



avec prudence, sous peine d'être facilement débordés. Cette zone est sans doute la pire de toute l'instance... Notez que les Cadavres réanimés, très lents, infligent de gros dégâts, meurent rapidement mais ressuscitent une fois : attaquez-les de loin et tuez-les deux fois. Attention aux Aberrations ressuscitées qui sont à éliminer en premier, car bien que non-élites ils font autant de dommages que les cadavres. Plus important que tout, écarter-vous VITE des Goules infectées à leur mort : elles dégagent alors un nuage vert empoisonné extrêmement destructeur.

- (2) Le named Jandice Barov ne présentera pas de difficulté particulière, pour peu que vous détruisez bien les mobs tout autour avant de l'affronter. La principale difficulté résidera dans les projections d'elle-même dont elle s'entoure : utilisez la fonction de ciblage du jeu afin de marquer le bon exemplaire et de ne pas la perdre au milieu de ses copies. Essayez aussi de l'empêcher de lancer ses sorts (coup de pied, contre-sort, silence...) afin de contrer sa malédiction qui amplifie les dégâts de ses projections illusoires. Ceci mis à part, concentrez-vous sur elle en ignorant ses projections. En récompense, peut-être : un Sang des innocents et les épaulettes T0 Démo.

- Pensez à activer le petit levier (!) : il ouvre l'accès vers la cachette (X), au sous-sol de (A), sur le chemin pour accéder en (H).

- (F) Chaque groupe de mobs est ici composé d'un Éleveur Scholomance et de Jeunes pestiférés. Attirez-les dans la pièce précédente (C) avec un body-pull, avant de recourir au sheep, au sap, ou au contrôle mental sur l'éleveur. Progressez ainsi le long du mur est, jusqu'à l'issue menant au sous-sol.

- (G) Vous aurez ici à affronter des Machines rebelles : ce sont de puissants attaquants au corps à corps, assurez-vous de laisser bien le tank construire l'aggro (insistez auprès de votre voleur de service : on n'attaque PAS avant 10-15 secondes, merci !) et tenez vos casters à bonne distance. Progressez dans la pièce en attirant soigneusement les Machines rebelles une par une et utilisez l'entrave si deux d'entre elles venaient à la fois. Vous parviendrez ainsi jusqu'au boss Cliquetripes, réplique exacte d'une Machine rebelle, en plus costaud : une vraie brute au corps à corps. Laissez crever votre voleur qui vient de se choper l'aggro pour la quatrième fois depuis votre arrivée au sous-sol ; ça lui apprendra à respecter les instructions ! À la mort de Cliquetripes, vous trouverez sur lui la Clef de la Chambre des Visions, indispensable car elle permet d'accéder à la deuxième partie de l'instance. Un seul joueur peut la prendre (celui dont c'est le tour de loot) et la clef disparaît à l'utilisation.

- Si vous avez un chaman ou un paladin dans le groupe, il peut ensuite invoquer Ravassombre : un combat de longue haleine, qui dépasse de loin la difficulté moyenne de Scholomance et requiert un excellent groupe. En contrepartie, le loot est intéressant... Quelques indications rapides pour ce combat : la vraie difficulté résidera dans la gestion des vagues de fantômes successives qui précèdent Ravassombre. La première est composée de fantômes non-élites dont vous vous débarrasserez à l'AoE. La seconde d'élites qu'il faudra tuer un par un. La troisième d'élites plus délicats, à essayer de puller aussi séparément que possible. La quatrième et dernière vague est composée de fantômes violets, élites, au bouclier absorbant les dégâts physiques (à dispel !), mais heureusement très sensibles à la magie (tenez votre mage en vie !). Si vous en venez à bout, Ravassombre ne sera plus qu'une formalité (méfiez-vous juste de son contrôle

mental qu'il faudra penser à dispel).

- Remontez vers (F), puis poursuivez vers le sous-sol de la cachette (X) (à condition que vous ayez activé le levier (!) au niveau de Jandice Barov).

