Enclos aux Esclaves

LES MONSTRES DES ENCLOS AUX ESCLAVES

Nom	niveau	type	PV	priorité	détails
Martrok	70 élite	Guerrier	26 000	+	
Martrok supérieur	70 élite	Guerrier	27 000	++	2 500 dégâts sur plaques
Ouvrier marchefriche	71	Guerrier	10 000		Éclairs de givre ; Enrage
Conducteur d'esclaves de Glissecroc	71 élite	Guerrier	27 500	+	Appelle esclaves proches ; pourfendre
Champion de Glissecroc	71 élite	Guerrier	27 000	+	Peur de zone ; enchaînement
Enchanteresse de Glissecroc	70 élite	Caster	21 000	++	Sarments et ouragan simultanés
Devineresse de Glissecroc	70 élite	Caster	18 500	+++	Contrôle mental
Défenseur de Glissecroc	71 élite	Guerrier	28 000	+	Insensible peur, mouton, assommer ; bouclier de renvoi de sorts »
Technicien de Glissecroc	71 élite	Guerrier	22 000	++	Pluie de feu
Collaborateur de Glissecroc	70 élite	Guerrier	27 000	+	Faiblesse ; Enrage
Tempête de Glissecroc	70 élite	Guerrier	25 000	++	Poison
Soigne-écaille de Glissecroc	70 élite	Soigneur	18 500	+++	Soins
Observateur de Glissecroc	70 élite	Archer	21 500	++	Immolation ; lance des javelots
Raie de Glissecroc	70	Bête	27 000	+++	Peur incantée sur une cible ; dégâts importants
Mennu le Traître (boss)	72 élite	Chaman	127 000	+	Totem
Rok'mar le Crépitant (boss)	72 élite	Guerrier	165 000	+	Débuff dégâts persistants ; Enrage
Bourbierreux (Boss)	72 élite	Guerrier	220 000	+	Geyser d'acide

Mode héroïque : chaque joueur du groupe doit être révéré auprès de l'Expédition cénarienne pour empocher la clé du réservoir et rentrer dans le mode héroïque de cette instance.

C'est dans les Enclos aux Esclaves, en mode héroïque, que vous allez chercher votre accès à l'instance de raid de la Dame Vashj. De plus, le boss de fin propose ici quelques objets épiques intéressants, notamment un collier pour guerrier spé armes, et des bottes pour Casters. Comptez environ une heure et demie pour terminer cette instance.

LES QUÊTES LIÉES

(N1-normal) Disparus au combat
Prérequis : Une incursion manquée, donnée par Ysiel Chantelevent > Refuge cénarien > Marécage de Zangar
Donnée par : Guetteur Jhang > Réservoir de Glissecroc > Marécage de Zangar
Objectif : retrouver Griffe, la Main-verte, Rayge et Morsure dans les Enclos aux Esclaves et Basse-tourbière et retourner voir le guetteur Jhang
Récompenses : +500 réputation à l'Expédition cénarienne ; anneau, cape, bracelets... (voir tableau)
Note : Weeder la Main-verte et le Naturaliste Morsure se trouvent dans l'instance des Enclos aux Esclaves, les deux autres se trouvent dans Basse-tourbière (voir le guide lié à cette instance).

(N2-héroïque) La marque de Vashj
Prérequis : quête à prendre dans l'instance héroïque
Donnée par : Skar'this l'Hérétique > Enclos aux esclaves > Réservoir de Glissecroc > Marécage de Zangar
Objectif : reparler à Skar'this
Récompense : Quête N3

(N3-héroïque) Le gourdin de Kar'desh
Prérequis : quête à prendre dans l'instance héroïque
Donnée par : Skar'this l'Hérétique > Enclos aux Esclaves > Réservoir de Glissecroc > Marécage de Zangar
Objectif : apporter la Chevalière flamboyante et la Chevalière terrestre à Skar'this
Récompense : la marque de Vashj
Note : la chevalière terrestre se trouve sur Gruul le tue-dragon > Repaire de Gruul > Les Tranchantes, et la Chevalière flamboyante sur Plaie-de-nuit > Karazhan > Défilé de Deuillevent. Cette quête vous permet d'accéder à l'instance de raid du réservoir de Glissecroc, la Caverne du sanctuaire du Serpent où se terre Dame Vashj.

