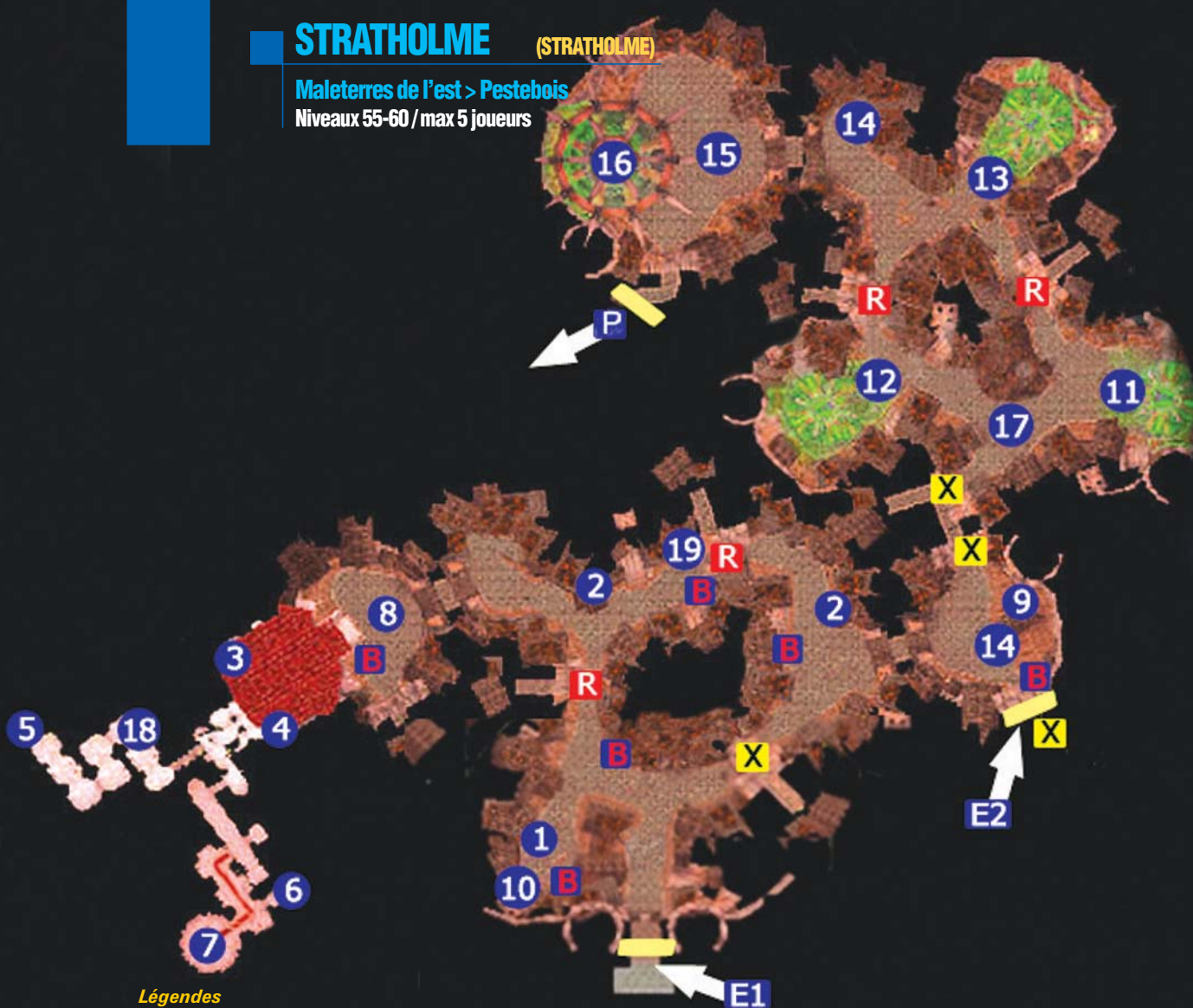


Stratholme

STRATHOLME (STRATHOLME)

Maletterres de l'est > Pestebois
Niveaux 55-60 / max 5 joueurs



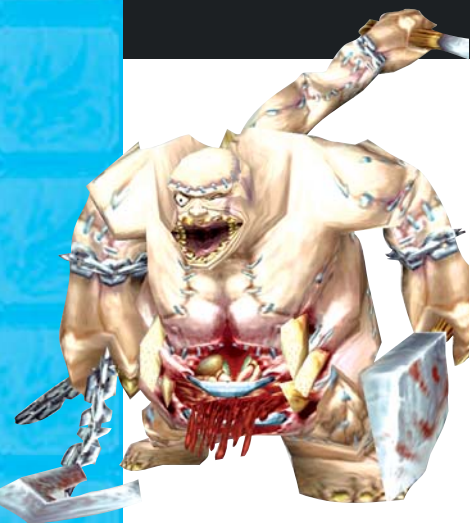
Légendes

(E1) ENTRÉE PRINCIPALE
(E2) ENTRÉE DE SERVICE (avec Clef de la ville)
(P) PORTAIL (fermé pour l'instant)

(B) Boîtes aux lettres
(B) Postier Malown (pop à la 3^e BAL ouverte)
(R) Pièges aux rats !
(X) Voies barrées : nécessitent Clef de la ville

(1) Fras Siabi (E61)
(1) Messenger de Stratholme (drop clefs des BAL) (E57)
(2) Hearthsinger Forresten (RE57)
(3) Grosse difficulté : gare au pull
(4) Malor le Zélé (Médaille de la foi) (E60)
(5) Maître canonier Willey (E60)
(6) Archiviste Galford (E60)
(6) Tableau « Amour & Famille »
(7) Jarien & Sothos (Quête T0.5)
(8) Timmy le cruel (RE58)
(9) Aurius (PNJ)

