

# L'Outreterre à la loupe



<b>1</b> Péninsule des Flammes infernales (niv 58-63)	page 6
Complexe d'instances : La Citadelle des Flammes infernales	
<b>2</b> Marécage de Zangar (niv 61-64)	page 7
Complexe d'instances : Le Réservoir de Glissecroc	
<b>3</b> Forêt de Terokkar (niv 62-65)	page 8
Complexe d'instances : Auchindoun	
<b>4</b> Shattrath	page 9
<b>4</b> Nagrand (niv 64-67)	page 10
<b>5</b> Les Tranchantes (niv 65-68)	page 11
Instance 25 : Le Repaire de Gruul	
<b>6</b> Raz-de-Néant (niv 67-70)	page 12
Complexe d'instances : Le Donjon de la Tempête	
<b>7</b> Vallée d'Ombrelune (niv 67-70)	page 13
Instance 25 : Le Temple Noir	

**Bienvenue en Outreterre, jeune aventurier ! Ne dis rien, nous savons tout : tu es venu ici à la recherche de gloire, d'argent, de montures volantes et d'elfettes de sang dénudées. Nous en sommes tous là. Mais avant d'affronter les périls des donjons, avant d'enfiler les tenues de sets à la mode, de te voir révéler les secrets de la joaillerie ou des différentes factions d'Outreterre, un petit tour d'horizon s'impose.**

Depuis la Porte des Ténèbres jusqu'aux confins de la vallée d'Ombrelune, le chemin est long, parsemé d'une tétratonne de quêtes et d'autant de donjons (ou presque). Le but de ce hors-série, comme de coutume, est avant tout de fournir une aide stratégique dans l'exploration des donjons. Pour le reste, ma foi, la plupart des joueurs se débrouillent très bien tout seuls. Il était notamment hors de question de proposer une exploration exhaustive des quêtes d'Outreterre : d'une part, étant donné leur nombre, elles n'auraient pas tenu dans ces pages ; d'autre part, c'est tout bonnement inutile étant donné que votre journal de quêtes vous proposera dans une écrasante majorité de cas toute les indications dont vous pourriez avoir besoin.

Nous en faisons la publicité à chaque hors-série, mais rappelons-le encore pour les nouveaux joueurs : les adeptes francophones de *World of Warcraft* ont la chance de disposer de ce qui est sans conteste possible le meilleur logiciel mondial de cartographie WoW (en toute simplicité). Il s'agit bien entendu de [www.cartographe](http://www.cartographe.com) le bien nommé, programmé par l'ami Tixu et que vous pourrez télécharger pour la modique somme de pas un rond (mais n'hésitez pas à lui envoyer vos dons : il les mérite !) sur son site : <http://tixu.scribe.free.fr>.

Toute concurrence avec wowcarto étant vouée à l'échec, nous avons simplement choisi de nous concentrer sur les éléments de cartographie qu'il peut être utile d'avoir toujours sous les yeux. Ce petit atlas n'a d'autre prétention que de guider vos premiers pas en Outreterre, en vous aidant à repérer rapidement les lieux clés.

## CONSEILS DE BASE

- Liez-vous à l'une des auberges de Shattrath au plus vite. De là, vous pouvez en effet rallier toutes les capitales d'Azeroth (ce qui est indispensable pour garder un œil sur l'hôtel des ventes ou passer voir votre maître de classe – vous ne trouverez ni l'un ni l'autre en Outreterre !) et revenir ensuite tranquillement grâce à votre pierre de foyer. Il n'existe PAS de retour direct en Outreterre à partir des capitales d'Azeroth, il faut refaire tout le chemin jusqu'à la Porte des Ténèbres. Oh, bien sûr, vous n'êtes pas obligé de vous lier à Shattrath, n'importe quelle ville d'Outreterre fera l'affaire, mais passez au moins y ouvrir le flypath pour pouvoir ensuite vous y rendre rapidement. Pour cela, n'oubliez pas d'activer les flypath de votre faction au Marécage de Zangar (voir la carte du Marécage), c'est indispensable pour établir le lien entre la Péninsule et Shattrath.
- À moins que vous n'ayez une excellente raison contre, faites toutes les quêtes, dans l'ordre dans lequel elles se présenteront. D'abord, elles vous rapporteront de l'or ou une fois votre niveau 70 atteint (et vous avez besoin d'or, de BEAUCOUP d'or, pour vous offrir la fameuse monture volante épique : passer d'une vitesse de 100% à une vitesse de 280%, croyez-nous, ça change la vie). Ensuite, elles sont toujours susceptibles de déboucher sur une suite – c'est particulièrement vrai dans le cas des quêtes de réputation. Enfin, elles servent parfois de prérequis pour des accès d'instance : qui pourrait se douter, à voir cet humble fermier d'Ombrelune occupé à dorloter ses sangliers, qu'il est la clef d'accès à l'une des principales instances de raid du pays ?

