de ce combat tient dans la mobilité de chacun et dans les déplacements du guerrier. Ce dernier devra essayer de tanker le boss en décrivant un cercle autour de la zone de combat, et le reste du groupe devra suivre le mouvement. Cette technique permet en fait de conditionner l'apparition des champignons dans la « traînée » du boss et d'éviter qu'ils n'envahissent tout l'espace. Si le groupe est dispersé, il y aura des champignons partout, ce qui deviendra vite ingérable pour tout le monde. Tombé à 20 % de ses PV, le boss va s'enraciner et lancer un sort de zone autour de lui, qui a pour effet de le soigner si quelqu'un ou lui-même y subit des dégâts. Tout le monde, y compris le tank, doit donc s'éloigner durant cette phase. Profitez-en pour vous refaire une santé aux bandages. Sa phase d'enracinement terminée, le boss se libère, et le combat continue au milieu des champignons. Achevez-le, puis « cueillez »-le pour vous venger. C'est sur la plate-forme, sur une racine géante, que vous devrez ramasser la Palme de sporielle, objet de la quête Ça y est, c'est parti ! (N4).

Pour la suite, la prudence est de mise. Attendez la patrouille de quatre Basse-tourboptères, pullez-la et battez-vous à l'endroit où vous avez affronté Hungarfen, vous y serez plus à l'aise que sur le pont. Progresser par la gauche en éradiquant les géants. Vous arrivez dans la partie humanoïde de l'instance, où se baladent des nagas et des roués. Vous avez donc, à partir d'ici, la possibilité d'utiliser vos effets de contrôle sur les différents groupes. Attendez la patrouille de deux Myrmidons Iraleron qui traversent la passerelle. Ils infligent un DoT physique et frappent aux alentours de 2000 dégâts par coup. En haut de la passerelle se trouvent des packs de quatre monstres ainsi qu'une patrouille de deux Sentinelles Iraleron. Attendez bien que cette patrouille s'éloigne pour pulser les packs. Chacun d'entre eux est composé de Guerriers Iraleron, d'Oracles de la tribu Bourbesang et de Membres de la tribu Bourbesang. Les Oracles posent des corruptions et amplifient la magie sur leur cible, ce qui augmente de 50 % les dégâts reçus, mais les deux aptitudes sont dissipables. Une fois les deux premiers packs tués, occupez-vous de la patrouille, puis dirigez-vous vers le passage qui permet de monter au niveau supérieur. Ne vous précipitez pas : un pack vous bloque le passage. Battez-vous en bas pour éviter tout problème de ligne de vue. La composition des packs se modifie quelque peu, avec l'apparition des Porte-épieu Bourbesang et des Soigneurs Bourbesang. Les Porte-épieu attaquent à distance et disposent d'une redoutable morsure de vipère, un drain de mana qu'il faut épargner à vos soigneurs. Les Soigneurs Bourbesang ont, comme leur nom l'indique des capacités de soins, monocibles ou de groupe. Il est important soit de les neutraliser avec l'une de vos capacités de contrôle, soit de les tuer en premier. Dans le pire des cas, leurs sorts de soins peuvent être interrompus. Petit à petit, vous allez vous frayer un chemin jusqu'à Ghaz'an.

Ghaz'an (2)

Deuxième boss de l'instance, cette hydre représente un combat court. La stratégie pour la battre rappelle en un sens le combat contre Onyxia. Ghaz'an projette devant elle un cône d'acide (à 180°, tout de même),



et donne également de violents coups de queue. Vous devez donc vous placer sur ses flancs pour éviter tout dégât superflu. Dans cette optique, le tank doit tourner Ghaz'an de côté par rapport à la passerelle d'accès. Le tank subit également de manière régulière un débuff, cumulable jusqu'à dix fois, qui inflige des dégâts de nature toutes les trois secondes. Vous l'aviez deviné : il va falloir tuer Ghaz'an rapidement, car un guerrier avec, sur lui, dix de ces débuffs consomme beaucoup de mana et ne pourra être tenu en vie très longtemps.

