

LES DONJONS

Temple englouti

Temple
englouti

Temple englouti (SUNKEN TEMPLE = SK)
Marais des Lamentations > cœur du Marais
Niveaux 44-50 / 10 joueurs max

Légendes
 (A) - ÉTAGE INFÉRIEUR
 (B) - ÉTAGE INFÉRIEUR - CORNICHE
 (C) - ÉTAGE SUPÉRIEUR
 (D) - ÉTAGE SUPÉRIEUR - CORNICHE

(1) Entrée de l'instance
 (2) Autel d'Hakkar
 (3) Idole d'Hakkar
 (4) Statues serpents
 (5) Sanctuaire du dieu déchu
 (6) Avatar d'Hakkar (E50)
 (7) Hazzas (E53)
 (8) Morphaz (E52)
 (9) Ombre d'Eranikus (E55)
 (10) Champ de force
 (11) Jammal'an le Prophète (E54)
 (12) Ogom le Corrompu (E53)
 (13) Fauche-Rêve (E53)
 (14) Tisserand (E51)
 (15) Gasher (E51)
 (16) Loro (E51)
 (17) Hukku (E52)
 (18) Zolo (E51)
 (19) Mijan (E52)
 (20) Zul'Lor (E52)
 (21) Veyzhak le Cannibale (RE48)
 (22) Zekkis (RE48)

JAMMAL'AN LE PROPHÈTE (Quête N3)

- À l'entrée de l'instance, prenez les chemins vers (B) & (D) puis montez les escaliers afin d'accéder à la corniche de l'étage supérieur (D).
- Tuez les six gardiens du sommeil d'Erakinus dans l'ordre qu'il vous plaira : Gasher (11)/Loro (12)/Hukku (13)/Zolo (14)/Mijan (15)/Zul'Lor (16). C'est en effet la seule façon d'ouvrir le champ de force en (8) afin d'accéder à Jammal'an (9).
- Revenez à l'entrée de l'instance, prenez à gauche pour accéder à l'étage supérieur (C).
- Nettoyez entièrement la pièce avant de vous attaquer à Jammal'an et à Ogom (9). Méfiez-vous des sorts de peur des trolls morts-vivants.
- Récupérez la tête de Jammal'an pour la quête N3 « Jammal'an le Prophète ».
- Revenez tuer les deux dragons Fauche-Rêve et le Tisserand qui apparaissent en (10) à la mort de Jammal'an.
- Note : Les trolls qui gardent Jammal'an (9) sont susceptibles de se transformer en fantômes invulnérables à leur mort : fuyez-les, vous ne pouvez rien contre eux et ils disparaîtront rapidement.
- Note : Jammal'an & Ogom combattent côte à côte : débarrassez-vous d'abord de Jammal'an qui est le plus dangereux des deux.

LE DIEU HAKKAR (Quête N4)

- À l'entrée de l'instance, prenez à gauche pour accéder à l'étage supérieur (C) et rendez-vous au sanctuaire du dieu déchu (5).
- Laissez tout le groupe dans un coin de la pièce et envoyez votre tank déclencher le script en cliquant sur l'œuf.
- Tuez les Gardes de sang Hakkar'i qui spawnent dans la pièce pour récupérer leurs Sang Hakkar'i. Remplissez les contenants aux quatre coins de la pièce avec le Sang. Attention aux confineurs de cauchemar qui essaieront de vous en empêcher : engagez-les au plus vite afin qu'ils n'aient pas le temps de renverser le sang.
- Lorsque les quatre contenants sont remplis, l'Avatar d'Hakkar apparaît. Tuez-le (ce qui fait disparaître tous les autres monstres de la pièce) et lootez l'essence d'Hakkar. Cliquez sur votre œuf pour le remplir.