LE PAS-À-PAS

Les premiers packs de l'instance comprennent des martroks supérieurs. Ce sont eux qui sont à éliminer en priorité, ou à mettre en retrait du combat, en utilisant mouton, assommer, peur, car ils ont le même nombre de points de vie que leurs congénères normaux, mais infligent des dégâts bien plus importants. Durant ce temps, un bon tank devrait être capable de gérer deux martroks normaux à la fois. Une fois ces crustacés éliminés, le second type de packs auxquels vous allez avoir affaire est celui des conducteurs d'esclaves appelant à l'aide des esclaves proches (neutres). Comme d'habitude, si vous le tuez en premier, les esclaves sortent du combat.
Au sortir de ce premier tunnel, vous découvrez de nouveaux types de nagas. Après avoir tué la patrouille de trois mobs qui circule en face, examinons, par exemple, le groupe de monstres sur votre droite : une soigne-écaille de Glissecroc, à éliminer systématiquement en priorité ; un observateur qui attaque à distance ; une raie de Glissecroc, que vous pouvez endormir avec hibernation ; enfin, un champion de Glissecroc. Si vous pouvez tenir ce dernier à l'écart en le moutonnant, faites-le. Quoi qu'il arrive, le tank doit le positionner à l'écart du groupe à cause de son enchaînement et de son fear de zone.

Placez sur lui un sort de ralentissement, ou bien gardez un deuxième tank à l'écart prêt à le reprendre, chaque fois qu'il effraie le tank principal. Selon les groupes, il faut vous méfier aussi du combo sarments-foudre des enchanteresses, et des contrôles mentaux des devineresses. Avec quelques crowd controls, il n'y a rien d'insurmontable jusqu'au premier groupe de deux défenseurs de Glissecroc.
Les défenseurs de Glissecroc sont les monstres les plus redoutables de l'instance. Ils vont toujours par deux, sont insensibles à tout type de contrôle, y compris la peur et assommer, infligent d'énormes dégâts. Aussi constituent-ils le défi le plus important que vous avez à relever durant votre parcours. Selon la composition de votre groupe, si vous avez deux soigneurs et deux tanks, vous pouvez les tanker séparément. Sinon, faites-en courir un derrière un chasseur, un voleur ou un mage (le sort lenteur est salvateur) tandis que le reste du groupe se concentre sur l'autre.
En rentrant dans le bâtiment, vous rencontrez deux nouveaux types de monstres, des techniciens de Glissecroc, qui incantent des pluies de feu sur votre groupe, et des collaborateurs qui lancent des faiblesses, qu'il peut être intéressant de leur renvoyer. Dans cette première salle, le pack de monstres à gauche est facultatif, mais attention de ne pas aggro les deux packs immédiatement à droite. Comme le premier boss de l'instance effectue des allers-retours sur la pente, pour ne pas éveiller son attention, attirez les deux packs, respectivement de trois et quatre monstres, pour les combattre dans le couloir.
Puis placez-vous pour engager le boss.

Mennu le traître (1)

Vous le combattrez seul. Le tank et les corps à corps se placeront dans la pente pour l'affronter, le reste du groupe juste au-dessous. La seule chose à savoir est qu'il invoque des totems aux effets divers : dégâts de zone, sarments, soins. Un seul corps à corps peut s'en occuper (voire le tank lui-même, s'il est seul), puisqu'un coup suffit à les détruire. Gérez-les bien en priorité. Pour le reste, le boss n'est qu'un simple guerrier. Vous devriez en venir à bout facilement.
Éliminez ensuite le groupe de trois mobs qui circule en haut de la pente, puis les patrouilles de techniciens sur les passerelles. Vous aurez à gérer un pack de deux défenseurs et un collaborateur. Contrôlez celui-ci par un mouton, une peur, etc., et éliminez les défenseurs comme vous l'avez fait précédemment. Après un autre pack, que vous pouvez contourner si vous aimez les prises de risques inutiles, sautez dans l'eau et grimpez sur le mur brisé à gauche. De cette façon, vous pouvez y attirer le groupe de trois monstres qui circule près de vous. Si vous devez remplir la quête « Disparus au combat », nettoyez tous les packs et montez au sommet de la pente pour y découvrir le cadavre de ce pauvre Weeder la Main-verte. Sinon, sautez et engagez-vous directement dans le couloir à gauche. En sortant du bâtiment, encore quelques packs, et vous aurez à faire face au deuxième boss de l'instance.