(10) Krân (RE58)
(11) Baronne Anastari (E59)
(11) Plan de forgeron au sol
(11) Fabricant d'épées de la Garde Noire (E61)
(12) Nerub'enkan (E60)
(13) Maleki le blafard (E61)
(14) Magistrat Barthilas (E58) (drop clef de la ville)
(15) Ramstein Grandgosier (E61)
(16) Baron Rivendare (E62)
(17) Echine-de-pierre (RE60)
(18) Forgeur de marteaux cramoisi
(19) Le condamné



QUÊTE T0.5 : LE BARON EN 45 MINUTES – LES BASES

- Lire le guide de la quête T0.5. Instructif!
- Le groupe doit être composé uniquement de joueurs niveau 60, au minimum pourvus d'un bon équipement bleu et connaissant l'instance sur le bout des doigts. Une parfaite coordination (le chat vocal est votre ami) est plus importante que l'équipement.
- Sans doute plus important que tout le reste : désignez clairement un puller et un main assist (la personne que tout le groupe assistera pour les kills, afin de les enchaîner le plus vite possible) avant le départ. Des pulls et des assists réussis, c'est la moitié du travail de fait.

- Prévoyez des renforts d'AoE (eaux de Stratholme, grenades...) et une confortable réserve des aides « classiques » (potions de soin, de mana, bandages).
- Maximisez les DPS (Élixirs de mangouste, etc.). Les soigneurs devront disposer d'un stock conséquent d'eaux cristallines : toute régénération, même de trois secondes, est bonne à prendre.
- Looitez rapidement en combat, ou ne lootez pas du tout. Bien sûr, ne perdez pas de temps à ouvrir les caisses.
- Méfiez-vous comme de la peste des yeux

de Naxxramas : qu'un seul donne l'alerte, et vous perdrez un temps précieux.

- Petite astuce : plutôt que de suivre le parcours classique, optez pour un parcours Nerub'enkan puis Baronne puis Maleki : à condition que vous vous sentiez au confort sur ce trajet, il pourrait vous faire gagner une ou deux minutes.
- Si vous êtes très courts en temps en arrivant au Baron, envoyez votre guerrier le pull dès que vous êtes venus à bout des derniers guerriers morts-vivants : vous pourrez le combattre dehors.

WALKTHROUGH

**Notes**

- Si WoW était un parc d'attractions, nul doute que Stratholme en serait le train fantôme. Ruines en flammes, hordes de zombies et sol tapissé de lambeaux de chair, ce donjon offre une promenade rafraîchissante et tonique aux aventuriers lassés des sous-bois riant et des chants d'oiseaux. Combats de masse, pièges vicieux et adversaires retors, le parcours ne manquera pas de (mauvaises) surprises...
- C'est à Stratholme que vous trouverez les fils enchantés écarlates (posé au sol à trois endroits du monastère) et les Coutures d'abomination effilochées (sur Ramstein Grandgossier, sur les cracheurs de bile...), dont vous avez besoin pour les quêtes d'objets épiques (lire *Quêtes du Pic de Blackrock supérieur*). Les artisans sauront également faire bon usage des orbes de piété que vous trouverez sur tous les sbires de la légion pourpre pour les utiliser dans diverses recettes de craft.
- Hearthsinger Forrester (2) est un élite rare qui peut popper en différents endroits de la carte. Il intéresse énormément les visiteurs de Stratholme, parce qu'il droppe la **Piccolo des feux ardents**, une flûte enchantée qui oblige les autres joueurs à danser...
- Pour trouver le Condamné (19), il faut déclencher le piège à fantômes à côté de la boîte aux lettres nord.
- Timmy le Cruel (8) ne poppera qu'une fois la place de la phalange entièrement nettoyée.
- Si votre groupe ne comporte pas de voleur, notez que vous aurez besoin de la Clef écarlate du Monastère (voir guide du Monastère écarlate).
- Le magistrat Barthilas (14) apparaît à côté de l'entrée secondaire, si vous passez par l'entrée principale; mais il fuit vers le nord de la ville et apparaîtra là-bas, si vous passez par l'entrée de service.
- À gauche, Strat Phalange, à droite Strat Baron: embarquement immédiat!

Points-clefs Phat loot

(2) > (5) > (6) > (7) > (8) > (10) > (11) > (17) > (12) > (13) > (14) > (15) > (16)

Points-clefs Quêtes

(1) > (6) > (7) > (9) > (11) > (12) > (13) > (15) > (16)

Parcours détaillé & Tips de combat

- Vous affronterez énormément de morts-vivants: un prêtre est définitivement indispensable, et un paladin sera fort bienvenu si vous vous battez côté Alliance.
- Il faut puller les lanceurs de sorts grâce à des sorts de silence ou à l'horion de terre du chaman.
- Partons de l'entrée principale, mais notez qu'un voleur extrêmement compétent en crochetage est capable d'ouvrir directement l'entrée de service.
- Pensez toujours à avancer les quêtes N6 « Bon sang ne saurait mentir » et N8 « Âmes Tourmentées ».
- Avancez prudemment tout en pullant les morts-vivants par petits groupes; soyez attentif à la ronde des yeux de Naxxramas, qui patrouillent à la recherche des vivants. Ne leur laissez pas le temps de donner l'alarme!
- Tant que vous êtes dans une longue distance les petites histoires de Smokey LaRue pour la quête N12 « Le Grand Fras Siabi ». Vérifiez d'abord que vous avez nettoyé les environs, puis ouvrez la caisse de tabac que vous trouverez en (1): Fras Siabi apparaît pour défendre son bien, il n'est pas problématique en lui-même, mais il appellera à l'aide sur une longue distance!
- (option Phat loot) À droite, une porte fermée qui requiert les Clefs de la ville. Devant vous, une boîte aux lettres à laquelle il est temps de s'intéresser. Il existe six de ces boîtes aux lettres, disséminées dans la ville. Leur intérêt? Au bout de la troisième boîte ouverte, vous ferez apparaître le Postier Malown et pourrez le dépouiller. Mais d'abord, il faut trouver les clefs de ces boîtes: c'est le Messenger de Stratholme (1) qui vous les délivrera... Attention, chaque boîte aux lettres ouverte occasionne un pop de trois morts-vivants (E57).
- (option Phat loot) Il est possible que Krân, un élite rare, rôde en (10): si tel est le cas, n'hésitez pas à lui expliquer à qui appartient au juste les rues de cette ville.
- Un peu plus au nord, votre premier piège à rats. Les rats, c'est vous, coincés que vous êtes entre deux portes comme dans une souricière, et c'est aussi une troupe de charmants rongeurs qui débarquent pour vous rognier les mollets. Rien de bien méchant, mais tâchez de rester groupés pour ne pas être séparés

