

Petit manuel de survie en instance

INTRODUCTION

Toutes les soluces des 15 instances que vous trouverez dans les pages qui suivent ont été réalisées à partir du mode HÉROÏQUE des dites instances. Après avoir roulé notre bosse en mode normal, nous nous sommes rendu compte qu'il devait être accessible aux plus communs des casus de nos serveurs (sauf les instances de fin de module, un chouïa plus complexes), et que l'aide, vous en auriez besoin surtout en héroïque, autrement plus délicate en termes de pull, de trash ou de strat sur les boss.

En outre, vous aurez à réaliser six de ces instances en mode héroïque en vue d'ouvrir vos accès vers la Caverne du sanctuaire du Serpent ou le Donjon de la Tempête, ou bien pour faire apparaître Plaie-de-Nuit à Karazhan, cela a définitivement fini de nous convaincre. Néanmoins, n'oubliez pas que les boss héroïques n'ont qu'une ou deux aptitudes supplémentaires par rapport à leur équivalent en mode normal. Nos stratégies correspondent généralement très bien aux deux modes.

Merci de lire scrupuleusement ce qui suit, nous avons regroupé de très nombreux conseils/aides de jeu que nous ne répéterons pas dans les guides ou ailleurs, par manque de place.

LES BUFFS DE ZONE ET LES CRISTAUX D'ESPRIT

La Péninsule (instances de la Péninsule), le Marécage de Zangar (instance Glisseccroc) et la Forêt de Terokkar (instance d'Auchindoun) sont des zones JcJ dans lesquelles vous pourrez empocher des bonus de zone en accomplissant les objectifs JcJ. Ces bonus se présentent sous la forme de buffs qui vous suivront dans l'instance tant que les objectifs sont maintenus. Ne les négligez pas, surtout lorsque vous faites les instances du pool Auchindoun. Ça vaut clairement la peine.

Objectif JcJ Péninsule des Flammes infernales : trois points à contrôler pour bonus +5% de dégâts. NB : contrôler trois points peut vous faire valider une quête répétable qui vous donnera trois marques d'honneur. Ces marques peuvent être échangés auprès d'un vendeur à Thrallmar (H), au Bastion (A) ou près des drapeaux dans le Marécage contre des items JcJ (gemmes, bagues, collier...) ou un fanion de boost d'xp et de réputation.

Objectif JcJ Marécage de Zangar : deux points (sur trois) à contrôler pour bonus +5% de dégâts. Cet objectif ne participe malheureusement à aucune quête.

Objectif JcJ Forêt de Terokkar : toutes les six heures, les cinq tours du Désert des Ossements vont devenir



LES INSTANCES DE BURNING CRUSADE

Voici toutes les instances auxquelles vous vous retrouvez confrontés dans BC. Vous trouverez le groupe d'instance auxquelles elles appartient, les niveaux approximatifs où elles peuvent être réalisées, la réputation que vous pourrez empocher ou encore les prérequis nécessaires pour y rentrer.

POOL D'INSTANCE	NOM DE L'INSTANCE	PAGE	LIEU FR	NIVEAU	JOUEURS	PRÉREQUIS	GAIN DE RÉPUTATION
Citadelle des Flammes infernales	Remparts	32	Péninsule des Flammes infernales	60 - 62	5	Aucun	Bastion de l'Honneur (A) / Thrallmar (H)
Citadelle des Flammes infernales	Fournaise du sang	35	Péninsule des Flammes infernales	61 - 63	5	Aucun	Bastion de l'Honneur (A) / Thrallmar (H)
Citadelle des Flammes infernales	Salles brisées	38	Péninsule des Flammes infernales	70	5	Clé des Salles brisées**	Bastion de l'Honneur (A) / Thrallmar (H)
Citadelle des Flammes infernales	Le repaire de Magtheridon	-	Péninsule des Flammes infernales	70	25	Aucun	
Glisseccroc	Enclos aux Esclaves	41	Marécage de Zangar	62 - 64	5	Aucun	Expédition cénarienne
Glisseccroc	Basse-tourbière	44	Marécage de Zangar	63 - 65	5	Aucun	Expédition cénarienne & Sporegarr
Glisseccroc	Caveau de la Vapeur	47	Marécage de Zangar	68 - 70	5	Aucun	Expédition cénarienne
Glisseccroc	Caverne du sanctuaire du Serpent	-	Marécage de Zangar	70	25	Quête dans Enclos aux Esclaves (H)* voir p. 30	
Auchindoun	Tombe-Mana	50	Forêt de Terokkar	64 - 66	5	Aucun	Le Consortium
Auchindoun	Cryptes des Auchenai	53	Forêt de Terokkar	65 - 67	5	Aucun	Ville basse
Auchindoun	Salles de Sethekk	56	Forêt de Terokkar	67 - 69	5	Aucun	Ville basse
Auchindoun	Labyrinthe des Ombres	59	Forêt de Terokkar	70	5	Clé du Labyrinthe des Ombres**	Ville basse (+ loot Aldor)
Les Grottes du Temps	Fort-de-Durn	62	Tanaris	66 - 68	5	Quête devant l'instance*	Gardiens du Temps
Les Grottes du Temps	Portes des Ténèbres	65	Tanaris	70	5	Avoir libéré Thrall (Fort-de-Durn)*	Gardiens du Temps
Les Grottes du Temps	Passé d'Hyjal	-	Tanaris	70	25	Quête devant l'instance* voir p. 31	
Donjon de la Tempête	Le Méchanar	68	Raz-de-Néant	70	5	Monture Volante	Les Sha'tar (+ loot Clairvoyants)
Donjon de la Tempête	La Botanica	71	Raz-de-Néant	70	5	Monture Volante	Les Sha'tar (+ loot Clairvoyants)
Donjon de la Tempête	L'Arcatraz	74	Raz-de-Néant	70	5	Monture Volante + Clé de l'Arcatraz**	Les Sha'tar (+ loot Clairvoyants)
Donjon de la Tempête	Donjon de la Tempête	-	Raz-de-Néant	70	25	Quête* voir p.31	
	Karazhan	78	Défilé de Deuillevent	70	10	La clé du maître	L'Œil pourpre
	Le repaire de Gruul	-	Les Tranchantes	70	25	Aucun	Aucune
	Le Temple Noir	-	Vallée d'Ombrelune	70	25	Non disponible	Non disponible

