

LES DONJONS

Uldaman

Uldaman

Uldaman

(ULDAMAN)

Les Terres Ingrates >
 Forteresse d'Angor > nord
 Niveaux 41-51 / 10 joueurs max



- 1) Entrée principale d'Uldaman
- 2) Site de fouilles d'Hammertoe
- 3) Prospecteur Ryedol (PNJ)
- 4) Entrée secondaire d'Uldaman
- 5) Squelette de nain décrépit
- 6) Murdaloc (N42)
- 7) Theldurin l'Égaré (PNJ)
- 8) Rigglefuzz & Martek l'Exilé (PNJ)
- 9) Élémentaires de terre
- 10) Kargath (village Horde)

Légendes
 (A) - EXTÉRIEUR
 (B) - DONJON

- (1) Hammertoe Grez (PNJ Alliance / N40)
- (2) Magregan Deepshadow (E38)
- (3) Tablette de Ryun'eh
- (3) Maître des Fouilles Shovelplange (E38)
- (4) Trésor de la famille Garrett
- (5) Trésor de Krom Stoutarm
- (6) Restes d'un paladin
- (7) Revelosh (E40)
- (7) Manche de Tsol
- (8) Médaille de Gni'kiv
- (8) Baelog (E41)
- (8) Topaze de collier brisé
- (9) La chambre secrète
- (9) Ironaya (worldboss)
- (10) Sentinelle d'obsidienne (quête mage)
- (10) Sortie secondaire
- (11) Annora, maître-artisan enchanteur
- (12) Ancien gardien des pierres (E44)
- (13) Tablette de volonté
- (13) Rubis de collier brisé
- (13) Galgann Firehammer (worldboss)
- (14) Grimlok (E45)
- (14) Saphir de collier brisé
- (15) Salle des golems
- (15) (en bas) Archaedas (worldboss)
- (15) (en bas) Source d'énergie du collier brisé
- (16) Les disques de Norgannon
- (16) Gardien du savoir de Norgannon (PNJ)

WALKTHROUGH

Notes :

- Uldaman est un donjon trop délaissé... Le phat loot n'y vaut peut-être pas celui d'autres instances plus cotées, mais les quêtes y sont très nombreuses (sousez un bon total de 50 000 xp de quête pour la Horde, 70 000 pour l'Alliance... ça fait pas rêver, ça ?), et c'est un véritable trésor au niveau du lore. Les disques de Norgannon recèlent des secrets qui valent à eux seuls le détour. Notons aussi qu'Uldaman est destiné à être complété et enrichi à l'avenir, comme certains indices le laissent déjà penser.
- Uldaman est complexe à préparer. Les quêtes sont payantes, certes, mais à condition d'être correctement enchaînées. Aussi, vous fournissons-nous le walkthrough complet, y compris des étapes précédant le donjon (les quêtes antérieures ne sont pas détaillées pour autant : comme d'ordinaire, seules les quêtes directement liées à l'instance sont présentées). Utilisez la mini-carte annotée des Terres ingrates pour repérer les nombreuses étapes de quêtes qui s'y déroulent, notamment pour l'Alliance.
- Même accompagné d'un groupe de noctambules *très* endurcis, il est impossible de faire la totalité des quêtes en une fois. Vous devrez prévoir au moins un retour en ville.
- Vous noterez qu'il existe deux entrées différentes. L'entrée principale se trouve tout au nord des Badlands (Cf. carte des Terres ingrates > 1) et mène vers la partie extérieure (A). L'entrée secondaire se trouve à l'est (Cf. carte des Terres ingrates > 2) et mène directement au donjon (B). Attention, l'entrée secondaire est gardée par des créatures Élités.
- La partie extérieure (A) et le donjon (B) communiquent en un point noté en bleu sur la carte du donjon.
- Vous trouverez le maître-artisan enchanteur, Annora, en (11). Pour la faire apparaître, il vous faudra tuer tous les scorpions (non-Élite, certes, mais nombreux). Si vous venez uniquement pour visiter Annora, il faut passer par l'entrée secondaire pour arriver directement en (B).
- Le Maître des Fouilles Shovelphlange (3) est un Élite rare. Si vous tenez à le rencontrer, vérifiez sa présence et faites repopper l'instance s'il n'est pas là.

Points-clefs Phat Loot : Changer d'instance...

C'est pas vraiment dans ce donjon-ci que vous viendrez faire vos courses, il y a bien plus efficace ailleurs, à moins que vous ne désiriez vraiment un objet précis du tableau phat loot.