- (H) Dans cette pièce se trouvent de nombreux disciples non agressifs. Si vous avez à faire la quête N6 « Le Gambit de l'aube », placez-vous bien dans un coin, voire dans le couloir sud, avant de mettre en place le gambit. Les disciples vont alors devenir agressifs et se transformer en squelettes, et le named Vectus fera son apparition, accompagné de Marduk. Si vous les prenez séparément, ils ne vous poseront pas de soucis.

- (I) Avant de rentrer dans le Laboratoire, attendre le passage de la patrouille (un Guerrier ressuscité).

Dans cette zone, vous trouverez des Nécromanciens Scholomance, des Néophytes Scholomance, des Professeurs spectraux, et des Guerriers ressuscités. Faites attention à bien nettoyer les patrouilles (Guerriers ressuscités) avant de pull les groupes statiques. Nettoyez la pièce jusqu'à Ras Murmegivre. Pour compléter la quête N9 « La liche, Ras Murmegivre (Neutre) », vous devrez être en mesure de canaliser ce boss durant plusieurs dizaines de secondes. Ce temps est nécessaire pour accomplir un rituel susceptible d'être interrompu si la liche vous attaque avec nova, ou si elle s'écarte trop de vous ; auquel cas vous serez forcé de recommencer le rituel. Aussi le groupe devra-t-il vous aider en occupant la liche et en la faisant courir autour de vous, jusqu'à ce qu'elle reprenne forme humaine. Les attaquants au corps à corps se tiendront bien dos au mur pour éviter les projections.

- Le titre de propriété de Brill peut être trouvé ici, ainsi que le Liquide d'embaumement de Murmegivre, composant pour la quête N7 « Jambières d'Arcana (Neutre) ».
- C'est ici aussi que pourra être invoqué Kormok pour la quête T0.5 (voir guide T0.5 sur ce CD).
- (J) Vous voici parvenus dans la dernière (et grande) zone de Scholomance, où vous trouverez, sur deux étages, six différents boss à tuer (Polkelt, Théolen Krastinov et Malicia au premier étage ; Illucia Barov, Alexei Barov et le Voracien au rez-de-chaussée). Peu importe l'ordre dans lequel vous vous en débarrasserez : une fois que ce sera fait, le Sombre Maître Gandling daignera faire son apparition au beau milieu du rez-de-chaussée.
- (9) Zone « Hall des Secrets », boss Gardien du savoir Polkelt. Cette chambre est plutôt simple à nettoyer, vous y trouverez des Corps instables et des Aberrations ressuscitées – toutes des créatures non-élite. Les sorts de zones seront efficaces contre les Corps instables. Quant au named Gardien du savoir Polkelt, il ne présente aucune espèce de difficulté.
- (10) Zone « Hall des damnés », boss Docteur Théolen



Krastinov. Dans cette pièce pullulent des Goules infectées et des Aberrations ressuscitées. Les Aberrations, insensibles à la magie, sont à éliminer en premier. Les goules représentent essentiellement un danger lorsqu'elles meurent : gare au nuage empoisonné, redoutable ! Attirez-les hors de la pièce avec des body-pull. Méfiez-vous du named Docteur Théolen Krastinov : il étourdira votre tank puis s'attaquera aux membres les plus faibles du groupe. Près du boss, contre les murs, des abats qui sont en fait les corps à brûler de la quête N4 « Docteur Théolen Krastinov, le boucher ».

- (11) Zone « L'Assemblée », boss Instructeur Malicia. Vous trouverez ici des groupes de mobs généralement constitués d'un Guerrier ressuscité, d'un Nécromancien Scholomance et d'un Occultiste Scholomance. Usez du sheep ou sap pour attirer les humanoïdes, body-pull pour les Guerriers. Quant au named Instructeur Malicia, elle ne sera qu'une simple formalité, surtout si vous lui brûlez sa mana.

