

Silithus et la Faction cénarienne



Bon, comment dire... S'y retrouver dans le labyrinthe cénarien peut paraître un poil complexe. Pas de panique. Quoique... Allez-y, paniquez. Cela vous donnera peut-être une petite idée de notre panique à nous, quand il a fallu organiser tout ça. Bien. Maintenant cessez de courir en rond avec les bras en l'air, asseyez-vous et prêtez-nous une voire deux oreilles, on va tâcher de vous résumer tout ça.

PRÉSENTATION GÉNÉRALE

Silithus à vol d'oiseau

Silithus, c'est d'abord une région, qui comporte plusieurs centres d'intérêt. Dégainez donc votre wowcartographe favori et repérons un peu le terrain, vous gagnerez du temps par la suite.

- Le Fort cénarien, planté au nord de la région, commun aux forces de l'Alliance et de la Horde. C'est le cœur névralgique, c'est ici que tout commence, c'est ici que tout finit.
- Le Campement de Bronzebeard, plein sud de la carte, où la Horde et l'Alliance iront récolter de nombreuses quêtes (c'est ici que commence la quête « L'Appel », voir un peu plus bas) : allez y faire un tour au plus vite !
- La planque d'Ortell, un PNJ de quête assez pénible qui aime bien ne rien faire comme tout le monde et qui s'est isolé derrière la Ruche'Regal, dans les montagnes, plein est de la carte.
- Deux postes dédiés à l'Alliance et à la Horde, où vous commencerez vos quêtes d'Affectation (cf. guide du même nom) : Le Poste de la Brigade d'Ironforge, un campement Alliance juste au nord-est de la Ruche'Zora, et Le Poste de la Brigade d'Orgrimmar, un campement Horde juste au nord-ouest de la Ruche'Regal.
- Des sectateurs du Crépuscule, les méchants sur lesquels vous allez taper, répartis dans différents camps sur la carte. Deux camps secondaires, le Défilé du Crépuscule à l'extrême nord-est, le Campement du Crépuscule ravagé à l'extrême nord-ouest. Et surtout trois camps principaux, qui grouillent de mobs, de touristes et de Pierres des vents (cf. Guide des invocations) : le Poste du Crépuscule au nord-ouest, le Camp du Crépuscule à l'ouest du Fort cénarien,

l'Avant-Poste du Crépuscule au sud-ouest.

- Des silithides, de sales insectes géants sur lesquels vous allez taper aussi, répartis dans trois ruches : la Ruche'Zora à l'ouest, la Ruche'Ashi au nord, la Ruche'Regal au sud-est.
- Les deux instances d'Ahn'Qiraj : Ruines d'Ahn'Qiraj (AQ20) et Temple d'Ahn'Qiraj (AQ40), étroitement liés à la faction cénarienne. Consultez donc les guides de ces donjons pour plus de détails.

Silithus, c'est aussi des quêtes. Plein de quêtes. Des quêtes par tonnes. Certaines répétibles, d'autres non. Nous vous présentons dans ce guide toutes les quêtes particulières, mais nous ne dresserons pas l'interminable listing des quêtes ordinaires non répétibles : baladez-vous entre le Fort cénarien et le Campement Bronzebeard pour commencer, taillez la bavette avec les PNJ, vous serez rapidement débordé d'activités... Notons toutefois une quête particulièrement fameuse : la quête de l'Appel. Prenez soin d'aller voir au plus vite Rutgar Glyphshaper au Campement Bronzebeard : il vous enverra après quelques missions auprès de la géologue Larksbane

qui vous confiera la fameuse quête de l'Appel (à réaliser en raid). À la clef, un pantalon +25 RN qui vous accompagnera longtemps !

Et pour vous motiver, la carotte avant le bâton

Qu'avez-vous à gagner, concrètement ?

- Les récompenses des invocations : cf. guide des invocations dans ces pages.
- Les récompenses des quêtes d'affectation : cf. guide des quêtes d'affectation dans ces pages.
- Les recettes mises en vente par les marchands cénariens : cf. la petite boutique du parfait cénarien dans ces pages.
- Les sets d'AQ20 : consulter la galerie des sets et le guide d'AQ20.

