Cryptes des Auchenaï

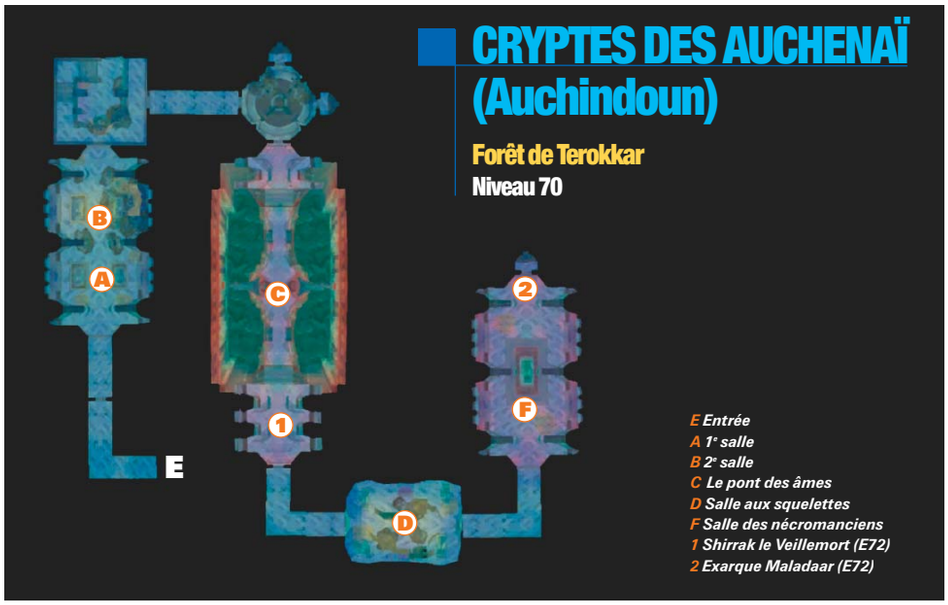
Mode héroïque : chaque joueur du groupe doit être révéré auprès de la Ville basse pour empocher la clé Auchenaï et rentrer dans le mode héroïque de cette instance.

Si vous faites les instances en mode héroïque pour le farming des Insigne de justice, passez votre chemin et préférez le Méchanar ou le Caveau de la vapeur, qui sont bien plus rentables en termes de temps investi/nombre d'insignes (sauf si vous êtes sous timer…)
Pour triompher sans trop de difficultés, il vous faudra néanmoins un groupe solide et équilibré. En guise de soigneur, le prêtre est ici le plus indiqué, ne serait-ce que pour sa capacité à entraver les morts vivants. Pour le reste, que du classique, un guerrier « spé déf » sera préféré à un druide feral, tandis qu'un voleur sera moins utile qu'un mage ou qu'un démoniste, qui ont la bonne idée d'agir à distance tout en ayant de meilleurs sorts de crowd control.
Si vous avez gardé vos eau de Stratholme, c'est le moment où jamais de les ressortir. Il est également temps de dépoussiérer vos Sceau de l'aube ou Rune de l'aube, alors n'hésitez pas à l'équiper !