- Repassez régulièrement visiter les représentants des principales factions d'Outreterre, surtout lorsque vous aurez gagné des niveaux de réputation. Dans la plupart des cas, cela débloque de nouvelles quêtes qui débouchent sur un nouveau gain de réputation : un cercle vertueux qu'il serait dommage de briser ou de devoir compenser par des « farm de réputation » aussi fastidieux que monotones.
- Renseignez-vous un minimum (dans nos pages et ailleurs) sur les récompenses des différentes factions, sur les sets d'armure, les items de donjon, l'artisanat, etc. Même si vous n'êtes pas ni un « powerplayer » ou ni un collectionneur, il serait dommage de passer à côté de réputations où il peut être facile de progresser en parallèle d'autres objectifs, ou de vous apercevoir au niveau 69 que votre véritable vocation consiste à devenir forgeron : pensez à tous ces gisements que vous auriez pu miner depuis votre arrivée...

## LA LECTURE DES CARTES

- Les points d'exclamation n'indiquent pas OÙ réaliser les quêtes (les cartes en seraient surchargées !) mais bien les DONNEURS de quêtes.
- Sauf exception rarissime, tous les villages sont peuplés de donneurs de quêtes.
- Nous vous indiquons d'une part les points clés des régions, d'autre part les points secondaires. Ces derniers sont presque toujours liés à une ou plusieurs quêtes. Si au cours de vos pérégrinations vous n'avez pas été amené à visiter l'un de ces lieux, il est presque certain que vous avez raté quelque chose.
- Vous trouverez plusieurs fois évoqués les « spots à primordiaux », de quoi s'agit-il ? À l'heure actuelle, les éléments primordiaux (granules de mana / feu / vie / ombre / terre / air / eau) sont extrêmement recherchés car ils interviennent dans la composition d'un grand nombre de crafts très intéressants. Sans parler des joueurs qui les ferment pour les revendre. On trouve le plus souvent ces éléments sur des élémentaires, mais pas seulement...



# Péninsule des Flammes infernales



- 1** Point clef
- 1** Point secondaire
- 🏠** Village  
(bleu = Alliance / rouge = Horde / noir = neutre)
- ✈️** Chemin aérien  
(bleu = Alliance / rouge = Horde)
- 🌀** Zone JcJ
- 📍** Donneur(s) de quête(s)  
(bleu = Alliance / rouge = Horde / noir = neutre)
- ⚠️** Point d'intérêt
- 🏰** Instance

**En quelques mots :** Point d'arrivée et premier contact de tout joueur avec l'Outreterre ! Une fois acclimaté à la température, accomplissez au plus vite les quêtes de donjon concernant Les Remparts et la Fournaise pour pouvoir enchaîner la suite. Pensez à accomplir les objectifs JcJ avant de partir en donjon, afin de bénéficier du bonus de réputation lié au fanion.

## 1 POINTS CLEFS

### 1 – Porte des Ténèbres & Escaliers du Destin :

On y accède depuis le sud des Terres foudroyées en Azeroth, (flypath le plus proche : Rempart-du-Néant pour l'Alliance, Pierrèche pour la Horde). Niveau 58 requis, n'oubliez pas de prendre les quêtes des PNJ avant de franchir le seuil, et bon voyage en Outreterre !

