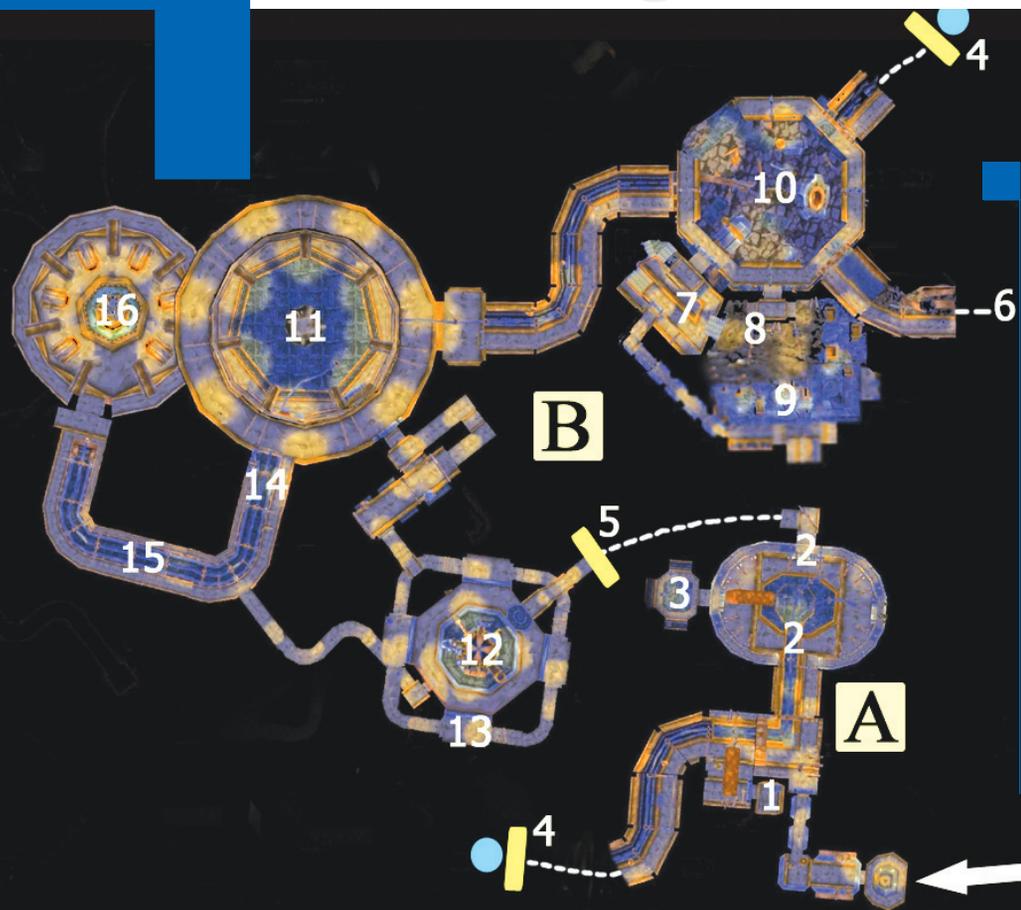


LES DONJONS

Gnomeregan

Gnomeregan



Gnomeregan (GNOMEREGAN)

Dun Morogh > Nord-ouest
Niveaux 24-33 / 10 joueurs max

Légendes

(A) - EXTÉRIEUR
(B) - DONJON

- (1) Sprock (PNJ) & Téléporteur pour la Horde
- (2) Matrice d'encodage 3005-A (machine)
- (3) Techbot (E26)
- (4) Entrée normale du donjon
- (5) Entrée directe vers l'Atelier du donjon
- (6) Maître-dynamiteur Emi Shortfuse (PNJ)
- (7) Grubbis (E32) & Chopper, son minion
- (8) Bricolo Sprocketwhistle (PNJ)
- (9) Décapeur 5200 (machine)
- (10) Matrice d'encodage 3005-B (machine)
- (11) Kernobee (PNJ)
- (12) Retombée visqueuse (RE30)
- (13) Electrocuteur 6000 (clef Atelier) (E32)
- (14) Matrice d'encodage 3005-C (machine)
- (15) Matrice d'encodage 3005-D (machine)
- (16) Faucheur de foule 9-60 (E32)
- (17) Annulateur d'Arcane X-21 (E32)
- (18) Ambassadeur Dark Iron (RE33)
- (19) Agents Dark Iron (anneau sali) (E32)
- (20) Mekgineer Thermaplugg (E34)