* chaque membre du groupe / raid doit posséder la clé ou avoir fait la quête

**une seule clé ou un voleur (350 crochetage) nécessaire pour tout un groupe

« prenables ». La première des deux factions qui contrôlent les cinq tours simultanément empêche un bonus de + 5% de dégâts, +5% d'exp et la possibilité d'empocher des Éclats d'esprit en tuant les boss d'Auchindoun, et ce pendant les six prochaines heures !!! Cet objectif ne participe malheureusement à aucune quête.

Les Éclats d'esprit : ils pourront être échangés contre des items JcJ auprès du Sage Esprit Gartoken (H) et du Sage Esprit Zran (A) dans vos bastions Horde ou Alliance de la Forêt de Terokkar.

LA MONTURE VOLANTE

Trois instances nécessiteront que chaque joueur possède une monture volante pour y accéder. Il s'agit des instances du Donjon de la Tempête (Le Méchanar, La Botanica, L'Arcatraz) situé à Raz-de-Néant. Pas le choix, le tp du Démo ne fonctionne pas, ni même celui des pierres de rencontres. Vous DEVEZ TOUS avoir la monture pour y accéder.

Alors, avant de chevaucher un Drake du Néant (310 %) via le JcJ en arène (prochains patches) ou le Phénix (310 %) dans l'instance de raid 25 du Donjon de la Tempête, il va vous falloir de l'argent... beaucoup d'argent :

-> **900 PO pour la monture volante 60%** (la compétence monte 225 à 800 po + la monture à 100 po)

-> **6 000 PO pour la monture volante 280%** (la compétence de monte 225 à 800 po + la compétence de monte 300 à 5 000 po + la monture à 200 po)
Z'avez encore du fric à claquer ? Trouvez-vous un travailleur du cuir 350 pour qu'il vous crafte la **cravache d'équitation** pour gagner 10% de vitesse supplémentaire (avec toutes vos montures).

Le nécessaire ? 4 Cuir granuleux lourd, 1 pouvoir primordial, 6 poussières des arcanes, 1 petit éclat prismatique.

LES PIÈCES DE SET EN INSTANCE A 5

Il existe deux types de sets récupérables en instance à cinq (sans compter les sets craftables). Certains l'appellent le T3.5 ou bien le set T0 70, ou encore le set donjon 3 ; dans tous les cas, il existe en deux versions. Le set T3.5 A : la première version (que nous appellerons T3.5 A) est très liée à une classe.

Comprenez que le premier bonus du set booste un sort d'une classe. Exemple : le bonus deux pièces du set Incantateur en tissu réduit le temps de cast de Choc de Flammes de 0,25 secondes, il est donc clairement destiné aux Mages. Les cinq pièces de ce set T3.5 A se récupèrent principalement en mode normal.

Le set T3.5 B : la deuxième version (set T3.5 B) est plus « ouverte ». Ainsi les bonus ne sont pas spécifiques à une classe. Dans le cas du T3.5 B tissu, le premier bonus deux pièces booste « le score de toucher des sorts ». Ainsi, Démo et Prêtre ombre pourront aussi



en profiter. Vous trouverez certains morceaux de ce set T3.5 B en instance normales et d'autres morceaux uniquement mode héroïque.

HÉROÏQUE : CONSEILS ET FONCTIONNEMENT

L'intérêt de réaliser des instances en mode héroïque est triple :

- 1/ Chaque boss vous gratifiera d'une insigne de justice. Insignes qui s'échangeront par paquet de 15, 20 ou 40 à Shattrath (voir tableau page suivante). Soyons honnêtes, même si le matériel est épique, il n'est vraiment pas à la hauteur de l'investissement, seul le matos RF pourra avoir un quelconque intérêt aux guildes bien avancées, car il est clairement destiné à vos rencontres dans le Donjon de la Tempête.
- 2/ Toujours au niveau des loots, chaque boss de fin loote de l'épique relativement équivalent au T4, niveau des stats ou bien des gemmes épiques qu'on aurait, une nouvelle fois, espérée un peu plus intéressante. Notez également la présence de certaines pièces du set T3.5 B.

3/ Vous aurez à passer par six de ces instances héroïques pour valider vos accès au Donjon de la tempête ou à la Caverne du sanctuaire du Serpent. Ne négligez pas cet aspect du jeu, ces instances HL seront au cœur de vos soirées dans les mois à venir. Le plus tôt vous vous y mettez, le mieux vous vous porterez.