**2 – (Horde) Thrallmar :** C'est ici que débute réellement l'aventure. Beaucoup de quêtes à pêcher (n'oubliez pas de visiter la Caravane de ravitaillement à la sortie du village), mais aussi quelques PNJ clefs, notamment :

- l'Intendant Urgronn : récompenses de réputation Thrallmar.
- le Crieur-de-guerre Coquard : vend des récompenses JcJ de la Péninsule, notamment des marques qui boostent les gains de réputation Thrallmar en donjon !
- Artisanat : **alchimiste** (Apothicaire Antonivitch) / **cuisinier** (Baxter) vous fournira le livre pour progresser) / **dépeceur** (Moorutu) / **enchanteur** (Felannia) / **forgeron** (Rohok) / **herboriste** (Ruak Forte-corne) / **ingénieur** (Leugwo) / **joaillier** (Kalaen) / **mineur** (Krugosh) / **tailleur** (Daliinna) / **travail du cuir** (Barim Sabot-fendu)

**3 – (Alliance) Bastion de l'Honneur :** C'est ici que débute réellement l'aventure. Beaucoup de quêtes à pêcher (n'oubliez pas de visiter la tour à l'extérieur de la ville), mais aussi quelques PNJ clefs, notamment :

- l'Officier de logistique Ulrike : intendant de la Péninsule, récompenses de réputation.
- Artisanat : **alchimiste** (Alchimiste Gribble) / **enchanteur** (Johan Barnes) / **forgeron** (Dumphry) / **herboriste** (Rorelien) / **ingénieur** (Lebowski) / **joaillier** (Tatiana) / **tailleur** (Hama) / **travail du cuir** (Brumman).

### 4 – La Citadelle des Flammes Infernales :

Idéale pour des vacances en famille...

- Zone JcJ : à l'ouest de la Citadelle, trois points stratégiques : Le Stade (à gauche), Le Surplomb (en haut à droite), La Colline Brisée (en bas à droite). Principe : chacune de ces trois zones bascule progressivement vers le camp qui l'a le plus investie (il faut être sur place... nombreux... et vivants !). Une fois que vous avez pris le contrôle des trois zones, vous validez une quête JcJ qui vous rapporte des marques, à échanger contre différents items. L'un d'eux est particulièrement intéressant, puisqu'il permet de gagner plus de réputation Thrallmar / Bastion de l'Honneur lors de vos visites dans les donjons de la Citadelle !

- Donjons à cinq : Les Remparts (niv 60-62), La Fournaise du Sang (niv 61-63) et les Salles Brisées (niv 70) vous attendent : consultez nos guides !
- Raid à 25 : C'est ici que se trouve aussi le Repaire de Magheridon, que vous reviendrez affronter lorsque votre guilde sera venue à bout de nombreux défis de l'Outreterre, Karazhan et donjons héroïques inclus, car il vaut mieux être bien équipés !

### 5 – (Alliance) Le Temple de Telhamat : Quêtes / Artisanat : premiers soins.



### 6 – (Horde) Le Guet de l'Épervier : Quêtes / Artisanat : premiers soins.

**7 – (Neutre) Poste cénarien :** Intéressante suite de quêtes. Point à visiter au plus tôt.

### 8 – (Horde) Poste de Brise-Échine : Quêtes / Paradis du chasseur (flèches et nourriture).

### 9 – (Alliance) Halte de l'Expédition : Quêtes / Paradis du chasseur (flèches et nourriture).

## 1 POINTS SECONDAIRES

- 1 – Front de la Légion
- 2 – Halte du Fracas > **Point quête Alliance !**
- 3 – Trépas du Saccageur > **Point quête Horde !**
- 4 – Sentiers de la Gloire
- 5 – Camps de Forge : Rage & Mageddon
- 6 – La Saillie Abyssale
- 7 – Trône de Kil'jaeden > **Point d'intérêt !** La nouvelle résidence estivale du Seigneur Funeste Kazzak !
- 8 – Site d'invasion : Annihilateur
- 9 – Caverne et Contremaître Razelcraz > **Point quête !**
- 10 – Bassins d'Aggonar
- 11 – Poste Mag'har > **Point quête Horde !**
- 12 – Crête Tombeciel et Colosses déchaînés
- 13 – Colline de Pointépine
- 14 – Ruines de Sha'naar
- 15 – Ravin de Plumepoussière
- 16 – Tanière des Haal'esh
- 17 – Piste de Tranchépine > **Point d'intérêt !** La voie la plus courte pour rejoindre la forêt de Terokkar et la capitale Shattrath.
- 18 – Épave du zeppelin, PNJ Laius & Legassi > **Point quête !**
- 19 – Les champs de distorsion
- 20 – Armurerie de l'expédition
- 21 – Zeth'Gor
- 22 – Crête du Vide
- 23 – La Grande Fissure
- 24 – Canyon Fauche-Pierre