quand les portes se referment sur votre groupe.

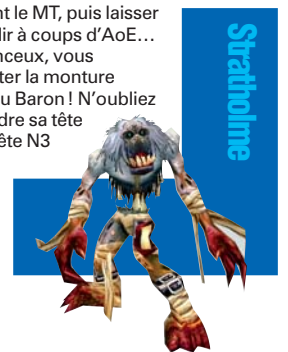
- Poursuivez au nord, et vérifiez si Hearthsinger Forrester (2) ne serait pas en train de rôder dans le coin.
- Vous pouvez pousser immédiatement un peu plus loin vers l'est, afin de pouvoir vous entretenir avec Aurius (9) en prévision de la quête N4 « Le Médaillon de la foi », vérifier l'autre localisation possible d'Hearthsinger Forrester (2), et surtout pour récupérer les Clefs de la ville sur le Magistrat Barthilas (14). Attention, votre groupe doit bien rester ensemble au moment de l'attaque, car la porte se refermera derrière vous! Il ne devrait vous poser aucun problème (si c'était toutefois le cas, un bon conseil: faites demi-tour tant qu'il en est encore temps).
- Dirigez-vous vers l'ouest: bienvenue chez les Vivants, qui tentent, tant bien que mal, de tenir le siège des hordes non-vivantes. Frayez-vous prudemment un chemin jusqu'au bastion. Vous aurez besoin soit d'un voleur, soit de la clef trouvée au Monastère écarlate (lire *Notes générales*) pour ouvrir cette porte. Vous vous engagez ici pour un passage difficile: rappelez vous troupes à l'ordre, il leur faudra une parfaite concentration pour mener la tâche à bien! Débarrassez-vous en priorité, des patrouilles; jouez très prudemment du pull en tâchant de ne jamais avancer trop vite. Régulièrement, un message d'alerte vous préviendra que les squelettes ont passé les barricades et envahissent les lieux: gardez votre sang-froid et tenez-vous prêts à les accueillir, ils ne vous poseront pas de problème si vous veillez à ne pas mener de front plusieurs batailles à la fois.
- Malor le Zélé (4): gérez très soigneusement le pull dans cette pièce; un petit Contrôle Mental sur les gardes de Malor pour commencer, puis débarrassez-vous de Malor en priorité, en empêchant les adds de nuire. Prenez le médaillon de foi dans le coffre, vous en aurez besoin pour appeler Aurius à l'aide.
- (option phat loot) Maître canonier Willey (5). Un combat festif en prévision, avec moult pops de renforts et une arme redoutable pour vous défendre: les canons, à usage limité mais dévastateur! Faites-en bon emploi, par exemple à l'arrivée des vagues de défense...
- Le moment est venu d'aller rendre une visite de bienséance à l'Archiviste Galford (6), pour votre série principale de quêtes à commencer par la quête N1: « L'Archiviste ». Neutralisez ses gardes avec Contrôle Mental, poly et autres saps, et concentrez-vous immédiatement sur Galford qui, comme tous les porteurs de tissu, est aussi dévastateur qu'il est faiblement armé. N'oubliez pas de brûler ses archives sur la table et de récupérer le tableau « Amour & Famille » pour la quête N10.
- Si vous voulez poursuivre la série de quêtes, il vous faudra retourner voir le Duc Nicholas Zverenhoff à la Chapelle et prendre la quête N2 « La Vérité vient du ciel », avant de continuer votre visite de Stratholme.
- Prochaine visite de chambre: Balnazzar (7). Un nom qui évoque bien des douceurs... et qui sonne fréquemment le glas de groupes de cinq mal préparés. Le dispel est indispensable, les buffs de résistance à l'ombre également; surtout, ne lancez pas toute votre puissance avant sa transformation! Emparez-vous de votre trophée, la tête de Balnazzar, qui n'apparaîtra que pour ceux qui ont tué l'archiviste et pris la quête N2.
- C'est ici aussi (7) que vous invoquerez Jarien & Sothos pour la quête T0.5 (voir guide T0.5 sur ce CD).
- La première partie du donjon est bouclée: à présent que votre groupe dispose de la Clef de la Ville, vous pourrez passer directement par l'entrée de service (E2) si vous souhaitez faire cette partie de l'instance lors d'une prochaine session de jeu.
- En rentrant par cette entrée, poursuivez au nord et passez les doubles portes (qui requièrent la Clef de la Ville également). Vous voici arrivés aux ziggourats où vous devez mener à bien la quête N7 « L'Agent actif ». Vous devrez de toute façon tuer La Baronne, Nerub'enkan et Maleki le Blafard pour désactiver chacun des cristaux et ainsi ouvrir les portes menant au Baron. Mais tout ne va pas être si simple...
- (option Phat loot) Vérifiez l'éventuelle présence de l'élite rare Echine-de-pierre (17).
- La Baronne Anastari (11). Honneur aux dames,