- (12) Zone « Le Caveau des Ombres », boss Dame Illucia Barov. Attention, car cette pièce regorge de Gardiens d'os ressuscités – des casters disposant de novas. La difficulté consistera à ne pas en attirer plus de trois à la fois à l'extérieur de la pièce (ils sont facilement liés). Dame Illucia Barov ne constituera pas une grande menace, surtout si vous avez la possibilité de lui brûler la mana, ou de lui lancer des sorts de silence.

- (13) Zone « Caveau de la famille Barov », boss Alexei Barov. Dans la première moitié de la pièce, vous trouverez quatre Guerriers ressuscités, ainsi qu'une patrouille (un autre Guerrier ressuscité). Le boss que vous trouverez au fond de la pièce en compagnie de deux Guerriers ressuscités, le Seigneur Alexei Barov, sera sûrement le plus délicat à gérer de cette partie de l'instance. Les casters se placeront à portée maximale afin d'éviter une AoE d'ombre qui ralentit le lancement des sorts. La stratégie classique consistera à tenir un des gardes à l'écart, loin du raid (tanking, entrave, piège de glace...), à se débarrasser au plus tôt de l'autre garde, puis à tuer Alexei en gardant toujours l'autre garde à l'écart et sous contrôle. On se méfiera comme de la peste du debuff soins régulièrement infligé par Alexei à votre tank : potions, pierres de soins et autres gadgets bienvenus sur ces périodes de debuff. Vous trouverez également près du boss, le Titre de propriété de Caer Darrow.

- (14) Zone « Caveau du Voracien », boss Le Voracien. Encore une pièce sans difficulté particulière, où vous affronterez des squelettes brisés, ainsi que le boss Voracien, dont la seule caractéristique gênante consiste à vous éjecter assez loin de lui.
- (15) Quand vous aurez éliminé ces six boss, le Sombre Maître Gandling apparaîtra au centre du Bureau du Directeur. Il vous attaquera surtout avec des projectiles des arcanes. De temps en temps, il téléportera un membre du groupe dans une petite pièce à l'écart du groupe : tâchez de revenir au plus vite. Ce boss n'est pas trop difficile à vaincre et sa défaite marque la fin de l'instance.

