

Les Ruines d'Ahn'Qiraj (AQ20)

RUINES D'AHN'QIRAJ

(Ruins of Ahn'Qiraj = AQ20)

Silithus > sud

Niveau 60 / max 20 joueurs



- (A) Entrée
- (1) Kurinnaxx
- (2) Général Rajaxx et ses troupes :
 - 1-Capitaine Oeez
 - 2-Capitaine Tuubid
 - 3-Capitaine Drenn
 - 4-Capitaine Xurrem
 - 5-Major Yeggeth
 - 6-Major Pakkon (sans commentaire)
 - 7-Colonel Zerran
- (3) Moam
- (4) Buru Grandgosier
- (5) Ayamiss le chasseur
- (6) Ossirian l'Intouché
- Coffres de scarabées

Les instances à 20 joueurs, voilà qui change agréablement des raids de 40 personnes pour fous-furieux de la pizza surgelée. Après Zul'Gurub (ZG), voici les Ruines d'Ahn'Qiraj alias AQ20 (parce que le donjon est conçu pour un raid de 20 personnes, oui oui), petit frère du très redoutable Temple d'Ahn'Qiraj (AQ40) (parce que... non, ça ira ?). Pour s'y rendre, c'est simple, direction le Fort cénarien, au galop sur le sentier sud ; quand on ne peut plus descendre plus bas, on y est : à droite AQ40, à gauche AQ20. Les Ruines présentent une difficulté similaire voire légèrement inférieure à celle de Zul'Gurub. À l'exception de Rajaxx et d'Ossirian, aucun boss ne présente de difficultés

majeures pour un raid organisé. Au niveau du matériel requis, un équipement T1 vous permettra d'affronter AQ20 les doigts dans les naseaux ou presque, mais un bon équipement bleu sera suffisant. Un peu de résistance à la nature pourra aider mais n'est pas indispensable non plus. Le gros avantage par rapport à ZG qui vous oblige à affronter moult boss avant de partir taquiner le dieu Hakkar, c'est que vous n'aurez besoin de tuer que deux boss (Kurinnaxx et Rajaxx) pour accéder à tout le reste de l'instance : rien ne vous empêche de filer ensuite directement vers le boss ultime d'AQ20, le grand schtroumpf égyptien, Ossirian. Il serait néanmoins dommage de zapper les autres, qui seront plus faciles et plus rapides à abattre... En ce qui concerne la liste de courses, elle fonctionne de manière très similaire à celle de ZG, avec un ensemble de sets de trois pièces (anneau + cape + arme) obtenus par mélange de quêtes, réputation auprès du Cercle cénarien et loot de composants sur les monstres de l'instance. Pour le détail... suivez le guide !

PETIT PLAN RÉCAPITULATIF DU GUIDE AQ20 :

- Carte de l'instance
- Notes diverses
- Les quêtes
- AQ20 et le Cercle cénarien
- Les sets
- Les boss
- La table de loot

NOTES DIVERSES

- Au cas où vous auriez passé les quinze derniers mois en mission humanitaire au Soudan, rappelons que les portes d'Ahn'Qiraj doivent avoir été ouvertes sur votre serveur avant de pouvoir accéder à AQ20 et à AQ40. Si vous êtes sur un tout jeune serveur, ce n'est probablement pas le cas. Notons que si vous souhaitez en apprendre davantage sur le sujet de l'ouverture des portes, la guilde Millenium propose sur son site un excellent guide, exhaustif, abondamment illustré et en français : <http://www.milleniumguilde.org/content.php?article.9>.
- Si AQ20 intéresse énormément de joueurs, ce n'est pas seulement pour son bon air revigorant et ses sets, mais aussi pour les drops de nouveaux livres de compétences/sorts et de formules d'enchantement : consultez donc la table des loots en fin de guide pour la liste complète.
- L'instance est en plein air et vous pourrez y sortir votre monture pour gambader dans les dunes. Étrangement, les montures insectoïdes spécifiques à Ahn'Qiraj et que l'on trouve à AQ40 ne fonctionnent pas à AQ20. Seul votre bon vieux canasson classique acceptera de vous transporter dans les Ruines.
- AQ20 est une instance moderne : n'oubliez pas qu'il suffit qu'un seul joueur passe en combat pour que tout le raid passe en combat - attention donc aux boulettes. Notez également que si vous mourez après avoir engagé un boss, vous ne pourrez plus entrer dans l'instance avant la fin de la rencontre.
- Au sujet des coffres de l'instance : les clefs sont spécifiques à chaque instance d'AQ, inutile de garder vos clefs AQ20 de côté pour le jour où vous irez à AQ40, ça ne fonctionnera pas. Précisons que le coffre d'Ossirian est mieux fourni que les autres et que les coffres repopent toutes les deux heures.

LES QUÊTES

Quatre quêtes vous intéresseront beaucoup : vos trois quêtes de classe permettant de récupérer le set AQ20 (explications détaillées au paragraphe « Sets » ; n'oubliez pas d'aller auparavant faire un tour en pages de sets pour vous ouvrir l'appétit) et la quête « La Chute d'Ossirian » qui permet au petit chanceux ayant récupéré la tête du grand Bleu de mettre la main (ou la patte) sur une superbe amulette épique. On notera enfin une quête mi-AQ20 mi-ZG, « Le poison parfait », qui vous donnera accès à une arme de qualité rare, pas transcendante mais bon...

(N1) (60-R) La chute d'Ossirian

Donnée par : Tête d'Ossirian l'Intouché (6)

Objectif : Remettez la tête d'Ossirian au commandant Mar'alith > Fort cénarien > Silithus

Récompense : quatre Amulettes (cou) au choix > voir table phat loot

(N2) (60-R) Le poison parfait

Donnée par : Dirk Thunderwood > Fort cénarien > Silithus

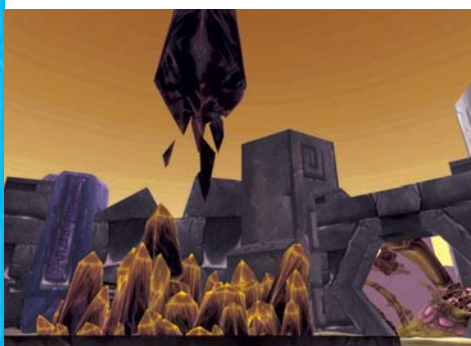
Objectif : Rapportez à Dirk Thunderwood la glande à venin de Kurinnaxx (AQ20) et la glande à venin de Venoxis (ZG)

Récompense : une arme LQR parmi six au choix. Nous ne les reportons pas dans le tableau parce qu'elles ne sont pas spécifiques à AQ20 (l'autre moitié de la quête se déroulant à ZG - suivez un peu). Voici donc en direct-live la liste des dites armes :

Arbalète à répétition de Fahrad : arbalète / DPS 33.3 (85-128 x 3.2) / +4 AGI / +1 % cdt
Kriss de Shivsprocket : dague md / DPS 41.4 (42-83 x 1.5) / +13 END / +13 sorts & soins
Le tisonnier de Thunderwood : dague 1m / DPS 42.4 (53-100 x 1.8) / +13 AGI + 6 END

Marteau de culture de Simona : masse md / DPS 41.2 (50-98 x 1.8) / + 6 INT / +37 soins
Mortulus prime : masse 2m / DPS 55.7 (158-265 x 3.8) / +22 FOR +22 END

Trancheur de Ravenholdt : épée 1m / DPS 42.7 (83-156 x 2.8) / +6 END / +26 Patt





AQ20 ET LE CERCLE CÉNARIEN

On commence à avoir l'habitude des donjons liés à une faction donnée : MC avec les Hydraxiens, ZG avec la Tribu zandalar... Vos meilleurs amis pour la vie, avec AQ20, ce sont les gardiens de Silithus : le Cercle cénarien. Nous vous en parlons plus en détail dans le petit guide faction cénarienne (beaucoup d'interactions auront lieu avec eux en dehors d'AQ20), mais il existe un minimum de choses à savoir sur leur compte qui concernent directement les Ruines d'Ahn'Qiraj.

