

Nagrand



En quelques mots : la vallée de Strangleronce version Outreterre... On y est d'ailleurs accueilli par ce bon vieil Hemet Nesingwary, prêt à vous renvoyer à la course aux safaris infernaux. Une zone propice à la chasse, aux quêtes, et au PvP avec le très central village d'Halaa, que vous pouvez joyeusement bombarder et utiliser comme terrain d'affrontement avec l'ennemi, et l'Arène des épreuves, à l'est de la région. On notera enfin que le Consortium y a établi sa base principale, l'Aire Aerie, où vous pouvez commencer à travailler votre réputation pour cette singulière (mais intéressante) faction.

qui vend quelques items spécifiques... et la **monture** spéciale pour les grands amis des Mag'har, le talbuk super-frime. À la tête du village, la grand-mère Geyah qui n'est autre que la grand-mère de Thrall en personne. Pour accéder à la quête qui fera intervenir directement le célèbre rejeton, les prérequis ne sont pas très clairs (vraisemblablement quêtes du Berceau-de-l'Été, escorte comprise + série de quêtes d'Altruïs + toutes les quêtes de réputation Mag'har) mais vous aurez toutes vos chances en allant la voir après avoir visité toute la zone de Nagrand.

attraction PvP de *Burning Crusade*. Elle vous permet de viser les plus hautes récompenses PvP mais contrairement aux Champs de bataille, elle exige un véritable investissement (autre que temporel...), avec la constitution d'équipes stables de 2, 3 ou 5 joueurs et l'existence d'un ladder (échelle de classement). L'architecture de l'arène est très simple et convient parfaitement à son sujet : une bataille ouverte et sans merci entre les deux équipes, celui qui survit remporte l'épreuve !

1 POINTS CLEFS

1 – (Neutre) Safari de Nesingwary : C'est un simple campement, mais vous pouvez au moins y réparer vos équipements auprès du maître **ingénieur**, le Pilote Marsha. Et qui c'est-y-que-voilà ? Maître Hemet Nesingwary en personne, qui a déserté la jungle de Strangleronce (rassurez-vous, son fils y a pris la relève) pour venir s'installer ici. Vous vous en doutez déjà : le temps des grandes chasses est revenu ! N'accomplissez pas ces quêtes isolément, vous perdriez du temps, pensez simplement à passer régulièrement au safari pour pouvoir profiter de vos nombreux voyages dans la région pour réaliser vos quêtes de chasse en même temps que le reste.

2 – Le trône des éléments : Vous y trouverez certes une jolie suite de quêtes, mais pourquoi cet endroit mérite-t-il d'être classé comme point clef ? Eh bien tout simplement parce qu'il est prolongé par le Plateau des Éléments, spot n°1 d'Outreterre pour la fameuse chasse aux élémentaires – on y trouve de quoi farmer tous les éléments primordiaux à l'exception du mana (pour ceux-là, rendez-vous à Raz-de-Néant). Un coin parfait... Trop parfait même, et donc hanté par des dizaines de farmers à toute heure du jour – et même de la nuit.

3 – (Horde) Garadar : Une importante et vaste base de la Horde, avec un très joli lot de quêtes et une masse de PNJ intéressants... Côté artisanat, un maître de **forge** (Osrok l'Inébranlable), quelques recettes de **cuisine** (à récupérer auprès de Mathar G'ochar), un **cuisinier** de talent qui vous propose également des recettes (Nula le Boucher). Notons la présence de l'intendant Mag'har (l'Approvisionneur Nasela),

4 - (PvP) Halaa : Cette ville neutre peut être prise tour à tour par la Horde et l'Alliance en bombardant les gardes PNJ grâce aux « bombing runs » à dos de wyverne. Une fois la ville passée dans votre camp, vous pouvez échanger vos poudres d'Osho'gun (trouvées sur tous les mobs de la région) contre des gages de recherches ; et chaque joueur ennemi tué dans la zone vous rapporte un gage de bataille. Vous pouvez ensuite échanger vos gages de bataille et de recherche contre différents items auprès de l'Intendant d'Halaa (dont un sac 18 places). Hélas, le PvP s'essouffle vite et une fois passées les joies des premiers bombardements, vous risquez de consacrer plus de temps à attendre l'ennemi qu'à vous battre...