# Marécage de Zangar



**En quelques mots :** Le pays des nagas et de leurs plans anti-écologues sournois ! Un décor... spécial, à base de champs lumineux et de créatures dignes d'Abys - on aime ou on déteste. C'est ici que vous trouvez la base de la faction Sporegggar, à prendre au plus vite pour l'améliorer au fil de votre avancée dans le marécage, et surtout le Refuge cénarien, base principale de l'Outreterre pour cette faction (n'oubliez pas toutefois la visite de la Sylve Ruuan dans les Tranchantes !). Enfin, au centre du marécage, un lac, et au centre du lac, le Réservoir de Glisseccroc, ses trois donjons à cinq et son instance de raid.

## 1 POINTS CLEFS

**1 - (Neutre) Refuge cénarien :** Vous y trouvez l'intendant des récompenses de faction cénarienne, un Puits de Lune, quelques marchands (notez que Naka vend le livre de cuisine pour dépasser le niveau 300), et surtout une tétraboulette de quêtes indispensables pour améliorer sa réputation (notamment celles d'Ysiel Chantelevant, chef du refuge). Notez que les deux grands Anciens se feront un plaisir de vous buffer dès que vous aurez atteint la réputation Amical (ce buff ne fonctionne qu'à l'intérieur du Marécage) ! Ne cherchez pas le flypath, il n'y en a pas... Il va falloir marcher jusqu'au village de votre camp, Rat-des-Marais ou Telredor !

**2 - (Horde) Poste du Rat-des-Marais :** L'une des deux bases Horde locales. Faites absolument un détour par ici si vous souhaitez vous domicilier à Shattrath au plus tôt : c'est indispensable pour relier les flypaths de la Péninsule avec celui de la capitale ! Côté marchands rien d'extraordinaire (de quoi manger, réparer, acheter ses composants et dénicher quelques recettes de cuisine), côté quêtes rien d'extraordinaire non plus, juste de quoi progresser gentiment vers votre niveau 70...

**3 - (Alliance) Telredor :** La base Alliance du Marécage. Un maître **ingénieur** (Manue Fretin), quelques recettes d'**alchimie** à prendre auprès du maître Haalrun, et des plans de **forge** auprès de Loolruna. Faites absolument un détour par ici, même si vous n'avez pas encore le niveau pour la zone, si

vous souhaitez vous domicilier à Shattrath au plus tôt : c'est indispensable pour relier les flypaths de la Péninsule avec celui de la capitale ! Juste au nord-ouest de la base, enfin, se trouve l'**Éclaireur de terrain de l'Alliance** qui vous propose les récompenses JcJ locales (voir Les Flèches Jumelles ci-dessous).

**4 - Réservoir de Glisseccroc :** Le complexe instancié local - gageons qu'il vous deviendra vite familier. Au centre du complexe hydraulique, on plonge tout au fond de l'eau pour accéder aux instances du Réservoir. Tout d'abord les trois donjons à cinq : l'Enclos aux esclaves (niv 63-64), la Basse-tourbière (niv 63-65) et le Caveau de la vapeur (niv 68-70), dont vous trouverez une description complète dans ce hors-série. Ensuite, la Caverne du sanctuaire du Serpent, un raid à 25 dont l'accès exige de vous de faire l'Enclos en mode héroïque avant de récupérer deux items à Karazhan et chez Gruul - du travail, encore du travail !

**5 - (Horde) Zabra'jin :** Deuxième base régionale de la Horde, vous vous y rendez souvent à l'occasion de vos rendez-vous pour le Réservoir de Glisseccroc ! Vous y trouvez les marchands de base, quelques recettes de **cuisine**, un maître **ingénieur**, et enfin l'**Éclaireur de terrain de la Horde** qui vous propose les récompenses JcJ locales (voir les Flèches Jumelles ci-dessous).