mais autant vous prévenir que la bougresse n'est pas disposée à se laisser renvoyer à sa tombe sans réagir. Commencez par nettoyer soigneusement l'aire de jeu. Préparez-vous ensuite à entraîner la Baronne dans un endroit libre de repop: la bataille risque de durer longtemps et cela vous évitera d'avoir à gérer les adds en plein milieu, mais vous pouvez aussi décider de la combattre en restant bien collés contre la porte. La capacité spéciale de la Baronne, c'est le... Contrôle Mental! Vous avez pris vos aises avec ce sort? Elle va en faire de même et posséder tour à tour les membres du groupe. Faites-lui confiance pour utiliser au mieux toutes vos capacités spéciales: il peut être prudent de se dépêcher de les employer avant qu'elle ne vous possède et les retourne contre votre groupe. La stratégie la plus simple consiste à taper impitoyablement sur la tête de la victime du contrôle mental jusqu'à ce que la Baronne la relâche: le joueur récupère alors toute sa vie. Attention, s'il s'agit d'un porteur de tissu, préparez-vous à le soigner très rapidement dès que la Baronne l'aura abandonné. N'oubliez pas de ramasser la recette de forge que vous trouverez à côté!

• Nerub'enkan (12) & Maleki le blafard (13). Après la rencontre avec la Baronne, nettoyez ces deux-là sera une simple formalité. Le plus difficile restera comme d'habitude de gérer très prudemment les pulls pour nettoyer les alentours avant de l'atteindre. La seule difficulté que vous posera Nerub'enkan sera sa manie d'invoquer des scarabées pour l'aider en combat. Attention aussi au piège à rats qui vous attend sur le chemin vers Maleki. Et n'oubliez pas que vous êtes ici pour la quête N7, la Donnée du Fléau vous attend dans l'une des Ziggourats, ce serait dommage de l'y oublier.

• Soufflez... Respirez... La pause est finie et les ennuis recommencent à présent que la porte est ouverte. Tuez toutes les abominations en restant bien collé au portail derrière vous jusqu'à faire popper Ramstein Grandgossier dont la Horde a besoin pour mener à bien la quête H1 « Ramstein ». Attention, ses projections brisent l'aggro, il va falloir être très prudent avec vos nukers en jupons. Mais si vous avez géré les combats jusque-là, Ramstein ne vous posera pas de problèmes. À sa mort, attendez-vous à un pop massif de morts-vivants non élites: allez-y franco sur les AoE et soignez votre groupe aussi vite que possible, car la vague suivante est composée d'élites! Si votre groupe comporte un tank secondaire, mettez-le au boulot aux côtés de votre tank principal, ils ne seront pas trop de deux pour contenir toutes les aggro. Une entrave de prêtre ne sera pas non plus de trop.

• Le pire est devant vous: le Baron Rivendare (16) est d'une humeur massacrante. Planquez-vous dans un coin de la pièce et prenez garde à maintenir le groupe hors de portée de son aura de DOT dévastatrice. Seuls les tanks doivent rester à portée d'épée. Les soigneurs auront fort à faire pour les maintenir en vie: ne gaspillez pas la mana! Si vous avez aidé Aurius, il se joindra à vous pour le combat, avec bravoure sans doute, mais il est d'une inutilité flagrante - quoi que vous fassiez, il ne survivra pas au combat: il agonisera juste suffisamment longtemps pour vous laisser le temps de valider votre quête. Le Baron invoque régulièrement des squelettes pour lui prêter main-forte; il faut vous en débarrasser au plus vite car il les utilisera pour se soigner: c'est le moment de libérer toute la puissance destructrice de vos mages. Une technique intéressante consistera à laisser vos mages et soigneurs bien groupés à l'arrière, attirer les squelettes dès leur apparition en soignant le MT, puis laisser les mages les accueillir à coups d'AoE... Si vous êtes très chanceux, vous pourrez peut-être looter la monture épique (très rapide) du Baron! N'oubliez pas non plus de prendre sa tête pour compléter la quête N3 « Au-dessus et au-delà ».