- Premièrement, l'information-clef pour les petites péripatéticiennes du loot que vous êtes tous (n'essayez pas de nier) : l'obtention des pièces de set dépend directement de votre réputation auprès du Cercle cénarien. Honoré pour les anneaux, Révéré pour les capes, Exalté pour les armes.
- Deuxièmement, rappelons qu'un peu de matériel de résistance à la nature peut être bienvenu pour affronter AQ20 en toute sérénité. Une bonne réputation auprès du Cercle cénarien vous permettra d'obtenir des recettes de craft à partir desquelles vous vous forgerez gaiement quelques ensembles d'armures assortis (pas vraiment des sets puisque sans bonus de sets... mais assortis) axés sur la RN. Si l'on vous parle de « Sets cénariens », c'est à ces ensembles que l'on fait référence. Voir guide faction cénarienne, donc.
- Le combat qui vous opposera à Rajaxx sera grandement facilité si vous avez le niveau de réputation « Amical » ou davantage... Voir guide Rajaxx deux pages plus loin.

Quelques chiffres pour finir :

- Les trash mobs vous rapportent chacun 3 points de réputation cénarienne, jusqu'au niveau « Révéré ».
- Les boss vous rapportent 100 points de réputation Cercle cénarien (et 34 auprès de la Progéniture de Nozdormu, faction liée à AQ40).
- La rencontre avec Rajaxx vous rapporte des points supplémentaires pour les capitaines et majors ennemis tués, et , cerise sur le gâteau, 150 points de plus si Andorov et ses soldats sont toujours vivants à la fin de la rencontre.



LES SETS

Leur fonctionnement est très proche de celui des sets de Zul'Gurub. Retenez ceci :

- Il existe 9 sets AQ20, soit bien entendu un par classe. Vous en trouverez la présentation détaillée sur la galerie des sets de ce hors-série.
- Chaque set est constitué de 3 pièces : un anneau, une cape et une arme.
- Chaque pièce s'obtient grâce à une quête, que vous n'êtes pas obligé de prendre à l'avance : vous pouvez attendre d'avoir le niveau de réputation requis et le matériel nécessaire et prendre la quête au dernier moment.
- Les trois PNJ qui vous confieront vos quêtes d'obtention des sets se trouvent tous au Fort cénarien de Silithus :
 - pour les anneaux > Imploratrice céleste Yessendra > réputation « Honoré » requise ;
 - pour les capes > Keyl Swiftclaw > réputation « Révéré » requise ;
 - pour les armes > Gardien Haro > réputation « Exalté » requise.
- Chaque pièce requiert une liste de composants :
 - 1 item qiraji ;
 - 2 idoles d'un type donné ;
 - 5 scarabées d'un type donné ;
 - 5 scarabées d'un autre type.
- Chaque composant s'obtient dans l'instance :
 - les items qiraji sur les boss d'AQ20 uniquement ;
 - les idoles sur les boss, les trash mobs et dans les coffres d'AQ20 ;
 - les scarabées dans les deux instances, AQ20 et AQ40, sur les boss, trash mobs et dans les coffres.



Ruines d'Ahn'Qiraj

Présentation

NÉCESSAIRE POUR SET

Voici la liste détaillée du matériel à réunir dans l'instance pour constituer vos pièces de sets. Le détail des sets se trouve sur la galerie.

CHAMAN

Don de la TEMPÊTE IMMINENTE

Anneau de la tempête imminente

1 anneau de magistrat qiraji

2 idoles vermillon

5 scarabées d'argent

5 scarabées d'os

Cape de la tempête imminente

1 drapé royal qiraji

2 idoles d'obsidienne

5 scarabées d'argile

5 scarabées d'or

Marteau de la tempête imminente

1 manche à pointes qiraji

2 idoles d'ambre

5 scarabées d'ivoire

5 scarabées en bronze

DRUIDE

Symboles de VIE INTERMINABLE

Anneau de vie interminable

1 anneau de magistrat qiraji

2 idoles d'albâtre

5 scarabées de bronze

5 scarabées d'ivoire

Cape de vie interminable

1 drapé royal qiraji

2 idoles vermillon

5 scarabées d'os

5 scarabées d'argent

Masse de vie interminable

1 manche orné qiraji

2 idoles de jaspe

5 scarabées de cristal

5 scarabées de pierre

PALADIN

Tenue de combat de JUSTICE ÉTERNELLE

Anneau de justice éternelle

1 anneau de magistrat qiraji

2 idoles vermillon

5 scarabées d'argent

5 scarabées d'os

Cape de justice éternelle

1 drapé royal qiraji

2 idoles d'obsidienne

5 scarabées d'or

5 scarabées d'argile

Lame de justice éternelle

1 manche à pointes qiraji

2 idoles d'ambre

5 scarabées de bronze

5 scarabées d'ivoire

CHASSEUR

Ornements du SENTIER INVISIBLE

Chevalière du sentier invisible

1 anneau de cérémonie qiraji

2 idoles d'ambre

5 scarabées d'or

5 scarabées d'argile

Cape du sentier invisible

1 drapé royal qiraji

2 idoles brillantes

5 scarabées de pierre

5 scarabées de cristal

Faux du sentier invisible

1 manche à pointes qiraji

2 idoles azur

5 scarabées d'argent

5 scarabées d'os

GUERRIER

Tenue de combat de FORCE INFLEXIBLE

Chevalière de force inflexible

1 anneau de magistrat qiraji

2 idoles brillantes

5 scarabées de bronze

5 scarabées d'ivoire

Drapé de force inflexible

1 drapé martial qiraji

2 idoles d'onyx

5 scarabées d'os

5 scarabées d'argent

Faucille de force inflexible

1 manche à pointes qiraji

2 idoles d'albâtre

5 scarabées de cristal

5 scarabées de pierre

DÉMONISTE

Ensemble des NOMS INEXPRIMÉS

Anneau des noms inexprimés

1 anneau de cérémonie qiraji

2 idoles de jaspe

5 scarabées de pierre

5 scarabées de cristal

Voile des noms inexprimés

1 drapé royal qiraji

2 idoles d'ambre

5 scarabées de bronze

5 scarabées d'ivoire

Kriss des noms inexprimés

1 manche orné qiraji

2 idoles d'onyx

5 scarabées d'or

5 scarabées d'argile

MAGE

Ornements des SECRETS SCÉLLÉS

Anneau des secrets scellés

1 anneau de magistrat qiraji

2 idoles azur

5 scarabées d'or

5 scarabées d'argile

Drapé des secrets scellés

1 drapé martial qiraji

2 idoles d'albâtre

5 scarabées de pierre

5 scarabées de cristal

Lame des secrets scellés

1 manche orné qiraji

2 idoles d'obsidienne

5 scarabées d'argent

5 scarabées d'os

VOLEUR

Emblèmes des OMBRES VOILÉES

Anneau des ombres voilées

1 anneau de cérémonie qiraji

2 idoles d'onyx

5 scarabées de pierre

5 scarabées de cristal

Cape des ombres voilées

1 drapé martial qiraji

2 idoles azur

5 scarabées de bronze

5 scarabées d'ivoire

Dague des ombres voilées

1 manche à pointes qiraji

2 idoles vermillon

5 scarabées d'or

5 scarabées d'argile

Ruines d'Ahn'Qiraj



KURINNAXX

Kurinnaxx en deux mots

Premier boss des Ruines d'Ahn'Qiraj, ce gros scorpion du plus bel orange fluo ne présente guère de problèmes pour peu que l'on ait appris à gérer ses pièges de sable. Il constitue une étape obligatoire avant d'affronter Rajaxx (seconde et dernière étape obligatoire). L'ensemble de l'instance vous sera ensuite accessible dans l'ordre que vous souhaitez.