Bien constituer son groupe de cinq

De base, quasiment toutes les compositions de groupe peuvent entreprendre des instances héroïques. Oui, il est possible de réaliser le Labyrinthe des Ombres en héroïque avec un seul crowd control. C'est deux fois plus long, mais c'est faisable. Pour bien constituer votre groupe, essayez de bien vous souvenir de ce que vous avez rencontré en normal (type et nombre de packs, habilité des boss) et affinez votre compo en fonction. En général, pour vos premiers runs, on ne prendra pas de risque en vous consultant la composition suivante : 1 tank (Druide feral, Pal protect, Guerrier déf), 2 soigneurs (Chaman/Pal ; Prêtre/Druide ; etc.), 2 dps avec au moins un crowd control stable (Voleur sap amélioré ou Mage) dedans.

À vous d'affiner et surtout de ne pas rester sur cette unique compo. N'oubliez pas qu'un voleur sans sap amélioré peut quand même assommer (il faut juste être vigilant au pull), un bon Chasseur peut maintenir un mob en piège de glace durant tout un combat, un Démo peut fear si l'emplacement du combat le permet. Avec la pratique, vous allez vite vous rendre compte que, quelque part, en héroïque, la classe importe peu. On attend surtout de la part des joueurs, une excellente exploitation des talents de leur classe : il vaut mieux un Démo super aware qu'un Mage tout mou du sheep. Sachez bien vous entourer.

Timer, repop & farming

Chaque instance est sur une base de timer de repop qui est double : les mobs réapparaissent en 4 heures environ (on notera que pour le Labyrinthe des Ombres, seules les patrouilles de Surveillants repop), et toutes les instances sont complètement réinitialisées tous les matins, à 8 heures.

Ce repop et ce reset vont donc vous obliger à être organisés au niveau de votre farm. Vous ne pourrez nettoyer qu'une seule fois par jour une instance comme Le Méchanar, qui s'avère très intéressante au niveau des insignes de justice. Pour optimiser votre farming d'insigne, voici les instance les plus faciles et les plus rentables en mode héroïque : Le Méchanar, Salles de Sethekk, Enclos aux Esclaves, Caveau de la Vapeur, Cryptes des Auchenaï. Ne perdez toutefois

POOL D'INSTANCE

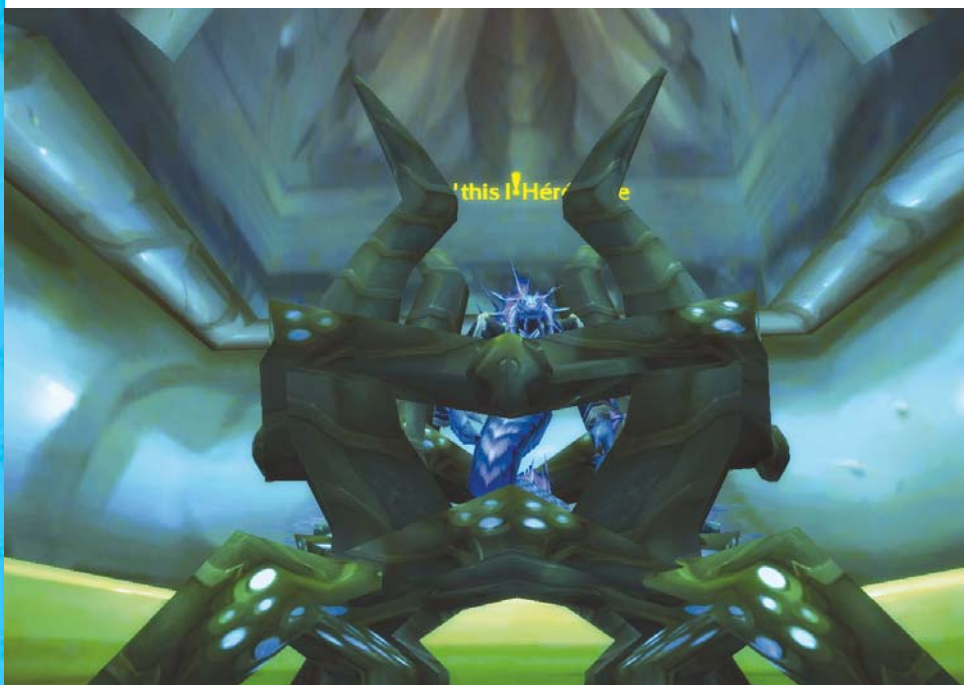
Citadelle des Flammes infernales
Citadelle des Flammes infernales
Citadelle des Flammes infernales
Citadelle des Flammes infernales
Glisseccroc
Glisseccroc
Glisseccroc
Glisseccroc
Auchindoun
Auchindoun
Auchindoun
Auchindoun
Auchindoun
Les Grottes du Temps
Les Grottes du Temps
Les Grottes du Temps
Donjon de la Tempête
Donjon de la Tempête
Donjon de la Tempête
Donjon de la Tempête

