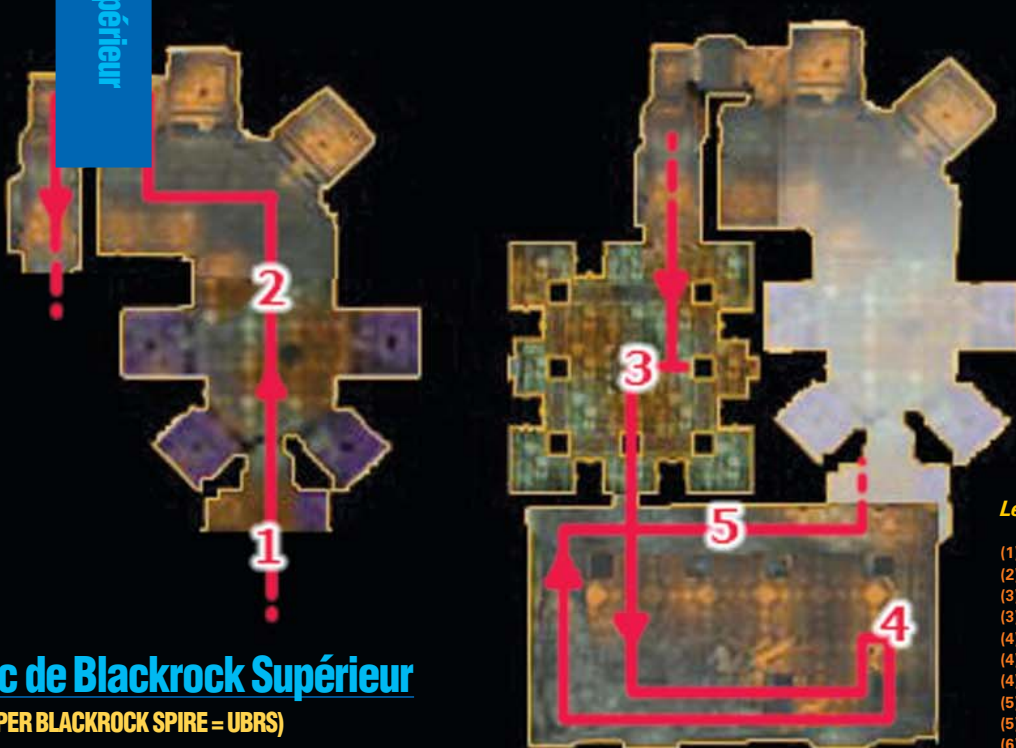


Pic de Blackrock supérieur

# Pic de Blackrock Supérieur



**Légendes**

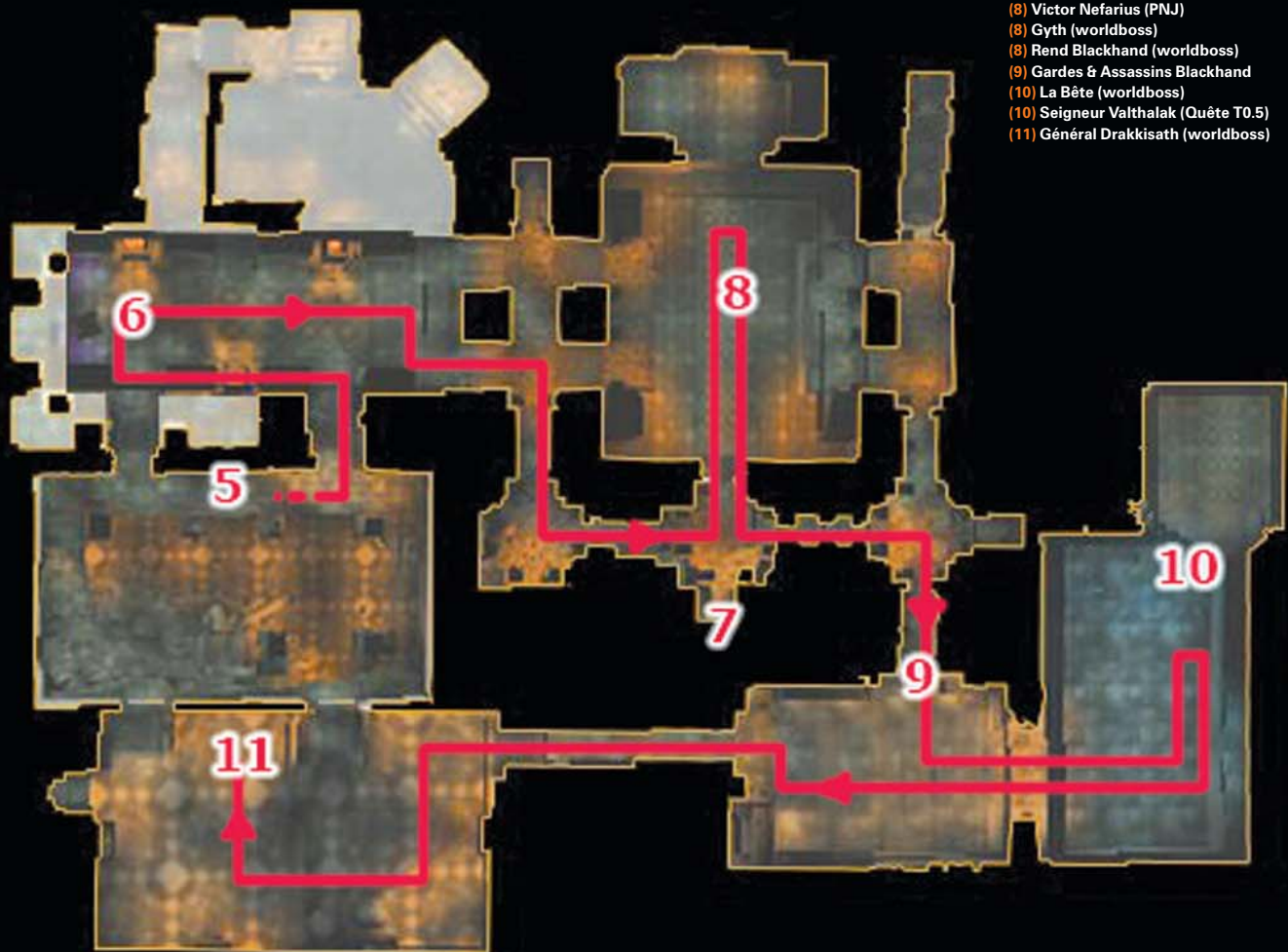
- (1) Entrée (Sceau de l'ascension)
- (2) Cellules
- (3) Autel
- (3) Pyrogarde prophète ardent
- (4) Œufs
- (4) Coffre (fermoir de Doomrigger)
- (4) Solakar Volute flamme (E60)
- (5) Draconides
- (5) Jed Runewatcher (RE59)
- (6) Goraluk Anvilcrack (E61)
- (6) Coffre
- (7) Awbee (PNJ)
- (8) Arène
- (8) Victor Nefarius (PNJ)
- (8) Gyth (worldboss)
- (8) Rend Blackhand (worldboss)
- (9) Gardes & Assassins Blackhand
- (10) La Bête (worldboss)
- (10) Seigneur Valthalak (Quête T0.5)
- (11) Général Drakkisath (worldboss)

## Pic de Blackrock Supérieur

(UPPER BLACKROCK SPIRE = UBRS)

Frontière ouest entre la Gorge des Vents Brûlants et les Steppes ardent

Niveaux 55-60 / 10 joueurs max



WALKTHROUGH

Notes

- Pour accéder à UBRS (porte à gauche après l'entrée commune LBRS-UBRS), il faut que l'un des joueurs du raid soit muni de la clef « Sceau de l'Ascension » (voir guide LBRS, quêtes N7 - N8). C'est une quête pénible, d'autant que les raids LBRS sont rares : les raids UBRS (très populaires, eux) ont donc souvent du mal à trouver un porteur de clef. Débrouillez-vous pour l'obtenir et vous êtes certain d'obtenir une place très facilement pour UBRS ! Si personne n'a la clef dans le raid, vous pouvez demander à un joueur ami possédant le sceau d'intégrer le raid juste le temps de vous ouvrir la porte.
- Comme il y a peu de quêtes dans cette instance et que la progression est assez linéaire, le walkthrough est unique. Vous pourrez simplement zapper Solakar Voluteflamme (4) et la Bête (10) (en pratique cela n'arrive jamais : pourquoi cracher sur du loot ?).
- Compléter les quêtes N5 « Jambières d'Arcana », N6 « Coiffe du savant écarlate » et N7 « La cuirasse carnassière » nécessitera de dépecer la Bête avec une compétence de dépeçage de 310. Ce total ne pourra être obtenu que grâce à la **Trancheuse de Finkel**, dague qui a 10 % de chances d'être droppée sur la Bête. La peau de la Bête en parfait état aura ensuite 0,5 % de chances d'être dépecée sur le corps de la Bête.

