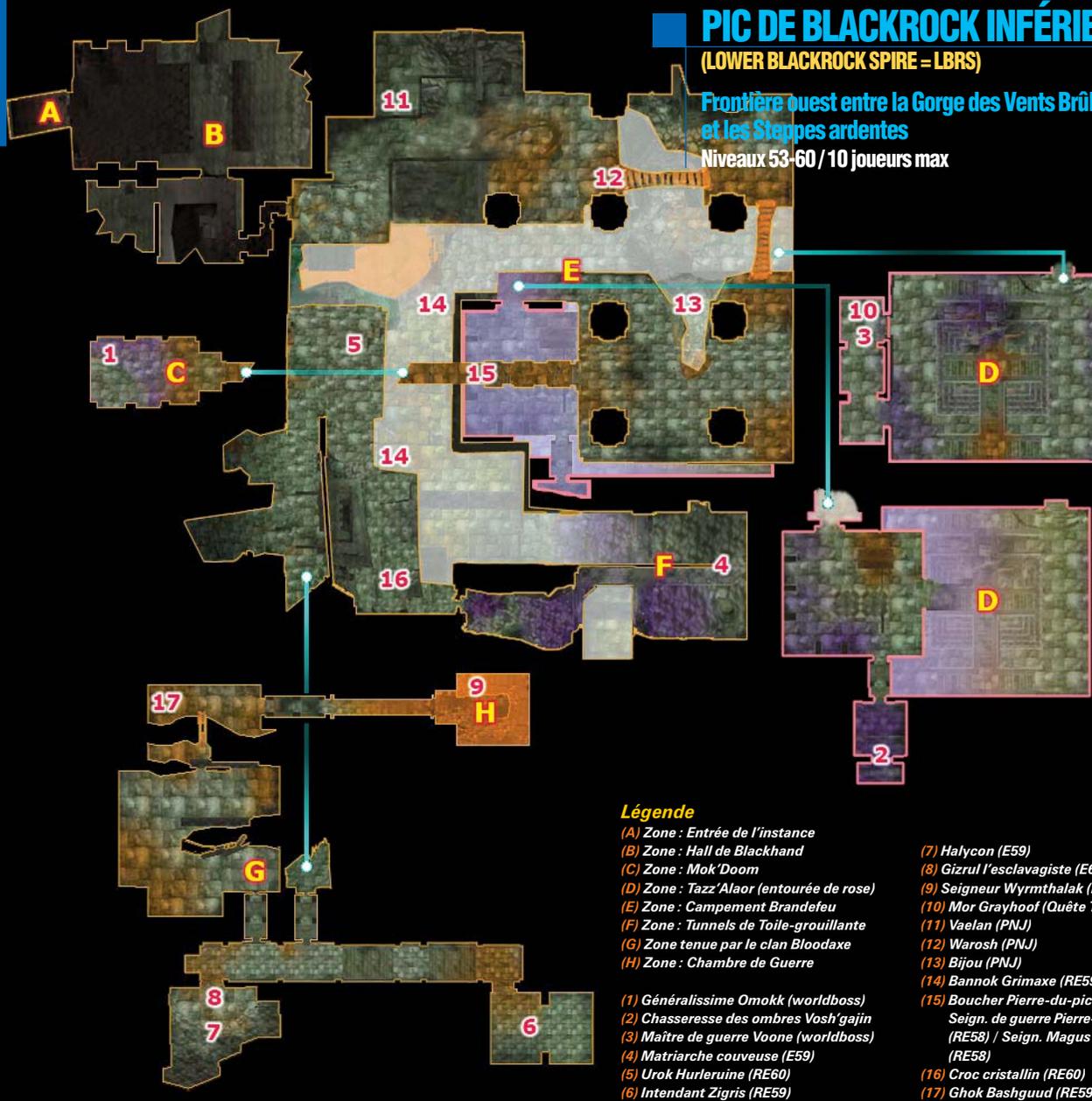


Pic de Blackrock inf.

Pic de Blackrock inférieur

PIC DE BLACKROCK INFÉRIEUR (LOWER BLACKROCK SPIRE = LBRS)

Frontière ouest entre la Gorge des Vents Brûlants et les Steppes ardentes
Niveaux 53-60 / 10 joueurs max



Légende

(A) Zone : Entrée de l'instance

(B) Zone : Hall de Blackhand

(C) Zone : Mok'Doom

(D) Zone : Tazz'Alaor (entourée de rose)

(E) Zone : Campement Brandefeu

(F) Zone : Tunnels de Toile-grouillante

(G) Zone tenue par le clan Bloodaxe

(H) Zone : Chambre de Guerre

(7) Halycon (E59)

(8) Gizrul l'esclavagiste (E60)

(9) Seigneur Wyrmathalak (E60)

(10) Mor Grayhoof (Quête T0.5)

(11) Vaelan (PNJ)

(12) Warosh (PNJ)

(13) Bijou (PNJ)

