

Naxxramas

À l'heure où vos serveurs écrivent ces lignes, nous nous remettons tout juste de nos émotions sur la fin d'AQ40 et entamons à peine l'exploration de Naxxramas : eh oui, on est des petits artisans, nous, on s'appelle pas Nihilum... On a quand même tenu à vous présenter au moins ce qu'on maîtrisait à peu près : voici donc en guise d'apéritif de la grande exploration de Naxxramas à venir, un petit aperçu de l'instance, de ses quatre Ailes, et de ses quatre premiers boss.

Petit plan du guide de Naxxramas :

- Carte de l'instance
- Notes diverses
- Les sets T3
- Stratégies boss :
- Anub'Rekhan
- Le Recouso
- Noth le Porte-peste
- Instructeur Razuvivous
- Les ensembles d'armure de résistance au givre
- La table de loot des quatre premiers boss

NOTES DIVERSES

• **Obtenir l'accès à Naxxramas.** Un petit détail qui compte tout de même... C'est l'Archimage Angela Dosantos à la chapelle de l'Espoir (Maletterres) qui vous permettra d'obtenir cet accès, via la quête « Naxxramas, la Citadelle de l'effroi ». Il existe un prix à payer, qui dépendra de votre réputation auprès de l'Aube d'Argent :

- Honoré > 60 pièces d'or + 2 Cristal de Nexus + 5 Cristal des Arcanes + 1 Orbe de Piété
- Révéré > 30 pièces d'or + 1 Cristal de Nexus + 2 Cristal des Arcanes
- Exalté > gratuit

• **Faction : Aube d'Argent.** Naxxramas est lié à l'Aube d'Argent, l'une des factions les plus riches et les plus complexes du jeu (voir l'aide de jeu « Factions & Réputations » sur le CD) : si vous êtes un niveau 60 normalement constitué, vous êtes déjà bien avancé sur la voie de l'Aube d'Argent grâce aux différentes quêtes et explorations de petits donjons... Nous vous conseillons sinon de travailler votre réputation jusqu'au niveau Révéré.

• **Résistances requises.** Chaque Aile recèle ses propres dangers. - Les débuts des Ailes des Araignées, des Abominations et de la Peste seront facilités avec un équipement de résistance à la nature. - L'Aile des Chevaliers de la Mort vous demandera une bonne résistance à l'ombre. - Enfin, pour avoir une petite chance de venir un jour à bout des dangers de l'Antre de la Wyverne de Givre et affronter le big boss local, il vous faudra amasser un équipement dont vous n'aviez encore jamais eu à vous préoccuper : la résistance au givre. C'est à Naxxramas-même que vous l'obtiendrez.

• **Les ensembles d'armure de résistance au givre.** Le maître-artisan Omarion (aile D) détient les secrets d'ensembles d'armure RG, qu'il vous révélera si vous êtes Révéré auprès de l'Aube d'Argent. - Ces ensembles comprennent six pièces de base pour chaque matière tissu - cuir - mailles - plaques ; par ailleurs on pourra trouver aussi cape + collier + anneau + bouclier.

- Les pièces d'armure (épaules - gants - jambes - poignets - tête - torse) et leurs caractéristiques vous sont présentées sur la dernière page de ce guide, avec la table de loot. - Les pièces gants, poignets et torse, ainsi que la cape (Cape glacière > arm 61 / +18 END +24 RG) s'obtiennent par craft personnel grâce à l'enseignement d'Omarion ou en les achetant à son apprenti Wilhelm (à la chapelle), auquel cas il faudra

NAXXRAMAS

Maletterres de l'est > coordonnées (40,26)

(Naxxramas = Naxx)

Niveau 60 / max 40 joueurs

(E) ENTRÉE

(A) Aile des Araignées

- (1) Anub'Rekhan
- (2) Grande veuve Faerlina
- (3) Maexxna

(B) Aile des Abominations

- (1) Le Recouso
- (2) Grobbulus
- (3) Gluth
- (4) Thaddius

(C) Aile de la Peste

- (1) Noth le Porte-peste
- (2) Heigan le malpropre
- (3) Loatheb

(D) Aile des Chevaliers de la Mort

- (1) Instructeur Razuvivous
- (2) Gothik le Moissonneur
- (3) Les Quatre Cavaliers

(X) Antre de la Wyverne de Givre

- (1) Wyverne de Givre Saphiron
- (2) Kel'Thuzad



fournir les mêmes ingrédients ET quelques centaines de pièces d'or. Parmi ces ingrédients, les fameuses runes de givre, qui se récoltent dans Naxx.

Le reste est « relativement » facile à rassembler (essences, tissus & métaux précieux, etc.).

- La pièce jambes s'obtient par quêtes : d'abord « Les échos de la guerre » (Eligor Dawnbringer à la chapelle) puis « C'est tout ce que j'ai à mon répertoire » (Wilhelm). Un premier anneau (Étreinte de glace de Ramaladni > +15 END / +25 RG) suivra la même voie des quêtes, via un item qui se drop au hasard sur les trash mobs.

- Les pièces tête et épaules s'obtiennent par loot sur les boss de Naxxramas (voir dernière page de ce guide). Le collier RG se drop sur Anub'Rekhan (Larme de givre > arm 3 106 / bloq 59 / +21 END / +15 RG / +9 déf) se drop sur le Recouso. Un deuxième anneau RG (Bague du grêlon > +18 END +20 RG) se drop sur Noth le Porte-peste.

- Voilà donc de quoi atteindre un bon petit 300 en résistance au givre !

• Un petit spoiler concernant Atiesh vous attend enfin en première page de la galerie des sets de ce hors-série (oui, bon, désolés, on n'avait plus la place ici). Il s'agit du premier bâton légendaire disponible dans le jeu !

LES SETS T3

• « T3 », deux petits caractères qui font rêver... Ce sont actuellement les sets de haut niveau les plus puissants du jeu et ils le resteront jusqu'à la sortie de l'extension Burning Crusade. Voyez la galerie des sets pour une présentation détaillée !

• Les sets T3 comportent 9 pièces occupant, en plus des 8 emplacements d'armure habituels (tête, épaules, torse, poignets, mains, taille, jambes, pieds) un emplacement d'anneau.

• L'anneau est à part : il se droppe sur Kel'Thuzad, boss ultime de l'instance.

• Pour obtenir les autres pièces du set, vous devrez d'abord valider un prérequis : accomplir la quête « Les échos de la guerre », donnée par le commandant Eligor Dawnbringer (chapelle de l'Espoir) et qui consiste à tuer différents trash mobs du début de l'instance.