Walkthrough

- (1) Videz la pièce et empruntez l'escalier qui monte sur la gauche grâce au Sceau de l'Ascension.
- (2) Nettoyez tranquillement chacune des sept cellules pour y éteindre les flammes et permettre ainsi l'ouverture de la porte au nord-ouest.
- (3) Cliquez sur l'autel blanc pour contraindre les sept géôliers Blackhand (non-élites) à attaquer. Utilisez des AoE pour les terrasser facilement. Cliquez ensuite à nouveau sur l'autel pour invoquer le Pyrogarde prophète ardent, un boss plutôt faible, il s'agit juste d'un élémentaire de feu plus costaud que la moyenne...
- (4) (Optionnel) Un coin pénible qui n'est en général exploré que par les raids mis au chantage par leurs prêtres, soucieux de récupérer leurs épaulettes dévot sur Solakar Voluteflamme. Chaque œuf libère un dragonnet si l'on s'en approche trop. On déclenche le script en activant le cristal au fond de la salle. Vous aurez à affronter trois ou quatre vagues de draconides ; certains d'entre eux, les Démolisseurs de la Colonie, iront ouvrir les œufs pour faire pop les dragonnets. Ciblez donc les Démolisseurs en priorité et ralentissez-les au maximum ! Soyez également vigilants sur les assists et généreux en AoE sur les dragonnets. Une fois les vagues détruites, Solakar Voluteflamme daignera faire son apparition : il ne présente guère de difficulté en lui-même.
- (5) Tuez systématiquement en premier les Drakes Écaïlle ardente de la griffe enragée et vérifiez l'éventuelle apparition de Jed Runewatcher (un élite rare, facile à vaincre). Ensuite, plutôt que d'affronter les mobs en vous engageant dans le couloir, veillez à les attirer vers le rebord surplombant la colonie et à vous battre dos au mur pour ne pas vous faire éjecter.
- (6) Vous trouverez ici le named Goraluk Anvilcrack (un guerrier, pas de difficulté particulière, prenez juste la précaution de bien nettoyer la salle par petits pulls prudents), ainsi qu'un coffre.

- (7) Ceux qui en auront besoin pourront valider ici la quête N4 « Le protectorat de la matrone ».
- (8) Sautez tous en même temps dans l'arène, veillez à ne jamais perturber les spectateurs (pas de flèches multiples ou autre sort dangereux) et restez bien au milieu de la pièce : sept vagues de mobs vont se succéder jusqu'à l'apparition de Gyth et Rend Blackhand en (9). Pour vaincre ces deux-là sans trop de difficulté, ramenez tous les combattants au corps à corps et écarter les casters pour qu'ils échappent aux sorts de zone de Gyth. Les prêtres et paladins devront veiller à dissiper son sort de glace qui inflige de gros dégâts. Quant à Rend Blackhand, les guerriers le provoqueront à loisir et les mages se chargeront de ralentir ses mouvements. Les rogues se focaliseront sur les dragonnets, les tanks sur les draconides. Si le raid a son démoniste, une petite Malédiction des éléments est bienvenue sur les draconides car ils possèdent une grande résistance aux sorts. Globalement, Rend ne présente pas de réelles difficultés.
- Notez que si l'un de vous est en possession du Sceau de l'Ascension, il pourra l'équiper avant d'entrer dans l'arène : en l'utilisant au moment où Rend fait son apparition, le sceau invoquera l'aide de l'esprit de Vaelastrasz ! Pas vraiment vital, mais toujours fun.
- (10) Dans cette grande pièce vide, dirigez-vous d'abord au nord pour affronter la redoutable Bête. Elle n'aura recours qu'à des attaques physiques (notamment une douloureuse charge nécessitant de tenir les casters éloignés) ainsi qu'à un feu de zone. Les tanks se placeront dos au mur, les casters se maintiendront prudemment à l'écart, dans un coin de la pièce de préférence. Les prêtres devront penser à activer au préalable leur bouclier, pour éviter de mourir en un coup s'ils étaient ciblés. Les combattants au corps à corps devront être surveillés de près, la Bête infligeant de lourds dégâts : les soigneurs se tiendront prêts à devoir bouger.
- Si vous souhaitez rencontrer Finkle Einhorn pour la quête N10, quittez la pièce puis revenez-y.
- C'est ici aussi que vous affronterez le terrrrrrible Seigneur Valthalak, boss final de la quête T0.5 (voir guide du même nom).
- (11) On évoluera avec une grande prudence dans cette pièce où le wipe n'est jamais loin pour les groupes imprudents... Il faudra la nettoyer soigneusement et entièrement avant d'affronter le dernier boss local, le général Drakkisath. Les groupes adverses sont généralement composés comme suit : deux capitaines de la griffe enragée ou langues de feu de la griffe enragée, et deux orcs Blackhand. Le plus important à retenir ici : **TUEZ EN PRIORITÉ LES LANGUES DE FEU.** Pour chaque groupe statique, contrôlez mentalement un mob et laissez-le mourir, ou bien utilisez un sap de voleur. Les mages devront polymorpher toutes les créatures humanoïdes restantes.



