

## LES DONJONS

Les Cavernes  
des Lamentations

## Les Cavernes des Lamentations



## Les Cavernes des Lamentations (M / ALING CA VERNIS =WC)

Les Tarides &gt; La Croisée &gt; sud-est Niveaux 15-21 / 10 joueurs max

## Légendes

- (1) Disciple de Naralex (PNJ)
- (2) Dame Anaconda (E20)
- (3) Seigneur Cobrahn (E20)
- (4) Seigneur Pythas (E21)
- (5) Kodo Skum (E21)
- (6) Seigneur Serpentinis (E21)
- (7) Verdan l'Immortel (E21)
- (8) Naralex le rêveur (PNJ)

## WALKTHROUGH

## Notes :

Un paquet de quêtes sympathiques, votre premier set d'armure (cuir) très frime, un parcours riche, quelques monstres bien retors et quelques jolis dédales... Les Cavernes des Lamentations sont le premier « vrai » donjon de la Horde. Vous irez sans doute y faire plusieurs balades, pour les quêtes mais aussi pour l'équipement.

**Points-clefs Phat Loot :** (2) > (3) > (4) > (5) > (6) > (7)

**Points-clefs Quêtes :** (2) > (3) > (4) > (6) > (1) > (8)

## Parcours détaillé :

- Tout au long du chemin, vérifier l'avancement des quêtes N1 « Les peaux communes », H1 « Fleurs de serpent », N2 « Les potions d'intelligence », N4 « L'éradication des Déviants ».
- Aller tuer Mad Magglish (voir quête N3 « Fuite de porto aux docks » pour sa localisation).
- Une fois à l'intérieur de l'instance, parler au disciple de Naralex (1) (il n'a rien à dire pour l'instant, mais il pourra vous buffer).
- Tuer Dame Anaconda (2) et looter sa gemme pour la

quête H2 « Les Druides du Fang ».

- Suivre le ruisseau vers l'ouest, puis aller toujours tout droit.
- Tuer le Seigneur Cobrahn (3) et looter sa gemme.
- Revenir sur ses pas, suivre le ruisseau vers l'est, suivre le chemin dessiné sur la carte.
- Tuer le Seigneur Pythas (4) et looter sa gemme.
- (Option phat loot) Tuer le kodo Skum en (5).
- Tuer le Seigneur Serpentinis (6) et looter sa gemme.
- (Option phat loot) Tuer Verdan l'Immortel en (7).
- Revenir sur ses pas jusqu'à l'entrée du donjon. Pause buff.
- Parler au disciple de Naralex (1). L'escorter jusqu'en (8). Le protéger contre les vagues d'assaut successives, jusqu'à Mutanus le Dévoreur. Looter sur Mutanus un éclat brillant, cliquer dessus pour démarrer la quête N5 « L'éclat brillant ».

## Tips de combat :

- Gardiens Déviants > attention, leur hurlement d'alerte porte loin lorsqu'ils sont à l'agonie...
- Fanglords (2), (3), (4) et (6) > les totems de séisme du chaman seront redoutables pour contrer leurs sorts de sommeil, lourdement

handicapants. Pensez juste à faire le ménage autour d'eux et tout devrait bien se passer.

- Verdan l'Immortel (7) > il est grand, gros, et tape fort, c'est le plus méchant ennemi du coin. Laissez-le tranquille si votre groupe est limité pour le reste de l'instance. Tank lourd et soigneur attentif requis pour en venir à bout.
- Mutanus le Dévoreur (8) > Lourdement armuré mais pitoyable damage dealer, il ne vous posera pas problème si vous gardez votre sang-froid et envoyez immédiatement un tank prendre l'aggro (il arrive après quelques dizaines de secondes pour souffler entre chaque combat).



## PHAT LOOT

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Bâton au croissant	bâton 2m	NA	NA	NA	NA	Quête H2	DPS 20.3 (47-71 x 2.9) / +7 END +7 INT +7 ESP
Racine vivante	bâton 2m	20	LOR	+++	(7)	Verdan l'Immortel	DPS 21.2 (49-74 x 2.9) / +2 END +12 ESP / +5 RN
Dard	dague 1m	17	LOR	+++	(5)	Kodo Skum	DPS 11.1 (14-26 x 1.8) / +2 FOR +2 AGI
Lame ailée	épée 1m	NA	NA	NA	NA	Quête H2	DPS 15.7 (24-45 x 2.2) / +5 AGI +2 END
Venimeux	fusil	19	LOR	++	(6)	Seigneur Serpentis	DPS 11.5 (16-30 x 2.4)
Vipère mortelle	masse 1m	19	LOR	++	(4)	Seigneur Pythas	DPS 15.5 (30-57 x 2.8) / cdt > 7 DN   3s (15s)

  