• Puis vous devrez réaliser les quêtes données

par différents PNJ de la chapelle ; ce n'est pas très compliqué, chaque quête porte le nom de la pièce de set visée. Chaque pièce demande un certain nombre de matériaux.

- D'abord un composant épique qui se droppe sur les mêmes boss pour toutes les classes :
 - ÉPAULES > Gluth / Grobbulus / Le Recouso ;
 - JAMBES > Loatheb ;
 - MAINS > Maexxna ;
 - PIEDS > Gluth / Gothik / Razuvivous ;
 - POIGNETS > Gluth / Anub'Rekhan / Faerlina ;
 - TAILLE > Gluth / Heigan / Noth ;
 - TÊTE > Thaddius ;
 - TORSE > Les Quatre Chevaliers.
- Ensuite des débris d'armure en tissu / cuir / mailles / plaques, que vous trouverez sur les trash mobs de Naxxramas, toutes Ailes confondues. Il vous faudra 106 débris pour un set d'armure complet.
- Enfin un certain nombre de matériaux de luxe, dont voici la liste pour les sets au complet :

CHAMAN

Le Briseur de Terre

- 8 x Cristal de Nexus
- 15 x Peau robuste traitée
- 17 x Barre d'arcanite
- 2 x Étoffe lunaire

GUERRIER

Tenue de combat de cuirassier

- 4 x Cristal de Nexus
- 19 x Peau robuste traitée
- 20 x Barre d'arcanite

CHASSEUR

Armure de Traqueur des cryptes

- 8 x Cristal de Nexus
- 18 x Peau robuste traitée
- 17 x Barre d'arcanite

MAGE

Tenue de parade de Givrefeu

- 8 x Cristal de Nexus
- 3 x Cristal des Arcanes
- 6 x Peau robuste traitée
- 21 x Étoffe lunaire

DRUIDE

Grande tenue de Marcherêve

- 7 x Cristal de Nexus
- 1 x Cristal des Arcanes
- 36 x Peau robuste traitée
- 6 x Étoffe lunaire

PRÊTRE

Habits de Foi

- 8 x Cristal de Nexus
- 3 x Cristal des Arcanes
- 6 x Peau robuste traitée
- 21 x Étoffe lunaire

DÉMONISTE

Grande tenue de Pestecœur

- 8 x Cristal de Nexus
- 3 x Cristal des Arcanes
- 6 x Peau robuste traitée
- 21 x Étoffe lunaire

PALADIN

Armure de Rédemption

- 7 x Cristal de Nexus
- 15 x Peau robuste traitée
- 20 x Barre d'arcanite

VOLEUR

Armure de la Faucheuse d'os

- 5 x Cristal de Nexus
- 42 x Peau robuste traitée
- 5 x Barre d'arcanite





Zone jaune : raid sur le Ravageur de gauche
Trajets roses : déplacements des Ravageurs
Trajet violet : rabattage du second Ravageur à la mort du premier

- Main Tank
- Tank secondaire
- Soigneurs
- Chasseur
- Combattants en mêlée
- Combattants à distance

POSITION DU PULL : le MT intercepte Anub'Rekhan et l'amène en position à 12h ; son chasseur se place, prêt pour le kiting. Le raid prend en charge le Ravageur de gauche pendant qu'un MT secondaire tank le second ravageur.



Zone rouge : raid
Trajet jaune : déplacements des soigneurs du MT afin de rester hors de portée de la Nuée
Trajet orange : MT > placements pour le tanking & déplacement pour le kiting
Trajet violet : déplacement du chasseur pour le kiting, parallèle à celui du MT
Zone bleue : déplacement d'Anub'Rekhan et aire d'effet de la Nuée

POSITION DE COMBAT : Le MT tank Anub'Rekhan à 12h, file le long du trajet orange dès l'annonce de la Nuée (accompagné du chasseur pour l'aura de vitesse), récupère Anub'Rekhan en tanking à 6h, et refait le mouvement en sens inverse dès l'annonce suivante de la Nuée. Le reste du raid combat toujours Anub'Rekhan hors de portée de la Nuée et se débarrasse des adds au fur et à mesure qu'ils apparaissent (Ravageurs apparaissant au nord de la salle, ou adds liés aux Explosions de cadavres).

Boss
Naxxramas

ANUB'REKHAN

Anub'Rekhan en deux mots

Ce gros scarabée bleu règne en maître sur l'Aile Araignée, traditionnellement considérée comme la plus simple des quatre Ailes de Naxxramas. Le combat ne sera pas facile pour autant, il faut gérer notamment les manœuvres tanking-kiting liées à la Nuée de sauterelles, et veiller jalousement sur la santé du raid pour éviter de se faire déborder par les Explosions de cadavres.

Préparation

- Les joueurs capables de ralentir leur chute (Chute lente, Transfert juste avant d'atteindre le sol pour les mages, Lévitacion pour les prêtres, etc.) s'assureront qu'ils ont bien fait provision des composants nécessaires afin de pouvoir utiliser cette capacité aussi souvent qu'il le faudra. Les Empalements d'Anub'Rekhan (voir Aptitudes) vous balançant dans les airs avec à la clef de bons dégâts de chute, autant les éviter autant que possible.
- Les raids qui n'ont pas encore l'habitude de cette rencontre pourront prévoir quelques potions d'absorption de dégâts nature en cas de petits ratés dans la gestion de la Nuée de sauterelles, en particulier pour les soigneurs.
- En cas de retour dans la salle après un wipe, méfiez-vous des scarabées qui apparaissent à la mort des joueurs (voir Aptitudes : Explosion de cadavres) : ils ne disparaissent pas lorsque l'instance passe hors-combat. Ne vous précipitez donc pas et nettoyez tranquillement la salle avant de vous relancer à l'assaut d'Anub'Rekhan.