(14) Bannok Grimaxe (RE59)

(15) Boucher Pierre-du-pic (RE57) /

Seign. de guerre Pierre-du-pic

(RE58) / Seign. Magus Pierre-du-pic

(RE58)

(16) Croc cristallin (RE60)

(17) Ghok Bashguud (RE59)

(1) Généralissime Omokk (worldboss)

(2) Chasseresse des ombres Vosh'gajin

(3) Maître de guerre Voone (worldboss)

(4) Matriarche couveuse (E59)

(5) Urok Hurleruine (RE60)

(6) Intendant Zigris (RE59)

WALKTHROUGH

Notes

- Ce donjon est un cauchemar de cartographie : les chemins montent et descendent et se croisent, totalement intraquables. Aussi le walkthrough sera-t-il souvent plus efficace que la carte pour vous repérer... Nous vous conseillons aussi l'utilisation de wowmapview (à télécharger sur curse gaming) pour quelques courses de repérage spatial.
- Les gardes corrompus ardents sont des élites rares qui sont parfois invoqués par les démonistes locaux.

Parcours détaillé

- (A) Une fois l'entrée débarrassée de ses occupants (quelques légionnaires du Bouclier Balaféré), empruntez l'escalier de droite, tournez-vous vers l'ouverture sur votre droite et sautez en contrebas, dans le coin gauche. Ce petit raccourci vous permettra d'atteindre (B) en évitant quelques mobs.
- En sortant du petit couloir anguleux, vous pouvez choisir de sauter immédiatement dans le vide, à droite : en longeant le mur, vous suivrez un chemin, invisible dans l'obscurité, qui vous mènera

au campement Brandefeu en (E). Si vous n'empruntez pas ce raccourci, vous aurez affaire à votre premier maraudeur du Bouclier Balaféré. Avant d'affronter son groupe, attendez le passage d'une patrouille et éliminez-la ; puis effectuez un contrôle mental sur le Maraudeur, le laissant mourir avant d'affronter le reste du groupe. C'est la façon la plus simple de progresser dans cette zone. Sinon, pour neutraliser les Maraudeurs, utilisez le sap (voleur).

- (11) Il vous faudra parler au PNJ Vaelan, si vous désirez compléter les quêtes N7 et N8 « Sceau de l'ascension » : le Sceau est la clef d'accès vers la partie supérieure du Pic de Blackrock, mais il suffit qu'une seule personne le possède par raid. Notons aussi que le droprate des gemmes indispensables a été nettement amélioré, ce qui devrait vous faciliter la tâche pour boucler cette pénible quête. Pour atteindre Vaelan, vous devrez emprunter une pente dans le coin nord-ouest, dissimulée dans la pénombre, puis monter jusqu'à lui.
- Vous aurez à longer le Hall de Blackhand par le mur nord, puis par le mur est, pour atteindre le repaire des ogres Pierre-du-pic. Notez que le PNJ Warosh se déplace entre (11) et (12). Vous trouverez près d'ici

une pique qui vous sera utile pour invoquer Urok Hurleruine.

- (13) En sautant dans ce trou, vous pouvez rejoindre directement le PNJ Bijou, à l'origine de nombreuses quêtes. Mais vous serez alors forcé de continuer votre chemin dans Tazz'Alaor : après un petit couloir occupé par des groupes de mobs Smolderthorn, vous déboucherez près de l'escalier menant à (D).
- (C) Si vous n'avez pas rejoint Bijou, un couloir s'ouvre ici, donnant accès à Mok'Doom, une zone tenue par les ogres Pierre-du-pic et leur Boss, le Généralissime Omokk. Évitez d'affronter les ravageurs Pierre-du-pic dos au vide, car ils sont susceptibles de vous éjecter (notamment près du pont). En continuant vers le nord, on prend le chemin de Tazz'Alaor (D).
- (1) Ici, se trouve le Généralissime Omokk, ainsi que de nombreux Ravageurs Pierre-du-pic. Ce boss peut dropper un crâne indispensable pour invoquer et affronter Urok Hurleruine (quête N5).
- (D) Pour toute cette zone, prévoir un prêtre ou un paladin pour dispel les sorts de métamorphose en grenouille (on ne rigole pas). Si vous avez éliminé Omokk, revenez sur vos pas et empruntez



il faudra simplement faire attention à ses projections de lait matriarcal (utilisez les glandes de venin immature lâchées par les Araignées pour le contrer). Pensez aussi à désigner un tank secondaire pour la récupérer quand le MT est gelé...

- Si vous désirez compléter la quête N6 « Le lait matriarcal », il vous faudra quitter l'instance immédiatement et rejoindre John le Loqueteux dans les Steppes ardentes. Ne traînez pas en route, car même si les effets du lait matriarcal durent plusieurs dizaines de minutes, les mobs ne vous attendront pas pour repopper...
- Si vous avez la quête N4 « Mauvais », n'oubliez pas de collecter les œufs pour récupérer votre pet araignée.