ARMURES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
<b>TISSU</b>							
Epaulettes de Talbar	épaule	NA	NA	NA	NA	Quête N5	arm 30 / +4 END +6 INT
Gants d'apothicaire	mains	NA	NA	NA	NA	Quête H1	arm 20 / +3 INT +2 ESP
Gants du serpent	mains	18	LOR	++	(6)	Seigneur Serpentis	arm 23 / +4 AGI +4 INT
Robe d'hermine	torse	17	LOR	++++	(3)	Seigneur Cobrahn	arm 36 / +2 FOR +2 END +6 ESP
<b>CUIR</b>							
Jambières communes	jambes	NA	NA	NA	NA	Quête N1	arm 68 / +4 AGI +4 END
Set - Jambières des Crocs	jambes	18	LOR	+	(3)	Seigneur Cobrahn	arm 79 / +5 FOR +9 AGI +4 END
Set - Gants des Crocs	mains	14	LOE	-	NA	Druides déviants	arm 47 / +2 FOR +3 AGI
Set - Bottes des Crocs	pieds	18	LOR	++	(6)	Seigneur Serpentis	arm 57 / +4 AGI +4 END
Set - Ceinture des Crocs	taille	16	LOR	+	(2)	Dame Anacondra	arm 45 / +2 AGI +3 END
Set - Armure des Crocs	torse	18	LOR	++++	(4)	Seigneur Pythas	arm 82 / +2 FOR +7 ESP
<b>MAILLES</b>							
Bottines Quagmire	pieds	NA	NA	NA	NA	Quête N5	arm 126 / +6 END
Trotteurs sauvages	pieds	18	LOR	++	(6)	Seigneur Serpentis	arm 122 / +6 END
Ceinture de Cobrahn	taille	19	LOR	+	(3)	Seigneur Cobrahn	arm 111 / +8 FOR +3 AGI
<b>BOUCLIERS</b>							
Targe de Seedcloud	bouclier	20	LOR	+++	(7)	Verdan l'Immortel	arm 566 / bloq 11 / +6 INT +3 ESP
<b>CAPES</b>							
Cape de l'aubergiste	dos	NA	NA	NA	NA	Quête H1	arm 16 / +3 END
Cape des spores	dos	18	LOR	++	(7)	Verdan l'Immortel	arm 18 / +3 END +3 ESP
Capuche flamboyantedu lézard	dos	17	LOR	+++	(5)	Kodo Skum	arm 20 / +6 AGI +2 ESP



## QUÊTES LIÉES

## (N1) (17-D) Les peaux communes

**Donnée par :** Quête à prendre sur place, avant l'instance. PNJ Napalk > Tarides > grotte cachée au-dessus des Cavernes (escalader la montagne à droite de l'entrée, monter sur le toit des Cavernes, se laisser glisser)

**Objectif :** Récolter 20 peaux communes (loot)

**Loc :** Sur à peu près tous les mobs, y compris avant l'instance

**Récompense :** Sac dix places OU Jambes cuir (voir table) + max 1600 XP + 18 silver

## (N2) (18-D) Les potions d'intelligence

**Prérequis :** Quête « Les cornes de raptor » donnée par le même PNJ

**Donnée par :** PNJ Mebok Mizzyrix > Tarides > Ratchet

**Objectif :** Récolter dix essences de spectre (loot)

**Loc :** Sur les ectoplasmes des Cavernes, y compris avant l'instance

**Récompense :** max 1350 XP + 10 silver

## (N3) (18-D) Fuite de porto aux docks

**Donnée par :** PNJ Trépaneur Bigglefuzz > Tarides > Ratchet

**Objectif :** Récolter une bouteille de porto sur Madd Magglish (loot)

**Loc :** Avant l'instance, dans les Cavernes (entrée > à gauche > à gauche). S'il n'est pas là, vérifier devant sa tanière, au fond de la grotte

**Récompense :** max 1350 XP + 10 silver

## (N4) (21-D) L'éradication des Déviants

**Donnée par :** Quête à prendre sur place, avant l'instance. PNJ Ebru > Tarides > grotte cachée au-dessus des Cavernes (escalader la montagne à droite de l'entrée, monter sur le toit des Cavernes, se laisser glisser)

**Objectif :** Tuer 28 Déviants (7 de 4 espèces différentes)

**Loc :** Répartis tout au long du chemin vers les 4 Fanglords

**Récompense :** max 2050 XP + 25 silver

## (N5) (26-N) L'éclat brillant

**Prérequis :** Avoir tué les quatre Fanglords > Escorter et protéger le disciple pendant qu'il éveille Naralex > Tuer Mutanus le Dévoreur > Looter sur lui un éclat brillant

**Donnée par :** Quête à prendre dans l'instance.

Se déclenche en cliquant sur l'éclat brillant.

**Loc :** Disciple de Naralex en (1) > escorte en (1) - (8) > éveil et loot de l'éclat en (8)

**Récompense :** max 2650 XP. En deuxième étape de quête : Epaule tissu OU Pieds mailles (voir table)

**Note :** Pour pouvoir déclencher l'escorte en parlant au disciple de Naralex, il faut que l'instance soit effectivement libre de la présence des quatre Fanglords, il ne suffit pas de les avoir tués par le passé

**Note :** Petite aide pour la suite : Amener l'éclat brillant à Sputtervalve à Ratchet > Aller voir Falla Sagewind non loin des Cavernes des Lamentations (pas dans la grotte cachée, mais un peu plus loin à l'est sur la même montagne)

## (H1) (18-D) Fleurs

## de serpent

**Donnée par :** PNJ Apothicaire Zamah > Thunder Bluff > Côte des Esprits

**Objectif :** Récolter dix fleurs de serpent (plantes)

**Loc :** N'importe où dans les Cavernes, y compris avant l'instance

**Récompense :** Dos OU Mains tissu (voir table) + max 1700 XP + 20 silver

**Note :** Les herboristes peuvent repérer les fleurs de serpent à condition qu'ils aient à peu près le niveau pour l'instance (un herboriste haut niveau ne les verra plus)

## (H2) (22-D) Les Druides du Fang

**Prérequis :** Série de quêtes données par Tonga Runetotem > Tarides > la Croisée

**Donnée par :** PNJ Nara Wildmane > Thunder Bluff > Côte des Anciens

**Objectif :** Tuer les 4 Fanglords et récolter leurs 4 gemmes (loot)

**Loc :** (2), (3), (4) et (6)

**Récompense :** Épée 1m ou Bâton 2m (voir table)

+ max 2200 XP

**Note :** Lady Anacondra (2) peut popper en quatre endroits différents.

des Lamentations

Les Cavernes