L'OMBRE D'ERANIKUS (Quête N5)

- Note : vous devez avoir tué Jammal'an pour pouvoir accéder à Eranikus.
- À l'entrée de l'instance, prenez à gauche pour accéder à l'étage supérieur (C).
- Dirigez-vous vers (7) en tuant tous les draconiens sur votre chemin, car Eranikus les appellera à l'aide. Tuez les deux frangins Hazzas et Morphaz en (6), qui feront déjà un apéritif plus conséquent. Il ne vous reste plus qu'Eranikus en personne (7). Bon courage.
- Lootez l'essence d'Eranikus sur le corps pour lancer la quête N5 « L'essence d'Eranikus ». Placez-la dans le bûcher que vous trouverez dans la pièce pour compléter la quête.
- Eranikus est le plus redoutable adversaire que vous aurez à affronter ici : il dispose notamment d'un sort de sommeil de quinze secondes contre lequel vous ne pouvez rien faire. Tâchez d'envoyer un tank secondaire aux côtés du premier, en sorte qu'il soit choisi comme cible pour ce sort. Si votre tank principal est endormi, envoyez immédiatement un tank secondaire récupérer l'aggro.

WALKTHROUGH

Notes :

- Le temple d'Atal'Hakkar, alias Temple Englouti, est une instance riche et bien dessinée, équilibrée entre les quêtes et le phat loot. Il existe sans doute des supermarchés plus accessibles, mais les runs phat loot valent largement la course.
- LISEZ TRES ATTENTIVEMENT CECI : L'architecture du temple est un peu troublante, mais en fait c'est assez simple pour s'y retrouver : il est composé de deux étages, et chacun de ces étages comporte une corniche. On accède à l'étage inférieur (A) en prenant à droite à l'entrée de l'instance, on accède à l'étage supérieur (C) en prenant à gauche à l'entrée de l'instance, et on accède aux corniches (B) & (D) en prenant tout droit (soit à gauche, soit à droite, peu importe, les chemins se rejoignent) à l'entrée de l'instance. Descendez les escaliers pour accéder à la corniche de l'étage inférieur (B), montez les escaliers pour accéder à la corniche supérieure (D).
- Si si, c'est tout simple, vraiment. Vous verrez à l'usage.
- Les prérequis de quêtes sont souvent longs et fastidieux : à moins d'une organisation *très* méthodique, inutile d'espérer que votre groupe puisse toutes les enchaîner, le plus souvent chacun d'entre les joueurs aura son petit bout de quête à faire ici ou là...
- Depuis le patch 1.8 les démonistes, guerriers et chamans ont une nouvelle quête épique dont l'étape finale consiste à ramasser des plu-plumes sur les six trolls du tem-temple (Loro, Hukku, etc.). La quête se réalise très rapidement si l'on ne fait qu'elle : tâchez donc

de trouver des compagnons intéressés pour leur propre quête, et vous pliez l'affaire en une demi-heure, le temps de faire le tour de la partie (D).

Points-clefs Phat Loot & Quêtes :

(2) > (4) > (3) > (11) > (12) > (13) > (14) > (15) > (16) > (9) > (10) > (7) > (5)

Parcours détaillé & tips de combat :**LE SECRET DU CERCLE (Quêtes N1 - N2)**

- À l'entrée de l'instance, prenez à droite et descendez les escaliers en direction de (A).
- Arrivés à la Fosse aux ordures, activez l'autel d'Hakkar (2) avec le symbole pour la quête N1 « Dans les Profondeurs » et prenez la quête N2 « Le secret du cercle ».
- Nettoyez soigneusement la fosse de ses monstres.
- Notez que lorsque vous activez l'autel, des rais de lumière verte éclairent tout à tour les statues des serpents sur la corniche, pour vous indiquer le bon ordre dans lequel les activer pour la quête N2 que vous venez de récupérer. (Cet ordre est immuable et noté sur la carte, de « a » à « f »).
- Revenez à l'entrée de l'instance, prenez les chemins vers (B) & (D) puis descendez les escaliers afin d'accéder à la corniche de l'étage inférieur (B).
- Vérifiez que la fosse est bien nettoyée, puis activez les statues (4) dans l'ordre indiqué sur la carte.
- Lorsque vous avez activé les six statues dans le bon ordre, l'Idole d'Hakkar apparaît au centre de la fosse ainsi que son gardien, Atal'alarion (3) ; tuez-le puis activez l'idole pour votre récompense.