Points-clefs Quêtes Alliance :

(1) > (2) > (3) > (5) > (1) > (8) > (7) > (9) > PAUSE
> (6) > (8) > (13) > (14) > (15) > (16)

Points-clefs Quêtes Horde :

(3) > (4) > (8) > (7) > (9) > PAUSE > (6) > (8) > (13) > (14) > (15) > (16)

Parcours détaillé :**> ÉTAPES DIVERSES**

- (Neutre) Prendre la quête « Martek l'Exilé » auprès de Fizzle Brassbolts > Mille Pointes > Plateaux de Shimmering.
- (Alliance) Débrouillez-vous pour trouver 5 barres d'argent, vous en aurez besoin par la suite.
- (Horde) Prendre la quête H2 auprès de Patrick Garrett > Undercity > Quartier des marchands.
- (Horde) Prendre la quête H4 auprès de Dran Droffers > Orgrimmar > Le Drag > Réparations Droffers & fils.

> ÉTAPE ALLIANCE : IRONFORGE**> HALL DES EXPLORATEURS**

- (Alliance) Faire la suite de quêtes données par le Conseiller Belgum > Ironforge > Hall des Explorateurs, jusqu'à la quête A9 : « La tablette de volonté ».
- (Alliance) Parler à Krom Stoutarm, prendre la quête A8.
- (Alliance) Parler au Prospecteur Stormpike, prendre la quête « Ironband a besoin de vous ! » et la quête A3.

> ÉTAPE ALLIANCE : LOCH MODAN

- (Alliance) À Thelsamar, parler à Ghak Healtouch, prendre la quête « Les réactifs des Terres ingrates ».
- (Alliance) Au site d'excavation, parler au Prospecteur Ironband, compléter la quête « Ironband a besoin de vous ! » et prendre la quête « Trouver Agmond ».

> ÉTAPE : TERRES INGRATES

Pour vous repérer : les noms soulignés sont renseignés sur la mini-carte des Terres ingrates.

- (Horde) Passer voir Jarkal Mossmeld à Kargath (10) pour récupérer la quête « Les réactifs des Terres ingrates ».
- (Neutre) Sur toute cette étape, penser à tuer des busards et des coyotes pour compléter la quête « Les réactifs des Terres ingrates ».
- (Alliance) Aller au Site des fouilles d'Hammerfoe (2), récupérer la carte chiffonnée, lancer la quête « Un signe d'espoir ».
- (Alliance) Amener la carte au Prospecteur Ryedol (3) et prendre la quête A1.
- (Alliance) Aller au squelette de nain décrépît (5), finir la quête « Trouver Agmond ».
- (Alliance) Aller au squelette de nain décrépît (5), prendre la quête « Murdaloc ».
- (Alliance) Tuer Murdaloc (6).
- (Neutre) Parler à Theldurin l'Égaré (7), prendre la quête N3.
- (Neutre) Parler à Riggleguzz (8), prendre la quête N1.
- (Neutre) Parler à Martek l'Exilé (8), prendre la quête N2.
- (Neutre) Tuer des élémentaires de terre (9) jusqu'à récolter les fragments nécessaires à la quête « Les réactifs des Terres ingrates » (vérifiez au passage que vous avez bien tous vos crocs de coyote & gésiers de busard).

> ÉTAPE ALLIANCE : RETOUR À LOCH MODAN

- (Alliance) À Thelsamar, parler à Ghak Healtouch, finir la quête « Les réactifs des Terres ingrates », prendre la quête A7.
- (Alliance) Au site d'excavation, parler au Prospecteur Ironband, finir la quête « Trouver Agmond », prendre la quête A2.

> ÉTAPE : ULDAMAN PARTIE (A)

- (Neutre) Prendre l'entrée principale > Cf. carte des Terres ingrates > 1.
- (Neutre) Dans toute la partie extérieure (A) du donjon, vous pourrez commencer les quêtes N1 (pierres sur les nains & troggs) et A7 (Alliance) / H1 (Horde) (champignons magma).
- (Alliance) Dans toute la partie extérieure (A) du donjon, vous pourrez commencer la quête A2 « urnes de pierre gravées ».
- (Alliance) Aller voir Hammertoe Gretz (1) pour compléter la quête A1 et recevoir la quête A5.
- (Alliance) Se diriger vers le point (3) en cherchant Magregan Deepshadow sur la route pour récupérer l'amulette d'Hammertoe (quête A5). Si vous n'arrivez pas à le trouver, plantez-vous en (2), faites une petite pause /dance et attendez qu'il passe.
- (Neutre) Récupérer la Tablette de Ryun'eh (3) pour la quête N3.
- (Alliance) Récupérer dans un sarcophage le trésor de Krom Stoutarm (5) pour la quête A8.
- (Horde) Récupérer le Trésor de la famille Garrett (4) pour la quête H2.
- (Alliance) Ramener son amulette à Hammertoe (1) pour compléter la quête A5