5 – (Neutre) Aire Aerie : La base principale de la faction du Consortium : un lot de quêtes à accomplir pour monter votre réputation et un grand spécialiste des gemmes, Gezhe. Une fois les quêtes de base réalisées, pensez à retourner le voir de temps à autre, vous pourrez tous les mois gratter quelques gemmes supplémentaires.

6 – (Alliance) Telaar : Base principale de l'Alliance, c'est aussi le centre de la faction Kurenai que vous avez déjà croisée dans le Marécage de Zangar. Des marchands classiques, quelques recettes de **cuisine** à acheter à Uriku, tandis que Borto vous propose des recettes de **couture** ; un maître **forgeron** également (Sparik). Notez surtout la présence de l'intendant Kurenai, Nasaru, qui vend différents items dont les fameuses **montures** talbuk une fois la réputation exaltée acquise.

7 – (Arène) L'Arène des épreuves : Première arène de l'Outreterre (vous trouverez également le Cercle de Sang aux Tranchantes), c'est la nouvelle grande

1 POINTS SECONDAIRES

- 1 – La Barrière > **Point d'intérêt !** À la frontière entre Nagrand et Shattrath, ce petit coin est l'endroit idéal pour farmer les chardons de mana, très prisés des raids. Il est malheureusement de plus en plus connu et de plus en plus occupé
- 2 – Ventejonc
- 3 – Caverne > **Point quête !** Parlez à Lantresor juste devant la caverne
- 4 – Ruines de la Lame ardente > **Point quête Alliance !** N'oubliez pas de libérer le pauvre Corki...
- 5 – Forteresse Kil'sorraï
- 6 – Guet des Clans > **Point quête !** Parlez à Koissa et goûtez un peu de son insupportable trampoline
- 7 – Bassin de Telaari
- 8 – Faille de Sudevent
- 9 – L'Armurerie abandonnée > **Point quête !** Parlez à Nitrin l'Instruit à l'intérieur de l'armurerie
- 10 – Oshu'gun > **Point quête !** K'ure a une mission à vous confier...
- 11 – Champs des esprits
- 12 – Terres ancestrales > **Point quête Horde !** Rendez vos hommages à la Mère Kashur
- 13 – Camp de forge : Peur
- 14 – La crête du Crépuscule
- 15 – Camp de forge : Haïne
- 16 – Altruïs le Souffrant > **Point quête !**
- 17 – Poste de Berceau-de-l'Été > **Point quête !** N'oubliez pas les escortes du captif Mag'har (pour la Horde) et du captif Kurenai (pour l'Alliance)
- 18 – Procession Mag'hari > **Point quête Horde !**
- 19 – Faille de Norsevent
- 20 – Colline des Cogneguerre
- 21 – Arène de sang > **Point quête !** Avec un groupe équilibré, enchaînez les combats et validez une des séries de quêtes les plus rentables de tout l'Outreterre !
- 22 – Ruines de Crâne ricanant

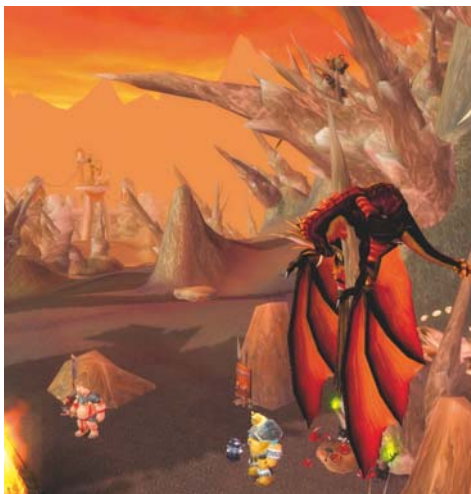
Les Tranchantes



En quelques mots : Sans doute la région la plus négligée par les joueurs, qui y zappent bon nombre de quêtes, pressés peut-être d'atteindre la cour des grands et d'enchaîner directement sur Raz-de-Néant et Ombrelune ? C'est dommage, le coin est joli, un vrai paradis notamment pour les mineurs, et l'Expédition cénarienne de la Sylve Ruuan au moins vaut ce qu'on y effectue toutes ses quêtes. De toute façon, tôt ou tard, vous y viendrez en raid affronter le Roi des Ogres Maulgar et Gruul le Tue-Dragon.

1 POINTS CLEFS

1 – (Alliance) Sylvanaar : Le premier point d'attache pour l'Alliance. Les tailleurs y trouveront un Puit de Lune, les Chasseurs seront soulagés d'y dénicher tout ce dont ils ont besoin pour leur petit business quotidien, et l'ensemble des joueurs Alliance viendra y chercher ses premières quêtes des Tranchantes.