Rok'mar le crépitant (2)

Après avoir bien nettoyé la zone, engagez ce crustacé géant dans son repaire, près de l'eau. Tenez-le à la distance classique des Casters, qui n'ont rien à craindre de lui, si ce n'est un sort de givre de zone et un petit débuff ralentissant la Vitesse d'attaque et d'incantation. Comme le précédent, ce boss n'est qu'un guerrier avec une seule difficulté. Il s'agit, cette fois, d'un débuff qu'il va poser sur le tank et qui va lui infliger de gros dégâts, indéfiniment. Le seul moyen de retirer ce débuff est de ramener la vie du tank au maximum. Prévoyez donc, pour ce combat, des gros soins, ponctuellement focalisés sur le tank. Sachez que Rok'mar « enrage » sur la fin. D'ailleurs, si le débuff est toujours présent sur le tank quand le boss meurt, n'omettez pas de le soigner.
Si le gros du parcours est désormais derrière vous, sachez que le plus difficile reste à venir.
Dans la pente vous attendent des groupes de cinq monstres. Pour y faire face, plusieurs solutions. Soit vous employez un maximum de contrôles individuels : assommer, mouton, peur de démoniste, hibernation sur la raie. Soit, si votre configuration le permet, vous enchaînez plusieurs peurs de zone, en ayant bien pris soin d'attirer le pack dans un endroit sûr. Soit, enfin, vous tankez les monstres par deux, si vous avez deux bons tanks. Dans tous les cas, assurez-vous que les soigne-écailles sont neutralisés dès le départ, et les champions tenus à l'écart du combat. Méfiez-vous aussi de ces raies, qui effraient et infligent des dommages non négligeables.
Après ces packs de cinq, une fois que vous avez traversé un petit tunnel, occupé par des esclaves neutres, qu'il vous faudra éliminer si vous comptez employer des sorts de zone contre les packs suivants, vous croisez deux derniers groupes de martroks.
Enfin, un défi relevé vous attend : un pack de deux défenseurs et deux observateurs. Si vous pouvez contrôler les observateurs, le combat ressemblera à ceux que vous avez déjà menés. Si ce n'est pas le cas, essayez de tanker les deux défenseurs, ou bien d'en faire courir un (grâce à un chasseur, un mage ou un voleur) le temps que le groupe élimine les observateurs. Ainsi, même si vous mourez, le combat est facilité.
Derrière eux, vous trouvez le naturaliste Morsure, le dernier PNJ de la quête « Disparus au combat ». Il est prisonnier dans une cage. Quand vous le délivrez, attention aux trois monstres qui viennent du tunnel pour tenter de le tuer. Le PNJ vous conférera un buff de la première importance contre Bourbierreux : +5 % à toutes les statistiques et +110 en résistance à la nature. Protégez-le à tout prix, car il est très fragile (il a conservé son niveau 64 en héroïque). D'ailleurs, durant le combat contre le boss, attention à ce que son geyser ne soit pas dirigé vers lui, car cela vous priverait du buff en cas d'échec.

Bourbierreux (3)

Au fond d'une nappe d'eau se dissimule le dernier boss de l'instance. Placez bien vos joueurs à portée maximale, tandis que le tank combat près de l'eau et retourne le boss vers le fond. Idéalement, vos corps à corps seront de chaque côté du boss. Pour le soin, il est recommandé d'avoir deux soigneurs, un principal sur le tank et un autre sur le groupe. Bourbierreux place des dégâts de nature en zone sur le groupe, et de gros dommages physiques sur le tank. Enfin, il projette régulièrement un geyser sur une cible, mais ce geyser ne touche que les membres du groupe à proximité ; il faut donc être réactif et se déplacer à l'écart des autres quand on est ciblé par le sort.
Le combat n'est pas facile, mais le buff devrait bien aider, ainsi qu'un peu de résistance nature sur le tank, sans pour autant négliger la défense.

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
Aiguillonneur glisseroc	arbalète	62	++	(2)	Rokmar le Crépitant	dps 53.6 (124-187 x 2.9) / +12 AGI / +22 P.att
Roseau de spore calmante	baguette	62	++	(2)	Rokmar le Crépitant	dps 96.9 (108-202 x 1.6) (givre) / +8 INT +9 ESP / +20 soins
Kriss de marchefriche (U)	dague md	62	++	(1)	Mennu le Traître	dps 55.3 (69-130 x 1.8) / +12 END / +12 toucher / +28 P.att
Épée longue du feu-sorcier	épée md	62	++	(1)	Mennu le Traître	dps 41.5 (54-129 x 2.2) / +15 END +14 INT / +10 toucher sorts / +56 sorts & soins
Marteau du renouveau de Glisseroc	masse md	62	++	(2)	Rokmar le Crépitant	dps 41.4 (59-140 x 2.4) / +10 END +13 INT +12 ESP / +106 soins