Optimiser ses gains de Réputation cénarienne

Il existe deux grandes voies pour progresser (relativement) rapidement en réputation cénarienne, mais il n'y aura pas de miracle : c'est une réputation pénible à farmer.

- La voie d'Ahn'Qiraj : si vous avez les moyens et l'envie de faire AQ20 régulièrement, vous pouvez vous contenter de traîner vos guêtres à Silithus au gré de vos envies. Votre faction montera toute seule... ou presque. Si vous appartenez de surcroît à une guilde qui farm AQ40, c'est le gros lot - mais AQ20 reste plus efficace.
- La voie laborieuse : elle est longue et extrêmement répétitive... Bref, c'est du farm de faction.

On ne va pas réinventer la poudre (surtout qu'on manque de place), wowwiki vous décrit ça très bien > imprimez donc leur guide http://www.wowwiki.com/Cenarion_Circle_Reputation_Guide et encadrez-le à côté de votre PC.

- Ne prenez pas ce guide wowwiki par dessus la jambe, même si vous n'avez pas l'intention de farmer sérieusement votre réputation cénarienne. Il vous permettra de bien faire le lien entre les différents combats, les différentes quêtes réalisables à Silithus et d'optimiser un minimum votre parcours. Si vous avez vraiment la flemme, retenez au moins ceci pour vos premiers pas : n'utilisez PAS les textes cryptés que vous trouverez sur les sectateurs du crépuscule avant d'avoir atteint le niveau Honoré. En attendant, stockez-les soigneusement.

La Réputation cénarienne en quelques chiffres

L'indispensable récapitulatif des gains offerts en termes de points de réputation par les différents mobs, quêtes ou donjons, vous est présenté dans le tableau ci-dessous. On dit merci qui ? Merci wowwiki ! N'oubliez pas que les nouveaux objectifs stratégiques PVP (pour Silithus, accumuler 200 morceaux de silithyste) comportent entre autres un bonus de 25 % aux gains de réputation ! Si vous vous ennuyez avant votre sortie AQ20, vous savez ce qu'il vous reste à faire...

TYPE	SOURCE DE RÉPUTATION	GAIN	JUSQU'À...
SILITHUS			
mob	1 Sectateur du crépuscule (Géomancien, Vengeur, etc.)	1	Honoré
mob	1 Flamme ravageuse du crépuscule (Camps secondaires du crépuscule)	1	Révéré
mob	1 Gardien du crépuscule (Exeter, Havunth, Mayna)	1	Révéré
mob	1 Seigneur du crépuscule Everun (rare)	5	sans limite
mob	1 Templier (> guide des invocations)	5	Révéré
mob	1 Duc (> guide des invocations)	25	sans limite
mob	1 Seigneur du Haut Conseil des Abysses (> guide des invocations)	50	sans limite
item	10 textes cryptés > à remettre à Bor Wildmane	100	sans limite
quête	Total des diverses quêtes non-répétibles de Silithus	environ 2500	sans limite
quête	Quête « Des contacts abyssaux » (> Pyramide des invocations)	50	sans limite
quête	Quête « La chevalière des ducs » (> Pyramide des invocations)	100	sans limite
quête	Quête « Le sceptre du conseil » (> Pyramide des invocations)	150	sans limite
quête	Quête « Allégeance au Cercle cénarien » (> guide quêtes d'affectation)	200	sans limite
quête	Quête d'origine « Votre affectation » (> guide quêtes d'affectation)	25	sans limite
quête	1 Mission logistique, tactique, ou combat (> guide quêtes d'affectation)	50	sans limite
AQ20			
mob	1 trash mob	5	Révéré
event	Combat contre Rajaxx > si la troupe d'Andorov survit au combat	150	sans limite
mob	Tous boss sauf Ossirian (Buru, Moam, Kurinnaxx, Rajaxx, Ayamiss)	150	sans limite
mob	Ossirian	300	sans limite
donjon	AQ20 complet	environ 2000	sans limite
AQ40			
mob	C'thun	500	sans limite
mob	Autres boss AQ40 (via Insigne Qiraji)	100	sans limite
donjon	AQ40 complet	environ 1500	sans limite

LE GUIDE DES INVOCATIONS

Les invocations : comment ça marche ?