- (4) Une fois la Matriarche couveuse éliminée, attirez l'attention de l'Araignée aiguillon qui patrouille dans le coin au moment où elle passe tout au nord de la poutrelle transversale (c'est-à-dire sur votre droite quand vous lui faites face). Entraînez-la vers le bas de la pente pour pouvoir l'éliminer tranquillement. Engagez-vous ensuite sur la poutrelle centrale en vous collant tout à fait à droite afin de ne pas attirer l'attention des groupes sur le côté gauche.

- De l'autre côté vous attendent encore deux Araignées aiguillon accompagnées de jeunes Araignées aiguillon : durant le combat ne reculez surtout pas, sous peine d'attirer les autres mobs que vous aviez évités. Vous sortirez ensuite des Tunnels Toile-grouillante, aurez encore quelques Araignées à éliminer, dont peut-être le rare élite Croc cristallin (16). Attention à lui, car il lâche deux fois plus de jeunes Araignées aiguillon en mourant que ses congénères.

- (5) Pour invoquer Urok Hurleruine, un boss facile en lui-même mais accompagné de nombreux ogres-mages que votre raid devra gérer au plus vite, assurez-vous d'avoir parfaitement nettoyé la pièce puis équipez-vous de la pique trouvée dans le Hall de Blackhand et de la tête droppée sur Omokk. Cliquez ensuite sur le tas d'ossements.

- Un peu plus loin pullulent des groupes de scorpions ; le moyen le plus simple pour en venir à bout sera d'employer des sorts à effet de zone. Attendez ensuite les deux patrouilles, chacune composée d'un Maraudeur Bloodaxe et deux Worgs Bloodaxe.

- (7) Ici se trouvent les Jeunes worgen Bloodaxe nécessaires pour compléter la quête N3 « Les animaux exotiques de Kibler ». Pensez à prévenir vos compagnons afin qu'ils ne se précipitent pas pour les tuer - vous n'aurez cela dit besoin de quelques secondes pour en capturer un.

- (7) Cette pièce fait office de repaire à la louve Halycon, que vous devez abattre pour compléter les quêtes A2 « Abattez-la » si vous êtes Alliance, H3 « La maîtresse de meute » si vous êtes Horde. Elle ne représente pas un défi majeur, mais veillez tout de même à l'attirer vers le coin le plus éloigné de l'entrée, car au moment de mourir Halycon invoque Gizrul l'esclavagiste dans l'entrée : vous aurez ainsi tout le temps de vous soigner et de régénérer votre mana. Pour vaincre Gizrul, il suffira d'écartier l'ensemble du groupe à l'exception du tank. Si celui-ci est bien assisté, le combat se déroulera sans accroc. Vous pouvez maintenant soit poursuivre au nord vers (G), soit vous engager vers l'escalier à l'est pour tuer l'Intendant Zigris (6).

- (6) Ce dernier réside dans l'une de ces deux petites pièces. Nettoyez bien autour de lui avant de le pull. Faites attention à ses grenades assommantes, attirez-le dans le couloir et tenez vos casters suffisamment éloignés ; les prêtres utiliseront leur prière de groupe. Zigris droppe un coffre qui contient un item magique.

- (G) Les Évocateurs Bloodaxe lancent des sorts très dangereux, il faudra donc veiller à les éliminer systématiquement en premier. Les Evocateurs ont tendance à vous téléporter près d'eux. Quant aux Combattants Bloodaxe, ils appellent à l'aide, veillez donc à les attirer dans des coins tranquilles pour les achever et les empêcher d'attirer d'autres groupes. En remontant vers le nord, attention de ne pas chuter près de la planche de bois : soyez sûr que les ogres Pierre-du-pic de l'étage inférieur vous réserveraient un accueil des plus chaleureux...

la descente un peu au nord avant le couloir. Au terme de cette descente, vous parviendrez dans une grande pièce faisant office de repaire à la tribu Smolderthorn. À votre arrivée, éliminez d'abord un groupe de mobs juste dans le coin à droite, puis un autre à gauche. Notez que vous ne pouvez pas accéder aux tunnels Toile-grouillante (contrairement à ce que la minimap pourrait vous laisser croire). Videz tous les groupes de mobs nécessaires pour atteindre l'issue en face de vous, au sud.

- (2) Commencez par attirer les créatures situées en haut de l'escalier, redescendez avec elles pour les éliminer tranquillement. Remontez ensuite l'escalier pour parvenir à la pièce où réside Vosh'Gajin, un cul-de-sac où vous pourrez également trouver la cinquième tablette de la quête N1 « Les dernières tablettes ». Puis revenez dans la pièce principale et dirigez-vous maintenant vers l'est, vers un escalier menant à la partie inférieure de cette pièce : au fur et à mesure de votre progression, attirez les monstres dans les escaliers, en remontant régulièrement pour vous en débarrasser sans en attirer d'autres. Au milieu de l'escalier, il faudra vous arrêter pour attendre la patrouille (un berserker Smolderthorn et un chasseur de têtes Smolderthorn). Dans la partie inférieure de la pièce se trouve un large coffre à fermoirs en mithril. Vous apercevrez aussi une ouverture à l'ouest, donnant sur (3), une petite pièce qui ressemble à une armurerie en désordre.