Préparation

- Avant d'atteindre Kurinnaxx, vous aurez à traverser la première salle de l'instance. Beaucoup de trash mobs ici, aucun n'est particulièrement redoutable mais prenez tout de même le temps de nettoyer correctement le chemin, ne foncez pas tête baissée. Les petits scarabées ne sont pas agressifs, évitez juste de les prendre dans le rayon d'action de vos AoE.
- Si vous voulez optimiser la récolte de composants des sets, n'hésitez pas à nettoyer tous les trash mobs, petits scarabées compris. Non seulement vous pourrez trouver des composants sur eux, mais vous améliorerez aussi vos chances de récolter quelques clefs de coffres qui vous fourniront des composants supplémentaires.
- Oh, mais qu'est-ce que ce gros machin occupé à fouir le sable devant vous ? Gagné, c'est Kurinnaxx. Inutile d'enfiler un équipement particulier, prévoyez juste trois MT pour ce combat afin qu'ils puissent se relayer et se donner le temps d'encaisser les debuffs soins (voir Aptitudes : Blessure mortelle). Deux MT suffiront à vous garantir un confort minimal ; avec trois vous serez parfaitement couverts.

Action

Positionnement

- Votre MT va se placer face à Kurinnaxx, le (ou les) MT de secours et les combattants en mêlée iront se coller sur les flancs de la bête en essayant de se disperser au mieux sur le peu d'espace disponible afin de se donner une chance de voir arriver et donc d'éviter les pièges de sable.



- Tout le reste du raid se répartit dans tout l'espace disponible, les joueurs s'écartant le plus possible les uns des autres pour une meilleure gestion des pièges de sable.

Combat

- Un combat classique : tanking, soins, DPS. Vous n'aurez que deux petits soucis à gérer.
- Premier problème, la Blessure mortelle (voir encadré) : ce debuff réduit les soins de 10%, de manière cumulative. Il faut donc qu'au moins deux MT se relaient pour tanker Kurinnaxx, afin de laisser le temps au debuff de se dissiper. Prévoyez un relais de MT tous les cinq ou six debuffs, et laissez le premier MT souffler quinze secondes au moins. Kurinnaxx peut être taunté, ce qui devrait vous faciliter la tâche. Une rotation assez simple à organiser donc, pour peu que votre raid ne soit pas réfractaire au chat vocal...
- Deuxième problème, les pièges de sable (voir encadré). Ils se laissent deviner quelques secondes à l'avance par un frémissement du sable sous les pieds... Il faut alors s'écarter au plus vite sous peine de devoir encaisser l'AoE, la réduction des dégâts et surtout, le silence. Autant dire que si ces pièges ne sont qu'une gêne passagère pour les combattants en mêlée (gageons néanmoins que vos voleurs n'apprécieront guère le debuff aux dégâts...), ils sont en revanche beaucoup plus ennuyants pour vos soigneurs, en particulier vos soigneurs : 20 secondes de silence, c'est long. Très long. Donc pas de miracle, il faut bien se répartir l'espace (trois joueurs groupés au même endroit suffisent à dissimuler la préparation du piège), être très méfiant et s'en écarter au plus vite. N'hésitez pas à prendre un peu de hauteur de caméra si vous le pouvez : les pièges sont plus faciles à repérer si vous avez une vue en hauteur du combat.
- Les soigneurs devraient pouvoir se concentrer uniquement sur les tanks : ils auront suffisamment à faire avec la gestion des pièges de sable pour ne pas devoir courir après le raid dans tout l'espace. Par ailleurs, les Blessures mortelles les obligeront à puiser largement dans leurs réserves de mana.



S'ils ont un peu de réserve, ils pourront venir en aide des combattants en mêlée si ceux-ci jouent de malchance avec les pièges de sable, plus difficiles à gérer pour eux au vu de leur espace de combat réduit. Les attaquants à distance ne devraient pas prendre d'autres dégâts que ceux des pièges : un simple bandage suffira amplement à réparer les dégâts, les soigneurs ne se soucieront donc pas du tout d'eux.

- Les balafres (voir encadré) : pour peu qu'un critique ou deux soient de la partie, votre MT peut perdre 4000-5000 points de vie en quelques secondes ; rien d'ingérable, mais restez vigilants, surtout si le MT a déjà cumulé plusieurs Blessures mortelles.
- Une fois descendu à 20 % de sa vie, Kurinnaxx devient Enragé. Non, vos flèches tranquilisantes n'y pourront rien. Redoublez simplement de vigilance sur les soins, prêtez une attention toute particulière aux pièges et lâchez-vous sur les DPS...
- Une fois les pièges de sable et la rotation des MT maîtrisée, Kurinnaxx ne devrait pas vous poser le moindre souci. Si votre raid se casse malgré tout les dents sur sa jolie carapace, c'est de très mauvais présage pour le reste de l'instance...

Stratégies
Boss

APTITUDES SPÉCIALES

- Piège de sable : un piège de sables mouvants qui inflige une AoE de 1300-1500 points de dégâts, assortis de 20 secondes de silence et d'une réduction de 75 % des dégâts au corps à corps.
- Blessure mortelle : un debuff d'une durée de 15 secondes, qui réduit les soins lancés sur la cible de 10 % et se cumule jusqu'à dix fois - donc jusqu'à annulation totale des soins. Aucun autre remède que d'attendre 15 secondes à l'abri le temps que le debuff se dissipe.
- Enrager : à 20 % de vie, Kurinnaxx devient Enragé. Aucun remède, les flèches tranquilisantes n'y pourront rien, il vous faudra juste le tuer au plus vite.
- Balafre : de temps à autre Kurinnaxx gagne deux attaques supplémentaires. Et les porte, tant qu'à faire.



LE GÉNÉRAL RAJAXX

Le Général Rajaxx en deux mots

Voici l'étape problématique d'AQ20 par excellence. Un event très fun, mais pas du tout évident à gérer, surtout lorsqu'on n'en a pas l'habitude. Passés les premiers moments de panique intense et les probables premiers wipes, vous vous apercevrez que ça n'est pas si difficile...

Préparation

- Vous serez assistés lors de ce combat par une troupe d'élite : quatre soldats Kaldoreï menés par le lieutenant général Andorov. Vous pouvez vaincre Rajaxx sans eux, mais ils vous seront précieux à de nombreux égards. D'abord, ce sont d'excellents combattants pourvus d'une bonne réserve de points de vie et capables d'infliger de lourds dégâts. Ils feront la moitié du boulot pour vous sur la gestion des vagues... Ensuite, Andorov lancera un buff très puissant sur tous les joueurs ayant atteint au moins la réputation « Amical » auprès du Cercle cénarien : bonus de 10 % à la vitesse de cast et à la puissance d'attaque et surtout, soins de 200 points de vie toutes les trois secondes. Une petite amplification de la magie fera monter ce total à 350 (voire 425 si le mage possède le talent qui va bien) ! Enfin, Andorov vous vendra quelques items intéressants et vous rapportera 150 points de réputation auprès du Cercle cénarien s'il est en vie à la fin du combat.
- Vous l'aurez compris, il faut donc veiller sur cette petite troupe. Accordez-leur un buff druide et assignez-leur un seul prêtre, s'il est bien équipé, réactif et dispose d'une bonne capacité de régénération ; sinon deux soigneurs - pas davantage à moins qu'ils ne soient vraiment neurasthéniques. Le ou les soigneurs devront penser à activer l'affichage des noms afin de pouvoir surveiller les barres de vie des 5 PNJ. Certains préféreront utiliser un macro de ciblage et soins, peu importe tant que le résultat est là : des PNJ en vie !
- Vos joueurs devront faire preuve d'autonomie et de sang-froid pour ne pas se laisser prendre au piège du chaos ambiant : la panique est votre ennemi n° 1 sur ce combat.

Action

Les sept vagues

- Positionnement : deux grandes stratégies sont envisageables, à vous de voir celle qui correspondra le mieux à votre raid. Vous aurez dans tous les cas une configuration de raid en trois groupes : les PNJ et leurs soigneurs dédiés au seuil de la porte, le MT dans un coin bien à l'écart du raid et des PNJ, le reste du raid tâchant de canaliser les autres mobs.
- En premier lieu et dans tous les cas de figure, nous vous conseillons d'envoyer un chasseur en charge de pull le chef de vague : cela permettra d'éviter qu'Andorov n'en prenne l'aggro, notamment dans le cas de Drenn qui a la fâcheuse habitude de balancer son AoE dès son arrivée. Si un chef de vague s'attire les foudres d'Andorov, il sera difficile de le faire décrocher ensuite : c'est un grand professionnel de l'aggro...
- Vous commencerez donc par affronter sept vagues, composées chacune d'un cheftain (capitaines, majors puis colonel), de piqueurs garde-essaim (les bestioles volantes) et de guerriers qiraji

(les bestioles caparaçonnées). Chaque vague prend fin, soit à la mort du dernier mob de chaque vague, soit une fois trois minutes écoulées.

