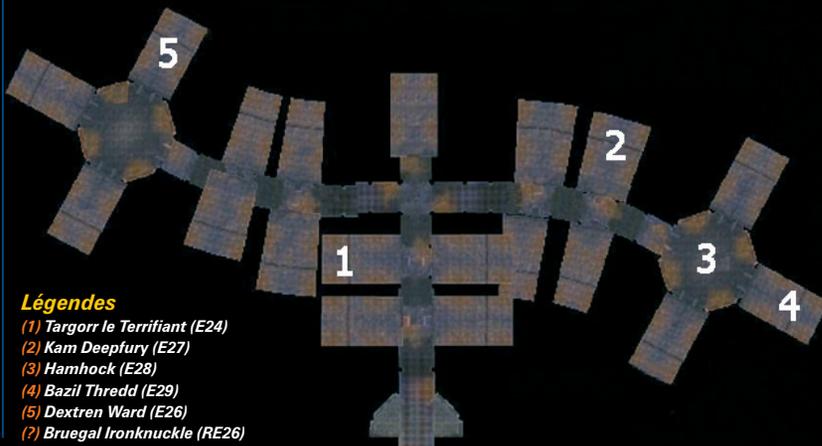


La Prison

La prison

La prison (THE STOCKADE)

Stormwind > nord du Quartier des Mages Niveaux 20-27/10 joueurs max



Légendes

- (1) Targorr le Terrifiant (E24)
- (2) Kam Deepfury (E27)
- (3) Hamhock (E28)
- (4) Bazil Thredd (E29)
- (5) Dextren Ward (E26)
- (?) Bruegal Ironkuckle (RE26)

Points-clefs Phat Loot : Quel phat loot ??

Points-clefs Quêtes (1 h - 2 h) :

(1) > (2) > (3) > (4) > (5) (trop dur)

Parcours détaillé :

Euh, z'avez vraiment besoin d'un walkthrough, là ? Z'êtes sûrs ? Okaay, alors allez en (1), ensuite allez en (2), puis en (3), (5) et ah, oui, pensez à tout tuer et à couper les têtes des méchants (proprement, c'est pas vous qui faites le ménage dans la prison, hein) pour faire vos quêtes au passage. Zut, j'ai oublié le (4). C'est entre 3 et 5.

Tips de combat :

- Tapez fort ?
- Nan, allez, okay : les humains sont des pleutres, ils fuient volontiers le combat pour aller chercher de l'aide, veillez donc à bien nettoyer et à ne pas laisser s'échapper vos proies si vous ne voulez pas vous retrouver avec des multi-adds à gérer.
- Attention à Hamhock en (3) qui, tout aussi pleutre que ses collègues d'humains, invoque de l'aide lorsqu'il agonise.

WALKTHROUGH

Notes :

• Sympathique dans l'idée, la prison des insurgés au cœur de Stormwind, mais vraiment rien de particulier à en dire. Un donjon un peu tristou, au design vraiment élémentaire, à faire une fois pour les quêtes et leurs récompenses intéressantes en XP. On n'aurait rien vu de mal à cette platitude s'il s'était agi du premier donjon de l'Alliance, mais il succède en niveau aux Mortemines, à peu près cent fois plus intéressantes et cent fois plus riches... Autant dire qu'à l'exception du recensement des quêtes, cette page est plus ou moins inutile, mais bon, ça nous ennuyait de laisser un trou, alors voilà. Sinon vous ça va ?

- Les boss ne spawnt pas systématiquement dans les mêmes cellules (par exemple, s'il existe deux cellules côte à côte, le boss concerné pourra popper dans l'une ou l'autre), mais on s'est dit que c'était pas trop la peine de vérifier toutes les configurations possibles. De toute façon, faites comme d'hab, avancez prudemment.
- Un élite rare peut être en vadrouille quelque part : Bruegal Ironkuckle - c'est aussi la seule entité du donjon à daigner dropper deux trois items. On dit qu'il se trouve dans les cellules qui font face à celle de Kam Deepfury, mais nous n'avons pas pu le trouver malgré un certain nombre (voire un nombre certain) d'essais.



PHAT LOOT

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Bâton de bois dur	bâton 2m	NA	NA	NA	NA	Quête A1	DPS 18.8 (44-67 x 3.3) / +1 FOR +8 ESP
Fer de prisonnier	dague 1m	21	LQR	++	(?)	Bruegal Ironkuckle	DPS 16.7 (21-39 x 1.8) / +5 AGI +2 END
Épée longue Lucine	épée md	NA	NA	NA	NA	Quête A1	DPS 12.8 (22-42 x 2.5) / +4 END
Brise-crâne	masse 2m	NA	NA	NA	NA	Quête A5	DPS 17.6 (32-49 x 2.3) / +8 FOR +3 END
Coup de poing en fer	pugilat 1m	21	LQR	++	(?)	Bruegal Ironkuckle	DPS 16.5 (19-37 x 1.7) / cdt > +4 dég & interrompt incantation (5s)

ARMURES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
CUIR							
Bottes de l'Ambassadeur	pieds	NA	NA	NA	NA	Quête A2	arm 59 / +4 AGI +4 END
Ceinture de défense	taille	NA	NA	NA	NA	Quête A5	arm 50 / +4 AGI +2 END
MAILLES							
Jambières en mailles de Darkshire	jambes	NA	NA	NA	NA	Quête A2	arm 163 / +6 FOR +6 ESP
Menottes de Jimmy	poignet	21	LQR	++++	(?)	Bruegal Ironkuckle	arm 89 / +3 FOR +7 END

QUÊTES LIÉES

(A1) (25-D) Ce qui se passait ailleurs...

Donnée par : PNJ Garde Berton > Les Carmines >

Lakeshire

Objectif : Ramener la Tête de Targorr le Terrifiant qui fait Super Peur (1)

Récompense : Épée md OU Bâton 2m (voir table) + 2000 XP

(A2) (26-D) Crime et châtiment

Donnée par : PNJ Conseiller Millstipe > Bois de la pénombre > Darkshire

Objectif : Retrouver la Main de Dextren Ward (5)

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

(A3) (26-D) Écraser la rébellion

Donnée par : PNJ Gardien Thelwater > Stormwind > à l'entrée de la prison

Objectif : Tuer 10 Prisonniers Defias, 8 Détenus

Defias et 8 Insurgés Defias

Récompense : 2650 XP

(A4) (26-D) La couleur du Sang

Donnée par : PNJ Nikova Raskol > Stormwind > Vieux quartier

Objectif : Récolter 10 foulards en laine rouge sur les Defias

Récompense : 2650 XP

(A5) (27-D) Fureur dans les Profondeurs

Prérequis : Quête « La guerre contre les Dark Iron », auprès du même PNJ

Donnée par : PNJ Motley Garmasson > Les Paluns > Dun Modr

Objectif : Ramener la tête de Kam Deepfury (2)

Récompense : Taille cuir OU Masse 2m (voir table) + 2750 XP

(A6) (29-D) Les émeutes de la Prison

Prérequis : Petite suite de quêtes commençant par « La lettre non envoyée » (voir Donjon des Mortemines). En gros, il faut avoir fini les Mortemines et tué VanCleaf pour pouvoir débloquer cette quête.

Donnée par : PNJ Gardien Thelwater > Stormwind > à l'entrée de la prison

Objectif : Ramener la tête de Bazil Thredd (4)

Récompense : 2350 XP + 25 silver