- (3) C'est ici que vous trouverez le Maître de guerre Voone, ainsi que la fin de la quête N1 « Les dernières tablettes ». C'est ici également que vous pourrez invoquer Mor Grayhoof pour la quête T0.5 (voir guide du même nom). Une fois que vous aurez éliminé Voone, le plus pratique sera certainement de revenir tout à fait sur vos pas, jusqu'en (C), puis de sauter vers le campement Brandefeu.

- (E) Vous pourrez progresser facilement dans cette zone, en exerçant un pull rigoureux sur les groupes de quatre mobs. Concentrez-vous en priorité sur les invocateurs Brandefeu.
- (14) C'est ici que se trouve peut-être le très rare élite : Bannok Grimaxe.

- (F) Ici commence la zone des Tunnels Toile-grouillante. Vous y affronterez plusieurs groupes de mobs composés d'Araignées Aiguillon et de jeunes Araignées aiguillon : éliminez toujours en priorité les petites : les grandes, en mourant, libéreront d'autres jeunes Araignées, rendant le combat ingérable si vous n'avez pas nettoyé au préalable. Une fois la pente nettoyée, attirez tout en bas la Matriarche couveuse qui se trouve en (4) afin de ne pas attirer la patrouille (cf. paragraphe suivant). La Matriarche n'est pas très difficile à tuer,

- (H) En vous rapprochant de la zone Chambre de guerre, le plus simple sera de recourir au prêtre pour un petit contrôle mental des Chefs de guerre Pierre-du-pic, les autres membres du groupe protégeant en priorité le prêtre sans défense. Une fois le contrôle mental commencé, il faut comme d'habitude se concentrer sur l'élimination des Évocateurs Bloodaxe, aux sorts extrêmement dangereux.
- (9) Le Seigneur Wyrmathalak est seul, mais veillez à bien nettoyer à proximité avant de l'affronter.

Tips de combat

- Généralissime Omokk (1) : pour affronter ce boss plutôt faible, adoptez la configuration la plus classique : un tank proche de l'ennemi, soigneurs et casters éloignés. Au préalable, effectuez un contrôle mental sur l'un des deux ogres qui accompagnent Omokk et laissez-le mourir ; ces deux ogres devront être éliminés avant Omokk.

- Vosh'gajin (2) : vous la trouverez accompagnée de deux Prêtres ombre Smolderthorn, qu'il ne faudra pas espérer contrôler mentalement (ils sont résistants à l'ombre et de toute façon Vosh'gajin vous apercevra avant). Il faut absolument dans votre groupe quelqu'un capable de dissiper les effets du sort de zone de la Chasseresse (métamorphose en grenouille). Pour vaincre Vosh'gajin, procédez comme suit : un mage lancera sheep contre le premier prêtre ombre, ou bien un voleur l'assommera ; pendant ce temps, le tank écartera Vosh'gajin du combat tandis qu'un soigneur gardera tout le temps un œil sur lui pour le soigner ou dissiper les métamorphoses, et le reste du groupe se concentrera sur le deuxième Prêtre ombre Smolderthorn.

- Puis l'autre Prêtre devra être achevé, avant de terminer avec Vosh'gajin, de laquelle se tiendront éloignés les mages et les soigneurs (pour éviter les métamorphoses).

- Voone (3) : ce boss n'est pas assisté, et n'attaque qu'au corps à corps, il ne devrait pas être trop difficile à vaincre. Notez simplement que certaines de ses attaques retirant plusieurs milliers de points de vie, les soigneurs devront maintenir constamment la vie du tank au maximum.

- Urok (5) : quand vous déclenchez son invocation, c'est d'abord trois ogres mages qui vont apparaître ; au fur et à mesure que vous les éliminez, d'autres prennent leur place, et ce n'est qu'après six ogres que le boss Urok fera son apparition ; notez qu'une icône action apparaît régulièrement sur le tas de crânes, permettant d'éliminer plusieurs ogres à la fois en cliquant dessus. Urok n'est pas très fort, la difficulté de ce combat résidera dans la gestion de la vie et de la mana ; prenez garde aussi à ne pas vous éloigner, sous peine d'arrêter les invocations.

- Wyrmathalak (9) : adoptez une nouvelle fois la configuration classique. Le combat se déroulera donc de façon assez conventionnelle, si ce n'est que ce boss invoquera de l'aide quand il sera près de mourir (même si vous avez au préalable tout nettoyé autour de lui). Quand cette invocation se produira, le prêtre pourra utiliser fear puis oublier afin de grappiller le temps nécessaire pour achever Wyrmathalak. Il est conseillé aux tanks de se coller dans le petit renforcement derrière ce boss pour ne pas se faire éjecter.



