Zul'Gurub

- Hakkar

Hakkar

Tout le monde

Espacez-vous pour ne pas propager le curse du sang corrompu!

Pas de DPS en première phase! Le DPS commence en phase 2!

Il faut dédier 1 à 2 personnes au pull du son of hakkar, que nous devons tuer avant que hakkar ne syphonne la vie de tout le monde, afin d'empoisonner hakkar!

Tous ceux qui ont des fear de zone sont priés de les utiliser le plus tôt possible afin qu'Hakkar ne s'en serve pas!

Prenez du stuff/potions resist ombre si vous en avez!

Tanks

- Hakkar ne se taunt pas, il faut créer le plus de menace possible, via des skills qui génèrent de la menace, et du DPS.

Prêtres

- Buff ombre tout le monde pour résister au sang corrompu.
- Eventuellement decurse les sheeps.

Mages

Sur ce combat, un bon Mage est un mage qui aura géré parfaitement tous ses sheeps, et non un mage qui aura fait le + de DPS.

- Sheep systématiquement toute personne MC.
- Dédier au moins un mage au sheep du MT (toutes les 10 à 15 secondes).

- Dédier 1 à 2 mage au sheep du MC aléatoire (toutes les 25 à 35 secondes).
- Sheep le son of hakkar.

Démonistes

Si il manque des mages (idéalement 3 mages):

- Fear les personnes qui sont MC
- Tank/Fear le son of hakkar

Chamans

- Posez tous vos totems! L'AI d'hakkar fait qu'il essaie de MC tout ennemi! Il essaie donc aussi de MC les pets ET LES TOTEMS!