Ghaz'an dépeçée, poursuivez votre chemin en sautant dans l'eau depuis le nord-est de la plate-forme, et nagez jusqu'à la brèche. Sautez en bas de l'à-pic, puis prenez à gauche. En avançant tout droit, vous découvrirez Rayge, un des personnages de la quête (N3), Disparus au combat. À la base, il est invisible (furtivité elfique), il faut donc avancer sur lui pour le détecter. Vous devez ensuite enchaîner les groupes de mobs dans le tunnel sur la droite. Ils sont constitués de Raies des tourbières insensibles au fear, mais qui, elles, ne manquent pas de vous l'infliger (impossible à contrer, durée 2s, avec effet de sprint). Ici, laissez le guerrier monter son aggro, c'est le deuxième joueur sur la liste d'aggro du monstre qui subira le fear. Reculez un peu de manière à ce que le fear ne vous envoie pas chercher un pack supplémentaire, et tuez les Raies les unes après les autres. Suivez les packs d'insectes composés d'un Dard lykul et de deux Guêpes lykul, dont aucun ne peut être moutonné. Ces bêtes posent des DoT de poison qui ne font pas énormément de dégâts, mais cumuler un DoT du Dard et un des Guêpes augmente les dégâts subis de manière significative. La seule parade se trouve dans la dissipation en masse. En dehors de ce point, ces packs se pratiquent de la même façon que les Raies : tanking et DPS. En avançant, vous remarquerez, dans une alcôve sur la droite, le Seigneur des marais Musel'ek. Avant de l'affronter, serrez le mur de gauche et allez chercher le premier des deux Seigneurs de Basse-tourbière qui se trouvent un peu plus loin. Vu leur puissance (coups à 6-8000 dégâts), il serait dommage de les aggro durant l'affrontement avec le boss. Ces Seigneurs doivent être tués rapidement, car tout comme les Géants, ils gagnent en puissance avec le temps. Si vous le désirez, vous pouvez esquiver Musel'ek pour vous rendre directement auprès du dernier boss, quitte à revenir ensuite.

Le Seigneur des marais Musel'ek (3)

Ce chasseur vous attend accompagné de son ours (en fait, un druide domestiqué !). Ses capacités sont nombreuses : il effectue des visées (tir puissant), dispose d'un piège de glace de zone ainsi que d'un tir multiple. La visée fait très mal et est généralement lancée suite au piège de glace, il est important que

le tank revienne rapidement au corps à corps avant que la visée ne frappe. Soignez le groupe de manière à ne pas laisser un membre avec moins de 3000 points de vie, dans la mesure où la visée et le tir multiple combinés peuvent atteindre un score élevé sur les classes de tissu. Le familier possède également des capacités : un cri (zone) qui réduit l'armure de 75 % et une charge équivalente à celle d'un druide féral. Le chasseur doit être votre cible principale, car il inflige bien plus de dégâts que l'ours. En fonction du groupe, plusieurs stratégies sont possibles. Si vous en avez la possibilité, un tanking secondaire du familier par l'un de vos CAC peut être une solution. En mode normal, nous vous conseillons de le faire kiter par un mage ou un chasseur jusqu'à la mort de Musel'ek. En héroïque, concentrez tout votre DPS sur le chasseur et priez pour que l'ours ne fasse pas trop de dégâts. Une fois le chasseur mort, récupérez l'ours et affrontez-le. À 20 % de ses PV, l'ours reprend sa forme de druide et redevient amical. Vous pouvez alors lui parler : c'est l'un des persos à retrouver pour la quête (N3). Dans l'ensemble, il s'agit d'un combat violent, qui nécessitera sûrement quelques wipes de rodage. À présent, seul un Seigneur des tourbières s'interpose entre vous et le dernier boss de la Basse-tourbière.