- Il est vital que les monstres tombent le plus rapidement possible, spécialement dans cette instance, comme il est expliqué juste après.
- Il est fondamental que vous assimiliez ce principe : chaque draeneï (humanoïdes) fait apparaître un mort vivant non élite après quelques secondes de combat. Vous ne pouvez rien faire pour l'en empêcher. Ils ont peu de vie mais frappent vraiment fort. Donc même si vous voyez 2 élites. Contrôlez les deux (mouton + sap), tuez les non élites qui auront pop avec cet ordre de priorité : possesseur, clerc, ensorceleur, traqueur puis soldat. Vous pouvez tuer les élites avant les traqueurs/soldats afin d'éviter une seconde vague.
- Tout au long de l'instance, des non élites comme ceux précédemment cités peuvent pop à peu près n'importe où (en particulier près des tas d'ossements). Le monstre est seul dans ce cas là. Il n'est pas très dangereux, sauf dans des cas particuliers tels qu'un pull lancé au moment du pop, où encore après un échec et que chacun revient à son rythme (prévoyez d'ailleurs de tous revenir ensemble après un wipe).
- Préférez combattre dans de vraies salles plutôt que dans les couloirs ou escaliers, vous y aurez plus de place et éviterez les surprises.
- Il est possible d'éviter un bon nombre de packs en longeant les murs ou en passant au centre, faites bien attention à ce que tout votre groupe comprenne la même chose quand vous décidez de le faire.
- Sachez qu'en mode héroïque vous gagnerez 18 points de réputation Ville basse par élite, même si vous êtes déjà révéré (mention particulière aux packs de 15 squelettes à la fin qui donnent 3 chacun).
- Prévoyez du temps ! Ça paraît bête à dire, mais ça n'en reste pas moins vrai. L'instance n'est pas très difficile, mais les échecs à cause d'inattentions sont TRÈS vite arrivés. De plus, c'est une instance que beaucoup de joueurs zappent lors de la phase de montée de niveaux, et qui est donc peu ou mal connue.
- Vous avez un réparateur à deux mètres de l'entrée de l'instance, sous réserve d'avoir fait la quête qui permet de voir les fantômes.

LES QUÊTES LIÉES

(A1-normal) « Tout va bien se passer »
Prérequis : quête « Je vois des draeneï morts », donnée par Ha'lei à Auchindoun
Donnée par : grand-père Aldrimus > Auchindoun > Forêt de Terokkar
Objectif : tuer l'Exarque Maladaar
Récompenses : +500 réputation les Sha'tar ; Torse (tissu, cuir, mailles ou plaques) (voir tableau)
Note : La série de quêtes prérequise est indispensable afin de vous permettre de voir les PNJ fantomatiques d'Auchindoun, grand-père Aldrimus en particulier. Celle-ci se termine quand vous aurez tué Levixus.



LES MONSTRES DES CRYPTES DES AUCHENAÏ

Nom	Niveau	Type	PV	Priorité	Caractéristiques
Prêtre de l'âme auchenaï	70/71 élite	Caster	22 000	+	trait d'ombre
Redresseur de torts auchenaï	70/71 élite	Guerrier	22 000	-	
Moine auchenaï	70/71 élite	Guerrier	29 000	+	kick, insensible au mouton, dégâts violents
Nécromancien auchenaï	71 élite	Caster	38 000	-	soins, graine de corruption
Traqueur non-vivant	70/71	Archer	6 500	-	attaque à distance
Soldat non-vivant	70/71	Guerrier	9 500	- -	tape au cac
Ensorceleur non-vivant	70/71	Caster	6 500	+	boule de feu, boule de glace
Clerc non-vivant	70/71	Soigneur	6 500	+ +	soins
Possesseur fantasmatique	71	Caster	4 000	+ + +	contrôle mental
Squelette déchaîné	71 élite	Guerrier	27 000	-	soins
Squelette colérique	71/72 élite	Caster	27 000	+	

(H1-normal) « Auchindoun… »
Prérequis : quête « Une visite chez la grand-mère », donnée par Garrosh à Garadar (Nagrand)
Donnée par : A'dal > Shattrath > Forêt de Terokkar
Objectif : tuer l'Exarque Maladaar
Récompenses : +700 réputation les Mag'har ; +350 réputation les Sha'tar

