

LES DONJONS

Le Donjon d'Ombrecroc

Le Donjon d'Ombrecroc

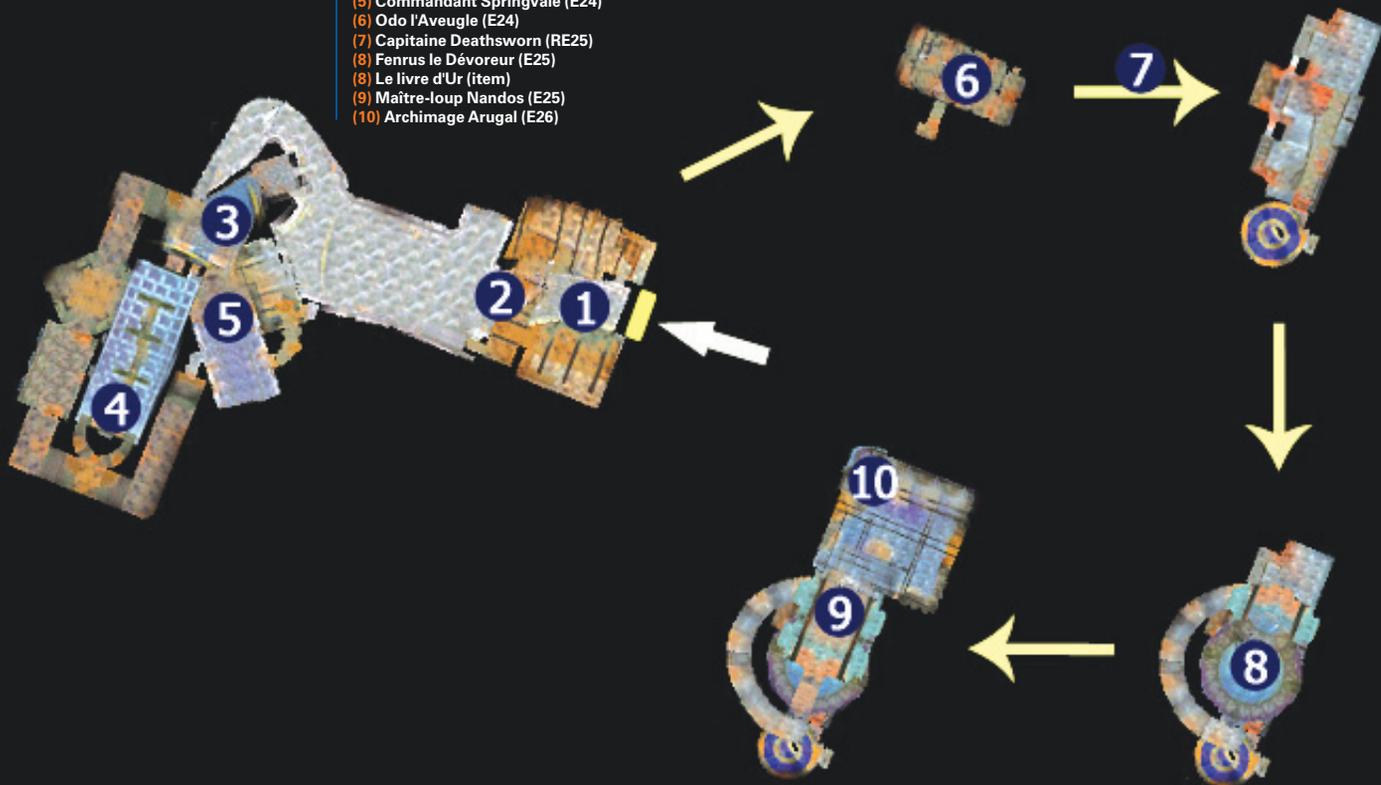
Le Donjon d'Ombrecroc (Shadowfang Keep = SFK)