NECESSAIRE POUR ACCÉDER AU MODE HÉROÏQUE*

Révéré Bastion (A) / Thrallmar (H) > Clé en flammes forgées*
Révéré Bastion (A) / Thrallmar (H) > Clé en flammes forgées*
Révéré Bastion (A) / Thrallmar (H) > Clé en flammes forgées*
Pas de mode héroïque
Révéré Expédition cénarienne > Clé du réservoir*
Révéré Expédition cénarienne > Clé du réservoir*
Révéré Expédition cénarienne > Clé du réservoir*
Pas de mode héroïque
Révéré Ville basse > Clé Auchenaï*
Révéré Ville basse > Clé Auchenaï*
Révéré Ville basse > Clé Auchenaï*
Révéré Ville basse > Clé Auchenaï*
Révéré Ville basse > Clé Auchenaï*
Révéré Gardiens du Temps > Clé du Temps*
Révéré Gardiens du Temps > Clé du Temps*
Pas de mode héroïque
Révéré Sha'tar > Clé dimensionnelle*
Révéré Sha'tar > Clé dimensionnelle*
Révéré Sha'tar > Clé dimensionnelle*
Pas de mode héroïque
Pas de mode héroïque
Pas de mode héroïque
Pas de mode héroïque

PHAT LOOT MARQUANT

T070 A & B toutes classes
T070 A & B toutes classes
T070 A & B toutes classes
T4 (Torse)
T070 A & B toutes classes
T070 A & B toutes classes
T070 A & B toutes classes
T5 (Gants, Jambes et Tête)
T070 A & B toutes classes
T070 A & B toutes classes
T070 A & B toutes classes
T070 A & B toutes classes
T070 A & B toutes classes
T070 A & B toutes classes
T070 A & B toutes classes
T070 A & B toutes classes
T070 A & B toutes classes
T070 A & B toutes classes
T4 (Gants et Tête)
T4 (Épaulettes et Jambières)
T6



LES RÉCOMPENSES HÉROÏQUES

Toutes ces récompenses se récupèrent auprès de G'eras, qui se trouve au centre de Shattrath. Elles s'échangent contre des insignes de justice qui, eux, se récupèrent sur les cadavre des boss des instances héroïques.

ARMES & PROJECTILES	TYPE	INSIGNE	DÉTAIL
Lame soleil incendiaire	Dague main gauche	50	dps 80.8 (73-137 x 1.30) / +23 AGI / +21 END
ARMURES	TYPE	INSIGNE	DÉTAIL
TISSU			
Bottes en tisse-feu	pieds	20	arm 112 / +19 END / +45 RF
Gants en tisse-feu	mains	20	arm 101 / +33 END / +40 RF
Jambières en tisse-feu	jambes	30	arm 142 / +39 END / +45 RF
Robe en tisse-feu	torse	30	arm 162 / +27 END / +60 RF
CUIR			
Bottes durcies au feu d'enfer	pieds	20	arm 210 / +19 END / +45 RF
Corselet durci au feu d'enfer	torse	30	arm 306 / +27 END / +60 RF
Gants durcis au feu d'enfer	mains	20	arm 191 / +33 END / +40 RF
Jambières durcies au feu d'enfer	jambes	30	arm 268 / +39 END / +55 RF
MAILLES			
Bottes forgées au feu d'enfer	pieds	20	arm 466 / +19 END / +45 RF
Gants forgés du feu d'enfer	mains	20	arm 423 / +33 END / +40 RF
Haubert forgés au feu d'enfer	torse	30	arm 677 / +27 END / +60 RF
Jambières forgées au feu d'enfer	jambes	30	arm 593 / +39 END / +55 RF
PLAQUE			
Bottes trempées au feu d'enfer	pieds	20	arm 831 / +19 END / +45 RF
Corselet trempé au feu d'enfer	torse	30	arm 1208 / +37 END / +60 RF
Gantelets trempés au feu d'enfer	mains	20	arm 755 / +33 END / +40 RF
Jambières trempées au feu d'enfer	jambes	30	arm 1057 / +39 END / +55 RF
BOUCLIERS			
Bouclier-azur de Frimarra	bouclier	33	arm 4261 / bloq: 101 / +28 END / +20 déf / +30 bloq
Bouclier d'honneur de Mazthoril	bouclier	33	arm 4261 / bloq: 101 / +15 INT / +15 INT / +20 scrit / +22 sorts & soins
Bouclier de foi du détenteur de Lumière	bouclier	33	arm 4261 / bloq: 101 / +18 END / +21 INT / +53 sorts & soins
CAPE			
Cape d'évêque	dos	25	arm 85 / +15 END / +15 INT / +44 soins / +8 mana l 5s
Cape de guerre de chevalier de sang	dos	25	arm 85 / 21 AGI / +21 END / +46 Patt
Cape de pérégrin défenseur	dos	25	arm 245 / +28 END / +35 bloq
Châle des probabilités incertaines	dos	25	arm 85 / +16 END / +16 INT / +21 scrit / +19 sorts & soins
AUTRES	TYPE	INSIGNE	DÉTAIL
BIJOUX			
Auto-bloqueur de Gnomeregan 600 (U)	bijou	41	+54 bloq / ut: +200 bloq pdt 20 s
Broche sanguinaire (U)	bijou	41	+70 Patt / Ut: +270 Patt pdt 20 s
Essence de martyr (U)	bijou	41	+81 soins / ut: +288 soins pdt 20 s
Îcône du croissant d'argent (U)	bijou	41	+42 sorts & soins / ut: +153 sorts & soins pdt 20 s
Collier de l'espoir éternel (U)	cou	25	+21 END / +20 INT / +46 soins / +3 mana l 5s
Collier de mastodonte (U)	cou	25	+18 AGI / +30 END / +21 Déf
Pendentif éruption-de-mana (U)	cou	25	+21 END / +21 INT / +27 sorts & soins
Sautoir des mauvaises intentions (U)	cou	25	+19 AGI / +16 END / +16 sdt / +40 Patt
Anneau de force inflexible (U)	doigt	25	arm 200 / +27 END / +21 Déf
Anneau des rêves Sbyllins (U)	doigt	25	+15 END / +16 INT / +19 scrit / +21 sorts & soins
Anneau des seigneurs de guerre d'Arathi (U)	doigt	25	+21 END / +22 ccrit / +44 Patt
Bague d'Halos (U)	doigt	25	+19 END / +19 INT / +44 soins / +6 mana l 5s
TENUS MAIN GAUCHE			
Fourre-tout de Khadgar	tenu mg	25	+44 sorts & soins
Talisman de Kalecgos	tenu mg	25	+12 INT / +47 sorts Arcane
Sceau langue-de-feu	tenu mg	25	+15 scrit / +46 sorts Feu
Os d'aile de Saphiron	tenu mg	25	+10 cdt / +47 sorts Givre
Larmes des cieux	tenu mg	25	+70 soins / +5 mana l 5s
Orbe du mangeur d'âme	tenu mg	25	+15 END / +49 sorts Ombre
RELIQUE			
Idole Sempervirente (U)	idole	15	+81 dégâts au sort Lambeau
Libram de repentance (U)	libram	15	+40 bloq quand Bouclier sacré est actif
Totem de la terre vivante (U)	totem	15	-10 coût de mana du sort Éclair