Ah, et n'oublions pas une instruction primordiale : **TUEZ EN PRIORITÉ LES LANGUES DE FEU.** Après avoir affronté le premier groupe de mobs, le raid doit absolument reculer, car une patrouille fera automatiquement son apparition moins d'une minute plus tard. La tactique sera la même que pour les groupes statiques, à la différence notable qu'il sera très difficile d'effectuer un contrôle mental (sauf si un voleur emploie sa compétence distraction). Au fait, avons-nous pensé à vous le préciser ? **TUEZ EN PRIORITÉ LES LANGUES DE FEU.** Il y aura encore deux groupes de mobs avant Drakkisath. Si on a recours au contrôle mental, il faudra le diriger uniquement contre les créatures humanoïdes qui sont contre le mur, sous peine d'attirer d'autres mobs. Affrontez enfin le général Drakkisath - équipez si possible vos attaquants au corps à corps en équipement RF : il leur permettra de tenir le coup face aux déflagrations en AoE de feu. Tâchez de tanker Drakkisath à l'écart dans la pièce (attribuez-lui au minimum un tank et son soigneur attiré) pendant que le reste des joueurs se débarrasse de ses minions. Une technique classique consistera à envoyer votre chasseur puller Drakkisath avant de l'entraîner le plus loin possible en arrière, au moins jusqu'à la salle de la Bête, et d'utiliser mort feinte au dernier moment. Cela laissera le temps au raid de gérer les deux Gardes... Pour gérer ces deux derniers, on maintiendra le premier sous contrôle (tanking, fear, kite par un rogue en sprint...) et on tuera le deuxième aussi vite que possible. On se tournera vers le premier Garde pour lui faire subir le même sort. Vient alors le moment d'affronter Drakkisath : les soigneurs redoubleront de vigilance car ses attaques peuvent être lourdes ; les mages veilleront à dissiper sa malédiction, un puissant DOT de feu. Tenez votre tank en vie et vous n'aurez pas de souci pour terminer ce donjon en beauté.

- Si vous complétez votre accès Onyxia, c'est le moment de ramasser le sang sur le corps du général (2 à 4 sangs par mort).
- Si vous complétez votre accès BWL, cliquez donc sur l'orbe que protégeait Drakki.