LE PAS-À-PAS

La seule réelle difficulté de cette instance est de ne pas la sous-estimer. L'erreur à ne pas faire est d'enchaîner les pulls sans réfléchir. De toute façon, vous vous en rendrez compte très vite par vous-même. La gestion des packs de mobs est en général relativement similaire. Commencez par un mouton/sap/séduction sur le monstre qui n'est pas un Moine. Puis, éliminez les élites non tankés avant de passer aux monstres non élites de type Caster qui ont été invoqués. Finissez-en avec les derniers Prêtres et redresseurs de torts, et, enfin, achevez les soldats/traqueurs non vivants. Vous êtes prêt ? Alors, c'est parti !
Vous voilà dans la 1e salle qui va vous servir d'échauffement (A). Pullez le Prêtre auchenaï au mouton. Débarrassez-vous du non élite qui apparaît et tuez le Prêtre. Idem de l'autre côté. Débarrassez-vous de la patrouille et lancez le combat sur un côté de la salle afin d'éviter les monstres à l'opposé. Après avoir vaincu un redresseur de torts et un Moine auchenaï (ainsi que leur non élite), vous arriverez dans la 2e salle (B). Passez sur la droite, vous devriez pouvoir ouvrir un coffre cerclé en adamantite après avoir tué un pack de deux monstres. Montez l'escalier (attention, une patrouille composée d'un Prêtre et d'un redresseur de torts circule jusqu'à la plate-forme intermédiaire). Dans la salle suivante, vous rencontrerez le premier pull réellement délicat : trois élites, donc 6 monstres à gérer du fait du pop. Coordonnez bien vos actions et définissez de façon claire l'ordre dans lequel taper les monstres (référez-vous au tableau des monstres pour plus de facilité). Une fois cet obstacle franchi, vous arrivez au pont des âmes (C).
Soyez vigilant ! Vous pourriez vous retrouver dans les abîmes des cryptes… En effet, sur ce pont peuvent apparaître des fantômes éclipsants, mais aussi, et surtout, des âmes déchaînées. Ce sont des sortes de feux follets rougeâtres qui surgissent sur le pont et explosent au bout d'une ou deux secondes pour vous projeter dans la direction opposée. Aussi assurez-vous d'être toujours dans l'axe du pont afin de ne pas risquer la chute mortelle. Avant d'avoir la possibilité d'affronter le 1er boss, vous devrez vous débarrasser de deux Moines auchenaï (+ leurs deux non élites) ; attention, vous ne pouvez ni les moutonner ni les prendre dans un piège de chasseur. Une technique consiste à kite un des deux Moines par un chasseur ou un mage avec slow. Le plus simple est ici d'avoir un bon guerrier qui saura tenir les deux. Vous pouvez également faire une chaîne d'étourdissements sur le second pendant que vous tuez le premier.

Shirrak le Veillemort (1)

Devant vous se dresse un monstre doté d'un œil géant : Shirrak le Veillemort. Pas de réels changements par rapport à sa version « normale ». Ses principales caractéristiques en font un combat « de placement ».
• Il dégage autour de lui une aura de ralentissement de temps d'incantation graduelle. Très proche de lui, vous augmenterez votre temps de cast de 200 %, un peu plus loin, de 150 %, puis de 100 %, de 50 %, et, très loin, vous ne serez plus sous l'effet. Le but des soigneurs est de toujours être dans la zone 100 %. Les mages, eux, ne feront que des projectiles des arcanes (qui n'a pas de temps de cast :).
• De temps en temps, vous verrez la phrase suivante : « Shirrak le Veillemort se concentre sur <Dupont> ». Dupont saura alors qu'il doit bouger rapidement (ainsi que ceux qui se trouvent près de lui, le cas échéant), car Shirrak lancera trois boules de feu au sol avec un effet de zone.
• Il a également des petites douceurs pour les personnes tapant au corps à corps, une morsure qui entraîne un saignement cumulables et qui inflige environ 550 dégâts toutes les trois secondes (si vous avez la bonne idée d'être nain, alors, utilisez peau de pierre quand vous avez cinq débuffs, vous pouvez aussi faire éloigner les CaC avec cinq débuffs pour qu'ils les perdent).
• De plus, quand l'envie lui en prendra, Shirrak entraînera dans les airs toute votre petite troupe afin de la ramener à ses cotés. À ce moment, reprenez simplement vos positions initiales et continuez le combat, veillez à HoT/bubulle rapidement votre MT. Tankez-le sur un des côtés de la pièce, le soigneur principal à max portée en face et le reste du groupe placé de telle façon que vous formiez un triangle, pour minimiser les effets du sort à effet de zone. Concentrez le DPS à partir de 15 secondes de combat pour être sûr de ne pas prendre l'aggro. Répartissez bien les soins si vous avez un second soigneur dans le groupe (conseillé pour ce combat…), l'aura de ralentissement étant extrêmement pénible. Il faudra que les autres personnes du groupe soient vraiment autonomes pour gérer leur barre de vie (pierre de soin, potion et bandages), car les soins seront très longs à venir… Une fois le placement bien maîtrisé, cette rencontre ne sera plus qu'une formalité (encore plus qu'en mode normal où ce combat est exactement le même, à part que ça tape moins fort et que ça meurt plus vite…).