Pic de Blackrock inférieur

PHAT LOOT

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Corbeau noir	arbalète	54	LQR	+	(2)	Vosh'gajin	DPS 30.3 (77-117 x 3.2) / +3 AGI / +1 % cdt
Arc de Voone	arc	55	LQR	+	(3)	Maître de guerre Voone	DPS 27.8 (31-58 x 1.6)
Arracheur	arc	54	LQR	+	(2)	Vosh'gajin	DPS 30.2 (46-87 x 2.2) / +22 P. att
Congélatrice	arme d'hast	56	LQR	+	(9)	Seigneur Wyrmathalak	DPS 52.3 (117-176 x 2.8) / cdt > 160-250 dégâts de nature
Hache volante	armes de jet	55	LQR	80 %	(3)	Maître de guerre Voone	DPS 35.5 (54-102 x 2.2)
Bâton du refuge	bâton 2m	56	LQR	+	(9)	Seigneur Wyrmathalak	DPS 52.1 (87-132 x 2.1) / +12 END +25 INT / +14 sorts & soins
Croc de l'araignée de cristal (set)	dague 1m	56	LQR	+	(16)	Croc cristallin	DPS 40.3 (45-84 x 1.6) / cdt > -10 % VA att. dis & att. mêl & sorts (10s)
Keris de Zul'Serak	dague 1m	55	LQR	+	(3)	Maître de guerre Voone	DPS 39.4 (49-93 x 1.8) / cdt > 10 DN I 2s & -10 % VA (10s)
Grande fosseuseuse	épée 2m	57	LQR	+	(9)	Seigneur Wyrmathalak	DPS 53 (140-210 x 3.3) / +20 FOR +8 AGI +8 END / +1 % par
Lame phasique	épée mg	52	LQR	+++	(9)	Gangregarde ardent	DPS 32.1 (47-88 x 2.1) / +9 INT +9 END +17 ESP
Transpercante	hache 1m	53	LQR	+++	(15)	Boucher Pierre-du-pic	DPS 38.1 (77-144 x 2.9) / cdt > -200 arm cible (jusqu'à 3 fois)
Ébrécheuse	hache 2m	53	LQR	+++	(15)	Seign. de gu. Pierre-du-pic	DPS 49.8 (159-239 x 4) / cdt > 50-150 dgt + 6 dgt I 1s (25s)
Fourche démoniaque	hache md	54	LQR	+++	(14)	Bannok Grimaxe	DPS 38.9 (76-142 x 2.8) / cdt > draine 10 vie I 5s (25s)
Crachevenin (set)	masse 1m	55	LQR	+	(4)	Matriarche couveuse	DPS 39.5 (52-98 x 1.9) / cdt > 7 dégâts de nature I 2s (30s)
Le Bourre-pif	masse 1m	56	LQR	++	(10)	Mor Grayhoof	DPS 40.3 (45-84 x 1.6) / +1 % ccrit
Poing d'Omokk	masse 2m	55	LQR	+	(1)	Généralissime Omokk	DPS 51.4 (135-204 x 3.3) / +29 FOR +12 END
Bashguuder	masse md	53	LQR	+++	(17)	Ghok Bashguud	DPS 39.4 (49-93 x 1.8) / +9 FOR / cdt > -200 arm cible (jusqu'à 3 fois)
Tir maudit	projectile	54	LQR	+++	(2)	Vosh'gajin	DPS 6.7 (20-20 x 3.0)
Écraseur de Hurd	pugilat 1m	55	LQR	++	(17)	Ghok Bashguud	DPS 39.4 (49-93 x 1.8) / cdt > rend la cible stupide (2s)
ARMURES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU							
Mantelet du prophète démembré	épaule	56	LQR	+++	(16)	Croc cristallin	arm 65 / +4 END +17 INT +11 ESP / +8 sorts & soins
Jambières du tondeur de loups	jambes	56	LQR	++	(8)	Gizrul l'esclavagiste	arm 76 / +5 END +25 ESP / +10 RN / +26 soins
Pantalon du voile céleste	jambes	55	LQR	+	(1)	Généralissime Omokk	arm 75 / +8 END +8 INT / +34 sorts & soins
Mains de puissance	mains	55	LQR	+	(6)	Intendant Zigris	arm 53 / +6 INT +6 ESP / +26 sorts & soins
Gants en peau de démon	mains	52	LQR	+++	(9)	Gangregarde ardent	arm 51 / +9 END +9 INT +17 ESP
Gants vitaux des sages	mains	NA	NA	NA	NA	Quête N1	arm 28 / +7 END +6 INT