PHAT LOOT

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Arbalète en écaille centrale de carapace	arbalète	56	LQR	+	(12)	Nerub'enkan	DPS 31.2 (82-124 x 3.3) / +4 AGI +9 END
Arc strident	arc	55	LQR	+	(11)	Baronne Anastari	DPS 30.7 (70-71 x 2.3) / +3 END / +10 RO
Obusier portatif de Willey	arme à feu	56	LQR	++	(5)	Maître canonier Willey	DPS 31.2 (63-118 x 2.9) / +9 END / +8 P att
Conciliateur	arme d'hast	54	LQR	+	(14)	Magistrat Barthilas	DPS 50.4 (137-206 x 3.4) / +1 % ccrit / +56 P att
Baguette de mauvais mojo de Ritssyn	baguette	58	LQR	—	(16)	Baron Rivendare	DPS 63.8 (58-108 x 1.3) / +4 END / +11 sorts & soins
Doigt de Banshee	baguette	55	LQR	+	(11)	Baronne Anastari	DPS 59.7 (79-148 x 1.9) / +10 RG
Idole glaciale de Krân	baguette	52	LQR	++	(10)	Krân	DPS 55.8 (70-131 x 1.8) / +14 sorts ombre
Cravache d'esclavagiste	bâton 2m	55	LQR	+	(15)	Ramstein Grandgosier	DPS 51.4 (160-241 x 3.9) / +12 END +29 FOR
Rédemption	bâton 2m	56	LQR	+	(5)	Maître canonier Willey	DPS 52.1 (87-132 x 2.1) / +66 soins
Don des magi elfes	dague 1m	58	LQR	+	(7)	Balnazzar	DPS 41.3 (43-81 x 1.5) / +5 END +10 INT +6 ESP
Lacéreuse	dague 1m	57	LQR	+	(16)	Baron Rivendare	DPS 40.7 (40-74 x 1.4) / +30 P att
Déchireuse de Stratholme	épée 1m	58	LQR	+	(16)	Baron Rivendare	DPS 41.4 (72-135 x 2.5) / cdt > drain 2 DO 1s & transfert en vie (30s)
Fléau démoniaque	épée 2m	58	LQR	++	(7)	Balnazzar	DPS 53.8 (163-256 x 3.8) / cdt > éclair ombre 150 DO + 40 DO 12s (6s)
Lame runique du baron Rivendare	épée 2m	58	LQR	--	(16)	Baron Rivendare	DPS 59.4 (171-257 x 3.6) / + VD & régénération de vie
Hachette tranche-os	hache 1m	57	LQR	+	(13)	Maleki le Blafard	DPS 40.6 (48-90 x 1.7) / +13 AGI +5 END
Brise-âme	hache md	52	LQR	+	(19)	Le condamné	DPS 37.5 (42-78 x 1.6) / cdt > cible perd 12 vie & mana 13s (30s)
La main cruelle de Timmy	masse 1m	56	LQR	++	(8)	Timmy le Cruel	DPS 40 (50-94 x 1.8) / cdt > -15 à toutes les caractéristiques (1 min)
Broyeur de Malown	masse 2m	56	LQR	+	(8)	Postier Malown	DPS 52.1 (158-238 x 3.8) / cdt > +50 FOR (30s) et abrutil la cible (2s)
Marteau du Grand croisé	masse 2m	58	LQR	+	(7)	Balnazzar	DPS 53.9 (116-175 x 2.7) / +10 END +26 INT +9 ESP / +22 soins
Sceptre de l'impie	masse md	58	LQR	+	(16)	Baron Rivendare	DPS 41.2 (69-129 x 2.4) / +9 END / +19 sorts ombre
Boulets de canon miniatures	projectile	56	LQR	80 %	(5)	Maître canonier Willey	+20.5 DPS
Gratte-dos de Willey	pugilat mg	56	LQR	+	(5)	Maître canonier Willey	DPS 40.2 (73-136 x 2.6) / +12 END / +10 P att
Serre de dilacération	pugilat mg	54	LQR	+++	(17)	Echine-de-pierre	DPS 38.9 (49-91 x 1.8) / cdt > saignement 110 dég en 30s
ARMURES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU							
Bottines de Maleki	bottes	57	LQR	+	(13)	Maleki le Blafard	arm 60 / +9 END +9 INT / +27 sorts ombre
Mantelet de la Croisade écarlate	épaules	56	LQR	+	(5)	Maître canonier Willey	arm 65 / +11 END +11 INT +12 ESP / +20 soins
Mantelet de Thuzadin	épaules	58	LQR	-	(16)	Baron Rivendare	arm 67 / +11 END +18 INT / +12 sorts & soins
Mantelet de voleur d'âme	épaules	55	LQR	+	(15)	Ramstein Grandgosier	arm 64 / +22 INT +9 ESP / +20 soins
Voile du Nathrezim	épaules	58	LQR	+	(7)	Balnazzar	arm 67 / +16 INT +10 ESP / +1 % scrit
Doigts du sombre lien	mains	57	LQR	+	(13)	Maleki le Blafard	arm 50 / +20 RO
Protège-mains lacés de ténèbres	mains	55	LQR	+	(11)	Baronne Anastari	arm 53 / +15 INT / +12 RO / +5 mana 15s
Bottines de Fangdrip	pieds	56	LQR	+	(12)	Nerub'enkan	arm 54 / +20 RN
Bottines des esprits enflammés	pieds	58	LQR	++	(7)	Balnazzar	arm 61 / +5 ESP / +15 RF / +29 sorts feu
Brassards des larmes de (...)	poignets	52	LQR	+	(19)	Le condamné	arm 35 / bonus divers
Collet de Noirsang	taille	54	LQR	++	(8)	Timmy le Cruel	arm 47 / +9 END +17 INT +10 ESP
Écharpe de Thuzadin	taille	56	LQR	+	(12)	Nerub'enkan	arm 49 / +11 END +12 INT +11 ESP / +11 sorts & soins
Chapeau de feutre cramoisi	tête	54	LQR	+	(14)	Magistrat Barthilas	arm 68 / +8 END +8 INT +8 ESP / +30 sorts & soins
Couronne du pénitent	tête	NA	NA	NA	NA	Quête N11	arm 64 / +20 INT / +6 mana 15s
Cafetan fantomatique de la Main froide	torse	55	LQR	+	(11)	Baronne Anastari	arm 77 / +13 RA +20 RG
Robe de l'exalté	torse	58	LQR	+	(16)	Baron Rivendare	arm 89 / +5 INT +11 ESP / +68 soins
CUIR							
Épaulières Langue-de-wyrm	épaules	58	LQR	+	(7)	Balnazzar	arm 132 / +23 AGI +10 END
Jambières des cryptes	jambes	56	LQR	+	(12)	Nerub'enkan	arm 136 / +18 RN +18 RO
Griffe de Krân	mains	54	LQR	+++	(10)	Krân	arm 105 / +10 END / +40 P att
Bottes couvertes de cendres	pieds	56	LQR	+	(6)	Archiviste Galford	arm 118 / +13 AGI +13 END / +1 % esq
Bottes verdoyantes	pieds	56	LQR	+++	(17)	Echine-de-pierre	arm 118 / +37 soins / +24 sorts nature