**6 - (Neutre) Sporegggar :** Eeeeeet voici la faction des hommes-champignons ! Oui, ça fait rigoler, mais prenez ces petites gens au sérieux, ils peuvent vous proposer un certain nombre de récompenses très intéressantes, des items aux recettes, lorsque vous améliorerez votre réputation auprès d'eux, sans parler des quêtes qui se débloquent au fur et à mesure (ne négligez pas notamment les quêtes à faire au Réservoir !). L'intendant de Sporegggar se nomme Mycah, vous le trouverez à l'ouest du village.

**7 - (JcJ) Les Ruines des Flèches Jumelles :** Une zone JcJ à l'objectif très simple : tuer ses adversaires pour obtenir des marques d'honneur à échanger contre des récompenses auprès des éclaireurs de terrain à Zabra'jin pour la Horde et Telredor pour l'Alliance. Notez que lorsque vous capturez les Balises est et

ouest, vous obtenez un buff de 5 % aux dégâts pour votre faction dans toute la région ! Vous pouvez alors aller voir votre éclaireur, lui prendre un drapeau et courir au cimetière pour qu'il passe à votre camp.

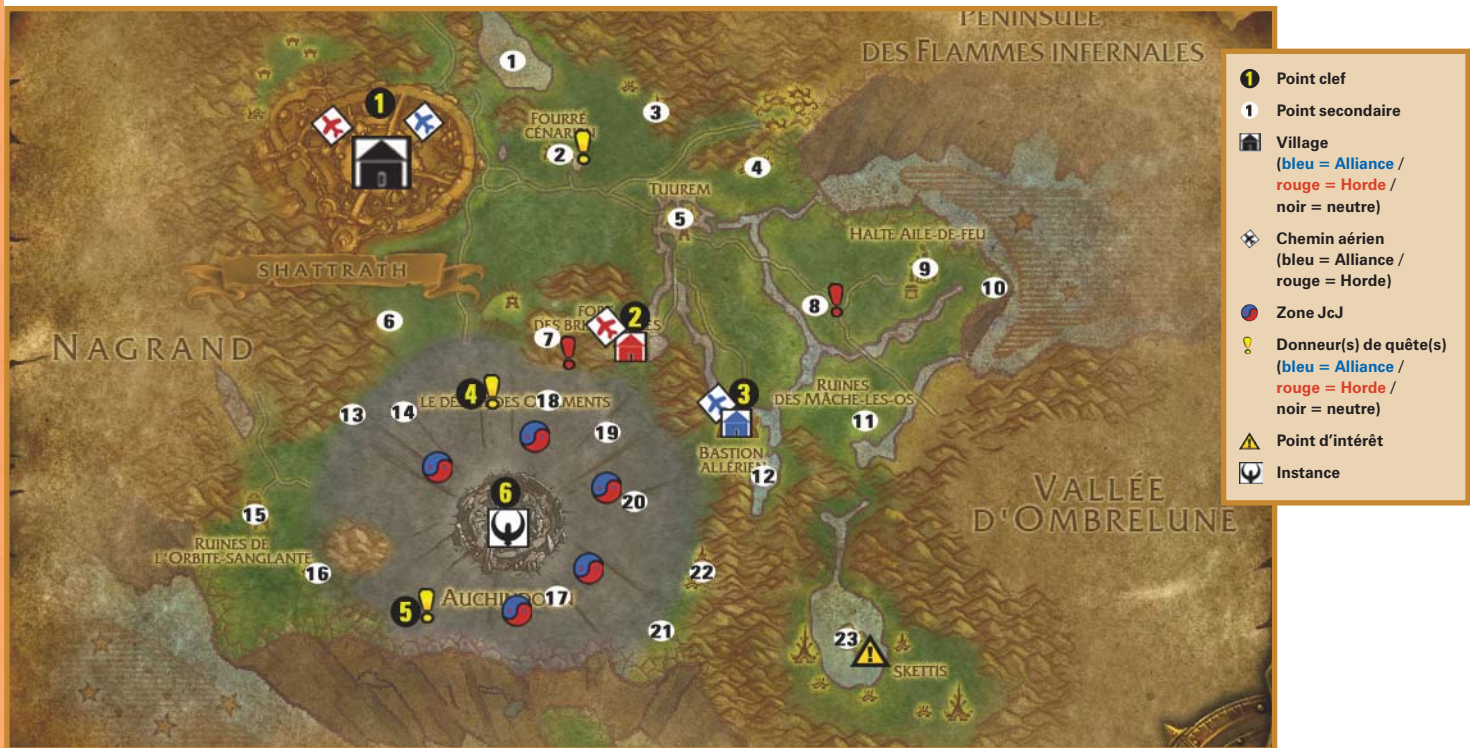
**8 - (Alliance) Havre d'Orebor :** À la frontière entre le marécage et les Tranchantes, une zone occupée par la faction Kurenai (dont l'implantation principale est à Nagrand). Une zone pauvre en marchands (notons toutefois quelques recettes de **cuisine** et la présence d'un maître **tailleur**), pauvre en quêtes, mais où vous passerez au moins prendre le flypath qui fait le lien avec les Tranchantes...