PHAT LOOT

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Griffe flamboyante	arme d'hast	49	LQR	-	(NA)	Les 4 Dragons (cf. note)	DPS 46.6 (108-162 x 2.9) / cdt > boule de feu 135 DF + 15 DF en 6s
Trucideuse	arme d'hast	46	LQR	++	(3)	Ata'alarion	DPS 44.2 (106-159 x 3) / +15 FOR +18 END
Baguette de corrosion	baguette	51	LQR	++	(7)	Ombre d'Eranikus	DPS 55 (50-93 x 1.3) (nature) / +10 RN
Bâton d'Hakkar	bâton 2m	49	LQR	++	(5)	Avatar d'Hakkar	DPS 46.5 (126-190 x 3.4) / +16 END +16 ESP / +18 sorts & soins & effets
Dague de force vitale	dague 1m	NA	NA	NA	NA	Quête N4	DPS 35.9 (40-75 x 1.6) / +11 END
Griffe maléfique de ... (générique)	dague 1m	51	LQR	+	(7)	Ombre d'Eranikus	DPS 36.7 (38-72 x 1.5) / +5 RO / bonus divers
Souffle-feu	épée 1m	48	LQR	-	(NA)	Les 4 Dragons (cf. note)	DPS 35.2 (54-101 x 2.2) / cdt > boule de feu 70 DF + 9 DF en 6s
Boucher Drakefang	épée 2m	48	LQR	-	(NA)	Les 4 Dragons (cf. note)	DPS 45.9 (99-149 x 2.7) / cdt > saignement 150 dég en 30s
Lame des corrompus	épée md	49	LQR	+++	(9)	Ogom le Corrompu	DPS 32.1 (47-88 x 2.1) / cdt > 90 dég en 3s
Déchireuse des Morts	hache md	49	LQR	+++	(9)	Ogom le Corrompu	DPS 32 (49-92 x 2.2) / +30 Patt vs. morts-vivants
Dent d'Eranikus	hache md	51	LQR	+	(7)	Ombre d'Eranikus	DPS 37.1 (62-116 x 2.4) / +6 FOR / +1% cdt
Fracasseuse des damnés	masse 1m	49	LQR	+++	(9)	Ogom le Corrompu	DPS 32.1 (42-80 x 1.9) / cdt > vole 30 vie à la cible
Masse d'Hakkar	masse md	49	LQR	++	(5)	Avatar d'Hakkar	DPS 35.8 (60-112 x 2.4) / +11 END +5 ESP
ARMURES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	
TISSU							
Jambières de Cavalier de la pluie	jambes	NA	NA	NA	NA	Quête N3	arm 69 / +8 AGI +7 END +27 ESP
Kilt du Prophète Ata'ai	jambes	50	LQR	++	(9)	Jammal'an le Prophète	arm 69 / +4 FOR +9 END +18 INT +18 ESP
Gants d'Ata'ai de ... (générique)	mains	47	LQR	+	(NA)	Les 6 Trolls (cf. note)	arm 47 / +9 sorts & soins & effets / bonus divers
Gants du Prophète Ata'ai	mains	50	LQR	+++	(9)	Jammal'an le Prophète	arm 49 / +5 FOR +6 END +20 ESP
Bracelets Darkwater de ... (générique)	poignet	47	LQR	+++	(3)	Ata'alarion	arm 66 / +7 RO / bonus divers
Ceinture de Dawnspire	taille	48	LQR	-	(NA)	Les 4 Dragons (cf. note)	arm 43 / +19 INT +8 ESP
Diadème suprême	tête	NA	NA	NA	NA	Quête N4	arm 63 / +5 AGI +9 END +17 INT +18 ESP
Robe du Prophète Ata'ai	torse	50	LQR	++	(9)	Jammal'an le Prophète	arm 78 / +11 INT +27 ESP