2 – (Horde) Bastion des Sire-Tonnerre : Le premier point d'attache pour la Horde. Vous y trouverez le nécessaire (fournitures d'artisanat, matériel pour chasseurs, et un bon lit où poser vos vieux os fatigués), plus quelques recettes d'alchimie. Les donneurs de quête ne sont pas nombreux, mais s'acharneront longuement sur votre cas.

3 – (Arène) Le Cercle de Sang : La seconde Arène d'Outreterre après celle de Nagrand. On ne présente plus les arènes, nouvelle attraction PvP de *Burning Crusade*, qui vous permet de viser les plus hautes récompenses PvP existantes mais exige, contrairement aux Champs de bataille, un véritable investissement personnel avec la constitution d'équipes stables de 2, 3 ou 5 joueurs et l'existence d'un ladder (échelle de classement). Le Cercle de Sang est d'une architecture presque aussi simple que son homologue de Nagrand, même si les rampes et le pont central viennent compliquer un poil les tactiques autant qu'offrir de nouvelles possibilités...

4 – (Neutre) Sylve Ruuan : La halte neutre de la région, bastion de l'Expédition cénarienne. Accomplissez scrupuleusement les quêtes, souvenez-vous qu'il vous faut atteindre le grade révééré dans chacune des factions principales pour vos accès aux raids à 25. À part ces quêtes, rien de notable dans le coin : de quoi réparer, manger, et c'est à peu près tout.

5 – (Alliance) Poste de Toshley : Seconde et dernière halte Alliance des Tranchantes, un nouveau pool de quêtes mais rien d'autre de particulier.

6 – (Horde) Mok'nathal : Seconde et dernière halte Horde des Tranchantes, un nouveau pool de quêtes mais rien d'autre de particulier.

7 – Le Repaire de Gruul : Un raid à 25, court et rapide, à la Onyxia... Du moins une fois que l'on en maîtrise la technique. Avantage non négligeable : il ne nécessite aucun accès ! Maulgar et ses sbires vous

donneront du fil à retordre, quant à Gruul, le malheureux vient d'être victime d'un très (trop) méchant nerf, mais on espère bien le voir remis sur pieds à l'occasion d'un prochain patch...

1 POINTS SECONDAIRES

- 1 – Camp de forge : Terreur
- 2 – Cime du Vortex
- 3 – Camp de forge : Courroux
- 4 – Convent de l'Aile noire
- 5 – Bois aux corbeaux
- 6 – Roche'mok
- 7 – Grishnath
- 8 – Mine de Lamecroc > Point d'intérêt !
C'est par ici que les voyageurs non-volants accèdent aux Tranchantes...
- 9 – Voile Lashh
- 10 – Le Bosquet vivant
- 11 – Bastion de Flêchelame > Point quête pour l'Alliance ! Parlez au Redresseur de torts Vuuleen dans la cage
- 12 – Mine de draéthyeste
- 13 – Avant poste Masse-sanglante > Point quête pour la Horde ! Parlez au Sorcier-docteur T'chali
- 14 – La crête dentelée
- 15 – Passage vers la Porte de la Mort, à l'est
- 16 – Goulet bouillonnant
- 17 – Pont Crâne-du-ver > Point quête !
Parlez au Guetteur Lunombrage
- 18 – Camp Masse-sanglante
- 19 – Point d'accostage de Bash'ir
- 20 – Halte de Gangrorage
- 21 – Épine de cristal
- 22 – Voile Ruuan
- 23 – Goulet des lames
- 24 – Camp de forge : Colère
- 25 – Accostage de Raazan
- 26 – Avant-poste Flêchelame
- 27 – Porte de la Mort
- 28 – Crête chantante
- 29 – Le séjour de Vekhaar
- 30 – Le Voile Vek

Raz-de-Néant



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

En quelques mots : Peut-être le plus connu des décors de l'Outreterre, avec ses petites îles cosmiques et ses éruptions rocheuses flottantes, Raz-de-Néant est surtout réputé pour sa Zone 52, le paradis des joueurs en course vers leur niveau 70, et pour son Donjon de la Tempête, l'une des cours de récré préférées des mêmes joueurs une fois leur but atteint... Notez que la région entière serait à marquer d'un panneau « Point d'intérêt » : de Kirin Var aux alentours des Manaforges, vous dénicheriez près d'une dizaine de bons coins où trouver du mana primordial – une diversité appréciable, qui évite aux farmers de trop se marcher dessus...