Pic de Blackrock  
supérieur

Pic de Blackrock  
supérieur

# Pic de Blackrock Supérieur

## PHAT LOOT

ARMES & PROJECTILES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
Massacreuse Blackhand	arme d'hast	58	LQR	+	(8)	Rend Blackhand	DPS 54 (151-227 x 3.5) / touché > 324-540 dég
Ecrâneur serpent	baguette	51	LQR	+++	(5)	Jed Runewatcher	DPS 54.6 (53-100 x 1.4) / +10 RO
Bâton de comm. du seigneur Valthalak	bâton 2m	58	LQR	+	(10)	Seigneur Valthalak	DPS 53.8 (90-136 x 2.1) / +30 sorts & soins / +1 % scrit
Trucidante	dague 1m	58	LQR	-	(8)	Rend Blackhand	DPS 45.6 (54-101 x 1.7) / cdt > 100 % cdt & 100 % ccrit (3s)
Trancheuse de Finkle	dague md	58	LQR	+	(10)	La Bête	DPS 41.2 (37-60 x 1.3) / dépeçage +10 / +45 P. att vs. Bêtes
Charge sacrée de Dal' Rend	épée md	58	LQR	+	(8)	Rend Blackhand	DPS 41.4 (81-151 x 2.8) / +4 FOR / +1 % ccrit
Gardienne tribale de Dal' Rend	épée mg	58	LQR	+	(8)	Rend Blackhand	DPS 41.4 (52-97 x 1.8) / arm 100 / +7 déf
Masse suintante	masse 2m	58	LQR	+	(10)	La Bête	DPS 53.9 (155-233 x 3.6) / cdt > -20 à toutes les caracs & 20 dégâts de nature l 3s l 8 m rayon (30s)
Marteau du maître-forgeron	masse md	57	LQR	++	(6)	Goraluk Anvilcrack	DPS 39.4 (66-123 x 2.4) / +5 INT / +14 sorts
ARMURES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
TISSU							
Jambières de tourment	jambes	58	LQR	++	(10)	Seigneur Valthalak	arm 78 / +16 END +16 INT / +34 sorts ombre
Jambières des voiles spirituels	jambes	58	LQR	++	(10)	La Bête	arm 78 / +13 END +16 INT +16 ESP / +19 sorts & soins
Bottes de guérisseur miraculeux	pieds	58	LQR	+	(8)	Rend Blackhand	arm 61 / +10 END +12 INT +12 ESP / +26 soins
Bottes de monteur de dragon	pieds	58	LQR	+	(8)	Rend Blackhand	arm 61 / +5 END +16 INT / +10 RF / +18 sorts & soins
Echarpe de Dustfeather	taille	56	LQR	++	(4)	Solakar Volutefflamme	arm 49 / +10 END +18 INT / +9 sorts & soins
Coiffe du Savant écarlate	tête	NA	NA	NA	NA	Quête N6	arm 78 / +17 END +20 INT / +2 % scrit
Tiare du feu des étoiles	tête	55	LQR	+++	(5)	Jed Runewatcher	arm 69 / +28 INT +10 ESP / +10 RF
Turban de tisse-sort	tête	60	LQR	++	(11)	Général Drakkisath	arm 73 / +9 INT / +36 sorts & soins / +1 % scrit
Echarpe de vision polychromatique	torse	56	LQR	++	(4)	Solakar Volutefflamme	arm 87 / +20 toutes résistances
CUIR							
Épaulières de précision	épaule	56	LQR	+	(3)	Pyrogarde proph. ardent	arm 129 / +2 % cdt / +24 P. att
Jambières d'Arcana	jambes	NA	NA	NA	NA	Quête N5	arm 166 / +20 INT +30 ESP / +18 sorts & soins
Jambières de maître-lames	jambes	58	LQR	++	(10)	La Bête	arm 154 / +5 AGI / +1 % cdt / +2 % esq / +1 % ccrit
Bottes de Swiftfoot	pieds	NA	NA	NA	NA	Quête H1	arm 106 / +5 FOR +18 AGI
Garde-bras de la brume noire	poignet	58	LQR	++	(10)	La Bête	arm 77 / +13 END +5 ESP / +10 RO / +1 % cdt
Ceinturon cristallisé	taille	56	LQR	++	(4)	Solakar Volutefflamme	arm 97 / +6 END +19 INT +6 ESP / +9 sorts & soins
Coiffure de plumes tribale... (générique)	tête	55	LQR	++	(8)	Gyth	arm 137 / +12 END +15 INT / + résistances diverses / +33 soins
Ceil de Rend	tête	58	LQR	++	(8)	Rend Blackhand	arm 143 / +13 FOR +7 END / +2 % ccrit
Cuirasse carrossière	torse	NA	NA	NA	NA	Quête N7	arm 190 / +13 FOR +20 END / +2 % ccrit / +1 % esq
Tunique de l'étreinte nocturne	torse	56	LQR	++	(4)	Solakar Volutefflamme	arm 172 / +5 AGI +10 END / +10 RF +10 RO / +50 P. att
MAILLES							
Épaulières de pics d'os	épaule	58	LQR	+	(8)	Rend Blackhand	arm 278 / coup critique reçu > 60-90 dég à l'attaquant
Cuissardes des duellistes chromatiques	jambes	NA	NA	NA	NA	Quête N9	arm 349 / +16 END +19 INT +26 ESP / +5 RO & RN & RF & RA & RG
Jambières de Tristam	jambes	58	LQR	++	(10)	La Bête	arm 324 / +13 END / +34 P. att / +2 % esq
Jambières des duellistes chromatiques	jambes	NA	NA	NA	NA	Quête N9	arm 349 / +15 END +9 FOR +33 AGI / +5 RO & RN & RF & RA & RG
Protège-mains de sauvagerie	mains	58	LQR	++	(10)	Seigneur Valthalak	arm 231 / +10 END +9 INT / +38 P. att
Marcheflammes	pieds	57	LQR	+	(6)	Goraluk Anvilcrack	arm 251 / +10 END / +18 RF / +1 % esq
Ceinturon de sauvagerie	taille	58	LQR	++	(8)	Rend Blackhand	arm 208 / +10 INT +9 END / +8 mana l 5s