Après ce combat de placement, la routine des groupes de monstres reprend ses droits. Deux Moines vous barrent le passage de la salle aux squelettes (D). Les packs de squelettes (déchaînés et colériques) sont assez particuliers. Si vous n'avez pas de prêtre dans le groupe, procédez comme tel : le tank prend un squelette déchaîné, un autre est désigné comme étant le « mob à tuer ». Tous les autres squelettes du pack (trois, normalement) seront occupés grâce à un kitting (nova/blizzard, hurlement perçant, piège ralentisseur, peur du paladin, etc.). Une fois le mob désigné à terre, passez au suivant et finissez par celui du guerrier (cri de commandement et cri d'affliction en permanence fortement conseillés ici…).
Un Prêtre et un Moine vous barrent la route vers l'ultime salle de l'instance (E). Montrez leur qui vous êtes et enchaînez avec les derniers groupes de mobs. Un nécro que vous moutonnerez/tankerez/CM, beaucoup de squelettes sans danger que vous tuerez à l'AoE (si vous n'avez pas de mage/démo, faites un

contrôle mental sur le nécromancien et jetez son sort graine de corruption dans les squelettes…). Ramassez la réputation. Répétez l'opération cinq fois, sans oublier le coffre au passage (avec ou sans le nécro…).

L'Exarque Maladaar (2)

Vous voilà enfin devant celui que vous êtes venu tuer pour les quêtes A1/H1 : l'Exarque Maladaar. Le combat est tout le contraire de celui de Shirrak, à savoir compliqué sur le papier mais facilement tuable.
Ici, la stratégie est assez simple.
De temps en temps, Maladaar va placer un débuff qui réduit les soins de 50 % mais qui va surtout faire apparaître une ombre qui sera une copie de l'un d'entre vous, il faut les gérer le plus vite possible afin de ne pas être submergé. Quand Maladaar est à 25 % de vie, un Avatar des martyrs va se joindre à la fête. Il tape fort (et fait des fracasser armure). En mode normal, c'est la même chose en plus facile… Pas très original, hélas.

Tankez-le à son emplacement initial. Ne vous placez pas trop loin du MT, car celui-ci sera très régulièrement sous effet de distraction, donc facilitez-lui la tâche pour reprendre l'aggro à chaque fois. Continuez à DPS le boss jusqu'à l'amener au seuil des 25 % de vie. Votre guerrier doit provoquer l'Avatar nouvellement arrivé. Accentuez le soin sur lui et continuez à DPS le Maladaar d'origine… Seuls les très bons groupes finiront l'Avatar sans trop de dégâts. Si vous faites plutôt partie du commun des mortels, alors revenez détrousser le corps une fois l'Avatar reparti d'où il venait.
Point de vue objets, cette instance n'est pas très généreuse, sauf si éventuellement vous êtes guerrier, alors sachez que vous pourrez récupérer vos jambières T3.5 (version améliorée bien sûr), de plus, vous aurez l'occasion d'y trouver trois gemmes épiques et uniques (sur Maladaar). À noter également le très bon plan de forge Plan : Gants en grangracier que vous trouverez peut-être sur les Moines auchenaï.

PHAT LOOT

• Consultez l'introduction aux donjons pour les règles de bases concernant le fonctionnement des drops d'items dans les donjons à 5 en mode normal et en mode héroïque. Les règles concernant les drops des Néants primordiaux, des Insignes de Justice ou des gemmes y sont notamment précisées.