1 POINTS CLEFS

1 – (Neutre) Zone 52 : La place centrale incontestée de Raz-de-Néant. On y trouve un nombre de quêtes proprement affolant et bon nombre d'aventuriers y fêtent leur niveau 70. Notez la présence à l'auberge de représentants Aldor et Clairvoyants qui auront sans doute quelques missions à vous confier... Pas grand chose à se mettre sous la dent côté marchands, en revanche, à l'exception peut-être de Vixton Sifflepince, en charge des **récompenses d'arène**.

2 – (Neutre) Écodôme des Terres-médiannes : Un petit coin de nature perdu dans l'immensité cosmique ! Le campement est minuscule, n'est pas desservi par les routes aériennes, mais vous y pouvez y accomplir quelques quêtes sympathiques.

3 – (Neutre) La Foudreflèche : Un Écodôme (qui comprend deux annexes : Sudron au nord, Percheciel à l'ouest) nettement plus intéressant que le précédent : voici la vraie seconde ville de Raz-de-Néant après la Zone 52. On y trouve un maître **enchanteur** (Asarnan), **joaillier** (Jazdalaad), un **intendant du Consortium** (Karaaz), et un **marchand exotique** (Rashaad) qui vous propose un assortiment de pets, notamment le très joli **wymelin de mana** (40 pièces d'or, tout de même !). Inutile de préciser que vous y trouverez votre comptant de quêtes. N'oubliez pas de revisiter l'endroit une fois

que vous serez révééré auprès du **Consortium**, vous aurez de nouvelles quêtes à y prendre.

4 – (Neutre) Cosmoville : À peine une bâtisse, trois PNJ et demi, et zéro quêtes, mais ce site est bien pratique pour planifier une petite sortie au Donjon de la Tempête tout proche. Vous pourrez au moins y réparer votre équipement et vous y réapprovisionner en composants lors des sorties difficiles !

5 – Le Donjon de la Tempête. Niveau 70 obligatoire, puisqu'on ne peut y accéder qu'en monture volante... Non, les invocations des Démonistes ne fonctionnent pas, non, il n'existe aucun moyen de contourner la règle, ne cherchez pas. Une fois à dos de monture volante, à vous les joies des trois donjons locaux (70) : Le Méchanar, La Botanica et L'Arcatraz ! Consultez nos guides pour apprendre tous leurs secrets... Plus tard, bien plus tard, après être venu à bout d'une somme de prérequis monumentale (voir p. 31), vous reviendrez en raid à 25 pour parfaire votre maîtrise du pique-nique elfique au Donjon de la Tempête.



6 – Kirin Var : Une sympathique quantité de quêtes vous attend ici, filez donc taper la discute avec les deux PNJ qui occupent la Tour pourpre : le Lieutenant-ensorceleur Morran et le Protecteur Valemort. Notez que le coin est souvent très fréquenté par les chasseurs de granules de mana, surveillez donc vos arrières en PvP...

1 POINTS SECONDAIRES

- 1 – Manaforge B'naar
- 2 – Le Monceau
- 3 – Ruines d'Enkaat > [Point quête !](#)
- 4 – Camp de Boum
- 5 – Terrain d'essai
- 6 – Crête d'Arklonis
- 7 – Ruines Arklon
- 8 – Manaforge Coruu > [Point quête pour les Clairvoyants !](#)
- 9 – Bastion des Solfurie
- 10 – Manaforge Ara
- 11 – Mine de Trelleum
- 12 – La Ferraille
- 13 – Site d'invasion : Destructeur > [Point quête !](#) (cherchez Drijya, juste un peu au nord-ouest)
- 14 – Les champs du vortex
- 15 – Manaforge Duro
- 16 – La Faille des Tempêtes
- 17 – La Désagrégation
- 18 – Aire de Tuluman > [Point quête !](#)
- 19 – Base de forge : Oubli
- 20 – Base de forge : Géhenne
- 21 – Site d'invasion : Suzerain
- 22 – Siège de Socrethar
- 23 – Écodôme Champlointain
- 24 – La pierre du Néant
- 25 – Ruines de Farahlon
- 26 – Poste de garde du Protectorat
- 27 – Lieu de rassemblement de l'Étherium > [Point quête !](#)
- 28 – Manaforge Ultris
- 29 – Crête céleste
- 30 – Le plateau Vent-du-Vide

Vallée d'Ombrelune



En quelques mots : Si vous n'avez pas encore atteint votre niveau 70 (ce qui serait étonnant si vous avez fait la majorité des quêtes depuis la Péninsule jusqu'à Raz-de-Néant), vous le fêterez ici. Profitez-en pour acheter enfin votre monture volante, épique pour les plus riches, et n'oubliez pas d'accomplir les quêtes d'Oronok (voir 4 – La Ferme d'Oronok) et de Neltharaku (voir 7 – Les Champs d'Aile-du-Néant).