ARMURES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU						
Jambières du règne princier	jambes	62	++	(1)	Mennu le Traître	arm 110 / +18 END +28 INT +12 ESP / +18 toucher sorts / +33 sorts & soins
Couvre-bras vigne-d'or	poignets	NA	NA	NA	Quête N1	arm 56 / +19 END +13 INT +13 ESP / +29 soins
Turban d'hydromancien	tête	NA	NA	NA	Quête N1	arm 127 / +21 END +27 INT / +33 sorts & soins / ●● > +5 sorts & soins
CUIR						
Garde-mains rapides	mains	62	++	(3)	Bourbierreux	arm 149 / +18 END / +12 ccrit / +52 P.att / ●● > +3 toucher
Casque de la griffe	tête	NA	NA	NA	Quête N1	arm 237 / +25 AGI +21 END / +14 toucher / +66 P.att / ●● > +4 résil
MAILLES						
Mantelet du dard de scorpide	épaules	62	++	(3)	Bourbierreux	arm 392 / +21 AGI +12 END / +30 P.att / +6 mana l 5s / ●● > +3 INT
Ceinture de pisteur	taille	62	++	(1)	Mennu le Traître	arm 294 / +21 END / +14 toucher / +21 ccrit / +42 P.att
Camail de gardien de la terre	tête	NA	NA	NA	Quête N1	arm 530 / +25 AGI +25 END +18 INT / +34 P.att / +7 mana l 5s / ●● > +4 AGI
Gilet de l'éclair vivant	torse	62	++	(1)	Mennu le Traître	arm 523 / +12 END +15 INT / +18 sorts & soins / +6 mana l 5s / ●●● > +9 soins
PLAQUES						
Grèves en plaques azurées	jambes	62	++	(3)	Bourbierreux	arm 815 / +27 FOR +27 END +26 INT / +6 mana l 5s / +16 sorts & soins
Coiffure de myrmidon	tête	NA	NA	NA	Quête N1	arm 946 / +17 FOR +37 END / +33 déf / ●● > +4 FOR
Plastron intouché	torse	62	++	(3)	Bourbierreux	arm 932 / +26 FOR +21 AGI +23 END / ●●● > +4 déf
CAPES						
Cape couverte de spores	dos	62	++	(3)	Bourbierreux	arm 63 / +15 END +15 INT / +11 scrit / +19 sorts & soins
Cape en écailles de martrok	dos	62	+	(2)	Rokmar le Crépitant	arm 271 / +22 END / +16 déf
Sombre cape du marais	dos	NA	NA	NA	Quête N1	arm 64 / +16 AGI +24 END / +30 P.att

AUTRES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX						
Chapeau de champignon runique (U)	bijou	62	++	(2)	Rokmar le Crépitant	+30 résil / ut > absorbe 440 dég (20s)
Anneau de sortilège cénarien	doigt	NA	NA	NA	Quête N1	+24 END +16 INT / +18 sorts & soins
ARTISANAT						
Patron : Renfort d'armure de la nature	travail cuir	340	?	(1)	Mennu le Traître	Renfort : +8 résist. nature sur pièce de torse, jambes, mains ou pieds

HÉROÏQUE

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Dague de la lumière stellaire (U)	dague md	70	+	(1)	Mennu le Traître	dps 41.4 (29-95 x 1.5) / +15 END +15 INT / +16 toucher sorts / +121 sorts & soins
Lame phosphorescente	épée 1m	70	+	(3)	Bourbierreux	dps 71.7 (120-224 x 2.4) / +12 END / +11 ccrit / +40 P.att
Marteau de guerre orbite-sanglante	masse md	70	+	(3)	Bourbierreux	dps 41.4 (47-152 x 2.4) / +12 END +17 INT / +16 scrit / +121 sorts & soins

