

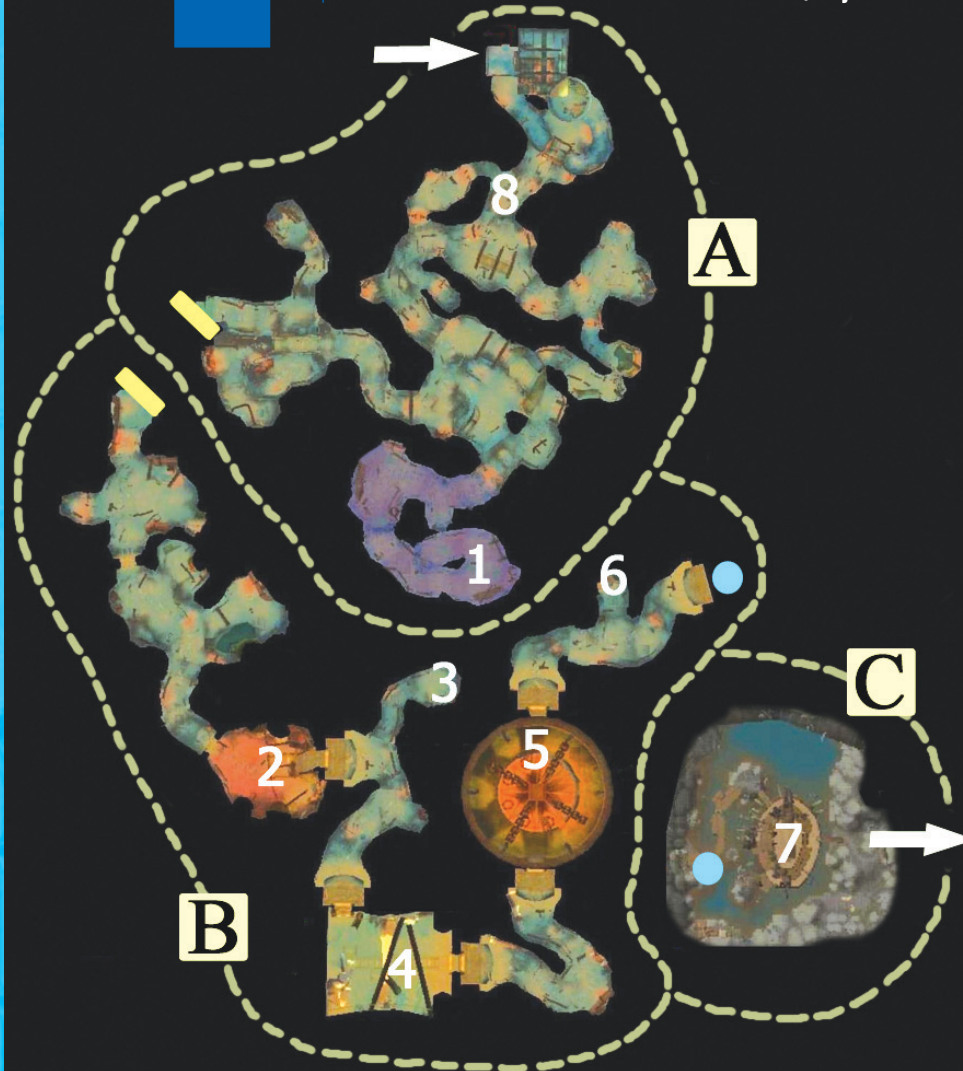
LES DONJONS

Les Mortemines

Les Mortemines

Les Mortemines (DEADMINES = DM)

Marche de l'ouest > Moonbrook Niveaux 15-20 / 10 joueurs max

**Légendes**

(A) – EXTERIEUR

(B) – DONJON

(C) – CACHE DES DEFIAS

(1) Surveillant Thistlenette (E20)

(2) Rhahk'Zor le Contremaître (E19)

(3) Mineur Johnson (RE19)

(4) Sneed (E20)

(4) Déchiqueteur de Sneed (E20)

(5) Gilnid le Fondeur (E20)

(5) Enclume et Forge

(6) Poudre à canon de Defias

(7) M. Smite, le premier officier (E20)

(7) Cookie, le cuisinier (E20)

(7) Capitaine Greenskin (E20)

(7) Edwin VanCleaf (E21)

(8) Noble Manipulé (RE18)

(7) Marisa du'Paige (RE18)

WALKTHROUGH**Notes :**

Les Mortemines sont le premier donjon de l'Alliance. Simple et linéaire, mais des ambiances réussies et un excellent design global, avec mention spéciale à la cache VanCleaf. C'est enfin un excellent supermarché, même sur les élites « ordinaires » : certains items vous accompagneront sur dix niveaux.