pas de vue le travail à effectuer pour les ouvertures d'instance de raid HL.

Difficulté & conseils

Les instances héroïques ne sont clairement pas données au plus casu de nos compatriotes. Niveau matériel, on demandera un stuff cohérent (quelques pièces de T3.5 A, un peu de Karazhan...), un set de matos résistance ombre et arcane pour vos MT (même en tissu, l'armure n'est pas prise en compte !) ainsi que quelques compos de boost pour certains boss (bouffe, popos...). N'oubliez pas non plus un matos de rechange, *just in case*. Tout cela en poche, il va falloir vous organiser : dites à votre chef de groupe d'abuser du système d'icônes à placer sur les mobs. Assignez-vous des cibles prioritaires (tête de mort = mob à tuer, lune = mouton, croix = sap...). Avant le pull, chaque pack doit être soigneusement étudié, chaque monstre « catalogué », et tout doit être mis en branle pour en venir à bout dans les règles de l'art.

Gardez toujours en tête ce principe fondamental : LES TRASH SONT PARFOIS PLUS DURS QUE LES BOSS, ET UN ADD EST SOUVENT SYNONYME DE WIPE. Ne laissez jamais une patrouille sans surveillance. Ne forcez jamais tête baissée. Ne sous-estimez jamais un nouveau type de monstre. En outre, et il va sans dire, chaque joueur devra jouer au mieux sa classe. Un Mage qui rentre dans une logique d'overdps dans le pool de la Citadelle des Flammes est un Mage mort à chaque pull. Un tank incapable de prendre l'aggro sur trois cibles en parallèle ne servira à rien. Nous le répétons : vous n'avez pas le droit à l'erreur, ni même à l'approximation. Le temps jouera fréquemment contre vous en instance héroïque : il vous faut du temps, beaucoup de temps.

Comptez un minimum de 3 ou 4 heures pour vos premiers runs sur des instances de difficulté moyenne. Une instance comme le Labyrinthe nous a pris pas loin de 7 heures, avec un groupe relativement optimisé. En vue d'économiser du temps si un seul des membres doit réparer, allez y tous ensemble, histoire de ne pas réattendre 10 minutes un autre gars qui réparera après. Chaque conseil que nous vous donnons dans nos guides peut (et doit) être contourné en fonction de la composition de vos groupes. Certains packs se géreront de manière complètement différente si vous possédez trois crowd control ou si vous n'en possédez qu'un seul. Faites preuve d'imagination et dites-vous que toutes les compos peuvent venir à bout de toutes les instances.

Attention, le seduce du Démo ne fonctionne pas en héroïque. À vouloir virer la possibilité aux Prêtres de prendre le contrôle des humanoïdes des nombreuses instances, ils ont aussi levé la possibilité de seduce. Cela devrait être corrigé sous peu.

LES ACCÈS PVE HAUT NIVEAU

Vous trouverez sur la double page suivante le compte rendu des accès haut niveau de *Burning Crusade*. Nous nous sommes largement inspirés de l'excellent diagramme de Heel de la guide Vodka (<http://www.worldofraids.com/forum/viewtopic.php?t=2698>), et Blizzard vient de sortir son propre Attunement Chart sur son site officiel (<http://www.woweurope.com/fr/info/basics/bcattunement/index.html>). Blizzard ne nous avait d'ailleurs pas habitués à tant de prérequis pour accéder aux zones les plus hallucinantes de son extension (à part peut-être avec Onyxia) : il suffisait de réaliser une pauvre quête pour rentrer dans le Cœur du Magma, une autre quête encore ridicule pour accéder au Repaire de l'Aile noire. Un peu de répit ! et quelques centaines de PO pour découvrir Naxxramas, et un travail collectif du serveur pour Ahn' Quiraj. Beaucoup pensent que cette multiplication de prérequis permet à Blizzard de bien éprouver les instances les plus avancées par les guildes les plus hardcore (habituées à cet équilibrage et ses hotfixes permanents), car le temps d'alpha ou de bêta-test a été considérablement court. Mais en voulant régler un problème, on en crée parfois de nouveaux : aujourd'hui, nombre de joueurs sont totalement dépassés par la quantité de choses à réaliser, et les décalages à l'intérieur même des guildes génèrent nombre de conflits. Le meilleur conseil que nous puissions vous donner