CUIR							
Espaliers d'Ata'ai de ... (générique)	épaule	47	LQR	-	(NA)	Les 6 Trolls (cf. note)	arm 193 / bonus divers
Jambières d'Ata'ai de ... (générique)	jambes	47	LQR	+	(NA)	Les 6 Trolls (cf. note)	arm 120 / bonus divers
Sarong Windscale	jambes	49	LQR	+++	(5)	Avatar d'Hakkar	arm 136 / +7 AGI +10 END +10 INT +20 ESP
Serres de Bloodfire	mains	48	LQR	-	(NA)	Les 4 Dragons (cf. note)	arm 96 / +5 INT +9 ESP / +10 RF / +18 sorts & soins & effets
MAILLES							
Bloodshot Greaves	pieds	49	LQR	+++	(5)	Avatar d'Hakkar	arm 221 / +5 FOR +6 AGI +20 END
Bottes d'Ata'ai de ... (générique)	pieds	47	LQR	+	(NA)	Les 6 Trolls (cf. note)	arm 195 / bonus divers
Cornes d'Eranikus	tête	51	LQR	+++	(7)	Ombre d'Eranikus	arm 271 / +27 INT +11 ESP
Heaume d'exil	tête	NA	NA	NA	NA	Quête N3	arm 266 / +11 AGI +18 INT +18 ESP
Plastron d'Ata'ai de ... (générique)	torse	47	LQR	-	(NA)	Les 6 Trolls (cf. note)	arm 311 / +22 Patt / bonus divers
PLATES							
Anneau d'Ata'alarion	taille	46	LQR	+++	(3)	Ata'alarion	arm 302 / +18 FOR +8 END
Ceinturon d'Ata'ai de ... (générique)	taille	47	LQR	+	(NA)	Les 6 Trolls (cf. note)	arm 280 / bonus divers
Heaume Avenguard	tête	NA	NA	NA	NA	Quête N4	arm 461 / +5 AGI +25 END +10 ESP
Cuirasse du guerrier	torse	49	LQR	+++	(5)	Avatar d'Hakkar	arm 567 / +4 AGI +11 END / +2% esq
BOUCLIERS							
Ecusson de suprématie	bouclier	51	LQR	++	(7)	Ombre d'Eranikus	arm 1930 / bloq 35 / +6 FOR +6 AGI +7 END +7 INT +7 ESP
CAPIES							
Cape Featherskin	dos	49	LQR	+++	(5)	Avatar d'Hakkar	arm 39 / +4 END +4 INT +15 ESP
Robe crépusculaire	dos	48	LQR	-	(NA)	Les 4 Dragons (cf. note)	arm 38 / +14 END +8 ESP
AUTRES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	
BIJOUX							
Talisman gardien (unique)	bijou	NA	NA	NA	NA	Quête A1 / H1	touché > 2% > +350 arm (15s)
Ceil de Dragon	cou	51	LQR	+++	(7)	Ombre d'Eranikus	+6 END +15 ESP
Anneau des Drakes de ... (générique)	doigt	49	LQR	-	(NA)	Les 4 Dragons (cf. note)	+4 déf / bonus divers
TENUS MAIN GAUCHE							
Pierre de Drake de ... (générique)	tenu mg	49	LQR	-	(NA)	Les 4 Dragons (cf. note)	+7 sorts & soins & effets / bonus divers
AUTRES							
Variables	variable	var	var	- à +	(7)	Veyzhak le Cannibale	Items verts variés (tissu, cuir, mailles, plates)
Variables	variable	var	var	- à +	(7)	Zekkis	Items verts variés (tissu, cuir, mailles, plates)