> ÉTAPE : ULDAMAN PARTIE (B)

- Enfin il est temps d'entrer dans le donjon-même !
- (Alliance) Parler à Baelog (8) pour finir la quête A3 et prendre la quête A4.
- (Neutre) Dans le coffre de Baelog (8) récupérer le médaillon de Gni'kiv.
- (Neutre) Tuer Revelosh (7) pour récupérer le Manche de Tsol.
- (Neutre) Poursuivre vers (9) : la porte est fermée, mais vous pouvez maintenant combiner le Manche et le Médaillon. Planter le bâton obtenu au milieu de la pièce, façon Indiana Jones.
- (Neutre) Avancer très prudemment... Affronter Ironaya et explorer la Chambre Secrète (9).
- (Neutre) À ce stade tout le monde devrait avoir trouvé un collier brisé, qui démarre une quête pour l'Alliance et avance une quête pour la Horde ; si ce n'est pas le cas, continuer à tuer des Stonevault et Shadowforge.

> ÉTAPE RETOUR EN VILLE : IRONFORGE & ORGRIMMAR

- (Alliance) Aller voir Talvash del Kissel qui se trouve à la Garde Mystique d'Ironforge pour finir la quête A11. Prendre la quête A12 et la compléter en donnant 5 barres d'argent à Talvash. Prendre la quête A13.
- (Horde) Retourner voir Dran Droffers au Drag, prendre la quête H5.

> ÉTAPE : ULDAMAN

- (Neutre) Prendre à nouveau l'entrée principale en 1 sur la carte des Terres ingrates.
 - (Alliance) Chercher les restes d'un paladin (6), finir la quête A13, prendre la quête A14.
 - (Horde) Chercher les restes d'un paladin (6), finir la quête H5, prendre la quête H6.
 - (Horde) Sortir d'Uldaman, faire l'aller-retour auprès de Jarkal Mossmeld à Kargath (Cf. carte des Terres ingrates > 10), finir la quête H6, prendre la quête H7 puis la quête H8.
 - (Neutre) Récupérer la topaze (8) dans un coin de la salle, cachée dans un pot.
 - (Neutre) Aller en (13) et nettoyer la salle avant de récupérer le rubis (attention au pop).
 - (Alliance) Récupérer la tablette de volonté (13) pour la quête A9.
 - (Neutre) Tuer Grimlok (14) pour récupérer le saphir.
 - (Alliance) Contacter Talvash en utilisant la fiole de divination, finir la quête A14, prendre la quête A15.
 - (Neutre) Nettoyez la salle puis éveillez les golems (15) (il faut que trois personnes activent en même temps le piédestal). La porte s'ouvre quand vous avez tué les quatre golems : vous pouvez à présent descendre pour affronter Archaeas.
 - (Neutre) Tuer Archaeas (15) pour trouver la source d'énergie du collier brisé et ouvrir les portes vers les disques de Norgannon.
 - (Neutre) Parler aux disques de Norgannon (16) puis au très prolix Gardien du savoir de Norgannon qui est apparu dans la pièce, avant de retourner parler aux disques.
- C'est fini!!!!!! L'Alliance peut recaller, la Horde sortira par l'entrée secondaire en (10) pour retourner voir Jarkal.

Tips de combat

- Ironaya > Elle fait un peu peur à voir, mais c'est juste une espèce de gros tank, ne vous laissez pas intimider.
- Galgann Firehammer > idem que pour Ironaya.
- Le combat dans la salle des golems (15) doit être soigneusement géré. Commencez par nettoyer toute la salle en prenant les groupes un par un. Chaque groupe comporte un magicien (en blanc) dont vous devez vous débarrasser au plus vite pendant qu'un tank occupe le golem ; évitez les sorts de zone et prenez-les un par un. Une fois la pièce nettoyée, activer l'autel (il faut un minimum de trois joueurs). Les golems s'éveillent un par un, sans vous laisser souffler entre deux combats : tenez tous les personnages faiblement armurés à distance de la ravageuse aire de dégâts qui occasionne leur mort !
- Archaeas > Il dispose d'une armée qu'il éveille au fur et à mesure du combat. Il active d'abord les statues blanches une par une, puis lorsqu'il a perdu un quart de sa vie, les statues noires toutes en même temps. Débarrassez-vous de ses sbires aussi vite que possible. Lorsqu'il a perdu les trois quarts de sa vie, il active finalement les deux grandes statues : à moins que votre groupe ne soit un peu juste en DPS (auquel cas prenez le temps de gérer les deux statues), ne vous occupez pas d'elles et concentrez toute la puissance de feu sur Archaeas, elles disparaîtront à sa mort.