La Traqueuse noire (4)

Cette espèce de marcheur des marais en chef n'a pas un énorme stock de PV mais tape plutôt fort. Elle lance une chaîne d'éclair qui se transmet parmi les joueurs au contact. Elle pose également un DoT non dissipable qui inflige des dégâts de nature toutes les 3 secondes (environ 750). Elle envoie aussi dans les airs des membres du groupe, qui lèvitent ainsi pendant 20 secondes. Ce débuff est dissipable, mais il est possible de soigner et de DPS même en l'air, tant que la portée vous le permet. Il peut donc être judicieux de laisser certaines personnes léviter, ce qui leur évitera la chaîne d'éclair. La stratégie se résume donc à un tanking/DPS avec une dissipation du débuff au besoin, plus un soin continu des joueurs affectés par le DoT (rôle d'un éventuel soigneur de soutien). Le tank doit être tenu avec son maximum de vie car certains enchaînements peuvent lui faire perdre des quantités de PV impressionnantes. De plus, en mode héroïque, la Traqueuse fait apparaître des adds (environ 5000 PV) toutes les 30 secondes. Ces adds lancent des éclairs qui infligent environ 1000 dégâts de nature : certains groupes préféreront les prendre en charge et les éradiquer le plus rapidement possible. D'autres ignoreront ces adds et se concentreront uniquement sur le boss. Pensez à récupérer le cerveau de la Traqueuse pour valider la quête (N1) Traquer la traqueuse !. En ce qui concerne le T3.5, la gentille Traqueuse droppe les épaulettes pour guerrier et les jambières T3.5B pour mage.

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.
- Les items de récompense de la quête N3 « Disparus au combat » sont indiqués sur la table de l'Enclos aux Esclaves.

NORMAL

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Aiguille grièche	armes de jet	63	++	(1)	Hungarfen	dps 51.1 (57-86 x 1.4) / +11 toucher / +24 Patt
Les crocs du traqueur (U)	dague 1m	63	++	(4)	La Traqueuse Noire	dps 56.7 (71-133 x 1.8) / +16 END / +15 ccrit / +20 Patt
Épée courte des dents de Zangar	dague md	63	++	(3)	Musel'ek	dps 41.4 (36-89 x 1.5) / +13 END +14 INT / +12 toucher sorts / +61 sorts & soins
Porte-haine	masse 2m	63	++	(2)	Ghaz'an	dps 73.6 (212-318 x 3.6) / +25 FOR +21 END / +22 ccrit / ●●● > +4 FOR
ARMURES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU						
Gants surchargés de mana	mains	63	++	(1)	Hungarfen	arm 81 / +14 END +14 INT +10 ESP / +15 toucher sorts / +16 sorts & soins / ●●● > +3 scrit
Robe du preneur d'augure	torse	63	++	(4)	La Traqueuse Noire	arm 129 / +18 END +18 INT +11 ESP / +28 sorts & soins / ●●● > +4 scrit
CUIR						
Jambières d'archangeur	jambes	63	++	(4)	La Traqueuse Noire	arm 214 / +24 END / +21 esq / +16 toucher / +40 Patt / ●●● > +4 esq
Gantelets de la lumière stellaire	mains	63	++	(1)	Hungarfen	arm 153 / +10 END +21 INT +8 ESP / +25 sorts & soins / ●●● > +5 sorts & soins
Tunique du veilleur de nuit	torse	63	++	(3)	Musel'ek	arm 244 / +27 END +21 INT +18 ESP / +26 sorts & soins / ●●● > +2 mana 15s
MAILLES						
Poignets sanglants lykul	poignets	63	++	(1)	Hungarfen	arm 236 / +18 AGI +18 END / +30 Patt
Corselet en peau de trainard	torse	63	++	(4)	La Traqueuse Noire	arm 539 / +16 END +19 INT / +21 ccrit / +44 Patt / ●●● > +4 AGI
PLAQUES						
Épauliers de la force brute	épaules	63	++	(4)	La Traqueuse Noire	arm 721 / +16 FOR +22 END / +18 déf / ●●● > +3 esq
Garde-épaules du véreux	épaules	63	++	(3)	Musel'ek	arm 721 / +14 FOR +21 END +22 INT / +8 sorts & soins / ●●● > +3 scrit
Grèves du gardien de fer	jambes	63	++	(3)	Musel'ek	arm 841 / +32 FOR +33 END / +7 toucher / ●●● > +4 toucher
Ceinturon clouté de vertu	taille	63	++	(2)	Ghaz'an	arm 540 / +14 FOR +18 END +14 INT / +13 sorts & soins / +4 mana 15s / ●●● > +4 ccrit
CAPE						
Cape de rapidité inépuisable	dos	63	++	(3)	Musel'ek	arm 64 / +12 AGI +13 END / +23 esq
Cape des rayons guérisseurs	dos	63	++	(2)	Ghaz'an	arm 64 / +12 END +13 INT +15 ESP / +33 soins
AUTRES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX						
Champignon gorgé d'essence	bijou	NA	NA	NA	Quête N1	Rend 200 points de vie lorsque vous tuez une cible qui rapporte de l'expérience ou de l'honneur. Cet effet ne peut pas se produire plus d'une fois toutes les 10 secondes
Champignon gorgé de puissance	bijou	NA	NA	NA	Quête N1	Rend 200 points de mana lorsque vous tuez une cible qui rapporte de l'expérience ou de l'honneur. Cet effet ne peut pas se produire plus d'une fois toutes les 10 secondes
Perles de perspicacité lumineuses	cou	63	++	(2)	Ghaz'an	+15 INT / +11 scrit / +25 sorts & soins
Talisman de ténacité	cou	63	++	(2)	Ghaz'an	+30 END / +20 résil
RELIQUES						
Totem du tête-tonnerre	totem	63	++	(1)	Hungarfen	Augmente les points de mana donnés par Bouclier d'eau de 12 par charge
AUTRES						
Palmes de sporielles éternelles	panier-repas	NA	NA	NA	Quête N4	Crée 10 Cosses de sporielle comestibles (rend 4410 vie & 4410 mana en 30s)