QUÊTES LIÉES

(N1)-(51D) Dans les profondeurs

Prérequis : Série de quêtes données par Marvon Rivetseeker. Du côté de l'Alliance c'est Angelas Moonbreeze > Feralas > Île de Sardor > Forteresse de Feathermoon qui vous enverra auprès de Marvon. Du côté de la Horde c'est le Sorcier Docteur Uzeri > Feralas > Camp Mojache qui vous enverra auprès de Marvon.

Donnée par : PJN Marvon Rivetseeker > Désert de Tanaris > Pilier brisé au centre de la carte.

Objectif : Apporter le symbole à l'autel d'Hakkar (2)

Récompense : max 4900 XP

Note : Prérequis pour la quête N2 « Le secret du cercle »

(N2)-(51D) Le secret du cercle

Prérequis : Quête N1 « Dans les profondeurs »

Donnée par : PJN Marvon Rivetseeker > Désert de Tanaris > Pilier brisé au centre de la carte.

Objectif : Découvrir le secret du cercle de statues (4)

Récompense : Items au hasard (assez jolis souvent) dans une urne surprise + max 6100 XP

Note : Voir carte (B) > l'ordre des statues est indiqué : a > b > c > d > e > f

(N3)-(53D) Jammal'an le Prophète

Donnée par : PNJ Exilé Ata'ai > Hinterlands > Shadra'Alor

Objectif : Prendre la tête de Jammal'an (9)

Récompense : Jambes tissu OU Tête mailles (voir table) + max 6550 XP

Note : Vous ne pourrez pas accéder à Jammal'an tant que vous n'aurez pas tué les six trolls Gasher (11) /Loro (12) /Hukku (13) /Zolo (14) /Mijan (15) /ZuLor (16).

(N4)-(53D) Le dieu Hakkar

Prérequis : Série de quêtes, la première « Esprits de Hurlleurs » est à prendre auprès du même PNJ.

Donnée par : PNJ Yeh'Kinya > Désert de Tanaris > Port de Gentepression

Objectif : Placer l'essence du dieu déchu (5) dans l'œuf de Hakkar

Récompense : Tête plates OU Tête tissu OU Dague 1m (voir table) + max 7900 XP + 2 gold 40 silver

(N5)-(55D) L'Essence d'Eranikus

Donnée par : Item Essence d'Eranikus trouvée sur le corps de l'Ombre d'Eranikus

Objectif : Placer l'Essence d'Eranikus dans le réceptacle d'essence (7)

Récompense : max 2800 XP

Note : Amener ensuite l'Essence à Itharius > Marais des Lamentations > Caverne d'Itharius, pour déclencher une nouvelle quête

(A1)-(50D) Dans le temple d'Ata'Hakkar

Prérequis : Longue série de quêtes commençant par « À la recherche du temple » à prendre auprès du même PNJ

Donnée par : PNJ Brohann Caskbelly > Stormwind > Quartier des Nains

Objectif : Récolter 10 Tablettes d'Ata'ai sur les trolls du temple

Récompense : Bijou (voir table) + max 7100 XP

Note : cette quête peut se faire dans la partie du temple extérieure à l'instance

(A2)-(52D) Brouillard maléfique

Prérequis : Série de quêtes commençant par « Muigin & Larion » à prendre auprès du PNJ Muigin > Cratère Un'Goro > Refuge de Marshal

Donnée par : PNJ Gregan Brewspewer > Feralas > nord-ouest de la carte

Objectif : Récolter 5 Ata'ai Haze sur les Arachnides des Abysses, les Vers Murk ou les Limons

Récompense : max 5100 XP + 75 silver

(H1)-(50D) Le temple d'Ata'Hakkar

Prérequis : Série de quêtes commençant par la quête « Le Marais des Larmes » à prendre auprès du même PNJ

Donnée par : PNJ FelZerul > Marais des Lamentations > Stonard

Objectif : Récolter 20 Fétiches de Hakkar sur les trolls du temple

Récompense : Bijou (voir table) + max 5900 XP

Note : cette quête peut se faire dans la partie du temple extérieure à l'instance

(H2)-(52D) Carburant de baguettes

Prérequis : Série de quêtes commençant par « Larion & Muigin » à prendre auprès du PNJ Larion > Cratère Un'Goro > Refuge de Marshal

Donnée par : PNJ Liv Rizzlefix > Ratchet

Objectif : Récolter 5 Ata'ai Haze sur les Arachnides des Abysses, les Vers Murk ou les Limons

Récompense : max 5100 XP + 75 silver