- Première stratégie, pour les raids de roxxors : l'AoE. Le MT va tanker le chef de vague dans son coin, bien à l'écart. Le raid se partage le reste de la vague avec les 5 PNJ, à grands coups d'AoE, tout en usant de crowd control (fear, root, stun, novas de glace...) pour conserver un semblant d'ordre au milieu de l'anarchie régnante. But du jeu : réunir le plus possible les mobs afin d'optimiser les AoE. Bourrin et efficace.
- Deuxième stratégie, pour les raids plus prudents : le ciblage individuel. On va alors tanker et tuer les cibles une par une pendant que les joueurs capables de crowd control canalisent le reste de la vague. Un bon assist est dans ce cas impératif. Il faudra vous débarrasser des piqueurs (qui font plus de dégâts et sont plus faciles à tuer) avant de vous attaquer aux guerriers qiraji. En ce qui concerne les chefs de vague, certains choisissent de les tuer en premier, ce qui peut être tout à fait pertinent dans le cas de mini-boss aux capacités pénibles, tels Tubiid (2^e vague) qui aime bien faire mumuse avec l'aggro. D'autres préfèrent se débarrasser d'eux juste après les piqueurs, parce que ces derniers sont plus hargneux aux DPS. D'autres enfin vont plutôt tuer le boss à la fin et le maintiennent simplement à l'écart du raid sous contrôle du MT principal ou d'un MT secondaire.
- Dans tous les cas, lorsqu'arrive la fin de la septième vague, VALENTISSEZ le rythme. Rajaxx n'interviendra pas au bout de 3 minutes, il attendra que les troupes de la dernière vague soient décimées. Profitez-en : mettez vos mages au coin, envoyez les chasseurs jouer à cache-cache avec les voleurs, tanquez trèèèèè tranquillement le dernier mob et laissez ainsi vos casters régénérer toute leur mana avant l'arrivée du Général.

Le général Rajaxx

- Voici venu le moment d'affronter le grand méchant scarabée. Franchissez le seuil de la porte et positionnez-vous contre le mur de gauche (à l'exception des combattants en mêlée qui suivront

Andorov vers Rajaxx) pour éviter que l'AoE de Rajaxx n'envoie valdinguer le raid un peu partout.

- Le MT devra lutter contre Andorov pour garder l'aggro : non seulement ce dernier est champion de taunt, mais les Grondements de tonnerre de Rajaxx vont également reset l'aggro. On évitera tous dégâts ou soins sur la durée afin de ne pas attirer bêtement l'attention de Rajaxx après un reset d'aggro.
- Le Grondement de tonnerre du Général diminue les points de vie de tout le raid de moitié, mais ne tue pas : dites bien à vos soigneurs de ne pas s'escrimer à maintenir les barres de vie à flot, ils y puiseraient bien vite leurs réserves. Prévoyez de petits sorts de soins, soignez par à-coups et uniquement lorsque les barres sont franchement dans le rouge. La cible n° 1 des soins sur ce combat, c'est la troupe d'Andorov (immunisée aux Grondements) : si vous la maintenez en vie, les DPS seront suffisants pour abattre rapidement Rajaxx.



APTITUDES SPÉCIALES DES CHEFS DE VAGUE

- 1-Capitaine Qeez : cri d'intimidation.
- 2-Capitaine Tuubid : debuff qui augmente la menace de la cible.
- 3-Capitaine Drenn : nuage d'éclairs en AoE.
- 4-Capitaine Xurrem : onde de choc (avec renversement).
- 5-Major Yeggeth : bénédiction de protection (immunité aux dégâts pour 10 secondes).
- 6-Major Pakkon : coup circulaire (arc de cercle infligeant dégâts supplémentaires et renversement).
- 7-Colonel Zerran : un buff de mêlée (magique, peut être dispel).

APTITUDES SPÉCIALES DU GÉNÉRAL RAJAXX

- Grondement du tonnerre, une AoE de nature qui diminue les points de vie de tout le raid de moitié et reset l'aggro.
- Une compétence spéciale qui annule l'aggro de sa cible et que le Général annoncera en vous lançant dédaigneusement que vous lui faites perdre son temps.



MOAM

Moam en deux mots

Avec son rêve de pierre, ses invocations et son drain mana, Moam est un boss plutôt original et intéressant à combattre.

Préparation

Il faut que tout le raid ait le cycle du combat bien en tête :

- 1) Moam commence avec une barre de mana vide.
- 2) Il commence à régénérer la mana en drainant sur cinq cibles, récupérant 1 000 points de mana pour 500 volés.
- 3) S'il parvient à régénérer entièrement sa mana, il lance sa dévastatrice explosion des arcanes (wipe assuré pour un raid un peu faiblard) : votre but est de l'en empêcher. Pour cela il vous faudra lui rendre la politesse et pomper, pomper, pomper sa mana comme des petits shadoks hystériques.



4) Après 90 secondes, il invoque trois élémentaires au prix de la moitié de sa barre de mana complète puis passe en forme de pierre (voir Aptitudes).
> En conséquence, plus votre raid comporte de prêtres et démonistes en charge du drain mana sur Moam, plus vous aurez la tâche facile. Prévoyez de toute façon un bon stock de béquilles (à commencer bien sûr par les potions de mana et les innervations de druides).

Action

Positionnement

Le drain mana de Moam fonctionne à 180° devant lui mais sans limitation de portée. Différentes astuces sont envisageables, voici notre solution favorite : laisser nos prêtres à monture derrière le raid, prêts à foncer vers la cascade de sable dès le début du combat sonné. Une fois placés exactement en dessous de la cascade et tant que le MT maintient Moam bien droit, ils sont protégés du drain mana tout en pouvant lancer le leur.

Combat

- Prêtres et démonistes (et un chasseur pour la Piqure de vipère) se concentrent sur leur priorité : drainer la mana. Les prêtres ne feront que cela, les soins sont donc confiés aux druides, chamans et paladins. L'aggro de Moam est très stable et heureusement, car il faut pouvoir attaquer en full DPS pour le tuer aussi vite que possible.
- Si Moam parvient malgré vos efforts à régénérer toute sa mana, il lancera son explosion des arcanes : les raids un peu délicats n'y survivront pas, les autres auront fort à faire pour remonter la pente - mais c'est faisable, l'avantage étant que Moam se vide de sa mana au passage.
- Après 90 secondes, Moam invoque trois élémentaires : si vous êtes parvenus à le descendre à 50% de mana ou moins, il y laissera toute sa réserve - vous avez d'ores et déjà remporté la victoire, à moins de grosses maladresses par la suite. Si vous avez trois démonistes présents, bannissez tous les élémentaires ; sinon tankez-les à l'écart du raid, ils possèdent leur propre explosion

d'arcanes qui peut faire de lourds dégâts.

- Aussitôt les élémentaires invoqués, Moam passe en forme de pierre. On continue les drains mana et le DPS à fond. Vous devriez parvenir à le tuer avant qu'il ne revienne à la vie, auquel cas il ne vous restera plus ensuite qu'à tuer un par un les élémentaires.
- Si vous n'êtes pas parvenus à tuer Moam avant la fin du cycle, eh bien... bon courage, car c'est sans doute le signe que vous n'aurez pas non plus les ressources pour survivre à un nouveau cycle.