WALKTHROUGH

Notes :

- Un environnement très steam-punk, une floppée de robots et machines infernales, un techno-design très réussi, un bon niveau de loot global (notez la présence de l'hydrocane, indispensable pour les classes dépourvues de respiration aquatique !), bref, un donjon qui doit être devenu tout à fait sympathique, si les nombreux bugs qui le rendaient fréquemment injouable ont été corrigés comme promis. « C'est à cause de la technologie gnome », qu'on nous disait. Ouais, ouais...
- Ne perdez pas la clef de l'atelier que vous trouverez sur l'Électrocuteur 6000 en (11), elle vous sera utile pour accéder directement à l'atelier ensuite ! Notez qu'un voleur ayant atteint le score de 175 en crochetage peut aussi se charger de la porte...
- La Horde dispose d'un moyen très pratique (quand il fonctionne) pour accéder directement à Gnomeregan au départ de Booty Bay : voir la quête H2 « Gnomer-paaarti ! ».
- Tandis que les ingénieurs de l'Alliance ont accès à un vendeur sur place pour de nouvelles recettes, les ingénieurs Horde, eux, doivent utiliser les cartes perforées sur les matrices pour se voir proposer ces recettes (disons, au moins une : celle du recombobulateur).
- Cette fois encore, un tour de force architectural parvient à vous faire croire que l'environnement est labyrinthique alors que le chemin est très simple...
- Une possibilité de tomber sur deux élites rares dans cette instance : la Retombée visqueuse (10) et l'Ambassadeur Dark Iron (15).

Points-clefs Phat Loot : (6) > (10) > (11) > (13) > (14) > (15) > (16)

Points-clefs Quêtes Alliance : (2) > (3) > (4) > (8) > (9) > (11) > (12) > (16) > (7)

Points-clefs Quêtes Horde : (1) > (4) > (9) > (11) > (16) > (7)

Parcours détaillé & Tips de combat :

- (Horde) Ne partez pas trop vite, il vous faudra passer à Orgrimmar, puis Ratchet, puis Booty Bay, pour accomplir la quête H2 « Gnomer-paaarti ! » et pouvoir ainsi vous téléporter directement dans Gnomeregan, en (1). À moins bien sûr que vous ne mouriez d'envie de faire cette longue route à pied... Notez pour la suite que si vous êtes ingénieur, les cartes perforées qui se lootent dans le donjon vous intéressent... Voir les notes.
- (Alliance) Tuer tout ce qui vous tombe sous le coude, en privilégiant les gnomes, jusqu'à trouver une carte perforée blanche. Aller la valider à la matrice d'encodage 3005-A (2), ne pas oublier de récupérer la carte jaune auprès de la matrice.
- (Alliance) Abréger les délires de Techbot (3) et récupérer sa mémoire pour la quête A2 « Sauver le cerveau de Techbot ».
- Poursuivre vers (4) et entrer dans le donjon-même (B).
- (Alliance) Tout au long du chemin, vous pourrez valider les quêtes A2 « Gnogaine », A4 « Excavateurs Gyrodramatiques », A5 « Les cerveaux mécaniques ». Il vous faudra revenir plus tard après avoir validé la quête A2 pour pouvoir faire la quête A3 « Encore plus de Lueur Verte ».
- (option phat loot) Se diriger vers (6) : au bout du tunnel vous trouverez le Maître-Dynamiteur Emi Shortfuse, une charmante gnomette qui souhaite mettre fin à l'invasion. Elle ne vous confie pas de quête mais vous demande de l'aider : veillez sur elle tandis qu'elle pose des charges de dynamite pour condamner les sorties de tunnel. Lorsque vous aurez affronté avec succès les vagues de mobs (non élite pour la plupart, mais nombreux), Grubbis daignera faire son apparition, accompagné de son minion Chopper. Ayez la main leste sur les loots, car ils risquent de disparaître rapidement sous les effondrements !
- Rester sur la plate-forme puis descendre vers (7). Le Décapeur 5200 attend vos objets salis : il vous les rendra sous la forme d'un joli paquet cadeau pouvant contenir gemmes, pierres, minerais, voire items

magiques à l'occasion. Cf quête N1...