Présentons d'abord les acteurs de notre petit drame cénarien : par ordre croissant de difficulté, vous allez affronter des Templiers, puis des Ducs, puis des Seigneurs Abyssaux, tous liés à un élément donné.

ÉLÉMENT	1) TEMPLIER > 1-2 JOUEURS	2) DUC > 5-10 JOUEURS	3) SEIGNEUR ABYSSAL > 20-30 JOUEURS
Air	Templier chenu	Duc des Zéphirs	Haut Maréchal Whirlaxis
Eau	Templier d'azur	Duc des Profondeurs	Seigneur Skwol
Feu	Templier cramois	Duc des Cendres	Prince Skaldrenox
Terre	Templier terrestre	Duc des Éclats	Baron Kazum

Malheureusement il ne suffit pas de se promener pour trouver ces mobs : il va falloir les invoquer et pour cela, vous aurez besoin de matériel. Pour pouvoir invoquer un Templier, au hasard parmi les quatre possibles (à moins d'avoir recours à Ortell, voir 2 paragraphes plus loin) il vous faut un set de sectateur du crépuscule (capuche + mantelet + robe) que vous trouverez, bravo, sur les sectateurs du crépuscule (taux de drop : environ 20 %). Ensuite il vous faut réaliser l'invocation à un endroit bien précis : devant une Pierre des vents inférieure. Vous en trouverez dans les trois camps principaux du crépuscule. Tapez sur le Templier jusqu'à ce que mort s'ensuive, pour lui de préférence.

Votre set de sectateur du crépuscule est détruit suite à l'invocation, mais vous récoltez un Blason abyssal. Vous pouvez l'utiliser pour obtenir une récompense immédiate ou renouveler l'opération « Templier » trois fois : cela vous permettra, à condition que vous ayez atteint la réputation Amical auprès du cercle Cénarien, d'obtenir un Médaille de statut de sectateur du crépuscule pour invoquer un Duc. Ben oui, parce que les Ducs sont moins couillons que les Templiers, il faut un équipement plus complet pour réussir à les berner. Ils sont aussi plus délicats, ils refuseront d'apparaître devant une simple Pierre des vents inférieure, vous devrez les invoquer devant une Pierre des vents ordinaire. Bien bien... Vous avez saisi l'idée générale, passons à l'explication détaillée : voyez la Pyramide des Invocations, ci-dessous.

Faisons les comptes : pour invoquer un Seigneur du Conseil Abyssal il faut donc :

- Si c'est la première fois > 13 sets de sectateur du crépuscule + 9 grands éclats brillants (soit environ 40 à 50 pièces d'or si on se les procure à l'hôtel des ventes).
- Si ce n'est pas la première fois > 39 sets de sectateur du crépuscule + 24 grands éclats brillants (soit



environ 120 à 150 pièces d'or si on se les procure à l'hôtel des ventes).

Traditionnellement, on se partagera donc le butin du Seigneur du Conseil Abyssal en raid, mais on laissera le **Sceptre abyssal** au joueur qui aura fourni le matériel nécessaire pour l'invocation, afin qu'il garde les bénéfices du Coffre de butin. Le montant brut est certes supérieur au montant du matériel d'invocation, mais à ce montant s'ajoutent les nombreux efforts requis pour mener à bien les quêtes, tandis que le reste du raid n'a eu qu'à se joindre à la curée pour un combat relativement bref. En conséquence de quoi il est très mal vu de contester le droit du joueur ayant permis l'invocation du Seigneur Abyssal à garder pour lui le Sceptre...