Camail de Dragoneye... (générique)	tête	55	LQR	++	(8)	Gyth	arm 288 / +17 END / +38 P. att / résistances diverses
PLATES							
Jambières de maître forgeron	jambes	55	LQR	++	(6)	Goraluk Anvilcrack	arm 548 / +12 END +29 FOR
Jambières du Chef de guerre	jambes	58	LQR	++	(8)	Rend Blackhand	arm 575 / +13 FOR +15 END / +2 % esq
Avant-bras du Chef de guerre	poignet	58	LQR	+	(8)	Rend Blackhand	arm 287 / +1 % cdt / +1 % ccrit
Garde-bras de frappe aveugle	poignet	NA	NA	NA	NA	Quête H1	arm 249 / +3 FOR / +1 % ccrit
Ceinturon de Brigam	taille	58	LQR	++	(11)	Général Drakkisath	arm 369 / +15 FOR +16 END / +1 % cdt
Ceinturon de maître forgeron	taille	58	LQR	+	(6)	Goraluk Anvilcrack	arm 519 / +11 FOR +10 AGI +10 END
Crâne de Gyth	tête	55	LQR	++	(8)	Gyth	arm 509 / +20 END / +9 déf
Cuirasse du vol chromatique	torse	NA	NA	NA	NA	Quête N8	arm 706 / +20 FOR +10 AGI +30 END / +15 RF
BOUCLIERS							
Déflecteur draconien	bouclier	58	LQR	++	(11)	Général Drakkisath	arm 2153 / bloq 40 / +7 END / +10 RF / +10 déf
Égide draconien de la légion	bouclier	58	LQR	++	(10)	Seigneur Valthalak	arm 2153 / bloq 40 / +7 END / +20 sorts & soins
CAPE							
Cape de la lune sanguine	dos	58	LQR	++	(10)	La Bête	arm 45 / +17 END +5 ESP / +7 RA
Cape de rideur des ombres	dos	58	LQR	+	(11)	Général Drakkisath	arm 45 / +7 END +17 AGI
Cape de tisseur de girve	dos	58	LQR	++	(10)	La Bête	arm 45 / +12 INT +12 ESP / +10 RG
Cape du feu de brousse	dos	56	LQR	++	(3)	Pyrogarde proph. ardent	arm 43 / +20 RF
Voile de domination	dos	58	LQR	++	(10)	Seigneur Valthalak	arm 45 / +7 END +17 FOR
AUTRES	TYPE	NIV	LQ	DROP	MAP	MOB OU QUÊTE	DÉTAIL
BIJOUX							
Emblème draconique imprégné	bijou	58	LQR	-	(11)	Général Drakkisath	ut > +100 sorts & +190 soins (15s)
Marque de tyrannie	bijou	NA	NA	NA	NA	Quête A2 / H3	+10 RA / +1 % esq
Ceil de la Bête	bijou	NA	NA	NA	NA	Quête A2 / H3	+2 % scrit
Pipeau de bruyère	bijou	55	LQR	+++	(5)	Jed Runewatcher	+29 sorts & soins
Plaque de Blackhand	bijou	NA	NA	NA	NA	Quête A2 / H3	+2 % ccrit
Amulette Drakefeu	cou	NA	NA	NA	NA	Quête A3 / H5	+10 END / +15 RF / à porter (ou a avoir dans son inventaire) pour accéder au repaire d'Onyxia
Dent de Gnarr	cou	58	LQR	++	(11)	Général Drakkisath	+8 END +14 INT / +3 mana l 5s
Pendentif de célérité	cou	58	LQR	++	(10)	Seigneur Valthalak	+15 AGI / +1 % cdt
Talisman Emberfury	cou	56	LQR	+	(3)	Pyrogarde proph. ardent	+8 END +5 ESP / +7 RF / +1 % ccrit
Anneau de puissance mortelle	doigt	58	LQR	++	(11)	Général Drakkisath	+7 END / +1 % ccrit / +16 P. att
Anneau de ruminant	doigt	58	LQR	+	(8)	Rend Blackhand	+5 mana l 5s / +1 % scrit
Anneau enflammé de... (générique)	doigt	56	LQR	++	(3)	Pyrogarde proph. ardent	+1 ou 2 bonus divers / +24 sorts feu
Anneau runique de sorcellerie	doigt	58	LQR	++	(10)	Seigneur Valthalak	+7 END / +1 % cdt sorts / +16 sorts & soins
TENUS MAIN GAUCHE							
Tome des Égarés	tenu mg	58	LQR	++	(11)	Général Drakkisath	+6 END +7 INT / +18 sorts & soins
RECETTES DE CRAFT							
Recette : Flacon des Titans	alchimie	300	non lié	-	(11)	Général Drakkisath	potion / +1200 au max de vie (2h)
Recette : Flacon de rés. chromatique	alchimie	300	non lié	-	(8)	Gyth	potion / +25 toutes résistances (2h)
Plans : Championne en arcanite	forge	300	non lié	+	(6)	Goraluk Anvilcrack	épée 2m / DPS 53.8 (129-194 x 3) / cdt > 270-450 vie & +120 FOR (30s)
Plans : Marteau-Tempête ouvragé	forge	300	non lié	+	(6)	Goraluk Anvilcrack	masse md / DPS 41.5 (58-108 x 2) / cdt > 105-145 dégâts de nature sur 3 cibles
Schéma : Réflectoflamme hyper-radiant	ingé	290	non lié	+	(4)	Solakar Volutefflamme	bijou / +18 RF / ut > renvoie les sorts de feu vers le lanceur (5s)
Patron : Plastron en éc. de dragon rouge	travail cuir	300	non lié	-	(11)	Général Drakkisath	torse mailles / arm 360 / +12 RF / +66 soins reçus
AUTRES							
Forge - Moitié inférieure de la Forge d'armure pour les experts : volume I	forge	50	non lié	+	(6)	Goraluk Anvilcrack	ut > combine les deux moitiés de la Forge d'armure pour les experts : volume I
As de Fauves	carte	NA	non lié	-	(10)	La Bête	As de la Suite de Fauves
Carapace chromatique	crafts	NA	LQR	-	(8)	Gyth	Composant de craft
Peau de la Bête en parfait état	crafts	NA	non lié	--	(10)	La Bête	Composant de craft