Action

Pull & positionnement

- Voir schéma n°1 : Anub'Rekhan est accompagné de deux Ravageurs des cryptes. Il va falloir positionner leurs cadavres à 9h afin de pouvoir gérer ensuite l'Explosion de cadavres. Pendant qu'un tank secondaire gère le second Ravageur, le raid se charge du premier et l'amène en position lorsqu'il lui reste environ 20 % de vie. Le tank secondaire amène alors le second Ravageur qui subira le même sort. Soyez attentifs : il va falloir réaliser ce placement aussi vite et proprement que possible, en dépit des toiles engluantes lancées par les Ravageurs, et ce tout en gérant leur DOT de dégâts nature cumulable, mortel à long terme. N'hésitez pas à prévoir un tank supplémentaire en cas de coup dur et méfiez-vous aussi de leurs Enchaînements, qui infligent tout de même à peu près 1 000 points de dégâts.
- Position : le raid est à 9h, les soigneurs du raid sont à 8h, le MT à 12h, les soigneurs du MT répartis en arc

de cercle entre 10h et 2h. À chaque Nuée de sauterelles, on inversera la position (voir déroulement du combat plus bas) : MT à 6h, soigneurs du MT en arc de cercle de 4h à 8h, soigneurs du raid à 10h.

Combat

- Toute la clef du combat va consister à gérer les phases de tanking et de kiting d'Anub'Rekhan. Toutes les 90 secondes environ, Anub'Rekhan lance sa terrible Nuée de Sauterelles (voir Aptitudes), une AoE absolument fracassante. La gestion de la Nuée est impossible sans un mod d'annonce. Dès l'annonce de la Nuée, le MT profite des 3 secondes d'incantation pour filer vers le sud de la salle en longeant bien la corniche ; le chasseur l'accompagne en avant, juste à la bonne distance pour faire profiter le MT de son Aspect de la meute. Anub'Rekhan se met à courser le MT (juste hors de portée de la Nuée, 30 mètres, s'il est parti dans les temps) jusqu'au sud de la salle. Le kiting durera jusqu'à expiration de la Nuée ; le MT récupère alors Anub'Rekhan en tanking et le repositionne correctement à 6h. Son chasseur se replace également pour être prêt pour le prochain kiting. Dès que la Nuée suivante est annoncée, même jeu même scène mais en sens inverse, et retour en kiting vers le nord de la salle.
- Les soigneurs du MT, plutôt chamans, paloufs et druides étant donné que les dégâts de mêlée d'Anub'Rekhan restent relativement

modestes, vont se déplacer sur un trajet parallèle à ceux du MT, de son chasseur et d'Anub'Rekhan, mais de façon plus ramassée sur le centre de la salle, en sorte d'être toujours hors de portée de la Nuée. Une fois celle-ci passée, ils se remettent en position d'arc de cercle (10h-2h pour un tanking à 12h ; 4h-8h pour un tanking à 6h). Cette position permet d'éviter qu'un Empalement (voir Aptitudes) ne les mette tous hors-jeu en même temps.

- Le reste du raid va combattre Anub'Rekhan à distance tout en gérant les adds. Les adds, ce sont d'une part les Ravageurs des Cryptes semblables aux deux Ravageurs présents lors du pull : Anub'Rekhan en invoque un au nord de la salle à chaque fois qu'il lance sa Nuée de sauterelles, on le gérera exactement comme les deux premiers.
- Les adds, ce sont aussi les Explosions de cadavres (voir Aptitudes) : on laissera donc à côté des cadavres des Ravageurs un ou deux mages prêts à lancer une nova pour se débarrasser au plus vite des scarabées. Ils doivent les tuer rapidement et leur interdire de filer empoisonner la vie du raid. Ces mages afficheront les barres de vie (touche « V » par défaut) pour se faciliter la vie.
- Les soigneurs en charge du raid seront très vigilants sur les Empalements : en dehors des périodes de Nuée, c'est l'arme favorite (et la plus mortelle) d'Anub'Rekhan. Les victimes d'Empalements devront être soignées rapidement et en priorité.



APTITUDES SPÉCIALES

- Nuée de sauterelles : AoE de DOT à dégâts de nature cumulables (1 200 points de dégâts toutes les deux secondes), portée de 30 mètres, durée d'environ 30 secondes, incantation de 3 secondes (Anub'Rekhan reste immobile et ne peut être interrompu) suivie d'un debuff vitesse d'Anub'Rekhan.
- Empalement : il est important de noter que l'Empalement n'interviendra jamais en période de Nuée, et réciproquement. Anub'Rekhan empalera des joueurs au hasard dans le raid, avec une portée d'environ 35 mètres ;

l'Empalement touchera tous les joueurs présents dans un rayon de 5 à 10 mètres, leur infligeant jusqu'à 4 000 dégâts, plus les dégâts de chute.

- Explosion de cadavres : chaque cadavre de Ravageur présent dans la pièce est susceptible d'exploser à tout moment pour laisser apparaître 10 petits scarabées qui se déplacent extrêmement vite et s'attaqueront aux joueurs au hasard. Par ailleurs les cadavres de joueurs génèrent également 5 scarabées dès qu'ils meurent, il faut donc limiter autant que possible les morts dans le raid.

Naxxramas



LE RECOUSU

Le Recousu en deux mots

Le vrai premier challenge de Naxx, c'est lui. Ce combat est assez représentatif du style de l'instance : besoins lourds et urgents en soins et surtout... nécessité de générer d'énormes dégâts rapidement. Premier boss de l'Aile des Abominations, le Recousu est certainement, des quatre boss que nous vous présentons ici, celui qui exigera le plus d'équipement, de consommables et d'habileté de la part de votre raid. Tant que vous aurez des difficultés à vaincre Anub'Rekhan, Razuvivous ou Noth, ne vous engagez pas dans cette Aile.

Préparation

- Une bonne préparation pour ce combat est capitale, vos rutilantes armures full T2 n'y suffiront pas. Tant que vous n'aurez pas franchi une nouvelle étape en termes d'équipement (notamment des tanks), il vous faudra farmer du consommable en très grosse quantité pour espérer vaincre le Recousu.
- Pour vos trois ou quatre tanks, prévoyez la totale. Flacon des titans, élixir de force brute, potion de bouclier supérieure, élixir de la mangouste, rhum de Rumsey label noir, pyro-côtelettes de chimaerok, potions zandalariennes, buffs PvE divers...
- Ne négligez rien : avec un Recousu qui colle des soufflets à 8000 points de dégâts, vous n'en ferez jamais trop pour vos tanks.
- Comme il va falloir soigner tout ce petit monde pendant plus de six minutes très intenses au début, prévoyez quelques flacons de sagesse distillée (+2000 mana) pour vos soigneurs, ainsi que toutes les béquilles à mana que vous pourrez trouver : soupe de lutjan nagenuit, potion Magesang, potions de mana majeures évidemment...
- Tout le reste du raid aura tout mis en œuvre pour booster au maximum ses DPS et régénérer sa mana.
- Afin de profiter au maximum des effets des flacons, tâchez de prévoir deux soirées consécutives, la première qui s'achèvera sur un essai Recousu, la seconde qui commencera par là.