## 1 POINTS SECONDAIRES

1 - Hutte de Kataru  
 2 - Umbretourbe > **Point quête !** Parlez à Kayra Longmane pour déclencher une quête d'escorte  
 3 - Caverne de Funggor  
 4 - Rivage des Sombrecrêtes (nagas) et Lac d'Umbretourbe  
 5 - Enclave des Sombrecrêtes (nagas)  
 6 - Le Lagon  
 7 - La Mortebourbe > **Point d'intérêt !** Sans doute le meilleur spot pour farmer les granules de vie pour tous les non-herboristes (flemmards d'herbos...). **Point quête !** > Éclaireur Jyoba  
 8 - Tourbe-farouche  
 9 - Ruines de Boha'mu  
 10 - Crête des boues > **Point quête !** Guettez le Comte Ungula au nord de la Crête, il drop une griffe qui débute une quête.  
 11 - Poste de garde cénarien > **Point quête !** La Gardienne Leesa'oh a une suite de quêtes assez amusantes à vous confier  
 12 - Le vallon des pontes > **Point quête !** Le petit Fahssn traîne juste à l'entrée du vallon  
 13 - Lac Ventespore  
 14 - Clairière du portail  
 15 - Lac des furoles  
 16 - Tourbière taillée (territoire ogre)  
 17 - Lac des Serpents  
 18 - Terres Ango'rosh  
 19 - Tourbedague  
 20 - Annexe des Terres Ango'rosh, terres de Mal'druk le déchiqueteur d'âme et du Suzerain Poing-sanglant



# Forêt de Terokkar



**En quelques mots :** Deux postes clefs dans cette région, d'une part la belle Shattrath, capitale de l'Outreterre, et de l'autre les donjons d'Auchindoun.

## 1 POINTS CLEFS

- 1 – (Neutre) Shattrath :** LA Capitale de l'Outreterre. Avec un grand « C ». Voir avec des majuscules partout. Un lieu clef, le centre, le pilier, la base de l'Outreterre. Consultez le guide de Shattrath page suivante pour plus d'informations.
- 2 – (Horde) Fort des Brise-Pierres :** Une sympathique station-serv... euh, halte Hordeuse, dont l'aubergiste propose plusieurs recettes de cuisine, et où se trouve le Sage-esprit Gartok à qui vous pouvez échanger les Éclats d'esprit trouvés à Auchindoun contre des items de récompense. Vous y ferez également une assez bonne récolte de quêtes.

- 3 – (Alliance) Bastion Allérien :** Le village Alliance régional, avec ses recettes de cuisine à prendre à l'auberge et auprès de l'officier de ravitaillement, son ermite local, le Sage-esprit Zran qui vous fournira les récompenses de vos sorties Auchindoun contre des Éclats d'esprit, son célèbre tonneau de vin de Brilléchant pour aventuriers portés sur la bibine, et son inévitable lot de quêtes locales...
- 4 – (Neutre) La Caravane de réfugiés :** Un petit point quêtes au nord du Désert des ossements, histoire de se faire les dents avant d'attaquer Auchindoun.
- 5 – (Neutre) Camp de base sha'tari :** Avec la Caravane, c'est l'autre point quêtes des alentours d'Auchindoun.
- 6 - Auchindoun :** Pas moins de quatre instances ici ! Au nord, Tombes-Mana (niv 64-66) ; à l'ouest, les Cryptes des Auchenai (niv 65-67) ; à l'est, les Salles