## QUÊTES LIÉES

### (N1) (60-R) L'Œil du Prophète ardent

**Prérequis :** Série de quêtes données par le même PNJ.

**Donnée par :** PNJ Duc Hydraxis à Azshara > l'île la plus au sud-est dans l'alignement du Temple d'Arkkoran et de la Crête de Forlorn.

**Objectif :** Tuer le Pyrogarde prophète ardent (3) et rapporter son œil (taux de drop 6%).

**Récompense :** max 8300 XP.

**Note :** Cette quête permet d'accéder à la quête « Molten Core » (voir guide MC).

### (N2) (60-R) Un œuf congelé

**Donnée par :** PNJ Tinkée Steamboil dans les Steppes ardentes > Crête de feu.

**Objectif :** Tester le prototype d'œufilloscope sur un œuf de la colonie (4).

**Récompense :** 1 gold 80 silver.

### (N3) (60-R) Collecte d'œufs

**Prérequis :** Quête N2 « Un œuf congelé ».

**Donnée par :** PNJ Tinkée Steamboil dans les Steppes ardentes > Crête de feu.

**Objectif :** Collecter huit œufs de dragon dans la Colonie (4).

**Récompense :** max 9950 XP + 2 gold 70 silver.

### (N4) (62-R) Le protectorat de la matrone

**Donnée par :** Quête à prendre dans l'instance. PNJ Awbee (7).

**Objectif :** Donner l'écaille d'Awbee à Haleh > Berceau-de-l'Hiver > grotte de Mazthoril.

**Récompense :** max 7050 XP.

### (N5) (62-R) Jambières d'Arcana

**Donnée par :** Item Catalogue de Malyfous > Berceau-de-l'Hiver > Long-Guet.

**Objectif :** Réunir une peau de la Bête (10), cinq coutures d'abomination effilochées, une barre d'arcanite et cinq liquides d'embaumement de Murmegivre.

**Loc :** Les cinq coutures se lootent à Stratholme et les cinq liquides d'embaumement à Scholomance.

**Récompense :** Jambières épiques en cuir (voir table).

### (N6) (62-R) Coiffe du savant écarlate

**Donnée par :** Item Catalogue de Malyfous > Berceau-de-l'Hiver > Long-Guet.

**Objectif :** Réunir une peau de la Bête (10), huit coutures d'abomination effilochée, cinq cristaux des arcanes et cinq fils enchantés de la phalange.

**Loc :** Les huit coutures et les cinq fils enchantés se lootent à Stratholme.

**Récompense :** Tête épique en tissu (voir table).

### (N7) (62-R) La cuirasse carnassière

**Donnée par :** Item Catalogue de Malyfous > Berceau-de-l'Hiver > Long-Guet.

**Objectif :** Réunir une peau de la Bête (10), dix coutures d'abomination effilochées, cinq barres d'arcanite et cinq peaux des ombres.

**Loc :** Les dix coutures se lootent à Stratholme et les peaux des ombres à Scholomance.

**Récompense :** Plastron épique en cuir (voir table).

### (N8) (62-R) La cuirasse du vol chromatique

**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 dix coutures d'abomination effilochées.

**Loc :** La carapace chromatique se loot sur Gyth (8) (taux de drop 1,5%); les écailles chromatiques sur les draconides chromatiques (8) ou les dragonnets (4); les dix sangs des héros dans les Maletterres de l'Est et les dix coutures d'abomination effilochée à Stratholme.