Brassards glace-cuir	poignets	55	LQR	+	(11)	Baronne Anastari	arm 67 / +15 RG
Crispins de magistrat	poignets	54	LQR	+	(14)	Magistrat Barthilas	arm 73 / +15 END / +4 mana 15s
Ceinturon ardent	taille	57	LQR	+	(13)	Maleki le Blafard	arm 89 / +20 RF
Casque de la nouvelle lune	tête	56	LQR	+	(5)	Maître canonier Willey	arm 139 / +14 END +13 INT +12 ESP / +23 sorts & soins
Masque du Condamné	tête	52	LQR	++	(19)	Le condamné	arm 132 / +12 END / +2 cdt / +1 % ccrit
Chemisette de l'oiseau chanteur	torse	53	LQR	++	(2)	Hearthsinger Forresten	arm 165 / +13 FOR +13 AGI +13 END +13 INT +13 ESP
Tunique du croissant de lune	torse	58	LQR	-	(16)	Baron Rivendare	arm 176 / +14 END +12 INT +11 ESP / +15 sorts & soins / +1 % scrit
MAILLE							
Épaulettes du hurlement	épaules	55	LQR	+	(11)	Baronne Anastari	arm 242 / +20 RA
Jambières du ménestrel	jambes	53	LQR	++	(2)	Hearthsinger Forresten	arm 301 / +12 END +10 INT / +10 mana 15s
Gantelets d'adresse	mains	58	LQR	--	(16)	Baron Rivendare	arm 311 / +10 END +23 AGI
Gantelets Dracorian	mains	58	LQR	+	(16)	Baron Rivendare	arm 231 / +10 END +11 INT +9 ESP / +16 sorts & soins
Griffes de la sombre fileuse	mains	56	LQR	+	(12)	Nerub'enkan	arm 204 / +13 RN +13 RO
Galoshe de Timmy	pieds	54	LQR	++	(8)	Timmy le Cruel	arm 240 / +17 AGI +11 INT +11 INT
Bracelets du vide ténébreux	poignets	57	LQR	+	(13)	Maleki le Blafard	arm 145 / +15 RO
Ceinturon de prévoyance... (générique)	taille	56	LQR	++	(6)	Archiviste Galford	arm 202 / +5 vie 15s / bonus divers
Ceinturon du barrage	taille	56	LQR	+	(5)	Maître canonier Willey	arm 202 / +6 END +6 INT +6 ESP / +23 sorts & soins
Heaume de tyrannie	tête	58	LQR	+	(7)	Balnazzar	arm 301 / +20 END -10 ESP / +40 P att / +1 % ccrit
PLAQUES							
Épaulières de hurleur Plaie-de-nuit	épaules	52	LQR	++	(19)	Le condamné	arm 448 / +14 FOR +14 END / +10 RO / +3 déf
Épauliers décorés d'eaux-fortes	épaules	56	LQR	+	(12)	Nerub'enkan	arm 434 / +20 RN
Cuissards en plaques chitineuses	jambes	56	LQR	+	(12)	Nerub'enkan	arm 557 / +20 END +20 INT / +5 mana 15s
Toucher de la Banshee	mains	55	LQR	+	(11)	Baronne Anastari	arm 356 / +13 RA +13 RG
Poignes de mort	mains	57	LQR	+	(14)	Magistrat Barthilas	arm 404 / +22 FOR / Immunisé au désarmement
Bottes de maître canonier	pieds	56	LQR	++	(5)	Maître canonier Willey	arm 438 / +10 FOR +21 END
Jambières des flammes	pieds	57	LQR	+	(13)	Maleki le Blafard	arm 404 / +20 RF
Protège-bras du sadique	poignets	54	LQR	++	(8)	Timmy le Cruel	arm 270 / +7 END +6 FOR / +1 % ccrit
Ceinturon arc-en-ciel	taille	53	LQR	++	(2)	Hearthsinger Forresten	arm 341 / +10 FOR +9 AGI +10 END +10 INT +9 ESP
Heaume du Grand croisé	tête	58	LQR	+	(7)	Balnazzar	arm 584 / +16 FOR +16 END +12 ESP / +15 RO
Heaume de l'Exécuteur	tête	58	LQR	+	(16)	Baron Rivendare	arm 534 / +20 END +14 FOR / +2 % cdt
Étreinte glaciale de Krân	torse	54	LQR	++	(10)	Krân	arm 617 / +19 FOR +20 END / +10 RG / +6 déf
BOUCLIERS							
Carcasse de Nerub'enkan	bouclier	56	LQR	+	(12)	Nerub'enkan	arm 2089 / bloc 38 / +10 END +15 RN
Écu de vindicte	bouclier	55	LQR	+	(15)	Ramstein Grandgosier	arm 2057 / bloc 38 / 5-35 dég infligés à chaque blocage
CAPE							
Cape de la gargouille peau-de-pierre	dos	56	LQR	++	(17)	Echine-de-pierre	arm 43 / +7 FOR +8 AGI +14 END
Cape de la lune blafarde	dos	57	LQR	+	(13)	Maleki le Blafard	arm 44 / +8 FOR +12 END / +10 RO
Cape d'archiviste (...)	dos	56	LQR	++	(6)	Archiviste Galford	arm 43 / +4 mana 15s / bonus divers
Cape du baron noir	dos	58	LQR	+	(16)	Baron Rivendare	arm 45 / +15 AGI / +20 P att
Cape du tribunal royal	dos	54	LQR	+	(14)	Magistrat Barthilas	arm 42 / +7 END +16 INT
Ombre de Junon	dos	53	LQR	--	(NA)	Baron & trash mobs	arm 41 / +10 END +5 INT / +15 RO
AUTRES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX							
Briquet de Smokey	bijou	NA	NA	NA	NA	Quête N12	ut > 125 dégâts de feu à toutes les cibles qui se trouvent en face (cône d'effet)
Éclairs de Ramstein	bijou	55	LQR	+	(15)	Ramstein Grandgosier	ut > 200 dégâts de nature (foudre) sur tous les ennemis proches
Messager du boulet de canon	bijou	56	LQR	+	(5)	Maître canonier Willey	ut > invoque un canon qui tire sur les agresseurs qui vous font face
Piccolo des feux ardents	bijou	53	LQR	++	(2)	Hearthsinger Forresten	ut > oblige les joueurs proches à danser
Sceau de l'Aube	bijou	NA	NA	NA	NA	Quête N7	+81 P att vs. morts-vivants / Permet l'acquisition de pierres du fléau
Amulette du Racheté	cou	58	LQR	+	(7)	Jarien & Sothos	+9 END +9 INT +8 ESP / +15 soins
Chaîne de cou animée	cou	57	LQR	+	(15)	Ramstein Grandgosier	+7 END +6 ESP / +33 soins
Collier de perle de Diana	cou	56	LQR	+	(5)	Maître canonier Willey	+8 END +8 INT / +1 % scrit / +9 sorts & soins