- (Alliance) Valider la carte jaune auprès de la matrice d'encodage 3005-B (8) et récupérer la carte bleue.
- Dans l'une des cellules, vous trouverez Kernobee (9). Le pauvre gît sur le sol, mal en point ; il a été capturé par les nains Ironforge et vous demande de l'escorter vers la sortie : quête N2 « Une jolie pagaille ».
- (option phat loot) Si elle est là, tuer la Retombée Visqueuse (10).
- Poursuivez vers (11) où vous tomberez sur l'Électrocuteur 6000, très facile à tuer car il est isolé sur sa plate-forme. Vous pourrez looter sur lui la clef de l'Atelier qui vous permettra de prendre par la suite directement le passage (5) vers l'Atelier.
- (Alliance) Valider la carte bleue auprès de la matrice d'encodage 3005-C (11) et récupérer la carte rouge.
- (Alliance) Valider la carte bleue auprès de la matrice d'encodage 3005-D (12) et récupérer la carte perforée prismatique.
- (option phat loot) Tuer le faucheur de foule (13). Il porte bien son nom et possède des attaques de zone dévastatrices, laissez un seul tank bien soutenu en heal se charger de lui...
- (option phat loot) Tuer l'Annulateur d'Arcane X-21 (14).
- (option phat loot) S'il est là, tuer l'Ambassadeur Dark Iron (15).
- Tuer des Agents Dark Iron dans le couloir (14) > (15) jusqu'à trouver un anneau sali pour les quêtes N3 et N4.
- Tuer Mekgineer Thermaplugg (16) pour la quête A7 « La grande trahison » ou la quête H1 « Guerre des plates-formes ». Attention, il est déjà costaud par lui-même, mais en plus les piliers lâchent régulièrement des bombes dévastatrices. Un joueur du groupe doit courir de pilier en pilier et appuyer sur les gros boutons rouges pour empêcher les bombes de partir.
- Ne pas oublier de repasser faire un coucou au Décapeur 5200 (7) pour valider les quêtes N3 « L'anneau sali » et N4 « Le retour de l'anneau ».



PHAT LOOT

ARMES & PRODIGES

	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Tromblon verrier	arme à feu	30	LQR	+++	(15)	Ambassadeur Dark Iron	DPS 17.9 (36-68 x 2.9)
Hydrocane	bâton 2m	27	LQR	++	(10)	Retombée visqueuse	DPS 21.6 (48-73 x 2.8) / +15 RG / Respiration aquatique
Vengeresse empoisonnée	dague 1m	27	LQR	+++	(10)	Retombée visqueuse	DPS 20.5 (27-51 x 1.9) / 5 DN 5s (15s) sur toutes les cibles à moins de 8 mètres
Jambe de l'électrocuteur	épée md	29	LQR	+	(11)	Electrocuteur 6000	DPS 22.1 (26-49 x 1.7) / cdt > 10-20 DN
Outil de désarmement de Shoni	hache 1m	NA	NA	NA	NA	Quête A4	DPS 16.1 (21-40 x 1.9) / cdt > désarme la cible (5s)
Bras gauche de Thermaplugg	hache 2m	32	LQR	++	(16)	Thermaplugg	DPS 32.6 (70-106 x 2.7) / +18 FOR +7 END
Sceptre diplomatique royal	masse 1m	30	LQR	++	(15)	Ambassadeur Dark Iron	DPS 23 (37-69 x 2.3) / +2 END +7 ESP
Marteau du mécanicien	masse 2m	NA	NA	NA	NA	Quête A6	DPS 20.4 (45-69 x 2.8) / +10 END +3 INT
Roueur manuel	masse 2m	29	LQR	+++	(13)	Faucheur de foule	DPS 29 (46-60 x 2) / +16 FOR +5 AGI / ut > +50 VA (30s)