Action

Pull & positionnement

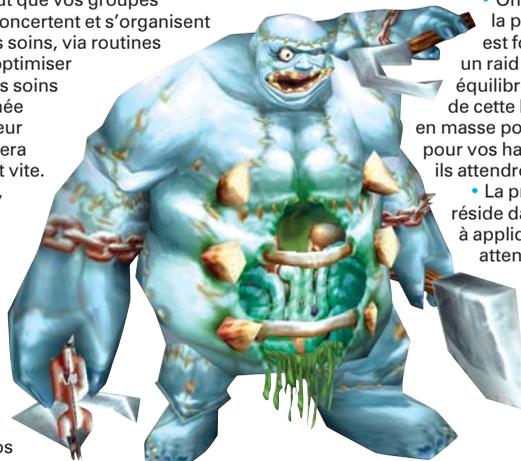
• Pas de positionnement particulier pour ce combat : le Recousu n'est rien d'autre que ce qu'on pourrait appeler un énorme sac à viande, il n'est pas particulièrement retors, pas particulièrement roublard, il est juste fort, très fort, et possède énormément de points de vie. S'il vous faut absolument

des instructions pour vous sentir à l'aise, choisissez de l'affronter entre le premier et le second pilier (en partant du haut) de l'arc où le raid se trouvera.

- Sur ce combat, l'aggro (d'une stabilité absolue) est déterminée par le pull. En conséquence de quoi c'est votre MT qui s'y colle. Laissez-lui juste 3-4 secondes pour monter son aggro (il paraît que les accidents d'aggro peuvent arriver en tout début de combat) et c'est parti !

Combat

- Vous l'aurez compris, vous avez affaire à un combat sans trucs ni astuces, où tout est une question de force brute. La grande difficulté sera de maintenir en vie vos tanks. Seuls le MT et les trois tanks secondaires devraient se prendre des dégâts, mais ils seront massifs (les dégâts. Pas les joueurs. Sauf s'il s'agit de taurens, bien entendu, mais là on s'égare). Assignez 3-4 soigneurs par tank : oui, rien que ça, et c'est un minimum.
- Toujours dans l'optique « simplicité maximale », le Recousu ne bénéficie que d'une seule attaque spéciale, mais elle fait mal ! Toutes les 1-2 secondes, sa Frappe haineuse (voir Aptitudes spéciales) ciblera le joueur au corps à corps possédant le plus de points de vie. Il faut bien entendu que ce joueur soit l'un de vos tanks ; deux choses à faire pour cela.
- Premièrement, bien entendu, une concentration sans faille de vos soigneurs dans leur gestion de la vie des tanks. Leur barre de vie doit être maintenue au plus haut niveau, en permanence et à tout prix. Il faut que vos groupes de soigneurs se concertent et s'organisent via répartition des soins, via routines et macros afin d'optimiser l'efficacité de leurs soins sur la cible désignée ET la gestion de leur mana, qui s'épuisera remarquablement vite.
- Deuxièmement, vous allez vous assurer qu'aucun autre combattant au corps à corps que vos tanks ne puissent les concurrencer en termes de points de vie. Il vous suffit pour cela d'envoyer tous vos



Voyons voyons. C'est assez complexe. Comment expliquer ça... ? Bon. Alors vous voyez, là, en jaune, y'a les tanks. Bon, ben eux, ils tankent la grosse bête (en bleu). Quant aux soigneurs, méfiez-vous, c'est roué ! il va falloir qu'ils soignent les trucs jaunes. Prenez tout le temps qu'il vous faudra pour assimiler tout ça...

Note Antha : et moi je sheep les gelées c'est ça ? Super tes schémas stratégiques Moski !

Note Maoh : oh, ça va, le gnome. Oui, c'est vrai, on aurait pu s'en passer, de ce schéma-là. Mais c'est joli ! Pis regarde Moski il a fait un joli chemin en rose pour faire style y se passe des trucs !

APTITUDES SPÉCIALES

- **Frappe haineuse** : toutes les 1-2 secondes, le Recousu va envoyer une énorme baffe au joueur en mêlée possédant le plus de points de vie. Cette attaque infligeant à l'origine 22 000-30 000 points de dégâts, autant dire qu'une armure en béton armé est indispensable pour amortir un peu l'assaut. Un MT en armure full T2 et dopé comme un cheval de course ne prendra « que » 5-6 000 dégâts. Une bonne nouvelle au milieu de la déroute : la Frappe haineuse ne peut pas être critique et peut être esquivée. Ouf !
- **Enragé** : après 7 minutes, le Recousu passe en mode Enragé, génère beaucoup plus de dégâts (si si c'est possible) et n'est pour ainsi dire plus tankable. Vous l'aurez compris, votre belle épopée s'achève ici si vous ne l'avez pas déjà tué au mieux, au pire descendu à moins de 5%.

voleurs et vos guerriers DPS vers la Gelée la plus proche, les laisser perdre leur vie, et ne pas les soigner ensuite... Pas de buffs endu pour eux, et dites à vos paloufs de ranger leur Béné de lumière.

- Pendant que les tanks et leurs soigneurs respectifs sueront à grosses gouttes, les DPS auront eux le plaisir de donner tout ce qu'ils ont, sans restriction. L'aggro est parfaitement stable et le combat doit absolument durer le moins longtemps possible, il faut que cette horreur à 4 millions de points de vie tombe avant 7 minutes ! Le calcul est donc simple : 4 millions divisés par 420 secondes, votre raid doit générer plus de 9 500 DPS pour tuer le Recousu dans les temps. Pas de feinte, pas de gestion d'aggro, mais du DPS, massif et continu !
- Lorsque le Recousu parvient à 5% de ses points de vie, il se met à frapper légèrement plus fort ; vos tanks ne devraient avoir aucun mal à encaisser ces coups sous Mur Protecteur en attendant la fin du combat.

Points vitaux

- On ne le répétera jamais assez : la préparation à ce combat est fondamentale. Vous DEVEZ avoir un raid surboosté et parfaitement équilibré pour espérer venir à bout de cette bestiole. Flacons et potions en masse pour tout le monde et pas de pitié pour vos handicapés de la souris : ils attendront une sortie moins exigeante.
- La principale difficulté du combat réside dans la rapidité de soins à appliquer à vos guerriers, mais attention à l'overheat ! N'oubliez pas que vous devez tenir ferme pendant 7 minutes et que les coups vont pleuvoir.
- Vos tanks devront absolument irriguer leur potion de bouclier supérieur (+2000 armure) toutes les deux minutes.



