

LES DONJONS

Souilles de Tranchebauge

Souilles de Tranchebauge

Souilles de Tranchebauge (Razorfen Downs = RFD)

Tarides Sud > juste avant l'ascenseur, à l'est
Niveaux 35-43 / 10 joueurs max

Légendes

- (1) Idole
- (1) Plaguemaw le Pourrissant (E40)
- (2) Gong pour invoquer Tuten'kash
- (2) Tuten'kash (E40)
- (3) Belnistrasz (PNJ)
- (3) Henry Stern (PNJ)
- (3) Sah'rhee (PNJ)
- (4) Le Tas d'os (repaire de Mordresh)
- (4) Mordresh Oeil-de-feu (E39)
- (5) Glouton (E40)
- (6) Ragglesnout (RE40)
- (7) Amnennar le Porte-Froid (E41)



Escorte



PHAT LOOT

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Crache-clous	arme à feu	NA	NA	NA	NA	Quête H1	DPS 14.7 (19-37 x 1.9)
Mage - Bâton ténébreux	baguette	35	LQR	+++	(1)	Plaguemaw	DPS 37.2 (41-78 x 1.6) (nature) / +7 RO
Dague de Coldrage	dague 1m	39	LQR	+	(7)	Amnennar le Porte-Froid	DPS 29.7 (31-58 x 1.5) / cdt > éclair DG & -50% VD cible (5s)
Épée du triomphe	épée 1m	NA	NA	NA	NA	Quête A1 / H2	DPS 30 (46-86 x 2.2) / +28 Patt
X'caliboar (ahahah)	épée 2m	35	LQR	++	(6)	Ragglesnout	DPS 37.3 (98-148 x 3.3) / +20 FOR +8 END
Fendoir de Glouton	hache 1m	36	LQR	++++	(5)	Glouton	DPS 23 (32-60 x 2) / cdt > saignement 50 dég en 30s
Casse-tête	masse md	NA	NA	NA	NA	Quête H1	DPS 18.7 (32-59 x 2.4) / +3 END +5 INT
ARMURES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU							
Ceinture de mage mortel	taille	36	LQR	+++	(4)	Mordresh Oeil-de-feu	arm 33 / +6 END +15 INT
Robe des zélotes	torse	NA	NA	NA	NA	Quête H1	arm 48 / +12 END +4 INT +3 ESP
Tunique de la Liche	torse	39	LQR	+++	(7)	Amnennar le Porte-Froid	arm 64 / +20 END +10 INT
CUIR							
Epaulettes Fleshhide	épaule	37	LQR	++++	(5)	Glouton	arm 95 / +5 FOR +6 AGI +15 END
Gantelets du pourreau	mains	34	LQR	++++	(1)	Plaguemaw	arm 68 / +8 FOR +8 AGI
Gants arachniens de ... (générique)	mains	37	LQR	+++	(2)	Tuten'kash	arm 79 / +10 RN / bonus divers
Gants de Porte-froid	mains	38	LQR	++	(7)	Amnennar le Porte-Froid	arm 73 / +9 END +9 INT
MAILLES							
Ceinture de champion Sanglier	taille	37	LQR	+++	(6)	Ragglesnout	arm 147 / +15 FOR +6 END
Cotte du souffie mortel	torse	39	LQR	++	(7)	Amnennar le Porte-Froid	arm 270 / +3 END +9 INT +20 ESP
PLATES							
Heaume de Porte-froid	tête	40	LQR	+++	(7)	Amnennar le Porte-Froid	arm 383 / +15 FOR +10 END +7 ESP / +10 RG
Carapace de Tuten'kash	torse	40	LQR	++	(2)	Tuten'kash	arm 373 / +10 FOR +8 AGI +15 END
BOUCLIERS							
Bouclier du Sanglier	bouclier	37	LQR	+++	(6)	Ragglesnout	arm 1287 / bloq 22 / +11 FOR +6 END
CAPES							
Cape soyeuse	dos	35	LQR	+++	(2)	Tuten'kash	arm 30 / +11 END +5 ESP
AUTRES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX							
Œil brillant de Mordresh	cou	36	LQR	+++	(4)	Mordresh Oeil-de-feu	+5 INT +11 ESP
Talisman d'Amberglow	cou	NA	NA	NA	NA	Quête A1 / H2	+1 AGI +7 END +10 ESP
Anneau Dragonclaw	doigt	NA	NA	NA	NA	Quête N3	+10 END +4 ESP
TENUS MAIN GAUCHE							
Crâne sans vie de Mordresh	tenu mg	36	LQR	+++	(4)	Mordresh Oeil-de-feu	+5 END +11 ESP

WALKTHROUGH

Notes :