**Récompense :** Torse épique en plates (voir table).

### (N9) (62-R) Cuissardes 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 se loot sur Gyth (8) (taux de drop 1,5%); les écailles chromatiques sur les draconides chromatiques (8) ou les dragonnets (4); les dix sangs des héros dans les Maletterres de l'Est et les peaux des ombres à Scholomance.

**Récompense :** Deux jambières épiques en mailles au choix (voir table).

### (N10) (62-R) Finkle Einhorn, à votre service !

**Donnée par :** Quête à prendre dans l'instance.

Le PNJ Finkle Einhorn (10) apparaît lorsque la Bête est morte et que le raid a quitté la pièce; il faut donc ensuite retourner dans cette pièce pour le rencontrer.

**Objectif :** Parler à Malyfous Darkhammer > Berceau-de-l'Hiver > Long-Guet.

**Récompense :** max 7050 XP

**Note :** Il faudra finir plusieurs fois le Pic de Blackrock pour compléter cette quête.

### (A1) (60-R) Le fermoir de Doomrigger

**Donnée par :** PNJ Mayara Brightwing > Steppes ardentes > Veillée de Morgan.

**Objectif :** Récupérer le fermoir de Doomrigger dans un coffre de la Colonie (4).

**Récompense :** max 1650 XP

**Note :** Permet d'accéder à la quête « Livraison à Ridgewell (Alliance) ».

### (A2) (63-R) La reddition du général Drakkisath

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

**Objectif :** Tuer le général Drakkisath (11).

**Récompense :** 3 bijoux au choix (voir table) + max 10900 XP + 2 gold 80 silver.

### (A3) (63-R) Amulette Drakefeu

**Prérequis :** Voir guide Onyxia.

**Donnée par :** PNJ Haleh à Berceau-de-l'Hiver > Grotte de Mazthoril.

**Objectif :** Récupérer le sang du champion des dragons noir sur le général Drakkisath (11).

**Récompense :** Amulette Drakefeu (voir table) (voir Guide Onyxia).

### (H1) (60-R) La tablette de Darkstone

**Donnée par :** PNJ Vivian Lagrave > Steppes ardentes > Kargath.

**Objectif :** Récupérer la tablette de Darkstone sur un gardien de la colonie (4) et la rapporter à Vivian.

**Récompense :** Poignets plates ou Pieds cuir (voir table) + max 8300 XP + 2 gold 70 silver.

### (H2) (61-R) La Forge Démoniaque

**Donnée par :** PNJ Lorax à Berceau-de-l'Hiver > au sud de la Gorge des Blancs Murmures.

**Objectif :** Tuer Goraluk Anvilcrack (6) et tremper une pique dans son sang.

**Récompense :** 5 élixirs tueurs de démons (+265 P. att contre les démons pendant 5 min) et les plans de Forge pour construire une armure (Torse plates : Cuirasse démoniaque / arm 597 / +12 END / 3% chances > vole 120 vie en 4s).

## PRÉREQUIS ONYXIA (Voir guide Onyxia)

### (H3) (63-R) Pour la Horde !

**Prérequis :** Voir guide Onyxia.

**Donnée par :** PNJ Thrall à Orgrimmar.

**Objectif :** Rapporter la tête du chef de guerre Rend Blackhand (8) à Thrall.

**Récompense :** 3 bijoux au choix (voir table) + max 10900 XP + 2 gold 85 silver.

### (H4) (63-R) Illusions d'Occlusus

**Prérequis :** Voir guide Onyxia.

**Donnée par :** PNJ Miranda la mégère dans les Maletterres de l'Est > Colline des lamentations.

**Objectif :** Collecter vingt yeux de jeunes dragons noirs.

**Loc :** Les yeux de jeunes dragons noirs se trouvent dans le pic de Blackrock > essentiellement en (4), mais aussi sur Drakkisath (11) ou quelques mobs draconiques (5) ou (8).

**Récompense :** max 7250 XP.

### (H5) (63-R) Sang du champion des dragons noirs

**Prérequis :** Voir guide Onyxia.

**Donnée par :** PNJ Rexxar > en vadrouille entre Feralas et les Serres-Rocheuses.

**Objectif :** Récupérer le Sang du champion des dragons noirs sur le général Drakkisath (11).

**Récompense :** Amulette Drakefeu (voir table) et accès au repaire d'Onyxia.