Bottes de précision de Kayser	pieds	56	LQR	+	(3)	Maître de guerre Voone	arm 60 / +11 END +18 INT / +1 % scdt
Bottes des prophètes	pieds	54	LQR	+++	(15)	Seign. Magus Pierre-du-pic	arm 58 / +13 END +13 INT +13 ESP
Menottes de Wyrmathalak	poignet	NA	NA	NA	NA	Quête A3 / H4	arm 37 / +9 INT +15 ESP
Crispins funéraires	poignet	54	LQR	++	(2)	Vosh'gajin	arm 37 / +14 INT +5 ESP / +10 RO
Robe d'Astoria	torse	NA	NA	NA	NA	Quête A2 / H3	arm 76 / +5 FOR +20 INT +10 ESP
CUIR							
Muselière d'Halycon	épaule	NA	NA	NA	NA	Quête A3 / H4	arm 127 / +22 INT +5 ESP / +10 RA
Spallières de runes démoniaques	épaule	54	LQR	+	(2)	Vosh'gajin	arm 126 / +12 FOR +14 INT +12 ESP
Jambières des grands esprits	jambes	55	LQR	+	(1)	Généralissime Omokk	arm 148 / +12 END +14 INT +15 ESP / +19 sorts & soins
Gantelets en métal scoriacé de...	mains	56	LQR	++	(5)	Urok Hurleruine	arm 207 / +1 ou 2 bonus divers
(générique)							
Manicles frôle-chute	mains	56	LQR	+++	(16)	Croc cristallin	arm 107 / +11 END +12 INT +11 ESP / +20 soins
Bottes du Loup terrifiant	pieds	55	LQR	+	(7)	Halycon	arm 116 / +14 END / +40 P. att
Garde-bras du hurleur pâle	poignets	56	LQR	++	(8)	Gizrul l'esclavagiste	arm 75 / +8 INT +14 ESP / +15 soins
Ceinture de l'Entourloupeur	taille	56	LQR	++	(10)	Mor Grayhoof	arm 97 / +9 END +22 AGI
Ceinturon de funambule	taille	55	LQR	+	(6)	Intendant Zigris	arm 185 / +14 FOR +15 AGI
Bande de Vosh'gajin	taille	NA	NA	NA	NA	Quête A3 / H4	arm 95 / +9 FOR +6 END / +1 % ccrit / +1 % esq
Pourpoint bec-de-corbin	torse	NA	NA	NA	NA	Quête A2 / H3	arm 152 / +5 FOR +24 AGI
MAILLES							
Gantelets du trait précis	mains	54	LQR	+++	(2)	Vosh'gajin	arm 218 / +8 arcs +8 fusils +8 arbalètes / +1 % cdt
Gantelets dorés	mains	55	LQR	+++	(4)	Matriarche couveuse	arm 221 / +14 END +15 INT / +4 mana I 5s
Poignes de fer de Voone	mains	NA	NA	NA	NA	Quête A3 / H4	arm 221 / +6 FOR +6 AGI +6 ESP / +2 % cdt
Bottes de guerre agile	pieds	54	LQR	+++	(15)	Seign. de gu. Pierre-du-pic	arm 236 / +9 END +17 AGI +10 INT
Brassards griffes-tranchantes	poignet	55	LQR	+++	(7)	Halycon	arm 155 / +7 END +7 AGI +6 ESP / +1 % cdt
Garde-bras cœur-d'airain	poignet	55	LQR	+	(3)	Maître de guerre Voone	arm 155 / +10 END +11 INT / +3 mana I 5s
Ceinturon de ciseleur	taille	55	LQR	+++	(14)	Bannok Grimaxe	arm 199 / +6 END +6 ESP / +44 P. att
Ceinture du Croisé	taille	NA	NA	NA	NA	Quête N1	arm 117 / +7 FOR +6 END
Ceinturon de tireur d'élite	taille	56	LQR	++	(5)	Urok Hurleruine	arm 202 / +21 AGI / +1 % cdt
Cuirasse d'écaillés de jade	torse	NA	NA	NA	NA	Quête A2 / H3	arm 317 / +23 END +7 ESP
PLATES							
Épaulières Claque-feu	épaule	55	LQR	+	(1)	Généralissime Omokk	arm 470 / +21 END / +20 P. att
Gantelets de Backusarian	mains	55	LQR	+++	(14)	Bannok Grimaxe	arm 392 / +9 FOR +15 END +9 INT / +4 mana I 5s
Griffes de rapineur	mains	56	LQR	+	(9)	Seigneur Wyrmathalak	arm 398 / +9 FOR +15 END / +1 % ccrit
Bottes nervurées	pieds	56	LQR	+++	(5)	Urok Hurleruine	arm 438 / +10 FOR +10 AGI +17 END