par rapport à ces prérequis est de faire TOUTES les quêtes de la Vallée d'Ombrelune et de Raz-de-Néant. En plus de vous rapporter beaucoup d'argent (pour votre monture) et du matériel vraiment intéressant, elles constituent généralement les bases pour accéder aux quêtes d'ouverture de ce contenu haut niveau. Travaillez ensuite vos quatre réputations clés (Ville basse, Expédition scénarienne, Sha'tar et Bastion de l'Honneur) pour vous offrir les clés des modes héroïques, nettoyez Karazhan, allez vous frotter à Gruul et Magtheridon et vous serez en bonne voie pour attendre les buts ultimes du jeu.

NORMAL & HÉROÏQUE : LES DROP D'ITEM

- En mode normal, chaque boss drop un item bleu, sauf le dernier boss qui en drop deux, avec une faible chance de délivrer en sus un Néant Primordial. En mode héroïque, chaque boss drop un item bleu et un Insigne de Justice, sauf le dernier boss qui drop deux items bleus, un item épique (objet ou gemme), un Insigne de Justice et un Néant Primordial à 100 %.
- Pour tous ces donjons, nous ne vous indiquons aucun drop-rate en mode héroïque dans nos tableaux Phat Loot. Pourquoi ? D'une part, parce que les modes héroïques ont encore été peu explorés à l'heure où nous écrivons ces guides : les statistiques des bases de données ne sont donc pas encore fiables. D'autre part, parce que le mode de fonctionnement même de ces donjons et la différence faite entre exploration normale et héroïque faussent les calculs effectués par lesdites bases de données, et obligent à de savants calculs pour retomber sur ses pattes. Calculs que nous vous ferons lorsque les statistiques seront un peu plus fiables...
- En attendant, vous possédez tout de même un certain nombre de chiffres : Néant Primordial à 100 %, un item épique à coup sûr (il semblerait que la répartition soit à peu près équilibrée entre les différents items épiques qui peuvent tomber), et une liste d'items bleus courants qui semblent avoir, eux aussi, à peu près les mêmes chances de tomber. Par ailleurs, nous vous indiquerons parfois certains pourcentages de drop derrière le nom de l'item en héroïque.
- Tous les donjons dont le niveau recommandé est inférieur à 69 (à savoir : Remparts, la Fournaise,



Enclos aux Esclaves, Basse-tourbière, Tombes-Mana, Cryptes des Auchenai et Fort-de-Durn) ont une liste d'items bleus différente en mode normal et en mode héroïque.

- Tous les donjons dont le niveau recommandé est égal ou supérieur à 69 (à savoir : Salles de Sethekk, Caveau de la Vapeur, Le Méchanar, Salles brisées, La Porte des Ténèbres, La Botanica, Le Labyrinthe des Ombres ainsi que l'Arcatraz) ont la même

- liste d'items bleus en mode normal et en mode héroïque.
- Notez l'ordre de tri des tableaux : d'abord, tri croissant selon la colonne « type », puis tri croissant selon la colonne « nom ».
- Tous les items sont LQR (liés quand ramassés) sauf si LQE (lié quand équipé) est précisé à la suite du nom.
- Les items uniques sont précisés dans la colonne nom.
- Les items de récompenses de quête des donjons à 5 sont indiqués dans la table normale de loot et pas dans la table héroïque.
- Sauf exception (item notable ou exceptionnellement intéressant), nous n'indiquons pas les items inhabituels (verts) dans les tables de donjons.
- Sauf exception, nous n'indiquons pas les items qui peuvent être trouvés ailleurs que dans l'instance concernée.

LEXIQUE PHAT LOOT

Pour les abréviations barbares des tables phat loot & sets

I = toutes les
() = pendant
+20 soins = +20 max aux soins prodigués
+20 soins reçus = +20 max aux soins reçus
+20 sorts = +20 max aux dégâts infligés par les sorts et effets magiques
+20 sorts ombre = +20 max aux dégâts infligés par les sorts d'ombre et les effets d'ombre
+20 sorts & soins = +20 max aux dégâts infligés et aux soins prodigués par les sorts et par les effets magiques
1m = à une main
2m = à deux mains
arm = armure
att = attaque
att.dis = attaque à distance
att.mêl = attaque en mêlée
bbloc = valeur de blocage du bouclier
bloc = score de blocage
bloq = bloquer
CR (●) = chasse rouge
CB (●) = chasse bleue
CJ (●) = chasse jaune
ccrit = coups critiques
cdt = chances de toucher
déf = défense
dég = dégâts
DA = dégâts d'arcane
DF = dégâts de feu

DG = dégâts de glace
DN = dégâts de nature
DO = dégâts d'ombre
dps = dégâts par seconde
esq = esquive
LQE = lié quand équipé
LQR = lié quand ramassé
mana = points de mana
MC (●) = métachâsse
md = main droite
mg = main gauche
Patt = puissance d'attaque
par = parade
péné sorts = score de pénétration des sorts
résil = résilience