1 POINTS CLEFS

1 – (Horde) Village d'Ombrelune : c'est votre base de guerre dans cette région. Vous y trouvez notamment Dama Crin-Sauvage, le **Maître des montures volantes** ! Démarrez au plus tôt les quêtes de l'Apothicaire en chef Hildagard pour obtenir le très joli casque d'Ombrelune (de bons bonus, et il permet de voir la vie fantomatique d'Ombrelune).

2 – (Alliance) Bastion des Marteaux-hardis : C'est votre base de guerre pour cette région. Vous y trouvez notamment Brunn Flammebarbe, le **Maître des montures volantes** ! Démarrez au plus tôt les quêtes de Zorus l'Adjudicateur pour obtenir le très joli casque d'Ombrelune (de bons bonus, et il permet de voir la vie fantomatique d'Ombrelune).

3 – L'Autel de la damnation : Une importante suite de quêtes commence ici, auprès du Soigneterre Torlok, qui s'achève par une bataille épique contre Cyrukh le Seigneur de feu, avec de très jolies récompenses à la clef pour tous les nouveaux aventuriers 70... C'est également le prérequis pour accéder aux quêtes d'Oronok, voir point suivant.

4 – La Ferme d'Oronok : oui, il se fout ouvertement de vous, oui, vous avez envie de lui faire bouffer ses maudits tubercules jusqu'à ce mort s'en suive, mais soyez patients et accomplissez sans broncher la suite de tâches qu'il vous imposera. Il s'agit en effet du prérequis pour obtenir les trois quêtes épiques des Naaru, qui vous permettront au final de mettre la main sur la clef de l'Œil, raid du Donjon de la Tempête.

5 – (Aldor) L'Autel des Sha'tar : Interdit aux Clairvoyants !

6 – (Clairvoyant) Le Sanctum des Étoiles : Interdit aux Aldor !

7 – Les Champs d'Aile-du-Néant : Il vous faut une monture volante pour aller à la rencontre de Neltharaku, qui fait sa petite ronde en l'air et vous confie une suite de quêtes vous permettant de passer neutre auprès de la faction Aile-du-Néant (non implémentée pour le moment, mais d'aucuns évoquent notamment de la possibilité d'acheter une monture Drake-du-Néant...).

8 – Le Temple Noir : Il possède déjà la réputation d'être l'instance la plus hardcore de *Burning Crusade*, ce qui est particulièrement difficile à vérifier étant donné qu'il n'est pas encore implémenté.

1 POINTS SECONDAIRES

1 – Site d'invasion : Cataclysme
 2 – Débris sketh'lon
 3 – Bastion de la légion
 4 – La Forgemort > **Point quête** ! (allez visiter la petite tour ouest)

5 – Halte Illidari
 6 – Campement sketh'lon
 7 – Halte de l'Éclipse
 8 – Champs éclipsions
 9 – La Main de Guldan
 10 – Les Gangrefosses > **Point d'intérêt** ! Idéal pour la chasse aux élémentaires de feu !
 11 – Halte de Glissentaille
 12 – Citerne de Glissentaille
 13 – Ruines de Baa'ri
 14 – La Cage du gardien > **Point d'intérêt** ! On y trouve la célèbre Maieiv Chantelombre, gardienne d'Illidan, désormais prisonnière à son tour. Accomplissez ici toutes les quêtes : gageons qu'elles trouveront une suite tôt ou tard...
 15 – Terrasse Ata'mal
 16 – Ruines de Karobar
 17 – Forteresse Gueule-de-dragon
 18 – Défilé d'Aile-du-Néant
 19 – L'autel des Ombres > **Point d'intérêt** ! C'est ici que les Tailleurs doivent venir confectionner leurs étoffes de l'ombre.
 20 – La voie de la Conquête
 21 – Guet cramois
 22 – Escarpement Aile-du-Néant (accès monture volante) > **Point de quête** !