PHAT LOOT

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Arc d'os des Anciens	arc	56	LQR	-	(NA)	Boss 9-12-14	DPS 31.2 (61-114 x 2.8) / +11 AGI
Stylet d'os	baguette	57	LQR	+	(15)	Sombre maître Gandling	DPS 62.6 (83-155 x 1.9) / +4 INT / +11 sorts & soins
Toucher d'oubli	baguette	57	LQR	++	(4)	Ravassombre	DPS 62.5 (78-147 x 1.8) / +11 INT
Bâton de métanoia	bâton 2m	57	LQR	+	(2)	Jandice Barov	DPS 53.1 (89-134 x 2.1) / +15 END +15 INT +13 ESP / +35 soins
Bâton des esprits dansants	bâton 2m	NA	NA	NA	NA	Quête N6	DPS 51.2 (98-148 x 2.4) / +12 INT +29 ESP
Charge du maître	bâton 2m	57	LQR	--	(15)	Sombre maître Gandling	DPS 58.4 (135-204 x 2.9) / +30 END +20 ESP / ut > +20 INT aux membres du groupe dans un rayon de 30 mètres
Dague sorcière	dague 1m	57	LQR	+	(15)	Sombre maître Gandling	DPS 40.6 (45-85 x 1.6) / +8 INT / +14 sorts
Darrowspike	dague 1m	NA	NA	NA	NA	Quête N9	DPS 41.3 (43-81 x 1.5) / cdt > 90 dégâts de nature
Lame de spectre	dague 1m	57	LQR	++	(4)	Ravassombre	DPS 40.8 (51-96 x 1.8) / +45 P. att vs. morts-vivants
Serre d'effroi	dague 1m	56	LQR	++	(1)	Kirtonos le Hérault	DPS 40 (39-73 x 1.4) / cdt > -10 à toutes les caractéristiques (1 min)
Épée de la famille Barov	épée 2m	56	LQR	+	(2)	Jandice Barov	DPS 52.1 (87-132 x 2.1) / cdt > 30 DO I 3s (15s) Tous les points de dégâts infligés sont transférés au lanceur de sorts
Lame de guerre de Caer Darrow	épée 2m	NA	NA	NA	NA	Quête N9	DPS 57.4 (142-214 x 3.3) / +1-22 dégâts de glace
Lame de nécromancie	épée md	57	LQR	++	(8)	Kormok	DPS 40.7 (42-80 x 1.5) / +4 END / +1 % scrit
Poignée d'ébène de Marduk	épée md	54	LQR	+	(6)	Marduk Noirétang	DPS 38.9 (73-137 x 2.7) / cdt > 210 dég en 3s
Silenceuse	épée md	57	LQR	+	(15)	Sombre maître Gandling	DPS 40.6 (45-85 x 1.6) / cdt > silence (6s)
Arachevent	hache 1m	NA	NA	NA	NA	Quête N6	DPS 39.3 (63-118 x 2.3) / cdt > dégâts de nature I 2s (20s)
Hache de guerre de la pierre tombale	hache 2m	57	LQR	+	(1)	Kirtonos le Hérault	DPS 53.1 (144-217 x 3.4) / cdt > maladie: 55 dégâts de nature I 3s (15s)
Hache malveillante	hache 2m	57	LQR	++	(4)	Ravassombre	DPS 52.9 (131-197 x 3.1) / +30 END / +26 P. att
Trancheuse glaciale	hache md	57	LQR	+	(7)	Ras Murmegivre	DPS 42.2 (57-106 x 2) / +1-5 dégâts de glace
Marteau des vèpres	masse 1m	56	LQR	+	(NA)	Boss 9 à 14	DPS 40.2 (70-131 x 2.5) / +12 END +7 FOR
Marteau Os-transis	masse 1m	57	LQR	+	(7)	Ras Murmegivre	DPS 40.6 (68-127 x 2.4) / cdt > 90 dégâts de glace
Brise-crâne de l'effroi	masse 2m	54	LQR	+	(4)	Cliquetripes	DPS 50.4 (137-206 x 3.4) / cdt > 8 DO I 2s (30s) & réduit force
Marteau de puissance divine	masse 2m	57	LQR	+	(8)	Kormok	DPS 53.1 (89-134 x 2.1) / +13 END +15 INT / +27 sorts & soins
ARMURES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU							
Châle funéraire	épaule	56	LQR	+	(NA)	Boss 9 à 14	arm 65 / +16 INT / +20 sorts & soins