Forêt des Pins argentés > Village de Bois-du-Bûcher > nord

Niveaux 22-30 / 10 joueurs max

Légendes

- (1) Rethilgore (E20)
- (1) Traqueur Noir Adamant (PNJ)
- (1) Ensorceleur Ashcrombe (PNJ)
- (2) Traqueur Noir Vincent (PNJ)
- (3) Razorclaw le Boucher (E22)
- (4) Baron Silverlaine (E24)
- (5) Commandant Springvale (E24)
- (6) Odo l'Aveugle (E24)
- (7) Capitaine Deathsworn (RE25)
- (8) Fenrus le Dévoreur (E25)
- (8) Le livre d'Ur (item)
- (9) Maître-loup Nandos (E25)
- (10) Archimage Arugal (E26)



PHAT LOOT

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Bâton d'Odo	bâton 2m	21	LQR	++	(6)	Odo l'Aveugle	DPS 21.7 (50-76 x 2.9) / +5 END +12 ESP
Fragment de météore	dague 1m	24	LQR	+	(10)	Archimage Arugal	DPS 18.3 (23-43 x 1.8) / cdt > 35 DF
Hachoir du Boucher	épée 1m	18	LQR	+++	(3)	Razorclaw le Boucher	DPS 11.6 (23-44 x 2.9) / +2 FOR +2 END
Lame de hantise	épée 2m	21	LQR	++++	(7)	Capitaine Deathsworn	DPS 17.5 (53-80 x 3.8) / +9 ESP
Fendoir du Boucher	hache 1m	20	LQR	+	(3)	Razorclaw le Boucher	DPS 16.2 (23-32 x 1.7) / +5 FOR +2 AGI
Hache de guerre du croissant	hache 2m	21	LQR	+++	(5)	Commandant Springvale	DPS 17.6 (46-70 x 3.3) / +6 FOR +6 END
Sceptre du Baron	masse md	20	LQR	++++	(4)	Baron Silverlaine	DPS 12.7 (21-40 x 2.4) / +4 FOR

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU							
Cape fantomatique	épaule	NA	NA	NA	NA	Quête H1	arm 31 / +5 INT +5 ESP
Cape féline	épaule	34	LQR	++++	(9)	Maître-loup Nandos	arm 34 / +2 AGI +10 INT +3 ESP
Ceinturon d'Arugal	taille	24	LQR	+++	(10)	Archimage Arugal	arm 26 / +2 AGI +10 INT +3 ESP
Robes d'Arugal	torse	24	LQR	+++	(10)	Archimage Arugal	arm 46 / +3 AGI +5 END +9 INT +10 ESP
Tablier sanglant	torse	19	LQR	+++	(3)	Razorclaw le Boucher	arm 37 / +8 END
CUIR							
Bottes du Grizzly	pieds	NA	NA	NA	NA	Quête H2	arm 63 / +2 FOR +7 ESP
Bracelets du Loup noir	poignet	21	LQR	++	(8)	Fenrus le Dévoreur	arm 38 / +5 END
Ceinturon de l'Aveugle	taille	21	LQR	++++	(6)	Odo l'Aveugle	arm 49 / +3 END +5 INT
MAILLES							
Bracelets cerclés d'acier	poignets	NA	NA	NA	NA	Quête H2	arm 85 / +6 END +1 ESP
Armure du fantôme	torse	20	LQR	+++	(7)	Capitaine Deathsworn	arm 201 / +3 FOR +11 END +5 ESP
BOUCLIERS							
Cimier de commandant	bouclier	23	LQR	+++	(5)	Commandant Springvale	arm 623 / bloq 13 / +6 FOR +3 END +3 ESP
CAPES							
Cape du maître des loups	dos	22	LQR	+++	(9)	Maître-loup Nandos	arm 20 / +4 AGI +2 END
Peau de Fenrus	dos	21	LQR	++++	(8)	Fenrus le Dévoreur	arm 20 / +4 AGI +2 END

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX							
Sceau de la famille Silverlaine	doigt	21	LQR	++	(4)	Baron Silverlaine	+7 FOR +3 END
Sceau de Sylvanas	doigt	NA	NA	NA	NA	Quête H3	+8 END +3 FOR



WALKTHROUGH

Notes :