Les âmes voyageuses qui se demandaient ce qu'étaient les portes massives qu'on aperçoit au loin des côtes de Stranglethorn y trouveront sans doute une réponse...

Pour repérer le bâtiment de Moonbrook qui vous mènera au donjon, il suffit de jeter un œil alentour : le plus proche de la pierre de rencontre sera le bon.

On trouve trois élites rares aux Mortemines,

le Mineur Johnson (3), le Noble Manipulé (8) et Marisa du'Paige, que nous n'avons pas réussi à localiser. Il paraît qu'on la dénicher, comme c'est le cas pour le Noble Manipulé, dans la partie extérieure, donc publique du donjon (A).

Points-clefs Quêtes : (1) > (2) > (4) > (5) > (6) > (7)

Parcours détaillé :

Accomplissez à l'avance la série de quêtes données par Gryan Stoutmantle (> Marche de l'ouest > Colline des Sentinelles) : il y en a six et il vaut mieux éviter de s'y prendre à la dernière minute.

Les masques pour la quête A1 « Les foulards de soie



rouge » peuvent être lootés sur tous les Defias, vous les récolterez au fur et à mesure de votre avancée.

- (option phat loot) Vérifier la présence du Noble Manipulé (3).

- Les quêtes de Wilder Thistlenette se résolvent dans la partie extérieure (A) (vous y serez donc en concurrence avec les autres joueurs), plus précisément dans toute la zone pourpre.

- Tuer les mineurs morts-vivants, récupérer leurs cartes pour la quête A2 « À la recherche de Cartes du Syndicat des Mineurs ».

- Tuer le Surveillant Thistlenette (1), récupérer sa plaque pour la quête A3 « Adieu mon frère ! ».

- Entrer dans le donjon-même (B).

- Tuer Rhahk'Zor le Contremaître (2) pour déclencher l'ouverture des portes.

- (option phat loot) Vérifier la présence du Mineur Johnson (3).

- Tuer le déchiqueteur de Sneed (4) puis Sneed lui-même pour déclencher l'ouverture des portes. Ne pas oublier de récupérer l'indicateur Gnoam pour la quête A4 « Assaut souterrain ».

- Tuez Gilnid le Fondeur (5) pour déclencher l'ouverture des portes.

- Chercher dans un petit tonneau la poudre à canon Defias (6) et l'utiliser sur le canon pour ouvrir (violemment) les portes.

- Bienvenue dans la cache hyper secrète des Defias (7).

Avancez un peu sur le bateau... Vous voyez le gros tauren en haut de la passerelle ? C'est M. Smite, le premier officier du navire. Dites bonjour à M. Smite. Un peu plus loin vous affronterez le terrible Cookie, cuisinier du bord, avant de vous attaquer au capitaine Greenskin qui patrouille sur le pont. Ne vous resterez plus alors que VanCleaf et sa garde rapprochée : bon courage ! N'oubliez pas de looter la lettre sur son cadavre.

- Direction la sortie : suivez la flèche. Vous vous retrouverez dans les montagnes, juste au sud de Moonbrook.

Tips de combat :

- Déchiqueteur de Sneed > Nettoyez soigneusement la pièce en pullant les créatures une par une avant de vous frotter à lui. Gardez des réserves pour la fin du combat, car une fois le déchiqueteur à terre, Sneed en descendra en pleine forme et devinez quoi ? Il n'est pas content du tout que vous ayez bousillé sa jolie machine...

- M. Smite > Il est non seulement méchant, mais de surcroît sournois : deux gardes embusqués attendent au bas de la passerelle. Tâchez de vous débarrasser d'eux d'abord. Au cours du combat, M. Smite stunnera longuement tout le groupe pour changer d'arme, mais si vous gérez correctement ses deux gardes, vous ne devriez pas avoir trop de difficulté à en venir à bout.