APTITUDES SPÉCIALES DE MOAM

- Un drain mana ciblé qui touche ses cibles de manière aléatoire (environ 5 cibles), sans limitation de portée mais qui épargnera les joueurs qui sont placés hors de son champ de vision (180°). Ce drain pompe 500 mana et en rend 1 000 à Moam.
- Invocation de 3 élémentaires après 90 secondes de combat.
- Forme de pierre toutes les 90 secondes (après l'invocation). Moam ne peut plus attaquer, mais son armure est améliorée et sa régénération accélérée. Il sortira de sa forme de pierre après 90 secondes OU dès que sa barre de mana sera régénérée.
- Explosion des arcanes : ne se déclenche que lorsque la barre de mana de Moam atteint son maximum. Une explosion qui inflige 3 000 dégâts d'arcane initiaux et envoie le raid valser en l'air, ajoutant des dégâts de chute considérables.
- Piétinement : une AoE de mêlée en arc de cercle, qui inflige 900-1 200 dégâts.

AYAMISS LE CHASSEUR

Ayamiss en deux mots

En dehors de ses petites manies sacrificielles et de sa jolie robe bariolée, ce boss ne présente pas d'intérêts majeurs ; l'un des combats les plus simples de tout le donjon.

Action

Pas de préparation particulière... Enfilez juste un peu de matériel RN si vous en avez, cela vous sera utile pour contrer les principales attaques d'Ayamiss.

Première phase : en vol

- Les combattants à mêlée vont se positionner aux pieds de l'Autel d'Ayamiss, prêts à intervenir dès qu'il émettra la lueur verte annonçant le sacrifice (voir Aptitudes). Ils doivent réagir rapidement car la larve est extrêmement véloce et ne peut être ni ralentie, ni immobilisée. Il faut donc la tuer au plus vite.

En attendant le sacrifice, les mêlées pourront toujours attaquer Ayamiss à distance avec les moyens du bord.

- Tous les attaquants à distance peuvent se dérouler de bon cœur côté DPS, à une restriction près : il leur faut surveiller



le nombre de dards empoisonnés dont ils sont la cible et gérer leur aggro en sorte de ne pas en cumuler plus de 15-20 maxi. Au-delà ils deviendront une vraie plaie pour les soigneurs. Une option intéressante, si le raid compte dans ses troupes un excellent DPS à distance pourvu d'un excellent matériel RN, consiste à le laisser prendre l'aggro d'Ayamiss, permettant ainsi au reste du raid de DPS sans frein.

Seconde phase : à terre

- Lorsqu'il atteint environ 70% de sa barre de vie, Ayamiss atterrit. Il cesse alors d'utiliser son dard empoisonné mais le reste du combat est inchangé.
- On passe alors à la stratégie la plus classique du monde : le MT entre en action. Attention, Ayamiss ne peut pas être taunté, il faut donc calmer radicalement les DPS et laisser tout son temps au MT pour construire l'aggro. Prévoyez par ailleurs un MT secondaire au cas où le MT serait envoyé sur l'Autel sacrificiel. Y'a plus qu'à...



APTITUDES SPÉCIALES D'AYAMISS

- Vol : la première partie du combat se déroulera contre un Ayamiss en vol, il vous faudra donc l'attaquer à distance.
- Sacrifice : de temps à autre l'autel d'Ayamiss émet une lumière verte, cela signifie qu'un joueur va bientôt y être téléporté et paralysé, pendant qu'une larve sanguinaire foncera vers lui pour le tuer. Si la larve n'est pas détruite avant d'avoir atteint le joueur, elle le tue automatiquement, ce qui fait pop une puissante guêpe élite à sa place.
- Jet de l'aiguillonneur : lancé toutes

les 30 secondes environ, inflige une base de 1 000 dégâts de nature à tout le raid.

- Dard empoisonné : lancé très fréquemment contre le joueur en tête de liste d'aggro, ce dot inflige 25 points de dégâts par seconde et se cumule jusqu'à 100 fois. Première phase uniquement.
- Grouillant de la Ruche Zara : invoque une vingtaine de guêpes qui attaquent simultanément le raid - chacune inflige peu de dégâts, mais il vaut mieux éviter qu'elles se retrouvent en nombre sur les tissus.

Ruines d'Ahn'Qiraj



BURU GRANDGOSIER

Buru en deux mots

L'un des combats les plus funs d'AQ20, avec une course à l'omelette en guise d'entrée et une joyeuse mêlée à la bombe à gaz comme plat de résistance et dessert. Buru n'est pas un boss difficile pour un raid rodé, mais le caractère insolite du combat vous garantit quelques wipés amusants avant de bien assimiler la technique.

Préparation

- L'aide la plus utile que pourra prévoir le raid : des potions de résistance à la nature qui permettront de mieux encaisser la terrible peste en deuxième phase.
- Cela mis à part, pas vraiment de préparation particulière pour ce combat, hormis s'assurer que tous les joueurs soient préparés à la technique de kite au cas où Buru les prenne pour cible en première phase : rien de pire qu'un joueur marqué qui patauge en eau profonde, panique parce qu'il ne sait pas où aller, ou ne parvient pas à repérer l'œuf ciblé... Au pire on peut prévoir quelques potions de vitesse ou autres gadgets de sprint pour rassurer les joueurs intimidés, mais il suffit de savoir où l'on va pour s'en passer aisément.

Action

Phase 1 - C'est toi le chat !

- Le principe de cette phase est simple mais plutôt baroque : Buru est armuré comme une boîte de conserve en titane et la seule manière de lui infliger des dégâts dignes de ce nom consiste à faire exploser sous lui ses œufs, répartis un peu partout autour de la mare. Chaque œuf qui lui éclate entre les pattes lui fait perdre 7% de vie (et jusqu'à 11% s'il a été correctement debuffé à coups de fracasse armure). Mais ce n'est pas tout : ces explosions sont également indispensables parce qu'elles permettent de le ralentir pour 30 secondes. Notez enfin que chaque œuf libère à sa mort un add que le raid devra éliminer au plus vite.
- S'il est vital de le ralentir, c'est parce que lors de cette première phase, Buru va jouer au chat et à la souris avec les joueurs. Totalement immunisé aux taunts et insensible à la menace sous toutes ses formes, il choisit un joueur au hasard et se met à le poursuivre. Le but du jeu pour ce joueur consiste à kiter Buru en courant en cercle autour de la mare, jusqu'à ce que le prochain œuf soit prêt à exploser, auquel cas il faut l'amener dessus au plus vite. Le tout

sans trop excéder les 30 secondes de debuff course, sinon Buru chausse ses Adidas et accélère rapidement jusqu'à rattraper le fuyard. Chances de survie du malheureux qui lui tombe alors entre les pattes : nulles.

- Que fait le reste du raid pendant ce temps ? Les soigneurs, d'abord, campent à peu près au milieu du terrain et se déplacent pour rester à portée de Buru, prêts à soigner le fuyard en cas de pépin (boucliers et HOT bienvenus, surtout si Buru parvient à placer un Démembrement - voir Aptitudes - histoire d'éviter que la victime ne se vide de son sang).
- Un joueur du raid, voleur dans l'idéal (mais n'importe quel joueur pas trop mou du DPS et sachant ce qu'il fait pourra convenir), va être désigné comme chasseur d'œufs. Son job : choisir les œufs que le raid se chargera de faire exploser sous Buru, leur apposer une belle icône bien voyante au-dessus du crâne (d'œuf) et les entamer un peu le temps que le raid arrive - suivi on l'espérera par le fuyard avec Buru à ses trousses.
- Les DPS à distance pourront accélérer le processus en descendant Buru autant qu'il est possible de le faire lors de cette phase.
- Pensez aussi à placer un maximum de fracasse armure afin d'optimiser le processus et d'ôter un maximum de vie à Buru avant le passage en phase 2.
- Le reste du raid va donc se charger de taper sur l'œuf marqué jusqu'à l'amener à 20% de vie, prévenir le fuyard que l'œuf est prêt, et s'arranger pour que l'œuf explose précisément au moment où Buru lui passe dessus. Lequel change alors de cible et c'est reparti pour un tour...
- Les adds : immédiatement après l'explosion, le raid restera sur place afin de prendre en charge le jeune de la Ruche Zara qui pop à la destruction de l'œuf. On pourra aussi diviser les tâches : une partie du raid en charge exclusivement des œufs, l'autre partie focalisée sur les pops.
- Dans tous les cas gardez le rythme, un œuf toutes les 30 secondes maximum !