Noth est tanké au centre de la pièce par le MT tandis que l'intégralité des DPS en mêlée s'active dans son dos ; le second MT se tient prêt à récupérer Noth aussitôt après son Transfert. Les trois groupes en charge des adds se mettent en position dans les coins nord-est, nord-ouest et sud-ouest.

- Les prêtres et paladins n'oublieront pas leurs compagnons victimes de la Faiblesse de Noth : il lancera volontiers son debuff après un Transfert, il suffit d'être attentif à cet instant.

Gestion des phases en détails

Pour nos débuts dans l'Aile de la Peste et en attendant d'avoir davantage d'expérience personnelle, nous reprenons la tactique élaborée par la guilde Ascension, serveur Shadow Moon, et exposée par leur raid leader Zyron sur le site worldofraids.

• **Phase 1 - Noth, 90 secondes.** On laisse quelques secondes au MT pour construire l'aggro, puis tout le monde en full DPS sur Noth. Après environ 30 secondes, Noth invoque ses Guerriers pestiférés aux trois coins : les DPS en mêlée resteront sur Noth, mais le kill des adds devient la priorité n°1 pour les DPS à distance. Votre raid devra avoir descendu Noth à environ 80% au sortir de cette phase.

• **Phase 2 - Invocations, 70 secondes.** Quelques secondes après sa téléportation, Noth disparaît et invoque une première vague de Champions pestiférés. Le raid se concentre alors entièrement sur ces nouveaux arrivants. Les trois groupes en charge aux trois coins se chargent de la réception : tanking et crowd control (Nova de froid, Entrave, Pièges de glace) et le reste du raid vole à leur secours. Les DPS mêlée iront plutôt vers le coin nord-est tandis que les DPS distance se répartiront entre le nord-ouest et le sud-ouest. On aura bien entendu désigné un MA dans chacun des trois groupes et l'assist devra être impeccable : vous avez trente secondes pour vous débarrasser de la première vague. Même jeu même scène sur la seconde (et dernière) vague, il faudra faire au plus vite pour que chacun ait le temps de se remettre en position avant la réapparition de Noth.

• **Phase 3 - Noth, 110 secondes.** Même chose qu'en Phase 1 : vous devez descendre Noth à environ 50-55% (bha vi, vous disposez de 20 secondes de plus).

• **Phase 4 - Invocations, 95 secondes.** Globalement similaire à la Phase 2, la nouveauté consiste en l'apparition de mages (les Gardiens) aux coins nord-est et sud-ouest : les DPS mêlée devront se répartir entre ces deux coins-là. Outre qu'il faudra les tuer en priorité, on se concentrera également sur les stuns pour leur interdire de lancer leurs dévastatrices Explosions des arcanes. C'est à ce moment-là que vos potions de résistance aux arcanes pourront aussi être utiles. Une fois tous les Gardiens tués, on s'occupera des Champions, comme en Phase 2. Avant que vous n'ayez le temps d'en venir à bout, une nouvelle vague de Gardiens et Champions fera son apparition : priorité à nouveau sur les Gardiens, mais finissez vos assists sur les Champions bien entamés.

• **Phase 5 - Noth, 180 secondes.** S'il reste des Champions en scène, on tâchera de les maintenir sous crowd control (l'Entrave est le meilleur moyen) afin de pouvoir concentrer tout le DPS du raid sur Noth : seuls les tanks secondaires restent concentrés à 100% sur les adds, tous les autres joueurs gardent Noth comme cible prioritaire, vous DEVEZ en venir à bout lors de cette Phase. Il y a fort à parier que votre raid se retrouve débordé par les adds vers la fin ; tant que Noth tombe à temps, peu importe.

NOTH LE PORTE-PESTE

Noth Le Porte- peste en deux mots

Un teint blafard d'un bleu délicieusement mortifère, un nom à coucher dehors (dans une tombe glaciale de préférence), le ton est donné : votre nouvel ami fait de son mieux pour respecter les traditions de l'Aile de la Peste dont il est le fier rejeton. Comptez sur lui pour vous initier aux coutumes locales, sans trop de bobos si vous savez comment decurse une malédiction, gérer efficacement les assists, et DPS comme des petites belettes frénétiques.

Préparation

- Des potions de résistance aux arcanes pourront vous aider face aux Gardiens pestiférés.
- Pour le reste, pas de secrets, il faut un maximum d'efficacité, dans tous les domaines. Toutes les aides à la gestion de la mana sont aussi bienvenues que les boost DPS ou endurance, les petits plats vitaminés, etc.
- Au niveau de la composition du raid on prévoira notamment trois groupes de gestion des adds, chacun composé d'un tank secondaire, d'un démoniste, d'un prêtre et de deux DPS à distance (mage ou chasseur).
- On désignera également deux MT spécialisés en Protection (capables donc de générer rapidement beaucoup d'aggro) pour Noth : un sur le mort-vivant, l'autre prêt à l'intercepter suite à un Transfert.

Action

Pull & positionnement

- Le MT pull Noth et le tank au centre de la pièce. L'intégralité des DPS en mêlée lui colle à l'arrière-train, toutes dagues et haches dehors. Dès que Noth est pullé, les trois groupes de gestion des adds vont se mettre en place aux coins nord-est, nord-ouest et sud-ouest de la pièce, les DPS à distance de ces trois groupes prêts à se retourner au plus vite pour participer au poutrage de Noth en attendant d'avoir à s'occuper des adds.
- Le reste des DPS à distance et les soigneurs du raid iront se placer à l'ouest de la pièce : voir schéma stratégique. C'est parti !

Résumé du combat

La bataille qui vous oppose à Noth le Porte- peste se déroule par cycles binaires : première phase, on affronte Noth, deuxième phase, il se téléporte sur le balcon et on affronte ses adds, troisième phase, on affronte Noth, etc. On ignore combien de cycles cela peut durer ; tout ce qu'on sait, c'est

que si Noth n'est pas mort à la fin de la cinquième phase, votre raid se fera submerger.