des Sethekk (niv 67-69) ; au sud, enfin, le Labyrinthe des ombres (niv 70), connu pour son taux de mortalité élevé en groupe pick-up. Conseil : ne prenez pas les quêtes locales à l'avance, elles sont très faciles à prendre au dernier moment puisque les PNJ ont le bon goût de camper juste devant l'instance qui les concerne. Point important : repérez les cinq Tours des esprits qui encadrent l'instance, tout au long du Désert des ossements. Toutes les 6 heures, ces tours s'activent. Si à ce moment votre faction tient les cinq Tours, vous bénéficiez d'un buff qui, outre un bonus de 5% à vos dégâts et à vos gains d'xp, vous permet de trouver des Éclats d'esprit sur les boss des donjons d'Auchindoun, et ce, pour les 6 heures à venir. Vous pouvez ensuite échanger ces Éclats contre des récompense auprès du Sage-esprit de votre faction (voir les points 2 et 3).

## 1 POINTS SECONDAIRES

- 1 – Lac Silmyr (intéressant pour les granules d'eau)
- 2 – Fourré cénarien (notez la présence d'un Puits de Lune) > Point quête!
- 3 – Voile Reskk (Arrakoa)
- 4 – Voile Shienor (Arrakoa)
- 5 – Tuurem
- 6 – Voile Skith (Arrakoa)
- 7 – Grango'var > Point quête Horde! Parlez à l'Éclaireur Neftis, en planque au pied du bastion
- 8 – Clairière de Raastok > Point quête! (Sergent Chawni / Traqueur des ombres Kaide)
- 9 – Halte Aile-de-feu
- 10 – Refuge de Wayne
- 11 – Ruines Mâche-les-os
- 12 – Lac Ere'Noru
- 13 – Voile Rhaze (Arrakoa)
- 14 – Tombe de l'Ombre
- 15 – Ruines du Clan Orbite-Sanglante
- 16 – Voile Lithic
- 17 – Caravane abandonnée
- 18 – Colline des charognes
- 19 – Tombeau des lumières
- 20 – Monticule grouillant
- 21 – Crête de Toile-néant
- 22 – Voile Shalass (Arrakoa)
- 23 – Vallée & Lac Noirvent (monture volante requise) > Point d'intérêt! L'un des meilleurs spots pour farmer les granules d'eau





# Shattrath



**En quelques mots :** Bienvenue dans la capitale de l'Outreterre, Shattrath l'Irréductible ! Que vous soyez Horde ou Alliance, vous pouvez indifféremment y choisir le camp des draeneï Aldor ou des elfes de sang Clairvoyants – consultez notre guide des factions (p. 14) pour vous aider à faire votre choix en fonction des récompenses offertes.

## 1 POINTS CLEFS

**1 – Terrasse de la Lumière :** Voici le centre ville de Shattrath, dominé par l'écrasante silhouette d'**A'dal** le naaru, chef de la ville, qui vous confiera des quêtes clef au fil de votre avancée épique. À ses côtés, **Khadgar**, l'apprenti de Medivh, la première personne à aller voir lorsque vous aurez décidé d'explorer la ville : il vous confie en effet à son serviteur invoqué pour une petite visite guidée des lieux. Autre personnage important, **Almaador**, **intendant sha'tari**, auprès de qui vous pouvez acquérir les très intéressantes récompenses de la faction Sha'tar. Allez donc ensuite baver un peu devant les items offerts par le naaru **G'eras** en échanges d'**Insignes de justice**, marques récupérables en tuant les boss des donjons à cinq en mode héroïque. Depuis la Terrasse, vous pouvez rallier, via des portails, n'importe quelle capitale d'Azeroth : les capitales Alliance (Darnassus, Hurlévent, Forgefer) au nord de la terrasse, les capitales Horde (Fossoyeuse, Orgrimmar, Les Pitons du Tonnerre) au sud de la terrasse, à l'exception des deux capitales des nouvelles races (L'Exodar pour les draeneï, Lune-d'Argent pour les elfes de sang) que vous trouverez à l'est de la Terrasse. ATTENTION, rappelons que ces portails sont à sens unique, vous ne pourrez revenir directement, à moins d'avoir votre pierre de foyer à Shattrath (comme la majorité des joueurs de BC) ou une autre ville d'Outreterre.