RA = résistance aux arcanes
RF = résistance au feu
RG = résistance à la glace
RN = résistance à la nature
RO = résistance à l'ombre
s = secondes
scrit = sorts critiques
touché = quand touché au combat
toucher sorts = chances de toucher des sorts
ut = utiliser
VA = vitesse d'attaque
VD = vitesse de déplacement
vie = points de vie
vs. = versus

Application pratique du lexique Phat Loot : quelques exemples

- ● > +3 esq = chasse rouge + chasse rouge donne un bonus de +3 à l'esquive
- **30 DO | 3s (16s)** = 30 dégâts d'ombre toutes les 3 secondes, pendant 16s
- **4 vie | 4s** = +4 points de vie toutes les 4 secondes
- **+10 aux dég (4s)** = +10 aux dégâts infligés pendant 4 secondes
- **10 dég (4s)** = 10 points de dégâts infligés en 4 secondes
- **poison : 10 DN | 5s (1mn)** = poison : 10 dégâts de nature infligés toutes les 5 secondes pendant 1 minute
- **cdt > 10-20 DN** = chances de toucher : inflige 10 à 20 points de dégâts de nature à la cible
- **touché > 5% > 35-65 DN & +15 RN** = quand touché au combat : 5% de chances d'infliger 35 à 65 points de dégâts de nature à la cible et de bénéficier d'un bonus de 15 à la résistance à la nature

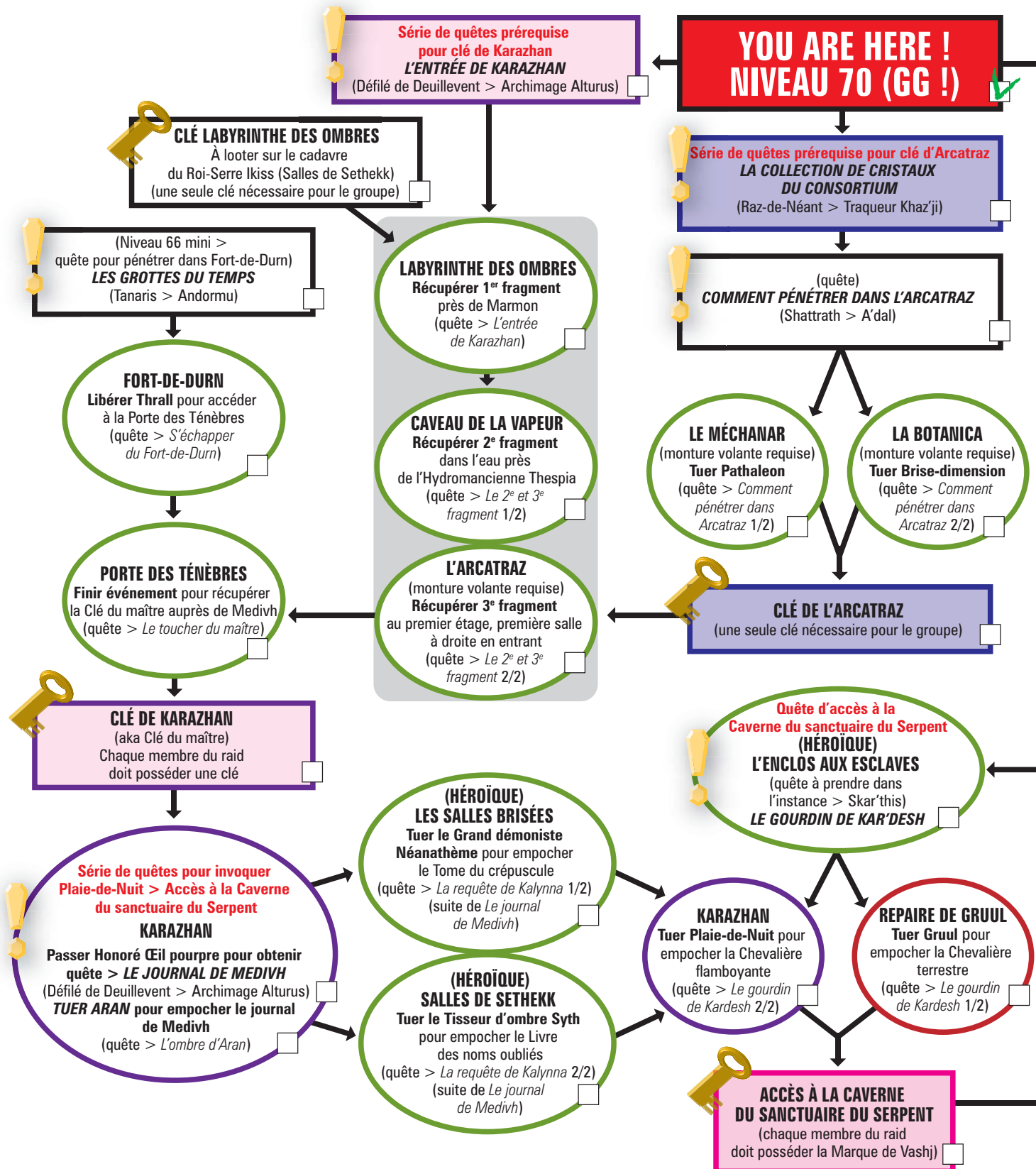
LECTURE DES TABLES PHAT LOOT

Drop-rates :
Moins de 1% (inclus) -> —
Entre 1 et 5% (inclus) -> -
Entre 5 et 15% (inclus) -> +
Entre 15 et 25% (inclus) -> ++
Entre 25 et 40% (inclus) -> +++
Supérieur à 40% -> ++++
Chiffres remarquables -> xx%