Phase 2 - Caliméro

- Pauvre petit Buru... Descendu à 20% de vie, sa super-armure saute. Qu'on lui rende sa coquille, il fait pitié avec le crâne à l'air ! L'avantage c'est qu'il vient de perdre son armure de rhinocéros et redevient sensible à l'aggro, on peut désormais oublier les œufs et reprendre une vieille technique qui a fait ses preuves : le tanker et lui taper dessus jusqu'à plus soif. L'inconvénient, c'est qu'il ne va pas se contenter de pleurnicher : il réplique

immédiatement en usant de mortelles flatulences, une peste dont les DOT se cumulent à vitesse effarante (voir Aptitudes). Vous avez très peu de temps pour l'achever, une trentaine de secondes environ, avant que le DOT ne vienne à bout de votre raid.

- Histoire de corser un peu plus le jeu, vous aurez aussi affaire à un pop de rejets venus soutenir leur papa adoré. Fear, fear, et fear pour vous débarrasser d'eux : toute votre puissance d'attaque doit se concentrer sur Buru.
- Deux mots d'ordre sur cette phase : DPS MAXIMUM pour descendre Buru au plus vite (c'est littéralement une course contre la montre), et spam de prières de groupe des prêtres pour contrer un minimum la peste.

APTITUDES SPÉCIALES DE BURU

- Démembrement : un saignement sous forme de DOT qui inflige 1250 points de dégâts toutes les deux secondes. Buru l'utilise en première phase s'il parvient à mettre la patte sur le joueur qu'il a marqué.
- Sprint : en phase 1 toujours, au bout de 30 secondes Buru gagne une capacité de sprint qui lui permet de rattraper n'importe quel joueur ; ce timer est annulé et remis à zéro par l'explosion d'un œuf.
- Épines : une aura d'épines pour 200 points de dégâts.
- Peste progressive : activée en seconde phase du combat, la peste de Buru est particulièrement destructrice. Elle inflige 80 points de dégâts en DOT cumulable indéfiniment toutes les 3 secondes, à tout le raid !

Ruines d'Ahn'Qiraj



OSSIRIAN L'INTOUCHÉ

Ossirian en deux mots

Ossirian le Grand Bleu a pas mal de points communs avec son pote Buru Grandgosier. Lui aussi aime jouer au chat et à la souris avec votre raid ; lui aussi devra être trimballé vers des points de contrôle pour y être debuffé. La vraie différence, finalement, c'est la taille du bestiau... Celui-ci ne vous fera aucun cadeau, tout dérapage est puni de mort - pour le raid.

Préparation

- Une fois n'est pas coutume, le secret de ce combat va vous être immédiatement dévoilé. Gardez-le bien en tête sur l'ensemble de la lecture de cette stratégie et vous vous épargnerez bien des wipes inutiles. En deux mots : Ossirian est par nature invincible. Seuls les cristaux répartis sur l'ensemble de la carte peuvent l'affaiblir. Tandis que le raid va escorter Ossirian de cristal en cristal en lui mordillant les mollets, une personne, et une seule, sur sa monture (épique de préférence), se chargera de repérer le cristal le plus proche et d'indiquer son emplacement au raid. Voici la clef de la victoire : cet éclaireur devra SPAMMER L'EMPLACEMENT DU PROCHAIN CRISTAL SUR LA CARTE. Bêtement, à répétition, en sorte que le raid n'ait jamais à se poser cette mortelle question : « et maintenant, où on va ? ». Ne contestez JAMAIS son choix, même si vous avez repéré un cristal plus proche. Foncez là où il vous dit de foncer, point.
- Relisez le paragraphe qui précède.
- Encore.
- Désignez, outre l'éclaireur, un MT, deux tanks ours

secondaires et éventuellement une personne chargée d'activer les cristaux.

- Bravo, vous êtes prêts pour le combat.

Action

- L'éclaireur se met au boulot. Pendant ce temps le reste du raid va escorter Ossirian.
- Divisez vos soigneurs en deux groupes, l'un qui précèdera Ossirian escorté du reste du raid, l'autre qui restera légèrement à l'arrière. Ainsi pris en sandwich entre deux tranches de soigneurs, vos tanks seront mieux protégés. Le raid peut se permettre d'en perdre un... pas deux. Les soigneurs se concentreront sur les tanks, le reste du raid se débrouillera.
- Vous allez devoir vous battre, taper, decourir les tanks, soigner... en courant sans cesse. Il faut un peu d'habitude mais vous prendrez vite le rythme.
- Il faut environ trois secondes pour déclencher un cristal : n'attendez pas la dernière seconde si le debuff d'Ossirian est sur le point de prendre fin. On pourra désigner un joueur spécialement pour cette tâche, mais ce n'est pas indispensable si votre raid est harmonieusement coordonné : le premier à être bien placé pourra s'en charger.
- Lorsqu'Ossirian est placé sous

le debuff d'un cristal, il devient vulnérable à un type de magie : annoncez-le à tout le raid au plus vite et exploitez cette faille.

- Les deux tanks secondaires devront toujours monter leur aggro en parallèle au MT et se tenir prêts à prendre le relais en cas de Linceul des vents (voir Aptitudes) : perdre l'aggro d'Ossirian équivaut à perdre Ossirian. Traduction pour les durs d'oreille : wipe.
- Une dernière difficulté consistera à éviter les tornades. Pour ce faire vous aurez recours à un puissant outil : votre paire de jolis yeux. Un peu d'attention suffit à ne pas se faire prendre au piège.



APTITUDES SPÉCIALES D'OSSIRIAN

- Mode suprême : toutes les 45 secondes, Ossirian devient invincible. Il faut absolument l'avoir amené au prochain cristal de debuff avant cet instant fatidique.
- Malédiction des langages : un debuff en AoE qui ralentit le cast des sorts de 50%.
- Choc martial : une AoE à portée de corps à corps qui inflige 1 000 points de dégâts et expédie les victimes en l'air, leur infligeant environ 500 points de dégâts de chute supplémentaires.

- Linceul de vents : une attaque lancée contre la cible ayant l'aggro d'Ossirian (a priori le MT, donc). Inflige un stun de 8 secondes - avec évidemment perte de l'aggro durant cette période. Un MT secondaire doit prendre le relais.
- Les tornades : pas une aptitude d'Ossirian mais un élément extérieur, les tornades se déplacent aléatoirement sur la carte et tueront n'importe quel joueur pris dans leur tourmente.

PHAT LOOT

Notes :

- Tous les items sont de niveau 60.
- La colonne « U » sert à reporter les items uniques.
- Notez que toutes les formules d'enchantement peuvent également se trouver à AQ40, sur tous les boss, à un taux de drop légèrement supérieur.
- Les livres de compétences se trouvent sur tous les boss à un taux de drop d'environ 5%, à l'exception de Kurinnaxx, plus radin que ses comparses avec un taux de drop moyen de 2%, et d'Ossirian, un poil plus généreux avec des taux de drop de 7-8%.
- Pour une bonne compréhension du système de loot lié à la fabrication des sets de classe AQ20, consulter le début de ce guide.

- Les six items qiraji servant à accomplir les quêtes de classe pour les sets AQ20 ont des taux de drop variables dont voici le détail :
 - Anneau de cérémonie qiraji > Kurinnaxx + / Rajaxx + / Moam + / Buru +++ / Ayamiss +++ / Ossirian +
 - Anneau de magistrat qiraji > Kurinnaxx + / Rajaxx + / Moam + / Buru +++ / Ayamiss +++ / Ossirian +
 - Drapé martial qiraji > Kurinnaxx +++ / Rajaxx +++ / Buru + / Ayamiss +
 - Drapé royal qiraji > Kurinnaxx +++ / Rajaxx +++ / Buru + / Ayamiss +
 - Manche à pointes qiraji > Ayamiss + / Moam +++ / Buru + / Ossirian +++
 - Manche orné qiraji > Ayamiss + / Moam +++ / Buru + / Ossirian +++

- Les idoles spécifiques aux quêtes de sets AQ20 (idole brillante, d'albâtre, vermillon, azur, d'ambre, de jaspe, d'onyx, en obsidienne) se trouvent un peu partout à AQ20, sur les trash mobs, les boss et surtout, dans les coffres.
- Les scarabées nécessaires aux quêtes de sets AQ20 comme AQ40 se trouvent un peu partout dans les deux donjons, sur les trash mobs, les boss et dans les coffres.
- Attention, les clefs des coffres sont spécifiques à chaque instance : on ne peut pas ouvrir un coffre AQ20 avec une clef AQ40 et réciproquement.
- À moins d'une récolte abondante, nous vous conseillons de réserver vos clefs AQ20 au coffre d'Ossirian, plus généreux que les autres.