- Aaaaah, Ombrecroc... Un nom qui sonne comme un poème aux oreilles des porteurs de tissus aux alentours du niveau 20... Combien se sont jetés sans réfléchir aux pieds d'Arugal, prêts à toutes les bassesses pour que le seigneur local consente à dropper sa robe ? Combien ont pleurniché auprès de leurs compagnons de guilde pour lancer une énième expédition ? Heureusement pour eux, le niveau de loot est suffisamment bon pour que même les amateurs de cuir ou mailles s'y retrouvent. Qui plus est, ce petit supermarché perdu au cœur de la Forêt des Pins Argentés est très facile à rusher une fois que votre groupe a pris le pli : seul Arugal est un réel problème, le reste de l'instance se nettoie très vite si vous savez ce que vous faites. Très bon enchaînement de boss faciles équivaut à un très bon taux loot / temps investi. La promenade est également sympathique, avec des passages intérieur - extérieur qui s'enchaînent le temps de vous faire profiter de la vue du haut des remparts de la forteresse... Bref un donjon que la Horde visitera régulièrement, et auquel l'Alliance devrait s'intéresser dès que possible.
- Une quête pour paladins et une quête pour warlocks se déroulent ici : les paloufs trouveront leur marteau à l'étable, au bout de la cour d'entrée. Les warlocks quant à eux devront tuer les mobs d'Ombrecroc jusqu'à looter leur orbe.
- Notez que le Capitaine Deathsworn, un élite rare, est susceptible de popper en extérieur, sur la passerelle (que vous ne pouvez pas voir sur la carte, puisque vous sortez du donjon pour la traverser) en (7).

Points-clefs Phat Loot : (3) > (4) > (5) > (6) > (7) > (8) > (9) > (10)

Points-clefs Quêtes : (1) > (2) > (8) > (10)

Parcours détaillé & Tips de combat :

- Note : vous aurez affaire à beaucoup de morts-vivants, qui sont insensibles au sap et au poly : un prêtre sera donc très bienvenu, voire indispensable pour son contrôle des morts-vivants, si vous ne voulez pas vous retrouver avec des groupes entiers de mobs à gérer.
- Dans les cellules (1), après avoir abattu leur gardien Rethilgore (ce qui devrait être une formalité), parlez soit à l'Ensorceleur Ashcrombe si vous êtes Alliance, soit au Traqueur Noir Adamant si vous êtes Horde, pour leur faire ouvrir la porte de la cour. Vous devez les accompagner jusqu'à la porte.
- (Horde) Parlez au Traqueur Noir Adamant pour la quête H1 « Des Traqueurs Noirs à Ombrecroc ».
- Investissez prudemment la cour, qui regorge de fantômes, loups et loups-garous en tout genre : pulpez-les patiemment, d'abord du haut des marches, puis progressivement, sans hâter le mouvement.
- (Horde) Parlez au Traqueur Noir Vincent (qui agonise à terre en (2)) pour la quête H1 « Des Traqueurs Noirs à Ombrecroc ».
- Arrivés au fond de la cour, vous trouverez une étable : les paladins qui viennent réaliser leur quête de classe y trouveront leur marteau, les autres joueurs y trouveront des chevaux très sympathiques, puisqu'ils droppent facilement des sacs 10 places.
- Investissez l'entrée de service à droite de l'étable plutôt que de poursuivre par le chemin qui part au fond de la cour : ce n'est pas très important, vous finirez de toute



façon par aboutir au même endroit, mais ça optimisera votre parcours.