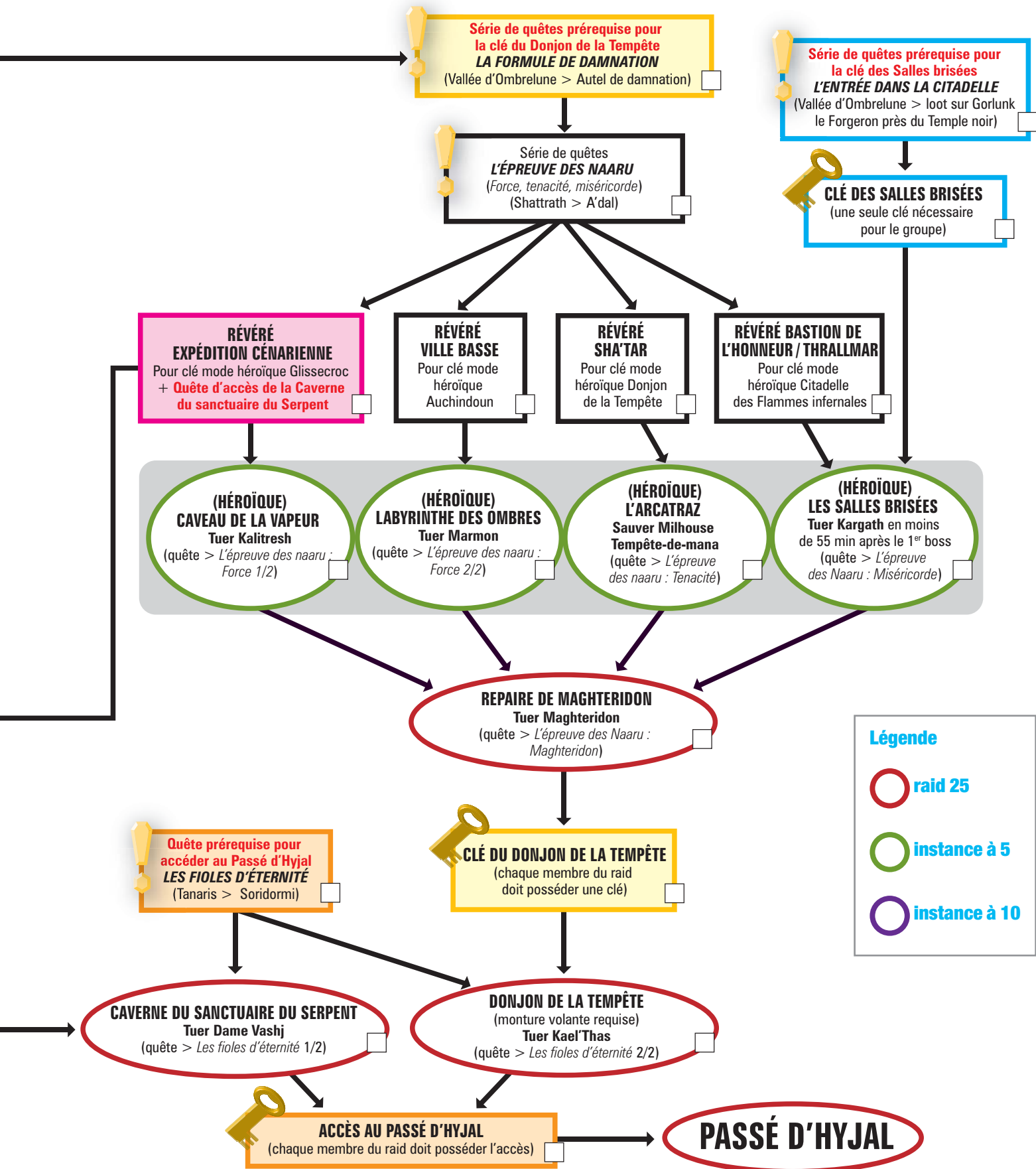
AUTRES PRÉCISIONS

- Les mobs et personnages présentés en légendes sur les cartes peuvent être « E » (élite), « RE » (élite rare), ou « PNJ » (personnage non joueur).
- Les quêtes peuvent être « N » neutre, « A » Alliance ou « H » Horde.
- Les codes couleur vous permettront de repérer rapidement certaines informations. Ainsi, les localisations apparaîtront en orange dans le texte, les étapes ou quêtes Alliance en bleu, les étapes ou quêtes Horde en rouge et en gris, les quêtes validables par les deux factions.
- Les quêtes de craft et de classe réalisables en donjons ne sont généralement pas indiquées, mais il n'est pas rare que vous trouviez quelques indications en notes.
- Tous les items de récompense de quête sont désormais inclus dans les tableaux phat loot. Vous les repèrerez facilement grâce au code couleur.

Tous les chemins mènent à Hyjal



Nous nous sommes largement inspirés de l'excellent diagramme de Heel de la guilde de Vodka (<http://www.worldofraids.com/forum/viewtopic.php?t=2698>) et de celui de Blizzard qui vient de sortir son propre Attunement Chart sur son site officiel (<http://www.woweurope.com/fr/info/basics/bcattunement/index.html>).



Légende

- raid 25
- instance à 5
- instance à 10