Étoile de Mystaria	cou	58	LQR	+	(7)	Balnazzar	+9 END +9 INT +8 ESP / +1 % cdt sorts
Héritage d'Anastari	cou	55	LQR	+	(11)	Baronne Anastari	+15 END / +13 sorts ombre
Volonté du Martyr	cou	NA	NA	NA	NA	Quête N5	+10 END / +30 P. att
Anneau de chair	doigt	55	LQR	+	(15)	Ramstein Grandgosier	+6 FOR +3 AGI +16 END
Anneau de guérison	doigt	57	LQR	+	(7)	Jarien & Sothos	+7 END +7 INT +6 ESP / +31 soins
Anneau du pénitent	doigt	NA	NA	NA	NA	Quête N11	+1 % ccrit
Cercle élémentaire	doigt	NA	NA	NA	NA	Quête H1	+10 RF +10 RG
Sang du Martyr	doigt	NA	NA	NA	NA	Quête N5	+15 END +10 INT
Sceau de Rivendare	doigt	58	LQR	+	(16)	Baron Rivendare	+17 INT +7 ESP
Sceau royal d'Alexis	doigt	NA	NA	NA	NA	Quête H1	+10 END +10 INT +8 ESP
TENUS MAIN GAUCHE							
Crânes des ténébres ardentes	tenu mg	57	LQR	+	(13)	Maleki le Blafard	+15 RF +10 RO
Livre des morts	tenu mg	58	LQR	--	(7)	Balnazzar	+8 END +15 INT +10 ESP / ut > invoque un squelette (1 min)
Sceptre de focalisation interminable	tenu mg	58	LQR	+	(7)	Jarien & Sothos	+9 sorts & soins / +1 % cdt sorts / +1 % scrit
Testament d'espoir	tenu mg	NA	NA	NA	NA	Quête N8	+10 ESP / une fois tombé à 10 % total vie > restaure 500 points de vie
Tome de connaissance	tenu mg	56	LQR	+	(6)	Archiviste Galford	+8 FOR +8 AGI +8 END +8 INT +8 ESP
INGRÉDIENTS DE CRAFT							
Couture d'abomination effilochée	ingrédient	NA	LQR	++	(15)	Ramstein Grandgosier	> utile à de nombreuses quêtes de craft haut niveau
RECETTES DE CRAFT							
Patron: Habit de vraie foi	couture	300	non lié	-	(7)	Balnazzar	Torse tissu prête / arm 96 / +14 END / +73 soins / +6 mana l 5s / (2s au temps de récupération de la technique Oubli)
Plans : Crève-cœur	forge	300	non lié	+	(5)	Maître canonier Willey	Dague 1m / DPS 41.5 (49-92 x 1.7) / +4 FOR / +1 % ccrit
Plans : Marteau des Titans	forge	300	non lié	+	(13)	Maleki le Blafard	Masse 2m / DPS 53.8 (163-246 x 3.8) / +15 FOR / cdt > étourdit (3s)
AUTRES							
Complainte de la Banshee (unique)	artefact	55	LQR	+	(11)	Baronne Anastari	ut > -10 % cdt cible (12s) Trois charges
Étreinte de prévoyance (unique)	artefact	55	LQR	+	(13)	Maleki le Blafard	ut > silence (10s) Une charge
Œil d'Arachnida (unique)	artefact	55	LQR	+	(12)	Nerub'enkan	ut > invoque un œil de Kilrogg qui espionne pour vous. Trois charges
Clé de la ville	clef	NA	LQR	++++	(14)	Magistrat Barthilas	La Clé des portes de la ville de Stratholme
Forge - Moitié inférieure de la Forge d'armure pour les experts : volume III	forge	50	non lié	+++	(11)	Fab. épées Garde Noire	ut > Combine les deux moitiés de la Forge d'armure pour les experts : volume III
Forge - Moitié inférieure de la Forge d'armure pour les experts : volume II	forge	50	non lié	+++	(18)	Forgeur mart. cramoisi	ut > Combine les deux moitiés de la Forge d'armure pour les experts : volume II