HÉROÏQUE

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
La Férule noire	baguette	70	+	(4)	La Traqueuse Noire	dps 157.3 (165-307 x 1.5) (ombre) / +10 END / +11 scrit / +20 sorts & soins
Grand bâton du Léviathan	bâton 2m	70	+	(2)	Ghaz'an	dps 63 (106-197 x 2.4) / +36 FOR +33 END / +423 Patt félin, ours, sélénién
La Camarde	épée 2m	70	+	(4)	La Traqueuse Noire	dps 93.2 (253-381 x 2.4) / +29 FOR +28 END / +45 ccrit
Déchireur des tourbières	hache 1m	70	+	(3)	Musel'ek	dps 71.8 (85-159 x 1.7) / +15 END / +18 ccrit / +28 Patt
Coup de poing cime-tourbe	pugilat mg	70	++	(1)	Hungarfen	dps 71.7 (130-243 x 2.6) / +15 AGI +10 END / +11 toucher / +10 Patt
ARMURES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU						
Culotte gravée au mana (Set)	jambes	70	+	(4)	La Traqueuse Noire	arm 136 / +34 END +32 INT / +21 scrit / +33 sorts & soins / +18 péné
Mains du soleil	mains	70	+	(3)	Musel'ek	arm 97 / +22 END +23 INT / +21 scrit / +34 sorts Feu
Poignets au sceau de l'Arcanium	poignets	70	+	(1)	Hungarfen	arm 68 / +14 END +15 INT / +30 sorts & soins
Ceinture d'oracle du mystère intemporel	taille	70	+	(4)	La Traqueuse Noire	arm 205 / +22 END +24 INT +17 ESP / +29 sorts & soins
Casque rituel croc-de-démon	tête	70	+	(4)	La Traqueuse Noire	arm 127 / +39 END +30 INT / +19 toucher sorts / +36 sorts & soins
CUIR						
Bottes en lamelles d'écorce	pieds	70	+	(4)	La Traqueuse Noire	arm 352 / +24 FOR +24 AGI +36 END +21 INT
Couvre-bras du Dédain	poignets	70	++	(3)	Musel'ek	arm 128 / +18 END / +20 ccrit / +38 Patt
Ceinture du vent des dunes	taille	70	+	(2)	Ghaz'an	arm 164 / +21 AGI +16 END / +50 Patt / ●●● > +3 AGI
Couronne du seigneur de la forêt	tête	70	+	(3)	Musel'ek	arm 237 / +26 END +30 INT +27 ESP / +68 soins
Masque sauvage du seigneur lynx	tête	70	+	(4)	La Traqueuse Noire	arm 237 / +35 AGI +34 END / +15 toucher / +58 Patt
MAILLES						
Cnémides de traqueur noir	jambes	70	+	(4)	La Traqueuse Noire	arm 570 / +25 AGI +13 END +17 INT / +56 Patt / +7 mana 15s / ●●● > +4 INT
Kilt de chant des tempêtes	jambes	70	+	(4)	La Traqueuse Noire	arm 681 / +25 END +30 INT / +26 scrit / +35 sorts & soins / ●●● > +5 sorts & soins