- Vous avez la nostalgie des festins de sangliers que vous organisiez au Kraal, avec les potes, du temps de votre jeunesse ? C'est qu'il est temps de vous attaquer aux Souilles, où vous rencontrerez les grands frères de vos amis les quillboars. Une instance très simple, limite dépouillée, étonnamment peu de quêtes, mais une difficulté des combats assez relevée. Attention, si votre groupe n'est pas bien organisé, vous risquez d'avoir du mal à venir à bout des combats principaux ; et surtout, vous n'aurez pas la moindre chance d'apercevoir la jolie frimousse de Plaguemaw le Pourrissant.
- Repérez-vous à l'extérieur du donjon grâce à la mini-carte « Souilles de Tranchebauge : extérieur ». Ce sont des élites qui patrouillent ici, autant aller au plus court si vous n'avez pas envie de passer la moitié de votre session de jeu à atteindre l'entrée de l'instance.
- L'architecture intérieure est simple : de l'entrée vous pouvez vous diriger vers la partie nord (1), (2), (3) et (4) ou vers la partie sud (5), (6) et (7). Le chemin est parfaitement linéaire.
- Henry Stern en (3) en peut vous apprendre deux recettes. Premièrement, une recette d'alchimie : Potion de Sang de Troll hargneux (Régénère 12 points de vie toutes les 5 secondes pendant 1 heure) si vous avez un score supérieur à 180. Deuxièmement, une recette de cuisine, parfaitement inutile au vu du coût de la dorépine : Thé de dorépine (rend 1344 points de mana en 27 secondes) si vous avez un score élevé en cuisine (probablement aux alentours de 200 ?).
- Il existe un élite rare du nom de Ragglesnout qui fait parfois son apparition en (6) : il poppe alors à la place du squelette exhalombre que l'on trouve devant une tente.

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

Points-clefs Quêtes : (7) > (3) > (1)

Parcours détaillé & Tips de combat :

- En guise d'apéritif, passez donc voir Myriam Moonsinger (voir carte > Souilles : Extérieur) et enchaînez les quêtes N1 « L'hôte du mal » et H1 « Une alliance impie ». Si l'Ambassadeur Malcin n'est pas à sa place, c'est qu'un autre groupe vient de passer par là, mais vous pourrez toujours repasser lui faire un coucou en sortant du donjon.
- Donnez-vous la peine d'entrer : devant vous, le chemin des sangliers. Plus au sud, le chemin des morts-vivants, plus difficile. Commençons par la partie sangliers : les groupes sont composés d'un caster humanoïde accompagné de deux ou trois tanks morts-vivants. Adaptez le crowd control en fonction et débrouillez-vous pour éviter de les affronter à plus de deux en même temps.
- Repérez l'idole en (1) : c'est ici que vous périrez bientôt si vous tentez l'escorte de Belnistrasz (voir plus bas).
- Un peu plus loin en (2), un gong. Nettoyez la salle puis tapez dessus (ah ? vous y aviez pensé ?). Le premier coup que vous donnerez déclenchera une première vague d'araignées, puis une deuxième, puis au troisième coup c'est Tuten'kash que vous invoquerez. Un combat relativement facile.
- En (3) vous trouverez plusieurs enclos clos ; dénouez-vous d'abord la langue, ensuite ouvrez-les. Henry Stern vous proposera deux recettes à apprendre directement, une d'alchimie, une de cuisine (voir notes générales). Sah'rhee a l'air content de vous voir, et en ce qui nous concerne c'est tout ce qu'on a pu obtenir de lui. Belnistrasz, enfin, vous propose une quête auprès de laquelle Onyxia est une légère contrariété. D'accord, on exagère un poil, mais lisez-tout de même la partie qui est réservée ci-dessous à l'escorte avant de vous décider.
- En (4), c'est un étrange spectacle qui vous attend. Mordresh Oeil-de-feu, patron déjanté d'une troupe de squelettes en mal de domination de l'univers, harangue ses troupes du haut d'un tas d'ossements. Pulez prudemment les squelettes non élite, qui devraient arriver par petits groupes de 3 ou 4, et tâchez de vider entière-

ment la salle avant de vous attaquer à Mordresh. C'est un caster spécialisé feu : interrompez joyeusement ses sorts et tout se passera pour le mieux.

- Rebroussez chemin, descendez vers la spirale (5) : le bien nommé Glouton patrouille sur ce chemin ; il vous trouve fort appétissant, et croyez-nous, la peau nue de son gros ventre est plus solide qu'une armure de plates.
- (option phat loot) Si Ragglesnout vous attend en (6), ne vous gênez pas pour le délester des loots qui l'encombrent.
- Tout en haut de sa pyramide de sbires morts-vivants, patiente Amnennar le Porte-Froid (7), votre but pour la quête principale du donjon : A1 « Apportez la lumière » ou H2 « L'anéantissement ». Vous aurez deviné qu'il ne vous attaquera pas à coups de boules de feu. Il invoque rapidement des spectres peu puissants, mais en nombre suffisant pour vous picoter méchamment si vous ne les gérez pas rapidement. S'ils arrivent en fin de combat ne vous préoccupez pas d'eux, ils disparaîtront à la mort d'Amnennar.