Mantelet du marchemort	épaule	57	LQR	+	(4)	Cliquetripes	arm 66 / +19 END +9 INT / +13 sorts ombre
Braies Skullsmoke	jambes	56	LQR	+	(5)	Vectus	arm 76 / +20 END +20 INT / +10 RF / +5 RO
Gants Darkshade	mains	57	LQR	+	(2)	Jandice Barov	arm 55 / +6 END +7 INT +6 ESP / +15 RA +10 RO
Gants fébriles	mains	55	LQR	+	(7)	Cliquetripes	arm 55 / +12 END +12 INT +9 ESP / +17 sorts givre
Mules de froidepierre	pieds	50	LQE	-	(X)	Vieux coffre / trash mob	arm 54 / +14 INT +9 END / +4 mana 15s
Étreinte d'Andros	taille	56	LQR	++	(1)	Kirtonos le Hérault	arm 49 / +9 END +19 INT / +1 % scrit
Couronne de Caer Darrow	tête	NA	NA	NA	NA	Quête N9	arm 73 / +8 END +20 INT +20 ESP / +15 RG
Robe de la Liche glaciale	torse	57	LQR	+	(7)	Ras Frostwhisper	arm 88 / +15 END / +43 sorts givre
CUIR							
Étreinte de la Mort	épaule	57	LQR	+	(7)	Ras Murmegivre	arm 131 / +11 FOR +12 END +12 INT +11 ESP +10 AGI
Spallières de la tombe glaciale	épaule	52	LQE	-	(X)	Vieux coffre / trash mob	arm 122 / +11 END +11 AGI / +10 RO +10 RG
Jambières d'Arcana	jambes	NA	NA	NA	NA	Quête N7	arm 166 / +20 INT +30 ESP / +18 sorts & soins
Jambières du fléau spectral	jambes	57	LQR	+	(2)	Jandice Barov	arm 152 / +18 INT +13 ESP +10 END / +6 mana 15s
Jambières en peau de goule	jambes	56	LQR	-	(2)	Boss 9 à 14	arm 150 / +8 INT +8 ESP +20 END / +44 soins
Tranche-gargouilles	mains	56	LQR	++	(1)	Kirtonos le Hérault	arm 107 / +10 FOR +5 AGI +12 END / +1 % ccrit
Bottes du Hurleur	pieds	57	LQR	+	(15)	Sombre maître Gandling	arm 120 / +10 FOR & END & INT & ESP / +10 RO / +12 sorts & soins
Brassards maléfiques	poignet	53	LQE	-	(X)	Vieux coffre / trash mob	arm 72 / +16 END +7 AGI
Ceinturon de givre	taille	57	LQR	+	(7)	Ras Murmegivre	arm 98 / +5 FOR +15 AGI +15 END / +10 RG
Cagoule rapiécé en cuir	tête	51	LQE	-	(X)	Vieux coffre / trash mob	arm 130 / +23 END +10 AGI / +1 % cdt
Casque d'anneaux d'os	tête	57	LQR	+	(4)	Cliquetripes	arm 141 / +6 FOR +5 AGI +30 END +6 INT +6 ESP
Cuirasse de la pierre tombale	torse	57	LQR	+	(15)	Sombre maître Gandling	arm 174 / +10 FOR +10 END / +2 % ccrit
MAILLE							
Épaulières de golem d'os	épaule	57	LQR	+	(4)	Cliquetripes	arm 274 / +19 AGI +9 END +9 INT
Spallières royales	épaule	57	LQR	+	(2)	Jandice Barov	arm 274 / +8 END +9 INT +13 ESP / +26 soins
Cuissards des duellistes chromatiques	jambes	NA	NA	NA	NA	Quête N8	arm 349 / +16 END +19 INT +26 ESP / +5 RO & RN & RF & RA & RG
Jambières des duellistes chromatiques	jambes	NA	NA	NA	NA	Quête N8	arm 349 / +15 END +9 FOR +33 AGI / +5 RO & RN & RF & RA & RG
Jambières du maelström	jambes	57	LQR	+	(7)	Ras Murmegivre	arm 320 / +20 END +20 INT +10 ESP / +13 soins
Bottes du Déchirevent	pieds	56	LQR	++	(1)	Kirtonos le Hérault	arm 247 / +20 AGI / +1 % cdt
Grèves de mailles des ténèbres	pieds	57	LQR	+	(7)	Ras Murmegivre	arm 251 / +22 END +10 RO