Gantelets en peau de Hungar	mains	70	+	(1)	Hungarfen	arm 407 / +27 AGI +21 INT +20 INT / +44 Patt
Ceinturon de la flamme vivante (U)	taille	70	+	(1)	Hungarfen	arm 367 / +15 END +17 INT / +16 toucher sorts / +29 sorts & soins / ●●● > +3 scrit
Coiffure des marées	tête	70	+	(2)	Ghaz'an	arm 530 / +30 END +35 INT / +73 soins / +9 mana 15s
PLAQUES						
Garde-épaules de plaques funestes (Set)	épaules	70	+	(4)	La Traqueuse Noire	arm 873 / +19 FOR +22 END / +20 ccrit / ●●● > +3 par
Soutane du fidèle	jambes	70	+	(1)	Hungarfen	arm 1019 / +30 END +34 INT / +25 scrit / +68 soins
Ceinturon de galanterie	taille	70	+	(2)	Ghaz'an	arm 655 / +21 FOR +14 AGI +22 END +13 INT / +15 sorts & soins / ●●● > +3 résil
BOUCLIERS						
Pare-tempête du renouveau	bouclier	70	+	(4)	La Traqueuse Noire	arm 3806 / bblc 86 / +12 END +16 INT / +58 soins
AUTRES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX						
Alambic de puissance infernale	bijou	70	+	(4)	La Traqueuse Noire	+33 résil / 2% lorsque vous êtes touché au combat > +260 mana
Boussole argussienne (U)	bijou	70	+	(4)	La Traqueuse Noire	+36 END / ut > réduit de 68 les dégâts de chaque attaque (total absorbé 1150 max) (20s)
Chaînette d'osselets	cou	70	+	(4)	La Traqueuse Noire	+19 AGI +18 END / +13 toucher / +36 Patt
Collier croc-d'hydre	cou	70	++	(2)	Ghaz'an	+17 END +16 INT / +16 toucher sorts / +19 sorts & soins
Collier de pierres de marais	cou	70	+	(3)	Musel'ek	+14 END +15 INT +18 ESP / +40 soins
Anneau de l'espoir fabuleux (U)	doigt	70	+	(4)	La Traqueuse Noire	+12 INT +11 ESP / +59 soins
Anneau des profondeurs de l'Ombre (U)	doigt	70	+	(2)	Ghaz'an	+15 END / +13 toucher / +21 ccrit / +24 Patt
Bague défraîchie du seigneur des marais	doigt	70	+	(3)	Musel'ek	+20 FOR +14 INT / +21 ccrit
Œil du traqueur	doigt	70	?	(4)	La Traqueuse Noire	+31 END / +60 Patt
GEMMES						
Opale de feu splendide (U)	orange (J/R)	70	spécial	NA	Tous boss	+5 par / +4 résil
Chrysoprase diaprée (U)	verte (J/B)	70	spécial	NA	Tous boss	+5 toucher sorts / +2 mana 15s
Chrysoprase radieuse (U)	verte (J/B)	70	spécial	NA	Tous boss	+5 scrit / +5 péné
RELIQUES						
Idole d'Ursoe	idole	70	+	(1)	Hungarfen	Augmente les dégâts périodiques infligés par Lacérer de 3 par application