Notez enfin que le **Sceptre abyssal** permet de réaliser la quête « Une humble offrande », donnée par Aurel Goldleaf au Fort cénarien ; en récompense, la **Bague de Cenarius** + 10 END / + 19 RN, un précieux atout pour votre tenue de résistance à la nature. Nous vous conseillons donc de vous atteler à la tâche de l'invocation au moins une fois pour obtenir cet anneau...

Ortell est-il vraiment votre ami ?

L'individu habite dans les grottes montagneuses à l'est de Silithus. La quête « Les vrais croyants » permet de lui échanger 10 textes du crépuscule contre des petits cadeaux amicaux qu'il vous enverra par mail : des parchemins divers, des patrons de craft, et surtout des parchemins de création de Blasons, de Chevalières et de Sceptres de signal. Leur intérêt ? Ils vous permettront de les combiner

avec certains composants (pierre dense pour la terre, fleur de feu pour le feu, air élémentaire pour l'air, eau enchantée pour l'eau) et d'obtenir des Blasons / Chevalières / Sceptres de signal. Ces derniers vous permettront ensuite de CHOISIR quel Templier / Duc / Seigneur vous souhaitez invoquer. Ce qui serait absolument merveilleux si ces items de signal n'étaient pas détruits dans l'opération. Vu le nombre de fois où vous aurez à faire ces quêtes de toute façon, et vu le prix que vous coûte la perte de 10 textes en réputation cénarienne (100 points !), nous vous conseillons de ne recourir à ce moyen qu'exceptionnellement, lorsque vous en aurez vraiment besoin...



Pyramide des Invocations

ÉTAPES : INVOCATIONS & QUÊTES	MATÉRIEL NÉCESSAIRE	RÉCOMPENSE
A Invocation > pour 1 Templier > à répéter 3 fois pour B'	> Pierre des vents inférieure (pop 5-10 mn) - 1 x Capuche de sectateur du crépuscule - 1 x Mantelet de sectateur du crépuscule - 1 x Robe de sectateur du crépuscule	- 1 x Blason abyssal > loot automatique Templier
B Option 1 : Récompense immédiate Quête « Des contacts abyssaux » PNJ : Bor Wildmane (Silithus)	- 1 x Blason abyssal	Sac de butin (parchemins, potions, objets verts, pierres...)
B' Option 2 : Invocation supérieure Réputation Amical requise pour Quête : « Les ducs du Conseil » (Élite) PNJ : Aurel Goldleaf (Silithus)	- 3 x Blason abyssal - 1 x Grand éclat brillant	- 1 x Médaille de statut de sectateur du crépuscule
C Invocation > pour 1 Duc > à répéter 3 fois pour D'	> Pierre des vents ordinaire (pop 15-20 mn) - 1 x Capuche de sectateur du crépuscule - 1 x Mantelet de sectateur du crépuscule - 1 x Robe de sectateur du crépuscule - 1 x Médaille de statut de sectateur	- 1 x Chevalière abyssale > loot automatique Duc
D Option 1 : Récompense immédiate Quête « La chevalière des ducs » PNJ : Bor Wildmane (Silithus)	- 1 x Chevalière abyssale	Besace de butin (parchemins, potions, objets bleus, pierres...)
D' Option 2 : Invocation supérieure Réputation Honoré requise pour Quête : « Les seigneurs du Conseil » (Élite) PNJ : Aurel Goldleaf (Silithus)	- 3 x Chevalière abyssale - 5 x Grand éclat brillant	- 1 x Anneau d'autorité de sectateur du crépuscule
E Invocation > 1 Seigneur du Conseil Abyssal > à répéter à l'envi	> Pierre des vents supérieure (pop plusieurs heures) - 1 x Capuche de sectateur du crépuscule - 1 x Mantelet de sectateur du crépuscule - 1 x Robe de sectateur du crépuscule - 1 x Médaille de statut de sectateur - 1 x Anneau de statut de sectateur	- 1 x Sceptre abyssal > loot automatique Seigneur du Conseil Abyssal
F Réputation Révéré requise pour Quête : « Le sceptre du Conseil » (Raid) PNJ : Bor Wildmane (Silithus)	- 1 x Sceptre abyssal la première fois - 3 x Sceptre abyssal les fois suivantes	!!! COFFRE DE BUTIN !!! > Contient environ : 100 pièces d'or, 20 potions supérieures (mana, vie, protections...), 5-10 essences d'air, de vie, de terre ou de feu.