Corset d'Omokk	taille	NA	NA	NA	NA	Quête A3 / H4	arm 353 / +15 FOR +9 END / +1 % ccrit
Harnois du roi-chaman	torse	55	LQR	+	(1)	Généralissime Omokk	arm 627 / +15 END +12 FOR +15 INT / +18 sorts & soins
BOUCLIERS							
Protecteur de Rhombeard	bouclier	56	LQR	++	(8)	Gizrul l'esclavagiste	arm 2089 / bloq 38 / +15 INT +10 ESP
CAPE							
Cape d'éveil aux armes	dos	55	LQR	+++	(17)	Ghok Bashguud	arm 43 / +15 END / +16 P. att
Tablier de boucher	dos	53	LQR	+++	(15)	Boucher Pierre-du-pic	arm 41 / +7 END +16 ESP
AUTRES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX							
Charme prismatique	bijou	NA	NA	NA	NA	Quête N5	ut > +20 à toutes les résistances (30s)
Chope sans fin de John le Loqueteux	bijou	NA	NA	NA	NA	Quête N6	ut > +10 END & -5 dgt mêl (10 min) / mais : -5 FOR -5 AGI +20 dég magiques
Cœur de l'Écaille	bijou	56	LQR	+	(9)	Seigneur Wyrmathalak	ut > +20 RF & 20 dégâts de feu à toute cible qui attaque en mêlée (5 min)
Cœur de Wyrmathalak	bijou	56	LQR	+	(9)	Seigneur Wyrmathalak	Vous donne une chance d'infliger 120 à 180 points de dégâts de Feu à votre cible en mêlée
(Eil de couveuse	bijou	55	LQR	+	(4)	Matriarche couveuse	ut > poison 5 dégâts de nature I 2s (1 min)
Collier clouté d'Halycon	cou	55	LQR	++	(7)	Halycon	+7 END / +48 P. att vs. Bêtes
Talisman d'évasion	cou	55	LQR	+	(3)	Maître de guerre Voone	+13 AGI / +1 % esq
Anneau de Magus	doigt	54	LQR	+++	(15)	Seign. Magus Pierre-du-pic	+8 END +12 INT +7 ESP
Anneau de rosette	doigt	55	LQR	++	(NA)	Voone / Urok Hurleruine	+5 mana I 5s / +29 soins
Marque du seigneur Dragon	doigt	56	LQR	-	(9)	Seigneur Wyrmathalak	ut > bouclier mana > +22 mana I 5s (30 min) & absorbe 500 dég
RELIQUE							
Idole de récupération	idole	57	LQR	+	(10)	Mor Grayhoof	+50 soins au sort Récupération
TENUS MAIN GAUCHE							
Globe de D'sak	tenu mg	54	LQR	++	(15)	Seign. Magus Pierre-du-pic	+5 END +16 INT / +7 RO
Tome de droit divin	tenu mg	56	LQR	++	(10)	Mor Grayhoof	+6 END +5 INT / +26 soins / +4 mana I 5s
RECETTES DE CRAFT							
Recette: Potion de prot. feu supérieure	alchimie	290	non lié	-	(E)	Pyro. Invoc. Brandefeu	Potion contre le feu supérieure
Patron: Robe de l'archimage	couture	300	non lié	+	(E)	Pyromancien Brandefeu	Torse tissu / arm 96 / +12 INT / +40 sorts & soins / +1 % scrit / ut > restaure 375-625 mana
Plans: Annihilateur	forge	300	non lié	+	(6)	Intendant Zigris	Hache md / DPS 41.5 (49-92 x 1.7) / -200 arm cible (jusqu'à 3 fois)
Plans: Déchireuse en arcanite	forge	300	non lié	+	(14)	Bannok Grimaxe	Hache 2m / DPS 53.8 (153-256 x 3.8) / +13 END / +62 P. att
AUTRES							
Coffre de l'Intendant Zigris	coffre	NA	LQR	80 %	(6)	Intendant Zigris	Surprise !
Forge - Moitié supérieure de la Forge d'armure pour les experts : volume III	forge	50	non lié	+	(5)	Urok Hurleruine	ut > combine les deux moitiés de la Forge d'armure pour les experts : volume III