- Edwin VanCleaf a dû bien rigoler, du haut de son niveau 21, lorsque ses sbires et lui ont fait tomber une tauren niveau 38 venue explorer les lieux : autant vous prévenir que le bougre n'est pas commode. Nettoyez soigneusement le pont du Capitaine Greenskin et de la piétaille avant d'attaquer VanCleaf. Débarassez-vous au plus vite de ses deux sbires pendant qu'un tank l'occupe, car il en invoquera deux de plus lorsque le combat commencera à mal tourner pour lui.

PHAT LOOT

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Harpon de perforation	arme d'hast	20	LQR	+++	(7)	Capitaine Greenskin	DPS 14.4 (27-42 x 2.4) / +7 AGI
Baguette en martre	baguette	NA	NA	NA	NA	Quête A4	DPS 16.9 (21-40 x 1.8) (ombre)
Baguette vibrante de Cookie	baguette	17	LQR	+++	(7)	Cookie le cuisot	DPS 22.3 (20-38 x 1.3) (arcane)
Bâton aristocratique	bâton 2m	13	LQE	+++	(8)	Noble manipulé	DPS 11.9 (30-46 x 3.2) / +2 END +4 ESP
Bâton d'Emberstone	bâton 2m	18	LQR	+++	(7)	Capitaine Greenskin	DPS 19.7 (47-71 x 3) / +5 END +8 INT +5 ESP
Bâton de la marche de l'Ouest	bâton 2m	NA	NA	NA	NA	Quête A5	DPS 20.5 (49-74 x 3) / +5 INT +11 ESP
Dague Scrimshaw	dague 1m	NA	NA	NA	NA	Quête A1	DPS 8.9 (11-21 x 1.8) / +2 END
Épée courte endurcie	épée 1m	NA	NA	NA	NA	Quête A1	DPS 9.2 (16-30 x 2.5) / +1 FOR +1 END
Lame de cruauté	épée 1m	19	LQR	+	(7)	Edwin VanCleaf	DPS 15.5 (30-57 x 2.8) / +12 PAtt
Lame du voleur	épée 1m	17	LQR	+++	(7)	M. Smitte	DPS 11.2 (13-25 x 1.7) / +3 AGI
Hache de Smitte	hache 1m	17	LQR	+++	(7)	M. Smitte	DPS 11.1 (14-28 x 1.9) / +2 FOR +1 END +1 ESP
Hache de perforation	hache 2m	NA	NA	NA	NA	Quête A1	DPS 11.8 (31-47 x 3.3) / +5 AGI
Hache du contremaître	hache 2m	18	LQR	+++	(4)	Sneed	DPS 19.6 (42-64 x 2.7) / +8 END +8 ESP
Piolet vengeur	hache 2m	NA	NA	NA	NA	Quête A3	DPS 13 (36-55 x 3.5) / +6 ESP
Attardisseur de Cookie	masse 1m	16	LQR	+++	(7)	Cookie le cuisot	DPS 10.5 (20-39 x 2.8) / +3 FOR
Puissant marteau de Smitte	masse 2m	18	LQR	++	(7)	M. Smitte	DPS 19.7 (55-83 x 3.5) / +11 FOR +4 AGI

ARMURES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU							
Gants tachetés d'or	mains	17	LQR	+++	(4)	Sneed	arm 22 / +4 FOR +3 INT
Bottes de marche	pieds	13	LQE	+++	(7)	Marisa du'Paige	arm 22 / +2 AGI +3 INT
Ceinturon de noblesse	taille	13	LQE	+++	(8)	Noble manipulé	arm 18 / +2 END +3 INT
Pourpoint du Corsaire	torse	19	LQR	++	(7)	Edwin VanCleaf	arm 42 / +5 END +11 ESP
Robe aristocratique	torse	13	LQE	++	(7)	Marisa du'Paige	arm 32 / +1 FOR +3 END +3 ESP
CUIR							
Pantalon de fusion	jambes	16	LQR	+++	(5)	Gilnid le Frondeur	arm 69 / +5 END +4 ESP
Gants de mine poussiéreux	mains	NA	NA	NA	NA	Quête A2	arm 46 / +3 FOR +2 AGI
Set - Ceinture Defias noircie	taille	17	LQE	++	(7)	Capitaine Greenskin	arm 45 / +5 FOR
Set - Armure Defias noircie	torse	19	LQR	++	(7)	Edwin VanCleaf	arm 92 / +4 FOR +3 AGI +11 END
Tunique de la marche de l'Ouest	torse	NA	NA	NA	NA	Quête A5	arm 92 / +11 AGI +5 END
MAILLES							
Chausses de la marche de l'Ouest	jambes	NA	NA	NA	NA	Quête A5	arm 173 / +11 FOR +5 END
Gants fourrés	mains	NA	NA	NA	NA	Quête A4	arm 109 / +5 FOR
Bottes de tunnelier	pieds	NA	NA	NA	NA	Quête A2	arm 111 / +3 END +2 ESP
BOUCLIERS							
Targe plaquée or	bouclier	15	LQR	+++	(3)	Mineur Johnson	arm 471 / bloq 9 / +2 AGI +5 END
CAPES							
Cape de la confrérie	dos	20	LQR	++	(7)	Edwin VanCleaf	arm 21 / +6 AGI +3 END
Cape du mineur	dos	14	LQR	+++	(3)	Mineur Johnson	arm 16 / +3 END