L'EXTINCTION DE L'IDOLE OU LA DESCENTE AUX ENFERS

- Notre avis tout net : laissez tomber cette quête, elle ne vaut pas la peine qu'elle vous donnera. Si vous tenez à relever néanmoins le défi, allons-y... L'escorte de Belnistrasz étant d'un niveau de difficulté qui n'a rien à voir avec tout le reste du donjon, nous vous recommandons chaudement un groupe 40+ bien rodé. Repérez le trajet d'escorte de (3) à (1) en jaune sur la carte et nettoyez très soigneusement le chemin : la dernière chose dont vous avez besoin, c'est bien d'adds au beau milieu d'un combat déjà très serré. Parlez ensuite à Belnistrasz (3) : lorsque vous acceptez la quête N3, « Extinction de l'idole », il se met à courir en direction de (1), tout en vous lançant des remarques amusantes comme « Très bien, restez près de moi. Ces démons risquent de surgir de l'ombre et de vous sauter dessus si vous ne faites pas attention ». Lorsqu'il entame son rituel, considérez-le comme l'œil du cyclone autour duquel émergeront des vagues successives d'assaut, quasi sans répit, jusqu'à ce que Plaguemaw le Pourrissant vienne voir en personne qui s'amuse à coller le boxon chez lui. Il n'y a pas vraiment de secret pour gagner ce combat : il faut un groupe organisé et capable de mener un combat épuisant en régénérant sans cesse ses propres réserves. C'est le moment de se souvenir qu'un soigneur qui n'attaque pas et n'est pas ciblé peut boire entre deux combats, de faire appel à tous vos outils de réserve, et surtout, de garder votre sang-froid : si vous perdez le rythme tank' heal, si le groupe panique et se met à taper au hasard, vous n'aurez même pas le temps de voir arriver Plaguemaw.



Souilles de Tranchebauge



QUÊTES LIÉES

(N1) (35-E) L'hôte du mal

Donnée par : Myriam Moonsinger > voir carte des Souilles - extérieur

Objectif : Tuer 8 Gardes de guerre Razorfen, 8 Tisseurs d'épines Razorfen, 8 Novices Têtes de mort.

Récompense : max 3450 XP

Note : Quête extérieure à l'instance > voir mini-map des Souilles pour localiser Myriam

(N2) (37-D) Le Fléau des Dunes

Donnée par : Quête à prendre dans l'instance.

PNJ Belnistrasz (3)

Objectif : Vous venez de faire connaissance avec Belnistrasz et il faut lui reparler. Oui, on sait, c'est dur. Faites un effort.

Récompense : max 290 XP

(N3) (37-D) Extinction de l'idole

Prérequis : Quête N2 « Le Fléau des Dunes »

Donnée par : Quête à prendre dans l'instance.

PNJ Belnistrasz (3)

Objectif : Escorter ce grand malade de Belnistrasz jusqu'à l'idole et le protéger pendant qu'il exécute le rituel

Récompense : Doigt (voir table) + max 4250 XP

Notes : Lisez le walkthrough attentivement. Ce Belnistrasz est un grand pénible.

(A1) (42-D) Apportez la lumière

Donnée par : Archevêque Benedictus > Stormwind

> Place de la Cathédrale

Objectif : Tuer Amnennar (7)

Récompense : Epée 1m ET Cou (voir table) + max 4300 XP

(H1) (36-E) Une alliance impie

Prérequis : Avoir tué Charlga au Kraal et looté son parchemin (voir guide Kraal de Tranchebauge)

Donnée par : Varimathras > Undercity > Quartier royal

Objectif : Prendre la tête de l'Ambassadeur Malcin, qui rôde dans un campement au sud-est des Souilles extérieures de Tranchebauge > voir carte des Souilles - extérieur

Récompense : Masse md OU Arme à feu Ou Torse tissu (voir table) + max 3500 XP

Note : Quête extérieure à l'instance > voir mini-map des Souilles pour localiser l'Ambassadeur Malcin

(H2) (42-D) L'anéantissement

Donnée par : PNJ Andrew Brownell > Undercity > Quartier magique

Objectif : Tuer Amnennar (7) et prendre sa tête (Crâne du Porte-froid)

Récompense : Epée 1m ET Cou (voir table) + max 4300 XP