Gestion des phases « Noth » : généralités

- Priorité n°1 : decurse !!!!!!! (oui, avec sept points d'exclamation, pas un de moins !!!!!!!). Vos druides et mages n'ont pas droit à l'erreur. Fond de menace perpétuel, la Malédiction de Noth vous détruira un raid en moins de temps qu'il n'en faut pour dire « wipe » si vos decursers ne sont pas parfaitement concentrés sur leur tâche prioritaire.
- Lorsque Noth est présent, tous les DPS en mêlée sont sur lui sans exception, et tous les DPS à distance (à l'exception des mages des trois groupes en charge des adds, qui auront assez à faire avec la gestion des pops de squelettes et le decurse) participeront aussi à la curée ; le moindre point de dégât supplémentaire est bon à prendre.
- Gestion des Transferts : Noth aura tendance à se transférer vers votre groupe de DPS à distance et soigneurs. Avant un Transfert, le second MT partira donc en direction de ce groupe et s'y tiendra prêt à intercepter Noth. Il le ramènera ensuite au centre de la pièce et y assurera la suite du tanking... jusqu'au prochain Transfert.
- N'oubliez jamais que chaque Transfert de Noth reset son aggro : il faut donc y être particulièrement attentif, interrompre les DPS et laisser quelques secondes au MT qui le récupérera pour reconstruire l'aggro.

Aptitudes spéciales

- Malédiction du Porte- peste : une malédiction qui doit être decurse dans les 10 secondes ; si elle ne l'est pas, sa cible infectera toutes les autres cibles de l'aire d'effet de la Colère du Porte- peste.
- Colère du Porte- peste : tant que la Malédiction n'est pas decurse, la Colère inflige 1700-2000 dégâts d'ombre puis un DOT de 800-1 100 dégâts d'ombre toutes les 2 secondes pendant dix secondes.
- Transfert : comme un vrai petit mago, Noth se transférera toutes les 25 secondes sur une distance d'environ 20 mètres. Ce Transfert reset l'aggro, on attendra donc quelques secondes que

le MT ait repris l'aggro avant de se remettre à DPS.

- Faiblesse : un debuff en PBAE, réduisant la vitesse d'attaque de 50%, le mouvement de 50%, la force de 50%, durée 15 secondes, peut être dispel par les paladins et prêtres. Lancé à chaque fois que Noth utilise Transfert.
- Invocation de Guerriers pestiférés toutes les 30 secondes (hors des phases de téléportation : il s'agit d'adds invoqués en temps normal, en présence de Noth).
- Téléportation / Invocation : Noth reste un temps donné dans la pièce puis se téléporte sur le balcon d'où il commence à invoquer des adds.

Naxxramas



RAZUVIOUS

Razuvios en deux mots

Lorsque vous vous engagerez dans l'Aile dite « DK » (Death Knight pour Chevalier de la Mort), l'Instructeur Razuvios est le premier boss que vous croiserez. Il est particulièrement apprécié des raids relativement jeunes, dans la mesure où votre réussite se basera davantage sur la qualité d'exécution de la stratégie que sur la puissance de votre équipement.

Préparation

Les prêtres seront à l'honneur pour cette bataille puisqu'ils seront en charge... du tanking de Razuvios, via Contrôle mental sur ses minions. C'est là la grande originalité de ce combat. Vous aurez besoin de deux prêtres en charge du CM ; les heureux élus devront avoir un bonus de 3% aux chances de toucher des sorts, via équipement ou via spécialisation dans la branche Ombre avec le talent Focalisation de l'ombre. Ces 3% seront suffisants pour atteindre le minimum incompressible de chances de voir leur CM résisté ou interrompu. Désignez par ailleurs quatre tanks en charge des minions : bravo, vous voilà fin prêts.

Action

Pull & positionnement

- Le pull est la première grande difficulté du combat. Plusieurs écoles s'affrontent, du palouf-bubulle au mage-glacé : après tests nous choisissons résolument celle du pull au voleur. En résumé, toute la difficulté consiste à contenir Razuvios le temps que le premier minion soit contrôlé par les prêtres et puisse prendre son patron en tanking. Le secret du voleur : brandir sa carte Évasion ! Avec un bon taux d'esquive à la base, il tiendra le choc le temps qu'arrive le premier minion sous CM. On choisira bien sûr le voleur ayant le meilleur taux d'esquive de base du raid.

- Action : un chasseur se charge de la première salve et attire l'un des quatre minions ; tandis que trois autres chasseurs interceptent les trois autres minions et les rabattent auprès de leurs tanks respectifs, notre voleur attendra que Razuvios se soit rapproché de sa position idéale, dans la pente (voir schéma stratégique), avant de lancer Évasion et de foncer vers lui toutes dagues dehors en attendant l'intervention du minion (un tanking voleur repris par des prêtres... mais où va le monde ?).

- À cause du Cri perturbant (voir Aptitudes), seuls les guerriers et les voleurs pourront rester en ligne de vision de Razuvios. Les utilisateurs de mana devront eux, soit rester hors ligne de vision pour la totalité du combat (prêtres, chamans, druides, paladins), soit se mettre à l'abri quelques secondes avant chaque nouveau cri (mages, démonistes, chasseurs). Il est donc essentiel que votre raid soit positionné correctement, selon le schéma, dès la fin du pull !

Combat

- Sachez d'abord que vos prêtres utiliseront pour tanker les deux Aptitudes principales des minions : d'abord leur Mur protecteur puis, immédiatement à la suite, leur Provocation pour



Un positionnement qui doit être parfaitement respecté... Razuvios est tanké dans la pente par le minion sous CM pendant que les trois restants sont tankés en haut de la pente, en position pour le prochain CM. Les soigneurs restent en zone de sécurité en permanence ; les casters font l'aller-retour à chaque Cri perturbant.

taunter et prendre l'aggro de Razuvios. Chacune de ces deux Aptitudes dure 20 secondes : le relais entre deux minions se fera donc toutes les 20 secondes (ils ne sont pas capables d'encaisser Razuvios sans le Mur) et ils devront être laissés tranquilles une minute ensuite, le temps que leur Provocation se recharge. Vous en déduirez facilement qu'il faut un minimum de trois minions pour effectuer un roulement correct : évitez donc de les laisser mourir, ils ne repoperaient plus comme c'était le cas il y a quelques mois.

- Tout va dépendre ensuite du bon roulement entre les prêtres. Dans l'idéal ils contrôleront tour à tour les minions pour 20 secondes, en se passant simplement le relais sur chat vocal - cela revient en gros à lancer le CM 12-15 secondes après l'autre prêtre : le temps requis pour caster CM, amener le minion en place et lancer ses Aptitudes devrait être de 5-8 secondes. Le leur faudra se préparer un minimum : se répartir leurs proies à l'avance bien sûr, définir lequel des deux sera en charge du premier tour de tanking, garder leur sang-froid si un passage de relais tourne au vinaigre en raison d'un CM brisé... toutes choses banales pour un tank, mais dépayés pour vos malheureux prêtres qui sont surtout habitués à leur tentaculaire console de soins.