ARMES & PROJECTILES	TYPE	LQ	U	DROP	MAP	MOB	DÉTAIL
Arbalète de destin imminent	arbalète	LQR		+	6	Ossirian	DPS 41.6 (103-155 x 3.1) / +5 FOR +7 AGI + 5 END / +1% cdt
Arc du boyau tendu	arc	LQR		+	5	Ayamiss	DPS 38.6 (59-111 x 2.2) / +8 RN / +22 P. att
Bâton des ruines	bâton 2m	LQR		+	6	Ossirian	DPS 58.4 (151-246 x 3.4) / +23 INT +24 END +14 ESP / +1% scrit / +60 sorts & soins / +1% cdt sorts
Dague sacrificielle qiraji	dague 1m	LQR	U	+	1	Kurinnaxx	DPS 48.2 (64-119 x 1.9) / +15 END / +20 P. att
Massacreuse des Qiraji	épée 2m	LQR		+	2	G. Rajaxx	DPS 62.5 (180-270 x 3.6) / +15 AGI +35 FOR +20 END
Aiguillon d'Ayamiss	masse 1m	LQR		+	5	Ayamiss	DPS 41.5 (63-136 x 2.4) / +9 END +7 INT / +1% scrit / +36 sorts & soins
Marteau poli au sable	masse 1m	LQR	U	+	6	Ossirian	DPS 53.5 (97-181 x 2.6) / +9 END / +1% crit / +20 P. att

ARMURES	TISSU	TYPE	U	DROP	MAP	MOB	DÉTAIL
Mantelet de Maz'Nadir	épaule	LQR		++	3	Moam	arm 78 / +15 INT +11 END +7 ESP / +21 sorts & soins
Jambières du blizzard noir	jambes	LQR		+	6	Ossirian	arm 97 / +16 INT +8 ESP +14 END / +41 sorts & soins / +1% scrit
Gants de la sombre sagesse	mains	LQR		+	6	Ossirian	arm 69 / +20 INT +19 END / +35 sorts & soins / +5 mana 5s
Cuissardes des sables mouvants	pièdes	LQR		++	4	Buru	arm 70 / +14 INT +14 END +11 ESP / +16 sorts & soins
Brassards de commandement qiraji	poignets	LQR		++	2	G. Rajaxx	Arm 44 / +13 INT +12 END / +4 mana 5s
Ceinture de l'inquisition	taille	LQR		+	1	Kurinnaxx	arm 56 / +15 INT +14 END / +24 sorts & soins / +4 mana 5s
Turban terrevent	tête	LQR		+	3	Moam	arm 86 / +29 INT +15 ESP +18 END / +31 sorts & soins / +1% scrit
Habit des Sables changeants	torse	LQR		+	1	Kurinnaxx	arm 102 / +14 INT +8 ESP +20 END / +32 sorts & soins / +1% scrit

LES RUINES D'AHN'QIRAJ (AQ20)