AUTRES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX							
Anneau somptueux	doigt	17	LQR	+++	(5)	Gilnid le Frondeur	+2 AGI +6 INT

QUÊTES LIÉES

(A1) (17-D) Les foulards de soie rouge

Prérequis : Avoir accompli la série de six quêtes concernant la confrérie Defias, données par Gryan Stoutmantle > Marche de l'ouest > Colline des sentinelles

Donnée par : PnJ Éclaireur Riell > Marche de l'ouest

> Colline des Sentinelles > en haut de la tour

Objectif : Récupérer dix masques rouges de Defias sur les membres Defias

Récompense : Épée 1m OU Dague 1m OU Hache 2m (voir table) + max 1250 XP

(A2) (18-D) À la recherche de Cartes du Syndicat des Mineurs

Donnée par : NPC Wilder Thistlenettle > Stormwind > Quartier des Nains

Objectif : Récupérer 4 Cartes du Syndicat des Mineurs sur les mineurs morts-vivants dans toute la zone pourpre (1)

Récompense : Mains cuir OU Pieds mailles (voir table) + max 1350 XP

(A3) (20-D) Adieu mon frère !

Donnée par : NPC Wilder Thistlenettle > Stormwind > Quartier des Nains

Objectif : Récupérer la Plaque de Thistlenettle sur le Surveillant Thistlenettle (1)

Récompense : Hache 2m (voir table) + max 1550 XP

(A4) (20-D) Assaut souterrain

Donnée par : Shoni la Silencieuse > Stormwind > Quartier des Nains

Objectif : Tuer le Déchiqueteur de Sneed (4) et récupérer l'indicateur Gnoam

Récompense : Mains mailles OU Baguette (voir table) + max 1550 XP

(A5) (22-D) La confrérie Defias

Prérequis : Avoir accompli la série de six quêtes concernant la confrérie Defias, données par le même PnJ

Donnée par : PnJ Gryan Stout-

mantle > Marche de l'ouest > Colline des Sentinelles

Objectif : Tuer Edwin VanCleaf dans la zone (C) sur le pont supérieur et prendre sa tête

Récompense : Torse cuir OU Bâton 2m OU Jambes mailles (voir table) + max 2600 XP

(A6) (22-N) La lettre non envoyée

Prérequis : Quête A5 « La Confrérie Defias »

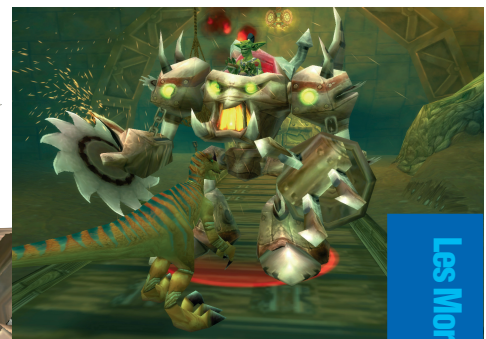
Donnée par : Quête à prendre dans l'instance.

Lettre lootée sur le corps de VanCleaf

Objectif : Amener la lettre à Baros Alexston > Stormwind > Place de la Cathédrale

Récompense : max 875 XP

Note : Cette lettre vous permettra d'accomplir par la suite une quête dans la Prison...



Les Mortemines