Ils pourront se préparer une petite macro qui leur permettra d'utiliser les Aptitudes des minions dans le bon ordre et sans perdre de temps (action n°5 = Mur protecteur / n°4 = Provocation / n°1 = attaque normale) :

```

/target Instructeur
/script CastPetAction (5) ;
CastPetAction (4) ; CastPetAction (1) ;
    
```

- Les quatre tanks dédiés aux minions les maintiendront en place en se retenant de spammer leur bon vieux fracasse-armure (les minions le paieraient cher au moment de tanker Razuvios). Ils suivront leur minion au tanking afin d'être prêts à l'intercepter dès la fin du CM, histoire qu'il ne parte pas déboîter tous les os d'un prêtre en signe de mécontentement. Ils penseront enfin à tourner le dos à Razuvios, en sorte que les minions soient face à lui ; ainsi les prêtres n'auront pas à les retourner au moment du CM : une demi-seconde de gagnée...

- Quant au reste du raid... Il va faire son boulot habituel. Les casters à distance casteront, sans oublier d'aller se mettre à l'abri toutes les 25 secondes pour s'épargner le Cri perturbant ; les voleurs et guerriers DPS tailladeront joyeusement Razuvios ; quelques soigneurs seront affectés aux tanks des minions, mais leur tâche ne devrait pas être trop difficile ; et les autres soigneurs veilleront jalousement sur la santé du minion en charge du tanking de Razuvios. Sur ce point, une petite amplification de la magie améliorée pourra apporter un vrai plus !

- Si le CM est cassé, le second prêtre devra prendre le relais au plus vite, mais Razuvios aura quelques secondes de libres et en profitera pour baffer allégrement la première cible de sa haine. En toute logique il devrait s'agir d'un voleur, auquel cas hop, un petit passage en mode Évasion et tout devrait rouler. Si par malheur il s'agissait d'un caster... il faudra gérer au mieux ; à supposer que le Cri perturbant menace de partir avant que les prêtres aient repris le contrôle et que Razuvios s'éloigne trop de sa position d'origine, le joueur ayant chopé l'aggro ne devra pas hésiter à se sacrifier pour le ramener en place.

APTITUDES SPÉCIALES DE RAZUVIOUS

- Frappe déséquilibrante : un coup infligeant la bagatelle de... 50 000 points de dégâts. Vous comprenez maintenant pourquoi votre MT ne pourra PAS tanker Razuvios ?
- Cri perturbant : un cri mortel pour tout joueur possédant de la mana (tous sauf voleurs et guerriers, donc). Lancé toutes les 25 secondes, draine 4 000 mana et deux fois plus de points de vie sur toutes les cibles en ligne de vue.

Stratégies BOSS

LES ENSEMBLES DE RÉSISTANCE AU GIVRE

TYPE	TISSU	COMMENT L'OBTENIR ?	CARACTÉRISTIQUES
épaules	Mantelet glacière	Drop > Grobbulus	arm 94/ +18 END +33 RG/ +16 sorts & soins
gants	Gants glacières	Craft > joueur/Wilhelm	arm 76/ +22 END/ +30 RG/ +15 sorts & soins
jambes	Jambières glacières	Quête > Artisan Wilhelm	arm 106/ +28 END/ +40 RG/ +18 sorts & soins
poignets	Poignets glacières	Craft > joueur/Wilhelm	arm 53/ +20 END/ +20 RG/ +12 sorts & soins
tête	Coiffure glacière	Drop > Gothik	arm 102/ +20 END +21 INT/ +40 RG/ +18 s&s
torse	Gilet glacière	Craft > joueur/Wilhelm	arm 121/ +26 END/ +40 RG/ +21 sorts & soins



TYPE	CUIR	COMMENT L'OBTENIR ?	CARACTÉRISTIQUES
épaules	Protège-épaules polaires	Drop > Faerlina	arm 181/ +25 END/ +33 RG
gants	Gants polaires	Craft > joueur/Wilhelm	arm 146/ +18 AGI +18 END/ +30 RG
jambes	Jambières polaires	Quête > Artisan Wilhelm	arm 205/ +15 AGI +28 END/ +40 RG
poignets	Brassards polaires	Craft > joueur/Wilhelm	arm 102/ +12 AGI +20 END/ +20 RG
tête	Casque polaire	Drop > Gothik	arm 196/ +24 END +18 AGI/ +44 RG
torse	Tunique polaire	Craft > joueur/Wilhelm	arm 234/ +18 AGI +26 END/ +40 RG



TYPE	MAILLES	COMMENT L'OBTENIR ?	CARACTÉRISTIQUES
épaules	Spallières glacécaille	Drop > Grobbulus	arm 393/ +25 END/ +33 RG
gants	Gantelets glacécaille	Craft > joueur/Wilhelm	arm 316/ +22 END/ +30 RG/ +22 Patt
jambes	Jambières glacécaille	Quête > Artisan Wilhelm	arm 443/ +15 AGI +28 END/ +40 RG
poignets	Brassards glacécaille	Craft > joueur/Wilhelm	arm 221/ +17 END/ +20 RG/ +32 Patt
tête	Camail glacécaille	Drop > Heigan	arm 425/ +18 AGI +24 END/ +44 RG
torse	Cuirasse glacécaille	Craft > joueur/Wilhelm	arm 506/ +24 END/ +40 RG/ +40 Patt



TYPE	PLAQUES	COMMENT L'OBTENIR ?	CARACTÉRISTIQUES
épaules	Espauliers plaie-de-glace	Drop > Faerlina	arm 698/ +9 FOR +18 END/ +33 RG/ +7 déf
gants	Gantelets plaie-de-glace	Craft > joueur/Wilhelm	arm 562/ +9 FOR +18 END/ +32 RG/ +5 déf
jambes	Jambières plaie-de-glace	Quête > Artisan Wilhelm	arm 787/ +10 FOR +25 END/ +40 RG/ +6 déf
poignets	Brassards plaie-de-glace	Craft > joueur/Wilhelm	arm 393/ +6 FOR +13 END/ +24 RG/ +5 déf
tête	Heaume plaie-de-glace	Drop > Heigan	arm 757/ +24 END +12 FOR/ +44 RG/ +8 déf
torse	Cuirasse plaie-de-glace	Craft > joueur/Wilhelm	arm 899/ +12 FOR +24 END/ +42 RG/ +8 déf