- Razorclaw le Boucher (3) devrait encore être une formalité : c'est un tank assez peu puissant. Prenez juste à bien nettoyer les alentours afin de ne pas avoir d'adds à gérer. Poursuivez votre route à l'intérieur des bâtiments, montez les escaliers.
 - Le Baron Silverlaine (4) est à peine plus dangereux, tank également, aucun pouvoir menaçant pour votre groupe. Faites juste attention de garder quelques réserves, car une patrouille vous tombera dessus à sa mort.
 - Le Commandant Springvale (5) vous offrira votre premier combat intéressant, non qu'il soit un ennemi redoutable, mais parce que les rangs d'aggro dans cette pièce la rendent assez difficile à gérer. Les pulls doivent être soigneusement calculés si vous ne voulez pas vous retrouver débordés. Lorsque la pièce est nettoyée, attaquez-vous au Commandant : c'est un paladin, essayez d'interrompre ses sorts de soin le plus souvent possible, sinon votre petit jeu avec lui risque de durer longtemps.
 - Vous émergez hors du bâtiment et vous retrouvez à l'extérieur : poursuivez votre chemin jusqu'à atteindre la salle d'Odo l'Aveugle (6), qui, contrairement à ce que son nom pourrait laisser croire, n'éprouve pas la moindre difficulté à repérer les cibles sur lesquelles il pourrait taper. Il ne représente pas un challenge pour autant. Il est seulement lié à une grosse chauve-souris élite dont nous vous conseillons de vous débarrasser d'abord, après avoir assommé ou poly Odo l'Aveugle.
 - Le capitaine Deathsworn (7) est un élite rare que vous trouverez parfois vagabondant sur la passerelle au sortir de la salle d'Odo, en compagnie d'autres officiers. Encore du petit lait de tank, surtout si vous attendez que son chemin de patrouille l'éloigne des autres soldats.
 - Vous allez commencer à affronter les fils d'Arugal, qui vont corser un peu l'avancée : plus costauds que les autres loups-garous, leurs dégâts d'ombre peuvent être redoutables.
 - Frayez-vous un chemin le long du rez-de-chaussée où il ne se passe pas grand-chose d'intéressant, avant d'atteindre le premier étage et Fenrus le Dévoreur (8), qui va enfin vous offrir une bataille digne de ce nom ! Attendez... On me signale à l'oreillette qu'en fait non : en dépit de sa taille impressionnante il est aussi facile à battre que les autres boss que vous avez croisés jusque-là. Méfiez-vous seulement de son empoisonnement, assez puissant. Lorsqu'il succombe, quatre Marcheurs Ethérés d'Arugal sont invoqués pour venir périr sous vos épées en quelques secondes : il ne sont pas élites.
 - Dernier obstacle sur la route : le maître-loup Nandos (9), toujours aussi simple à battre, si vous prenez la précaution de débarrasser la pièce de tous ses loups avant de vous attaquer à lui. Notez que la mort du dernier loup le fait automatiquement attaquer.
 - Enfin le voilà ! Le maître des lieux, la seule entité vraiment redoutable d'Ombrecroc, le droppeur de tissus favori des mages, Arugal himself lui-même en personne (10), objet de la quête H3 « Arugal doit mourir » pour la Horde. Vous vous douterez que pour engendrer un si grand nombre de fils, il faut tenir la santé : le bestiau ne vous fera pas de cadeau.
- Commencez bien entendu par nettoyer parfaitement la pièce avant de vous intéresser à lui. Inutile d'espérer interrompre ses sorts, vous les mangerez jusqu'au bout. Il peut charmer les joueurs pour les forcer à se battre pour lui (expérience par ailleurs assez amusante, il n'en reste pas moins qu'un groupe dépourvu de prêtre ou druide susceptible d'annuler la malédiction risque de connaître de grosses difficultés), il dispose de stuns et d'un fear, il balance des dégâts d'ombre assez impressionnants, et surtout il peut se téléporter ailleurs dans la pièce quand le combat commence à mal tourner pour lui. Espérons que vos tanks soient doués en sprints d'urgence.



Le Donjon
d'Ombrecroc

QUÊTES LIÉES

(H1) (25-D) Des Traqueurs noirs à Ombrecroc

Donnée par : Grand exécuteur Hadrec > Forêt des Pins Argentés > Sépulcre

Objectif : Trouver le Traqueur Noir Adamant (1) et le Traqueur Noir Vincent (2)

Récompense : Epaulé (voir table) + max 2000 XP + 18 silver

(H2) (26-D) Le livre d'Ur

Donnée par : NPC Gardien Bel'dugur > Undercity > Apothicarium

Objectif : Trouver le livre d'Ur dans une étagère en (8)

Récompense : Pieds cuir OU Poignets mailles (voir table) + max 2100 XP

(H3) (27-D) Arugal doit mourir

Prérequis : Succession de quêtes (ne les faites pas à la dernière minute, il vous faudra du temps) ; la première est à prendre auprès du même NPC

Donnée par : PNJ Dalar Dawnweaver > Forêt des Pins Argentés > Sépulcre

Objectif : Tuer Arugal (10) et prendre sa tête

Récompense : Doigt (voir table) + max 3300 XP