Récompense : Torse tissu / cuir / mailles au choix (voir table) + max 6 400 XP + 1 gold 80 silver.

(A3) (61-D) Mission de Maxwell

Donnée par : Maxwell dans les Steppes ardentes > Veillée de Morgan.

Obj. : Tuer Omokk (1), Voone (3) et Wyrmathalak (9).

Récompense : Poignets tissu OU Taille plates OU Taille cuir OU Épaules cuir OU Mains mailles (voir table) + max 8 550 XP + 1 gold 85 silver.

(A4) (61-D) Ordres du général Drakkisath

Donnée par : Item « Ordres du général Drakkisath », drop sur Wyrmathalak (9) (taux de drop 20 %).

Objectif : rapporter cet item à Maxwell > Steppes ardentes > Veillée de Morgan.

Récompense : max 6 800 XP.

(H1) (59-D) Agent Bijou

Donnée par : PNJ Lexlort > Terres Ingrates > Kargath

Objectif : Retrouver l'agent Bijou (13).

Récompense : max 6 400 XP.

(H2) (59-D) Rapport de reconnaissance de Bijou

Donnée par : PNJ Bijou > Pic de Blackrock > (13).

Objectif : Porter le rapport de Bijou à Lexlort > Terres Ingrates > Kargath.

Récompense : max 6 400 XP.

(H3) (59-D) La maîtresse de meute

Donnée par : PNJ Galamav le tireur de précision > Terres Ingrates > Kargath.

Objectif : Éliminer Halycon, la maîtresse de meute des Worgs, en (7).

Récompense : Torse tissu / cuir / mailles au choix (voir table) + max 6 400 XP + 1 gold 80 silver.

(H4) (61-D) Ordres du chef de guerre

Donnée par : PNJ chef de guerre Goretooth > Kargath > Terres Ingrates.

Objectif : Éliminer trois boss et retrouver les importants documents Blackrock.

Loc. : Le Généralissime Omokk est en (1), le maître de guerre Voone en (3) et le seigneur Wyrmathalak en (9). Les documents se ramassent aux pieds de l'un de ces boss.

Récompense : Poignets tissu OU Taille plates OU Taille cuir OU Épaules cuir OU Mains mailles (voir table) + max 8 550 XP.

QUÊTES LIÉES

(N1) (58-D) Les dernières tablettes

Prérequis : Série de quêtes commençant par « Esprits de Hurlleurs » > Yeh'kinya > Tanaris > Port de Gentepression.

Donnée par : PNJ Prospecteur Ironboot > Tanaris > Port de Gentepression.

Objectif : Récupérer les cinquième et sixième tablettes en (2) et (3), gardées par les Trolls Smolderthorn.

Récompense : Taille mailles OU Mains tissu (voir table) + max 7 750 XP.

(N2) (59-D) Les effets de Bijou

Donnée par : Quête à prendre dans l'instance. PNJ Bijou > Pic de Blackrock > (13).

Objectif : Récupérer les affaires de la gobeline Bijou

Loc. : Looter sur les invocateurs Brandefeu (E) ou sur le maître de guerre Voone (D3).

Récompense : max 6 400 XP.

(N3) (59-D) Les animaux exotiques de Kibler

Donnée par : PNJ Kibler > Steppes ardentes > Crête de feu.

Objectif : Récupérer un jeune Worg (7) grâce à une caisse fournie.

Récompense : Caisse de Worg + max 6 400 XP.

(N4) (59-D) Mauvais

Donnée par : PNJ Kibler > Steppes ardentes > Crête de feu.

Objectif : Récupérer 15 œufs d'araignée du Pic (F).

Récompense : Caisse de couveuse + max 6 400 XP

Note : Attention, les œufs libèrent parfois un pop de petites araignées !

(N5) (60-D) Urok Hurleruine

Donnée par : Quête à prendre dans l'instance.

PNJ Warosh > Pic de Blackrock > (12).

Objectif : Rapporter à Warosh son mojo, que vous trouverez sur Urok Hurleruine (5) (taux de drop 15 %).

Récompense : Bijou (voir table) + max 9 950 XP.

(N6) (60-D) Lait matriarcal

Donnée par : PNJ John le Loqueteux > Steppes ardentes > Crête de feu.

Objectif : Se faire piquer par la Matriarche couveuse (4) et revenir à John le Loqueteux en l'état.

Récompense : Bijou (voir table) + max 9 950 XP.

(N7) (60-D) Sceau de l'Ascension, étape 1

Donnée par : PNJ Vaelan au Pic de Blackrock > (11).

Objectif : Rapporter les trois gemmes et le sceau à Vaelan.

Loc. : Chacune des gemmes se drop sur le boss qui lui est lié : Omokk (1), Voone (3) et Wyrmathalak (9). Le sceau se drop sur n'importe quel mob de cette partie du Pic de Blackrock.

Récompense : max 8 300 XP.

(N8) (61-D) Sceau de l'Ascension, étape 2

Donnée par : PNJ Vaelan au Pic de Blackrock > (11).

Objectif : Utiliser le sceau de l'ascension pendant un combat contre le drake Emberstrife afin de lui faire souffler sa flamme pour en imprégner l'objet > Marais de Dustswallow > Antre d'Emberstrife.

Récompense : max 10 250 XP.

Note : Il faudra retourner voir Vaelan ensuite et accomplir quelques dernières petites formalités.

(A1) (59-D) Message à Maxwell

Donnée par : Quête à prendre dans l'instance.

PNJ Bijou > Pic de Blackrock (13).

Objectif : Porter des informations à Maxwell > Steppes ardentes > Veillée de Morgan.

Récompense : max 6 400 XP + 1 gold 80 silver.

(A2) (59-D) Abattez-la

Donnée par : PNJ Helendis Riverhorn > Steppes ardentes > Veillée de Morgan.

Objectif : Éliminer Halycon, la maîtresse de meute des Worgs, en (7).