CUIR							
Garde-épauls chitineux	épaule	LQR	++	3	Moam	arm 151 / +7 END +25 AGI +11 FOR	
Gantelets de nouvelle vie	mains	LQR	+	6	Ossirian	arm 134 / +19 END +20 INT +11 FOR / +26 sorts & soins / +4 mana 5s	
Gantelets de Sudevent	mains	LQR	+	3	Moam	arm 126 / +11 END +13 INT / +25 sorts & soins	
Gants en cuir de siltithide raffermi	mains	LQR	+	1	Kurinnaxx	arm 142 / +15 AGI +18 END +11 FOR	
Bottes de l'avant-garde	pieds	LQR	+	2	G. Rajaxx	arm 138 / +11 END +22 AGI +22 FOR	
Brassards d'écailles du Grandgossier	poignets	LQR	++	4	Buru	arm 87 / +8 END +10 FOR +15 AGI	
Menottes de l'Intouché	poignets	LQR	+	6	Ossirian	arm 48 / +9 END +12 INT / +21 sorts & soins / -10 résists cible	
Torsade de Sudevent	taille	LQR	+	2	G. Rajaxx	arm 110 / +11 END +13 INT / +16 sorts & soins / +1% scrit	
Casque de rétablissement	tête	LQR	++	5	Ayamiss	arm 162 / +18 END +10 ESP +28 INT / +22 sorts & soins	
Casque de Sudevent	tête	LQR	+	3	Moam	arm 164 / +14 END +24 AGI +21 FOR / +1% cdt	
Corselet siltithide épais	torse	LQR	+	3	Moam	arm 258 / +30 END +21 AGI +15 FOR / +5 toutes résists	
MAILLES							
Jambières en écailles d'obsidienne	jambes	LQR	+	3	Moam	arm 377 / +18 END +10 AGI +18 INT +16 FOR / +19 sorts & soins	
Gantelets d'écailles siltithide	mains	LQR	++	5	Ayamiss	arm 266 / +18 END +8 INT +18 AGI +7 ESP	
Gantelets d'écailles visqueux	mains	LQR	-	4	Buru	arm 271 / +6 FOR +18 END +18 INT / +12 sorts & soins / +1% scrit	
Bottes du général qiraji	pieds	LQR	++	2	G. Rajaxx	arm 285 / +11 END +26 AGI	
Garde-poignets de ravageur des sables	poignets	LQR	+	1	Kurinnaxx	arm 181 / +16 AGI +7 INT +11 END	
Épaulières de pierre runique	taille	LQR	-	6	Ossirian	Arm 344 / +20 INT +12 FOR +19 END / +14 sorts & soins	
Manchettes d'Ossirian	taille	LQR	+	6	Ossirian	arm 258 / +10 INT +20 AGI +19 END / +1% cdt / +1% crit	
PLAQUES							
Mantelet de l'Horusath	épaule	LQR	+	6	Ossirian	arm 610 / +12 FOR +19 END +20 INT / +14 sorts & soins	
Cuissards du commandement qiraji	jambes	LQR	+	2	G. Rajaxx	arm 644 / +20 FOR +13 END / +2% ccrit	
Cuissards du Destructeur	jambes	LQR	+	3	Moam	arm 670 / +19 FOR +18 END +18 INT +10 AGI / +12 sorts & soins	
Gantelets de l'Inébranlable	mains	LQR	+	3/5	Moam/Aya.	arm 482 / +15 FOR +18 END / +1% par / +5 déf	
Gants de l'essai	mains	LQR	+	4	Buru	arm 482 / +11 FOR +18 END +18 INT +10 AGI / +12 sorts & soins	
Bottes du protecteur du désert	pieds	LQR	+	5	Ayamiss	arm 519 / +14 FOR +14 END +14 INT / +4 mana 5s	
Ecrase-gelées	pieds	LQR	++	4	Buru	arm 519 / +24 AGI +18 FOR +12 END / +1% cdt	
Brassards de brutalité	poignets	LQR	+	6	Ossirian	arm 356 / +21 FOR +12 AGI +9 END	
Ceinture du ravageur des sables	taille	LQR	+	1	Kurinnaxx	arm 494 / +17 FOR +18 END / +5 déf	
Heaume de domination	tête	LQR	+	6	Ossirian	arm 661 / +21 FOR +11 AGI +28 END / +1% par / +7 déf	
BOUCLIERS							
Fragment du crâne de Buru	bouclier	LQR	+	4	Buru	arm 2575 / bloq 47 / +20 END +11 FOR / +6 déf	
CAPES							
Cape de tempête de sable	dos	LQR	+	6	Ossirian	arm 135 / +12 END +12 FOR / +1% esq / +6 déf	
Cape du sauveur	dos	LQR	+	3	Moam	arm 52 / +10 END +11 INT +10 ESP / +22 sorts & soins	
AUTRES							
BIJOUX							
Fétiche d'épines chitineuses	bijou	LQR	U	++	4	Buru	ut > 25 dégats aux attaquants qui vous touchent en mêlée (30s)
Œil de Moam	bijou	LQR	U	+	3	Moam	ut > +50 sorts & soins & réduit les résists de 100 (30s)
Amulette des Sables changeants	cou	LQR	NA	NA	Quête N1	+46 soins / +6 mana 5s	
Charme des Sables changeants	cou	LQR	NA	NA	Quête N1	+9 END +12 INT / +25 sorts & soins	
Foulard des Sables changeants	cou	LQR	NA	NA	Quête N1	+16 END / +42 Patt	
Pendentif des Sables changeants	cou	LQR	NA	NA	Quête N1	+14 FOR +21 END / +4 déf	
Anneau de fureur	doigt	LQR	U	+	3	Moam	+9 END / +30 Patt / +1% cdt
Anneau des vents du désert	doigt	LQR	U	++	5	Ayamiss	+9 INT / +1% scrit / +3 mana 5s / +9 sorts & soins
TENUS MAIN GAUCHE							
Serre de concentration furieuse	tenu mg	LQR		+	3	Moam	+8 INT +8 END / +21 sorts & soins / +1% scrit
RECETTES DE CRAFT							
Form : Ench. gants - Pouvoir de guérison	enchaut	LQR	—	1-6	Tous boss	enchautement : +30 soins	
Formule : Ench. cape - Camouflage	enchaut	LQR	—	1-6	Tous boss	enchautement : améliore le camouflage	
Formule : Ench. cape - Esquive	enchaut	LQR	—	1-6	Tous boss	enchautement : +1% esq	
Formule : Ench. gants - Agilité excellente	enchaut	LQR	—	1-6	Tous boss	enchautement : +15 agi	
Formule : Ench. gants - Puiss. de l'ombre	enchaut	LQR	—	1-6	Tous boss	enchautement : +20 sorts d'ombre	
Formule : Ench. gants - Puiss. du givre	enchaut	LQR	—	1-6	Tous boss	enchautement : +20 sorts de givre	
Formule : Ench. gants - Puissance du feu	enchaut	LQR	—	1-6	Tous boss	enchautement : +20 sorts de feu	
Plans : Emprise noire du Destructeur	Forge	Non lié		+	3	Moam	Gants : Maille / arm 279 / +28 Patt / +1% scrit / att > +8 mana & draine 8 mana
AUTRES							
Grand éclat d'obsidienne	item craft	Non lié	-	NA	Moam / Trash	Objet de craft	
Petit éclat d'obsidienne	item craft	Non lié	-	NA	Moam / Trash	Objet de craft	
Glande à venin de Kurinnaxx	item quête	LQR	+++	1	Kurinnaxx	Quête « Le poison parfait »	
Tête d'Ossirian l'Intouché	item quête	LQR	U	+++	6	Ossirian	Quête « La chute d'Ossirian »
Chaman - Tab. Totem force de la terre V	livre	Non lié	+	1-6	Tous boss	Apprend Totem de Force de la Terre (Rang 5)	
Chaman - Tab. Totem grâce aérienne III	livre	Non lié	+	1-6	Tous boss	Apprend Totem de Grâce aérienne (Rang 3)	
Chaman - Tablette de Vague de soins X	livre	Non lié	+	1-6	Tous boss	Apprend Vague de soins (Rang 10)	
Chasseur - Guide : Aspect du faucon VII	livre	Non lié	+	1-6	Tous boss	Apprend Aspect du faucon (Rang 7)	
Chasseur - Guide : Flèches multiples V	livre	Non lié	+	1-6	Tous boss	Apprend Flèches multiples (Rang 5)	
Chasseur - Guide : Morsure du serpent IX	livre	Non lié	+	1-6	Tous boss	Apprend Morsure de serpent (Rang 9)	
Démoniste - Grimoire de Corruption VII	livre	Non lié	+	1-6	Tous boss	Apprend Corruption (Rang 7)	
Démoniste - Grimoire d'Immolation VIII	livre	Non lié	+	1-6	Tous boss	Apprend Immolation (Rang 8)	
Démoniste - Grimoire Trait de l'ombre X	livre	Non lié	+	1-6	Tous boss	Apprend Trait de l'ombre (Rang 10)	
Druide - Livre de Feu stellaire VII	livre	Non lié	+	1-6	Tous boss	Apprend Feu stellaire (Rang 7)	
Druide - Livre de Récupération XI	livre	Non lié	+	1-6	Tous boss	Apprend Récupération (Rang 11)	
Druide - Livre de Toucher guérisseur XI	livre	Non lié	+	1-6	Tous boss	Apprend Toucher guérisseur (Rang 11)	
Guerrier - Manuel de Cri de guerre VII	livre	Non lié	+	1-6	Tous boss	Apprend Cri de guerre (Rang 7)	
Guerrier - Manuel de Frappe héroïque IX	livre	Non lié	+	1-6	Tous boss	Apprend Frappe héroïque (Rang 9)	
Guerrier - Manuel de Vengeance VI	livre	Non lié	+	1-6	Tous boss	Apprend Vengeance (Rang 6)	
Mage - Tome de Boule de feu XII	livre	Non lié	+	1-6	Tous boss	Apprend Boule de feu (Rang 12)	
Mage - Tome de Projec. des arcanes VIII	livre	Non lié	+	1-6	Tous boss	Apprend Projectiles des arcanes (Rang 8)	
Mage - Tome d'Eclair de givre XI	livre	Non lié	+	1-6	Tous boss	Apprend Eclair de givre (Rang 11)	
Paladin - Libram : Bénédic. de puiss. VII	livre	Non lié	+	1-6	Tous boss	Apprend Bénédiction de puissance (Rang 7)	
Paladin - Libram : Bénédic. de sagesse VI	livre	Non lié	+	1-6	Tous boss	Apprend Bénédiction de sagesse (Rang 6)	
Paladin - Libram : Lumière sacrée IX	livre	Non lié	+	1-6	Tous boss	Apprend Lumière sacrée (Rang 9)	
Prêtre - Codex de Prière de soins V	livre	Non lié	+	1-6	Tous boss	Apprend Prière de soins (Rang 5)	
Prêtre - Codex de Rénovation X	livre	Non lié	+	1-6	Tous boss	Apprend Rénovation (Rang 10)	
Prêtre - Codex de Soins supérieurs V	livre	Non lié	+	1-6	Tous boss	Apprend Soins supérieurs (Rang 5)	
Voleur - Recueil : Attaque sournoise IX	livre	Non lié	+	1-6	Tous boss	Apprend Attaque sournoise (Rang 9)	
Voleur - Recueil : Feinte V	livre	Non lié	+	1-6	Tous boss	Apprend Feinte (Rang 5)	
Voleur - Recueil : Poison mortel V	livre	Non lié	+	1-6	Tous boss	Apprend Poison mortel (Rang 5)	
Anneau de cérémonie qiraji	quêtes sets	LQR	var.	var.	voir notes	Quêtes de classe pour sets AQ20 (Voleur, Chasseur, Démoniste, Prêtre)	
Anneau de magistrat qiraji	quêtes sets	LQR	var.	var.	voir notes	Quêtes de classe pour sets AQ20 (Mage, Chaman, Druide, Paladin, Guerrier)	
Drapé martial qiraji	quêtes sets	LQR	var.	var.	voir notes	Quêtes de classe pour sets AQ20 (Voleur, Mage, Prêtre, Guerrier)	
Drapé royal qiraji	quêtes sets	LQR	var.	var.	voir notes	Quêtes de classe pour sets AQ20 (Chasseur, Chaman, Démoniste, Druide, Paladin)	
Manche à pointes qiraji	quêtes sets	LQR	var.	var.	voir notes	Quêtes de classe pour sets AQ20 (Voleur, Chasseur, Chaman, Paladin, Guerrier)	
Manche orné qiraji	quêtes sets	LQR	var.	var.	voir notes	Quêtes de classe pour sets AQ20 (Mage, Démoniste, Druide, Prêtre)	