ARMURES

TISSU

	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Epaulettes Fairywing	épaule	NA	NA	NA	NA	Quête N2	arm 32 / +1 END +8 INT
Mitaines de Shilly	mains	NA	NA	NA	NA	Quête A4	arm 27 / +6 INT +6 ESP
Botillons acides	pieds	27	LQR	+++	(10)	Retombée visqueuse	arm 34 / +4 AGI +8 INT +7 ESP / +5 RN
Poignets huilés	poignet	28	LQR	+++	(11)	Electrocuteur 6000	arm 20 / +7 AGI
Réactivateur de gigaflux électromagnétique	tête	32	LQR	+	(16)	Thermaplugg	arm 44 / +15 INT +12 ESP / ut > éclair 147-167 DN sur les ennemis qui font face + barrière d'électricité (10 mn)
Robe Civinad	torse	NA	NA	NA	NA	Quête A7 / H1	arm 54 / +18 ESP +7 END

CUIR

	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Chausses du coureur	jambes	NA	NA	NA	NA	Quête A7 / H1	arm 101 / +6 END +18 AGI +3 FOR
Bottes d'opération Gnomebot	pieds	28	LQR	+++	(13)	Faucheur de foule	arm 68 / +8 END +3 ESP
Poignets de l'émissaire	poignet	28	LQR	+++	(15)	Ambassadeur Dark Iron	arm 47 / +5 RA / effet variable

MAILLES

	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Jambières doublées	jambes	NA	NA	NA	NA	Quête A7 / H1	arm 391 / +7 déf
Gantelets de Grubbis	mains	29	LQR	+	(6)	Grubbis	arm 144 / +6 FOR +5 AGI +9 ESP
Bracelets soudés	poignets	NA	NA	NA	NA	Quête N2	arm 87 / +1 END +6 AGI

BOUCLIERS

	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Noyau central de Thermaplugg	bouclier	32	LQR	+++	(16)	Thermaplugg	arm 795 / bloq 18 / +3 ESP / touché > 5% > 35-65 DN

CAPES

	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Cape du réparateur	dos	NA	NA	NA	NA	Quête A6	arm 21 / +1 INT +6 ESP

AUTRES

BIJOUX

	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Bouillon chargé de (...) (générique)	doigt	32	LQR	+++	(16)	Thermaplugg	+5 RN +5 RA / bonus divers
Bouillon de l'électrocuteur	doigt	29	LQR	+++	(11)	Electrocuteur 6000	+4 END +9 ESP

QUÊTES LIÉES

(N1) (30-D) Le Décapeur 5200

Donnée par : Quête à prendre dans l'instance**Objectif :** Le Décapeur 5200 peut nettoyer les objets salis. Comme, par exemple, l'anneau de la quête N3 « L'anneau sali », ou encore de simples objets salis que vous lootez un peu partout dans l'instance**Récompense :** Chaque objet sali nettoyé vous apporte une gemme, une pierre, une perle, un minéral...**Note :** Petit conseil, si vous voulez vous faire une chouette collec' pour booster votre forge ou ingénierie, gardez les objets salis empilés et revenez les faire nettoyer après le donj, quand votre inventaire sera un peu allégé...

Les ingénieurs et forgerons de l'Alliance pourront même se payer le luxe d'une petite séance craft à l'intérieur du donjon, grâce à la présence de Bricolo Sprocketwhistle (7), marchand de fournitures d'ingénieur, situé juste à côté du Décapeur !

(N2) (30-D) Une jolie pagaille

Donnée par : Quête à prendre dans l'instance. PNJ

Kernobee (9)

Objectif : Escorter Kernobee à la sortie de l'instance puis aller prévenir Scooty à Booty Bay**Récompense :** Poignets mailles OU Epaule tissu (voir table) + max 2450 XP

(N3) (34-D) Anneau sali

Donnée par : Quête à prendre dans le donjon. Anneau looté sur les agents Dark Iron (entre les points (14) et (15), droprate 15%)**Objectif :** Nettoyer l'anneau grâce au Décapeur 5200 (7)**Récompense :** max 2700 XP

(N4) (34-D) Le retour de l'anneau

Prérequis : Quête N3 « Anneau sali »**Donnée par :** Quête à prendre dans le donjon auprès du Décapeur 5200 (7) après lui avoir donné l'anneau à nettoyer**Objectif :** Ramener l'anneau à Talvash del Kissel

(> Ironforge > La Garde Mystique) si vous êtes Alliance ou à Nogg (Orgrimmar > Vallée de l'Honneur) si vous êtes Horde.