NORMAL

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Bâton ferré de régénération	bâton 2m	65	+	(2)	Exarque Maladaar	dps 59.6 (92-159 x 2.1) / +33 END +29 INT +35 ESP / +143 soins
Eclaat l'inférieure	épée md	65	+	(1)	Shirrak le Veillemort	dps 60.2 (84-157 x 2) / +25 END / +14 à la compétence Épées
ARMURES	**TYPE**	**NIV**	**DROP**	**MAP**	**MOB OU QUÊTE**	**DÉTAIL**
TISSU						
Mules de sérénité	pieds	65	+	(2)	Exarque Maladaar	arm 94 / +10 END +22 INT +15 ESP / +35 soins / ●● > +3 résil
Collier de commandement	tête	66	+	(1)	Shirrak le Veillemort	arm 111 / +22 END +23 INT +29 ESP / +66 soins
Robe d'anachorète auchenaï	torse	NA	NA	NA	Quête A1	arm 136 / +24 INT / +23 toucher sorts / +28 sorts & soins / ●●● > +4 scrit
CUIR						
Coiffure cœur-de-corbeau	tête	65	+	(1)	Shirrak le Veillemort	arm 208 / +22 FOR +24 END +23 INT +16 ESP / +35 soins / ●●● > +2 mana I 5s
Masque facial de sombregarde	tête	65	+	(2)	Exarque Maladaar	arm 208 / +29 AGI +30 END / +20 toucher / +60 P.att
Tunique de moine auchenaï	torse	NA	NA	NA	Quête A1	arm 255 / +24 AGI / +24 esq / +19 toucher / +18 P.att / ●●● > +6 P.att
MAILLES						
Masque de bête mok'nathal	tête	65	+	(2)	Exarque Maladaar	arm 463 / +23 AGI +22 END +15 INT / ●●● > 2 mana I 5s / +44 P.att
Haubert de pisteur auchenaï	torse	NA	NA	NA	Quête A1	arm 570 / +29 INT / 60 P.att / +5 mana I 5s / ●●● > +4 ccrit
PLAQUES						
Heaume du porteur d'espoir	tête	65	++	(1)	Shirrak le Veillemort	arm 827 / +30 FOR +23 AGI +19 END / +13 toucher / ●●● > +2 mana I 5s
Le Protecteur de l'exarque	torse	NA	NA	NA	Quête A1	arm 1018 / +30 FOR / +23 déf / +18 ccrit / ●●● > +6 END
AUTRES	**TYPE**	**NIV**	**DROP**	**MAP**	**MOB OU QUÊTE**	**DÉTAIL**
BIJOUX						
Fétiche des déchus (U)	bijou	65	+	(2)	Exarque Maladaar	+56 P.att / ut > Le prochain adversaire tué rapporte 900 vie (15s)
Oculus de l'Œil caché (U)	bijou	65	++	(1)	Shirrak le Veillemort	+33 sorts & soins / ut > Le prochain adversaire tué rapporte 900 mana (10s)
Anneau des exarques	doigt	65	+	(2)	Exarque Maladaar	+17 AGI +24 END / +34 P.att
ARTISANAT						
Formule : enchant. de bottes (dextérité)	ench.	340	?	NA	Squelette déchaîné	+12 AGI sur bottes
Plans : Gants en gangracier (Set)	forge	360	?	NA	Moines auchenaï	Plaques niv 70 / mains : arm 892 / +27 END / +25 déf / ●● > +3 par