QUÊTES LIÉES

(N1) (61-D) L'Archiviste

Donnée par : PNJ Duc Nicholas Zverenhoff > Maletterres de l'est > Chapelle de la Lumière espérée.

Objectif : Trouver l'Archiviste Galford de la Phalange écarlate (6) dans l'instance, l'abattre et brûler ses archives (livre sur la table).

Récompense : Réputation auprès de l'Aube d'Argent + max 8550 XP + 1 gold 85 silver.

(N2) (62-D) La vérité vient du ciel

Prérequis : Quête N1 « L'Archiviste »

Donnée par : Quête à prendre dans l'instance.

Item Tête de Balnazzar (7).

Objectif : Donner la Tête de Balnazzar au Duc Nicholas Zverenhoff > Maletterres de l'est > Chapelle de la Lumière espérée.

Récompense : max 8800 XP.

(N3) (62-D) Au-dessus et au-delà

Prérequis : Quête N2 « La vérité vient du ciel ».

Donnée par : PNJ Duc Nicholas Zverenhoff > Maletterres de l'est > Chapelle de la Lumière espérée.

Objectif : Tuer le Baron Rivendare (16) et prendre sa tête.

Récompense : max 8800 XP.

(N4) (60-D) Le médaillon de foi

Donnée par : Quête à prendre dans l'instance.

> PNJ Aurius (9) > Église près de l'entrée de service. **Objectif :** Récupérer le médaillon de foi dans le coffre gardé par Malor le Zélé (9).

Récompense : Aurius viendra à votre aide lors du combat contre le Baron Rivendare, et vous proposera ensuite une récompense.

(N5) (60-D) La dette d'Aurius

Prérequis : Quête N4 « Le médaillon de foi ».

Donnée par : Quête à prendre dans l'instance.

PNJ Aurius (une fois apparu à vos côtés pour le combat contre le Baron Rivendare).

Objectif : Tuer le Baron Rivendare (16)

et parler à Aurius.

Récompense : Cou OU Doigt (voir table) + max 9900 XP.

(N6) (61-D) Bon sang ne saurait mentir

Donnée par : PNJ Betina Bigglezink > Maletterres de l'est > Chapelle de la Lumière espérée.

Objectif : Récupérer 20 Échantillons de chair pestiférée sur les goules.

Récompense : max 6850 XP + 1 gold 85 silver.

(N7) (61-D) L'agent actif

Prérequis : Quête N6 « Bon Sang ne saurait mentir ».

Donnée par : PNJ Betina Bigglezink > Maletterres de l'est > Chapelle de la Lumière espérée.

Objectif : Fouiller les Ziggourats de l'instance en (11), (12), (13) et trouver l'objet Donnée du Fléau.

Récompense : Bijou (voir table) (permet l'acquisition de pierres du fléau) + max 6850 XP.

(N8) (61-D) Âmes tourmentées

Prérequis : Quête « Âmes tourmentées » donnée par PNJ Conservateur Alen > Maletterres de l'est > sud de la Chapelle de la Lumière espérée.

Donnée par : PNJ Egan > Maletterres de l'est > ouest, près de Val-Terreur.

Objectif : Libérer 15 Esprits sans repos en utilisant le Libérateur d'Egan sur les fantômes et spectres de Stratholme.

Récompense : Tenu mg (voir table) + max 8550 XP + 1 gold 85 silver.

(N9) (62-D) Le cadeau de Ménéthil

Prérequis : Quêtes « L'humain, Ras Murgévivre » et « Le moribond Ras Murgévivre », données par le Magistrat Marduke > Maletterres de l'ouest > Caer Darrow (zone extérieure de Scholomance).

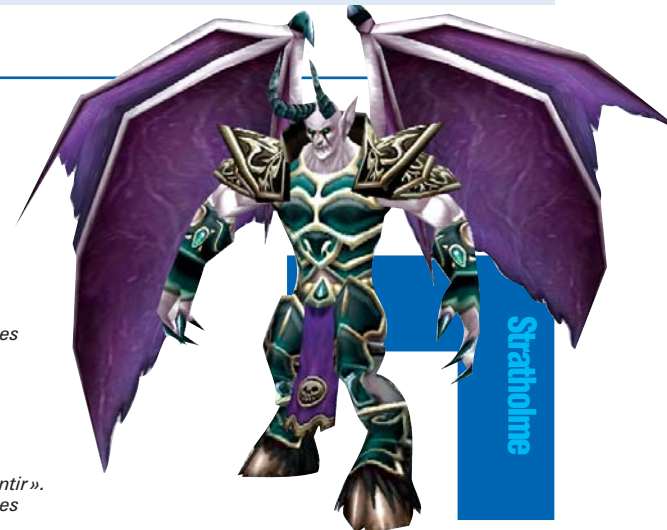
Donnée par : PNJ Leonid Barthalomew le Révéré > Maletterres de l'est > Chapelle de la Lumière espérée.

Objectif : Trouver le cadeau de Ménéthil > pentagramme dans la pièce du Baron (16) et y placer le Livre du souvenir.

Récompense : max 7050 XP.

(N10) (60-D) L'amour et la famille

Prérequis : Quêtes « Chiens démoniaques », « Ciel couleur de sang » et « Larve putride », à prendre au PNJ Tirion Fordring > Maletterres de l'est > près du Tunnel de Terrorweb. Ensuite, lui parler et recevoir la quête « Aux mémoires perdues », « De l'honneur perdu » et enfin, « L'amour et la Famille ».



Donnée par : PNJ Artiste Renfray > Maletterres de l'ouest > Caer Darrow (zone extérieure de Scholomance).

Objectif : Récupérer le tableau « Amour et Famille » (6).

Récompense : max 6600 XP.

(N11) (62-D) Les demeures du Sacré

Donnée par : PNJ Leonid Barthalomew le Révéré > Maletterres de l'est > Chapelle de la Lumière espérée.

Objectif : Fouiller les caisses de nourriture au nord de l'instance et récupérer 5 Eaux sacrées de Stratholme.

Récompense : Tête tissu OU Doigt (voir table) + max 6850 XP + 5 Potions de soins excellentes + 5 Potions de Mana supérieures.

Note : Attention, la plupart des caisses sont piégées !

(N12) (61-D) Le grand Fras Siabi

Donnée par : PNJ Smokey LaRue > Maletterres de l'est > nord-ouest de la Chapelle de la Lumière espérée.

Objectif : Trouver le magasin de tabac de Fras Siabi dans Stratholme (1) et récupérer une boîte de tabac.

Récompense : Bijou (voir table) + max 8550 XP.

(H1) (62-D) Ramstein

Prérequis : Série de quêtes données par Nathanos le Flétrisseur.

Donnée par : PNJ Nathanos le Flétrisseur > Maletterres de l'est > Ferme des Marris.

Objectif : Tuer Ramstein Grandgosier (15) et looter sa tête.

Récompense : Doigt ET Doigt + max 7050 XP + 1 gold 85 silver.