Récompense : max 2700 XP

(A1) (26-D) Sauver le cerveau de Techbot

Prérequis : Quête « Maître-artisan Overspark », à prendre auprès de Irène Samo > Stormwind > Place de la Cathédrale**Donnée par :** PNJ Maître artisan Overspark > Ironforge > Ville des artisans**Objectif :** Retrouver la mémoire de Techbot (3) (ne tenez pas compte de ses protestations, ce pauvre robot est complètement barzingue)**Récompense :** max 2650 XP + 20 silver

(A2) (27-D) Gnogaine

Prérequis : Quête « Le jour d'après » à prendre auprès de Groarn > Ironforge > Ville des Artisans**Donnée par :** Ozzie Togglevolt > Dun Morogh > Kharanos**Objectif :** Remplir la fiole de collecte plombée sur les créatures irradiées (Envahisseurs ou Pilleurs) que vous trouverez un peu partout dans l'instance**Récompense :** max 2200 XP + 22 silver

(A3) (30-D) Encore plus de Lueur Verte

Prérequis : Quête A2 « Gnogaine »**Donnée par :** Ozzie Togglevolt > Dun Morogh > Kharanos**Objectif :** Retourner à Gnomeregan et cette fois, récolter la lueur irradiée sur les gelées, les horreurs et les arachnides**Récompense :** max 2450 XP

(A4) (30-D) Excavateurs Gyrodrlmatiques

Donnée par : Shoni la Silencieuse > Stormwind > Quartier des Nains**Objectif :** Récolter 24 entrailles mécaniques de robot sur... eh bien, sur les robots...**Récompense :** Hache 1m OU Mains tissu (voir table)

(A5) (30-D) Les cerveaux Mécaniques

Prérequis : Quête « Les cerveaux mécaniques de Klockmort », à prendre auprès du PNJ Mathiel > Darnassus > non loin de l'entrée de la ville**Donnée par :** Klockmort Spannerspan > Ironforge > Ville des artisans**Objectif :** Récolter 12 Cerveaux mécaniques sur les extrapoleurs artificiels (conteneurs disséminés dans l'instance)**Récompense :** max 3050 XP

(A6) (30-D) Sauvetage de données

Prérequis : Quête « Du travail pour Castpipe », à prendre auprès du PNJ Gaxim Rustfizzle > Les Serres-Rocheuses > Sentier des Tisseuses**Donnée par :** Maître

mécanicien Castpipe > Ironforge > Ville des Artisans

Objectif : Récupérer la carte perforée prismatique.

Voir walkthrough pour les étapes détaillées...

Récompense : Dos OU Masse 2m (voir table) + max 3650 XP

(A7) (35-D) La grande trahison

Donnée par : Grand artisan Mekktorque > Ironforge > Ville des artisans**Objectif :** Tuer Mekgineer Thermaplugg (16)**Récompense :** Torse tissu OU Jambes cuir OU Jambes mailles (voir table) + max 2750 XP

(H1) (35-D) Guerre des plates-formes

Donnée par : Nogg > Orgrimmar > Vallée de l'Honneur**Objectif :** Tuer Mekgineer Thermaplugg (16), looter la combinaison du coffre, prendre le Plan de plate-forme dans le coffre**Récompense :** Torse tissu OU Jambes cuir OU Jambes mailles (voir table) + max 2750 XP

(H2) (35-D) Gnomer-paarti !

Prérequis : Prendre la quête H1 « Guerre des plates-formes » auprès de Nogg > Orgrimmar > Vallée de l'Honneur, puis parler à Sovik qui est juste à côté de Nogg. Sovik vous donne la quête « Chef ingénieur Scooty »**Objectif :** Allez parler à Scooty > Booty Bay > non loin de lauberge : il vous confie le Transpondeur des gobelins. Vous n'avez plus qu'à monter sur la plate-forme qui se trouve juste à côté de lui et qui vous téléportera directement à Gnomeregan !**Note :** Une fois le donjon fini, vous pouvez abandonner le Transpondeur : Scooty vous en fournira d'autres sur simple demande. Vous pouvez désormais accéder directement à Gnomeregan à partir de Booty Bay.