HÉROÏQUE

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Bâton sauvage draenique	bâton 2m	70	+	NA	Avatar des martyrs	dps 63 (106-197 x 2.4) / +34 FOR +32 AGI +33 END / +22 toucher / +423 P.att (félin, ours, sélénien)
Le Moissonneur d'âmes	hache 1m	70	+	(2)	Exarque Maladaar	dps 71.7 (130-243 x 2.6) / +1 FOR +13 END / +15 ccrit
Brise-ciel	masse md	70	++	NA	Avatar des martyrs	dps 41.4 (35-114 x 1.8) / +13 END +20 INT / +132 sorts & soins
Volonté de l'exarque déchu	masse md	70	++	NA	Avatar des martyrs	dps 41.4 (35-114 x 1.8) / +19 END / +21 résil / +227 soins
Griffe du guetteur	pugilat md	70	+	(1)	Shirrak le Veillemort	dps 71.6 (125-233 x 2.5) / +12 ccrit / +24 P.att / ●● > +3 ccrit
ARMURES	**TYPE**	**NIV**	**DROP**	**MAP**	**MOB OU QUÊTE**	**DÉTAIL**
TISSU						
Gants du Veillemort	mains	70	+	(1)	Shirrak le Veillemort	arm 97 / +24 END +24 INT / +18 toucher sorts / +29 sorts & soins
Écharpe de visions ésotériques	taille	70	+	(2)	Exarque Maladaar	arm 105 / +18 END +23 INT +19 ESP / +22 scrit / +28 sorts & soins
Coiffure de seconde vue scintillante	tête	70	+	(1)	Shirrak le Veillemort	arm 127 / +24 END +27 INT +32 ESP / +73 soins
CUIR						
Protège-épaules de marchefriche	épaules	70	++	NA	Avatar des martyrs	arm 219 / +25 AGI +13 END / +16 toucher / +34 P.att / ●● > +3 ccrit
Protège-mains du soigne-nature	mains	70	++	NA	Avatar des martyrs	arm 183 / +22 END +25 INT +18 ESP / +55 soins
Bottes de l'injuste	pieds	70	+	(2)	Exarque Maladaar	arm 201 / +25 END / +13 toucher / +19 ccrit / +64 P.att
MAILLES						
Bottes de la volute de magma	pieds	70	+	(1)	Shirrak le Veillemort	arm 448 / +24 END +26 INT / +14 toucher sorts / +29 sorts & soins
Brassards de Shirrak	poignets	70	+	(1)	Shirrak le Veillemort	arm 285 / +17 END +14 INT / +48 P.att / +5 mana I 5s
Ceinturon chant-des-vagues	taille	70	+	(2)	Exarque Maladaar	arm 438 / +25 END +25 INT / +23 scrit / +32 sorts & soins
PLAQUES						
Espauliers en lames d'éventail	épaules	70	+	(1)	Shirrak le Veillemort	arm 873 / +16 FOR +22 END / +20 déf / +15 par / ●● > +3 par
Garde-jambes de plaques funestes (Set)	jambes	70	+	(2)	Exarque Maladaar	arm 1019 / +36 FOR +33 END / +17 toucher / +27 ccrit
CAPES						
Linceul auchenaï	dos	70	++	NA	Avatar des martyrs	arm 78 / +15 AGI +15 END / +17 toucher / +36 P.att
Stola d'altruisme touchée par la Lumière	dos	70	+	(2)	Exarque Maladaar	arm 93 / +22 END +21 INT / +55 soins
AUTRES	**TYPE**	**NIV**	**DROP**	**MAP**	**MOB OU QUÊTE**	**DÉTAIL**
BIJOUX						
Chapelet béni de Maladaar	cou	70	+	(2)	Exarque Maladaar	+30 END / +20 déf / +12 esq
Bague de diamant d'exarque (U)	doigt	70	+	(2)	Exarque Maladaar	+19 END +19 INT / +25 sorts & soins
Bague de résolution de prêtre de l'âme	doigt	70	+	(2)	Exarque Maladaar	+34 END / +24 résil
GEMMES						
Chrysoprase de prophète (U)	verte (J/B)	NA	spé	NA	Tous boss	+4 INT +5 ESP
Opale de feu de champion (U)	orange (J/R)	NA	spé	NA	Tous boss	+5 FOR / +4 déf
Opale de feu toute-puissante (U)	orange (J/R)	NA	spé	NA	Tous boss	+6 sorts & soins / +4 scrit
ARTISANAT						
Formule d'enchant. de bottes (dextérité)	ench.	340	?	NA	Squelette déchaîné	+12 AGI sur bottes
Plans : Gants en gangracier (Set)	forge	360	?	NA	Moines auchenaï	Plaques niv 70 / mains : arm 892 / +27 END / +25 déf / ●● > +3 par