Bracières en faisceaux renforcés	poignet	56	LQR	++	(1)	Kirtonos le Hérault	arm 157 / +6 END +7 INT / +33 soins
Lanière de détention	taille	57	LQR	+	(15)	Sombre maître Gandling	arm 205 / +10 END +17 INT +11 ESP
Haubert treillisé en os	torse	56	LQE	-	(X)	Vieux coffre / trash mob	arm 360 / +13 INT +4 ESP / +56 P. att
PLAQUES							
Épaulières de forme-pierre	épaule	56	LQR	++	(1)	Kirtonos le Hérault	arm 688 / +7 déf
Gantelets de l'étreinte osseuse	mains	57	LQR	+	(7)	Ras Murmegivre	arm 404 / +14 END +15 FOR / +7 déf
Grèves Corpseflight	pieds	57	LQR	+	(4)	Cliquetripes	arm 445 / +22 END +10 RO
Solerets de chevalier de la mort	pieds	54	LQR	+	(6)	Marduk Noirétang	arm 424 / +11 FOR +11 INT +11 INT +9 ESP
Protège-bras de vigueur	poignets	57	LQR	+	(15)	Sombre maître Gandling	arm 283 / +7 AGI +17 END
Ceinture des Consacrés	taille	55	LQE	-	(X)	Vieux coffre / trash mob	arm 353 / +9 END +8 INT / +42 soins
BOUCLIERS							
Bouclier aux runes complexes	bouclier	57	LQR	+	(7)	Ras Murmegivre	arm 2121 / bloc 39 / +8 END / +24 au blocage du bouclier
Protecteur du Darrowshire	bouclier	NA	NA	NA	NA	Quête N9	arm 2153 / bloc 40 / +8 END +8 ESP / +10 RN +10 RG
Targe de Cliquetorax	bouclier	57	LQR	+	(4)	Cliquetripes	arm 2121 / bloc 39 / +7 END +12 INT +7 ESP / +7 RO
CAPIES							
Cape fantasmagique	dos	57	LQR	+	(2)	Jandice Barov	arm 114 / +12 FOR +11 END
AUTRES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX							
Cœur du démon	cou	56	LQR	++	(1)	Kirtonos le Hérault	+5 END +5 INT +15 ESP
Pendentif du Noir conseiller	cou	56	LQR	+	(5)	Vectus	+8 END +7 INT / +20 sorts ombre
Anneau d'amalgama	doigt	58	LQR	++	(8)	Kormok	+5 END +6 INT / +1 % ccrit / +3 mana 15s
Anneau de domination de Don Mauricio	doigt	58	LQR	+	(15)	Sombre maître Gandling	+5 END / +11 sorts & soins / +1 % scrit
Anneau d'innervation	doigt	54	LQE	-	(X)	Vieux coffre / trash mob	+9 END +15 AGI
Anneau du héros inébranlable	doigt	57	LQR	+	(8)	Kormok	+12 END +7 FOR / +7 déf
Anneau nécromantique	doigt	57	LQR	++	(4)	Ravassombre	+8 vie 15s
Anneau légèrement opalescent (...)	doigt	56	LQR	-	(NA)	Boss 9 à 14	+7 INT / +17 résistance divers
TENUS MAIN GAUCHE							
Tome envoûté	tenu mg	57	LQR	+	(7)	Ras Murmegivre	+6 END +17 INT +3 ESP
RECETTES DE CRAFT							
Recette: Potion de mana majeure	alchimie	295	LQR	+	(15)	Sombre maître Gandling	ut > restaure 1350 à 2250 points de mana
Recette: Robe du Vide	couture	300	non lié	+	(15)	Sombre maître Gandling	Arm 96 / +14 END / +46 sorts / ut > familier > restaure 450-750 vie
AUTRES							
As de Portails	carte	NA	non lié	-	(15)	Sombre maître Gandling	As de la Suite de Portails
Forge - Moitié supérieure de la Forge d'armure pour les experts : volume I	forge	50	non lié	+	(4)	Cliquetripes	ut > combine les deux moitiés de la Forge d'armure pour les experts : volume II