**2 – Éminence de l'Aldor :** Le *home sweet home* des joueurs qui ont choisi de rallier l'Aldor. Les Clairvoyants qui s'y aventurent se font expulser de la ville ! On y trouve une auberge, différents marchands, un maître **joaillier** (Hamanar) ; vous

pourrez y acheter vos **items T4** auprès d'Asuur, et plus tard vos **items T5** auprès de Kelara ; vous y échangez vos marques de Kil'jaeden puis marques de Sargerass contre de la **réputation Aldor** auprès d'Adyen Gardelumière, et vos Armes gangrenées (réputation Aldor + **marques d'inscription Aldor**) auprès de la Grande prêtresse Ishanah.

**3 – Banque de l'Aldor :** Ici, vous pouvez acheter les fameux **enchantelements d'épaules** que vous payez grâce aux marques d'inscription Aldor (Poussières sacrées), ainsi que les **items et recettes Aldor** accordés par l'Intendant Enderin en fonction de votre réputation Aldor.

**4 – Degré des Clairvoyants :** Le havre de paix des joueurs qui ont choisi de rallier les Clairvoyants. Les Aldor qui s'y aventurent se font expulser de la ville ! On y trouve une auberge, différents marchands, une tétratonne de maîtres **enchanteurs** (en cas d'épidémie, probablement ?) ; vous pourrez y acheter vos **items T4** auprès d'Arodis Lamesoleil et plus tard vos **items T5** ; vous y échangez vos chevalières Solfurie puis chevalières Aile-de-feu contre de la **réputation Clairvoyant** auprès de la Magistric Fyalenn, et vos Tomes des Arcanes (réputation Clairvoyant + **marques d'inscription Clairvoyant**) auprès de Voren'thal le Voyant.

**5 – Banque des Clairvoyants :** Ici, vous pouvez acheter les fameux **enchantelements d'épaules** que vous payez grâce aux marques d'inscription Clairvoyant (Runes des arcanes), ainsi que les **items et recettes Clairvoyants** accordés par l'Intendant Enuril en fonction de votre réputation Clairvoyant.

**6 – Ville basse :** Notre point de repère est placé à l'auberge de la Ville basse, mais elle couvre toute la périphérie de la ville. On y trouve moult marchands, les maîtres de guerre des Champs de bataille et des Arènes, quelques quêtes locales, les représentants des Arrakoa... Consultez donc la liste des points secondaires ci-dessous.

**7 – Le marché :** L'endroit le plus hype de la Ville basse... ou du moins le plus fréquenté (après les banques :-). Les marchands vous y proposent flèches, nourriture et boisson, fournitures d'artisanat, composants, cours de cuisine, d'ingénierie ou de travail du cuir, plans de forge, et même les objets les plus extraordinairement utiles de l'Outreterre pour un prix ridiculement modique chez l'ami Eskrokar... Tobias le Goinfre-Crasse a une ou deux quêtes appétissantes à vous confier. Enfin, c'est l'endroit préféré des Tailleurs qui peuvent venir s'y spécialiser en étoffe de l'ombre, étoffe ensorcelée ou étoffe lunaire en fonction du set qu'ils ont envie de crafter – un Métier à tisser la mana leur permet de fabriquer les étoffes indispensables pour cela...

## 1 POINTS SECONDAIRES

1 – Arbre des représentants Arrakoa : on y déniche de la façon la plus improbable qui soit un Laboratoire d'alchimie et le maître d'**alchimie** pour aller avec, un marchand de **poisons**, et surtout le doux Vekax, auprès duquel vous pourrez améliorer votre réputation Ville basse en lui fournissant des plumes d'Arrakoa.

2 – Rilak le Racheté et le Défenseur Grashna ont du travail pour vous !

3 – Pour les Aldor qui regrettent leur choix et souhaitent passer Clairvoyants, Adryia propose une quête (un farming long et douloureux, comme de juste).

4 – Pour les Clairvoyants qui se mordent les doigts et voudraient devenir Aldor, Zahliá offre une quête (un farming intensif et pénible, comme de bien entendu).

5 – Vous trouverez ici les maîtres des Champs de bataille et des Arènes.

6 – Lathrai propose quelques recettes d'ingénierie à la vente.

7 – Forge, enclume et forgerons.

8 – D'autres maîtres des Champs de bataille et Arènes, au cas où vous auriez loupé les précédents.

9 – L'incontournable et très engorgé flypath de Shattrath.