ARMURES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU						
Spallières gravées au mana (Set)	épaules	70	+	(3)	Bourbierreux	arm 117 / +25 END +17 INT / +16 scrit / +20 sorts & soins / ●● > +3 résil
Bottes de blasphème	pieds	70	+	(3)	Bourbierreux	arm 128 / +36 END +29 INT / +36 sorts & soins
Ceinturon magefurie	taille	70	+	(3)	Bourbierreux	arm 88 / +22 END +23 INT / +20 scrit / +28 sorts & soins
Corde de croyance	taille	70	+	(1)	Mennu le Traître	arm 88 / +23 INT +20 ESP / +46 soins / +8 mana l 5s
Corde du froid murmure	taille	70	+	(2)	Rokmar le Crépitant	arm 88 / +19 END +23 INT +12 ESP / +16 scrit / +36 sorts givre
CUIR						
Braies d'âmeterre	jambes	70	+	(3)	Bourbierreux	arm 256 / +24 END +33 INT +26 ESP / +73 soins
Garde-jambes de minuit	jambes	70	+	(3)	Bourbierreux	arm 305 / +30 END / +17 toucher / +27 ccrit / +64 P.att / ●●● > +4 toucher
Jambières de Mennu en écailles	jambes	70	+	(1)	Mennu le Traître	arm 256 / +25 END / +32 ccrit / +46 P.att / ●●● > +4 esq
Menottes de Bourbierreux	poignets	70	+	(3)	Bourbierreux	arm 128 / +20 AGI +18 END / +40 P.att
Corde de menteur	taille	70	+	(2)	Rokmar le Crépitant	arm 164 / +24 END / +18 ccrit / +34 P.att / ●● > +3 esq
MAILLES						
Espauliers de la désolation (Set)	épaules	70	+	(3)	Bourbierreux	arm 489 / +23 AGI +16 END +19 INT / +17 toucher / ●● > +3 toucher
Espauliers de la magie sauvage	épaules	70	?	(3)	Bourbierreux	arm 583 / +21 END +28 INT / +23 scrit / +33 sorts & soins
Bottes Furie-des-vagues	pieds	70	+	(2)	Rokmar le Crépitant	arm 448 / +19 END +24 INT / +55 soins / +8 mana l 5s
Ceinture d'archerie des Roués	taille	70	+	(1)	Mennu le Traître	arm 367 / +24 END +19 INT / +18 ccrit / +58 P.att
PLAQUES						
Ceinturon de l'inébranlable	taille	70	+	(3)	Bourbierreux	arm 655 / +17 FOR +33 END / +18 déf / +12 bloc / ●● > +3 esq
Ceinturon des bénédictions multiples	taille	70	+	(2)	Rokmar le Crépitant	arm 655 / +24 END +22 INT / +21 ccrit / +46 soins
Cuirasse de la fureur vertueuse	torse	70	+	(3)	Bourbierreux	arm 1164 / +21 FOR +29 END +28 INT / +23 sorts & soins / ●●● > +2 mana l 5s
CAPES						
Cape de guerre écaille-de-fer	dos	70	+	(2)	Rokmar le Crépitant	arm 78 / +26 END / +19 bloc / +29 bbloc

AUTRES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX						
Œil de Bourbierreux	bijou	70	+	(3)	Bourbierreux	+37 sorts & soins / % sur sorts néfastes > +320 hâte des sorts (6s)
Chaîne d'adamantite des indomptables	cou	70	+	(3)	Bourbierreux	+19 END / +30 ccrit / +34 P.att
Collet de traître	cou	70	+	(1)	Mennu le Traître	+18 END / +12 toucher / +18 ccrit / +38 P.att
Collier squelettique de rage combative	cou	70	+	(2)	Rokmar le Crépitant	+26 FOR +21 END / +12 toucher
Bague d'Ursol (U)	doigt	70	+	(3)	Bourbierreux	+23 FOR +12 AGI +22 END
GEMMES						
Opale de feu resplendissante (U)	orange (J/R)	70	spécial	NA	Tous boss	+5 FOR / +4 résil
Chrysoprase vive (U)	verte (J/B)	70	spécial	NA	Tous boss	+5 toucher sorts / +6 END
Tanzanite royale (U)	violette (R/B)	70	spécial	NA	Tous boss	+11 soins / +2 mana l 5s
ARTISANAT						
Patron : Renfort d'armure de la nature	travail cuir	340	?	(1)	Mennu le Traître	Renfort : +8 résist. nature sur pièce de torse, jambes, mains ou pieds
RELIQUES						
Totem de rétablissement spontané	totem	70	+	(1)	Mennu le Traître	+88 aux soins prodigués par votre sort Vague de soins
TENUS MAIN GAUCHE						
Lanterne des flammeroles	tenu mg	70	+	(3)	Bourbierreux	+22 INT / +40 soins / +6 mana l 5s