QUÊTES LIÉES

(N1) (58-D) Écaille de dragon luisante
Donnée par : Item « Écaille de dragon luisante », trouvée sur un jeune dragon pestiféré dans Scholomance.
Objectif : Rapporter cette écaille à Betina Bigglezink que vous trouverez dans les Maletterres de l'est > Chapelle de la Lumière espérée.
Récompense : Réputation (quête répétable).

(N2) (58-D) Portée contaminée
Donnée par : PNJ Betina Bigglezink, dans les Maletterres de l'est > Chapelle de la Lumière espérée.
Objectif : Tuer 20 jeunes pestiférés (F).
Récompense : max 6 200 XP + 90 silver.

(N3) (60-D) Kirtonos le Hérault
Donnée par : PNJ Eva Sarkhoff > Maletterres de l'ouest > Caer Darrow.
Objectif : Utiliser la fiole du sang des innocents dans le brasier en (1) pour invoquer Kirtonos et l'abattre.
Récompense : max 8 300 XP.

(N4) (60-D) Docteur Théolen Krastinov, le boucher
Donnée par : PNJ Eva Sarkhoff > Maletterres de l'ouest > Caer Darrow.
Objectif : Tuer le Docteur Théolen Krastinov et brûler les restes d'Eva Sarkhoff et de Lucien Sarkhoff.
Loc : Le Docteur se trouve dans Scholomance, ainsi que les restes d'Eva et de Lucien en (10).
Récompense : max 6 600 XP.

(N5) (60-D) Le sac des horreurs de Krastinov
Donnée par : PNJ Eva Sarkhoff > Maletterres de l'ouest > Caer Darrow.
Objectif : Trouver Jandice Barov (2) et la tuer. Récupérer sur son cadavre le sac des horreurs de Krastinov et le rapporter à Eva.
Loc : Jandice se trouve dans Scholomance en (2).
Récompense : max 6 600 XP.

(N6) (60-D) Le Gambit de l'aube
Donnée par : PNJ Betina Bigglezink > Maletterres de l'est > Chapelle de la Lumière espérée.
Objectif : Placer le Gambit de l'aube dans la Chambre des visions à Scholomance, puis vaincre Vectus (5).
Récompense : Hache 1m OU Bâton 2m + 9 950 XP + 2 gold 70 silver.

(N7) (62-D) Jambières d'Arcana
Donnée par : L'item Catalogue de Malyfous > Berceau-de-l'Hiver > Long-Guet.
Objectif : Réunir une parfaite peau de la Bête, cinq coutures d'abomination effilochées, une barre d'arcanite, cinq liquides d'embaumement de Murmegivre.
Loc : La peau se trouve sur la Bête (boss) au pic de Blackrock ; les cinq coutures sont à dropper à Stratholme et les cinq liquides d'embaumement à Scholomance en (7).
Récompense : Jambières épiques en cuir (voir table).

(N8) (62-D) Cuissearde des duellistes chromatiques
Donnée par : Item Catalogue de Wayward > Maletterres de l'ouest > Andorhal.
Objectif : Réunir une carapace chromatique, dix écailles chromatiques brillantes, dix sangs des héros et cinq peaux des ombres.
Loc : La carapace chromatique est droppable sur Gyth au Pic de Blackrock ; les écailles chromatiques sur les drakes chromatiques ou les dragonnets au Pic de Blackrock ; les dix sangs des héros dans les Maletterres de l'est et les peaux des ombres à Scholomance.
Récompense : Jambières épiques en mailles (voir table).

(N9) (63-D) Laliche, Ras Murmegivre
Donnée par : PNJ magistrat Marduk, à Caer Darrow (zone extérieure de Scholomance).
Objectif : Utiliser le souvenir lié sur son visage mort-vivant. S'il se transforme en être humain, l'abattre et ramener la tête humaine de Ras Murmegivre (7) au magistrat Marduk.
Récompense : Bouclier ET Épée 2m OU Dague 1m OU Tête tissu (voir table) + 10 900 XP.

(N10) (60-D) Fortune de la famille Barov
Donnée par : Côté Alliance : PNJ Weldon Barov dans les Maletterres de l'ouest > Camp Chillwind. Côté Horde : PNJ Alexi Barov dans les Prairies de Tirisfal > La Barricade.
Objectif : Retrouver quatre titres de propriété et les rapporter à Weldon.
Loc : Le Titre de propriété de Southshore se trouve en (B), le Titre de propriété de Moulin de Tarren se trouve en (C), le Titre de propriété de Brill se trouve en (I), et le Titre de propriété de Caer Darrow se trouve en (13).
Récompense : max 6 600 XP + 1 gold 80 silver.