ARMES & PROJECTILES	TYPE	LQ	U	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Baquette de la mort murmurante	baquette	LQR		+	D1	Razuvius	DPS 113.7 (119-222 x 1.5) DO/ +9 ESP +10 INT/ +22 soins
Baquette des Parques	baquette	LQR		++	B1	Le Recousu	DPS 113.7 (119-222 x 1.5) DO/ +7 END +7 INT/ +12 sorts & soins/ +1 % cdt sorts
Présage funeste	dague	LQR	U	--	NA	Trash mobs	DPS 65.3 (83-126 x 1.6)/ +8 END +8 AGI/ +1 % ccrit/ +1 % cdt
Iblis, lame du Séraphin déchu	épée 1m	LQR	U	++	D1	Razuvius	DPS 62.8 (70-131 x 1.6)/ +1 % ccrit/ +26 Patt/ +1 % cdt
Hachette de l'os brisé	hache 1m	LQR	U	++	C1	Noth	DPS 65.4 (119-221 x 2.6)/ +36 Patt/ +1 % ccrit
Cisailleuse	hache 2m	LQR		++	B1	Le Recousu	DPS 81.8 (235-354 x 3.6)/ +43 FOR +18 END/ +2 % ccrit
Servobras égaré	masse 1m	LQR		--	NA	Trash mobs	DPS 65.4 (128-238 x 2.8)/ chances > décharge d'électricité pour 100-150 DN
ARMURES	TYPE	LQ	U	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU							
Atours de nécrochevalier	torse	LQR		--	NA	Trash mobs	arm 448/ +32 END/ +37 sorts & soins
CUIR							
Tunique en peau de goule	torse	LQR		--	NA	Trash mobs	arm 411/ +40 FOR +22 END/ +2 % ccrit
MAILLES							
Espauliers de furie élémentaire	épaules	LQR		--	NA	Trash mobs	arm 401/ +19 END +21 INT/ +26 sorts & soins/ +1 % scrit/ +1 % cdt sorts
Jambières de furie élémentaire	jambes	LQR		--	NA	Trash mobs	arm 468/ +26 END +27 INT/ +32 sorts & soins/ +2 % scrit
Ceinturon de furie élémentaire	taille	LQR		--	NA	Trash mobs	arm 301/ +20 END +21 INT/ +29 sorts & soins/ +5 mana l 5s
PLAQUES							
Spallières du Grand croisé	épaules	LQR		--	NA	Trash mobs	arm 714/ +18 END +17 INT +18 FOR/ +4 mana l 5s/ +1 % ccrit/ +20 sorts&soins
Jambières du Grand croisé	jambes	LQR		--	NA	Trash mobs	arm 833/ +21 END +21 INT +21 FOR/ +26 sorts & soins/ +2 % ccrit
Garde-poignets de vengeance	poignets	LQR		+	A1	Anub'Rekhan	arm 407/ +10 END +24 FOR/ +1 % ccrit
Ceinture du Grand croisé	taille	LQR		--	NA	Trash mobs	arm 536/ +18 FOR +18 END +18 INT/ +21 sorts & soins/ +7 mana l 5s
Ceinturon du mentor	taille	LQR		+	D1	Razuvius	arm 536/ +21 FOR +21 END +20 AGI/ +1 % ccrit/ +1 % cdt
BOUCLIERS							
Le Porte-peste	bouclier	LQR		++	B1	Le Recousu	arm 3106/ bloq 59/ +21 END/ +15 RG/ +9 déf
Targe stygienne	bouclier	LQR		--	NA	Trash mobs	arm 3106/ bloq 59/ touché > 15% > -50% à la vit.att. de la cible (5s)
CAPES							
Cape de suture	dos	LQR		++	B1	Le Recousu	arm 63/ +12 ESP +12 INT/ +48 sorts/ +5 mana l 5s
Cape du Fléau	dos	LQR		+	C1	Noth	arm 63/ +23 END/ +30 Patt/ +1 % cdt
Cape en soie de démon des cryptes	dos	LQR		++	A1	Anub'Rekhan	arm 203/ +14 END/ +7 déf/ +1 % esq/ +1 % cdt
Voile de l'éclipse	dos	LQR		+	D1	Razuvius	arm 63/ +10 END +10 INT/ +28 sorts & soins/ -10 résists des cibles
BIJOUX							
Larme de givre	cou	LQR	U	++	A1	Anub'Rekhan	+20 END/ +24 RG
Anneau de la flamme éternelle	doigt	LQR	U	--	NA	Trash mobs	+10 INT/ +34 DF/ +1 % scrit
Bague de l'inévitable	doigt	LQR	U	+	C1	Noth	+36 sorts & soins/ +1 % cdt sorts
Bague de réanimation	doigt	LQR	U	++	B1	Le Recousu	+34 AGI
Bague des prières inexaucées	doigt	LQR	U	++	A1	Anub'Rekhan	+11 INT +11 END +12 ESP/ +51 soins
Bague du grélon	doigt	LQR	U	+	C1	Noth	+18 END +20 RG/ +1 % esq
Chevalière du défenseur déchu	doigt	LQR	U	+	D1	Razuvius	arm 140/ +24 END/ +1 % cdt
TENUS MAIN GAUCHE							
Cœur frigide de Noth	tenu mg	LQR		+	C1	Noth	+12 INT +13 ESP/ +53 soins
Gemme de Nérubis	tenu mg	LQR		++	A1	Anub'Rekhan	+14 END +10 INT/ -10 résists des cibles/ +25 sorts et soins
RELIQUES							
Idole de longévité	idole	LQR	U	+	D1	Razuvius	+25 mana à chaque lancé de votre Toucher guérisseur
Libram de lumière	libram	LQR	U	+	C1	Noth	+83 sort éclair lumineux
Totem de l'eau courante	totem	LQR	U	-	C1	Noth	+10 mana chaque fois que vous lancez une vague de soins inférieurs
AUTRES							
Rune de givre	Artisanat			var.	NA	Boss et trash	ut > absorbe 1500-2500 points de dégâts de feu (1h)
Destin de Ramaladni	Item quête			--	NA	Boss et trash	Quête : Le destin de Ramaladni
Fragment d'Atiesh	Item quête	LQR		+ à +++	NA	Tous boss	Quête classe : Prêtre, Mage, Démoniste, Druide ut > combine les 40 Fragments d'Atiesh pour former la Hampe d'Atiesh