Silithus et la Faction Cénarienne

Table Phat loot des Invocations

Les Templiers, Ducs et Seigneurs du Conseil Abyssal ne servent pas uniquement à progresser dans les invocations, ils possèdent également leur propre table de loot et vous permettront notamment de réunir des ensembles d'armures abyssaux de trois grands types (R = restauration, S = sorcellerie, F = frappe) sur lesquels ne cracheront certainement pas les joueurs qui n'ont pas la possibilité d'accéder aux raids de très haut niveau. Même les items niv 55 des Templiers peuvent être intéressants...

Notes de la table phat loot :

- « Tous Seigneurs » = Baron Kazum/Maréchal Whirlaxis/Seigneur Skwol/Prince Skaldrenox
- « Tous air » = Maréchal Whirlaxis/Duc des Zéphyrus/Templier chenu
- « Tous eau » = Seigneur Skwol/Duc des Profondeurs/Templier d'azur
- « Tous feu » = Prince Skaldrenox/Duc des Cendres/Templier cramois
- « Tous terre » = Baron Kazum/Duc des Éclats/Templier terrestre

- Les composants type essence, feu élémentaire, etc., ont tous les taux de drop suivants : + + + + sur Seigneur du Conseil Abyssal/ + sur Duc/ - sur Templier.
- Tous les items lootés sur les Seigneurs du Conseil Abyssal et les Ducs sont de niveau 60.
- Tous les items lootés sur les Templiers sont de niveau 55.
- Notez que les pièces d'armure de type « abyssal » droppées par les Templiers peuvent voir leurs caractéristiques légèrement varier (un point perdu en force mais gagné en agilité, ce genre de petites variations...)

ARMES & PROJECTILES	TYPE	LIÉ	DROP	MOB	DÉTAIL
Arc de frappe pénétrante	arc	LQR	-	Templier terrestre	DPS 30.7 (58-108 x 2.7)/+6 AGI +6 INT +4 END
Vouge tranche-pierre	arme d'hast	LQR	-	Templier chenu	DPS 51.4 (152-228 x 3.7)/+29 FOR +12 AGI
Baquette de cristal étincelant	baquette	LQR	+ + +	Duc des Éclats	DPS 62.3 (65-122 x 1.5)/DN/+9 INT/+5 sorts & soins
Bâton de guerre d'améthyste	bâton	LQR	-	Templier d'azur	DPS 51.4 (119-179 x 2.9)/+9 INT +6 END/+34 sorts & soins
Stylet à pointe de cristal	dague	LQR	-	Templier cramois	DPS 39.5 (52-98 x 1.9)/+5 END
Claymore de Darkstone	épée 2m	LQR	+ + +	Duc des Profondeurs	DPS 52.9 (152-229 x 3.6)/+17 END/+54 P.att
Déchetueur d'âme	hache	LQR	+ + +	Duc des Zéphyrus	DPS 40.8 (71-133 x 2.5)/+28 P.att
Marteau de guerre à tête d'acier (unique)	masse 1m	LQR	+ + +	Duc des Cendres	DPS 40.8 (74-138 x 2.6)/+10 END +6 INT/+11 soins
ARMURES	TYPE	LIÉ	DROP	MOB	DÉTAIL
TISSU					
ENSEMBLE TISSU DE RESTAURATION					
R-Amict abyssal en tissu de restauration	épaules	LQR	+ + +	Baron Kazum	arm 72/+13 END/+29 soins/+5 mana 5s/+1 % cdt sorts
R-Pantalon abyssal en tissu de restauration	jambes	LQE	+ +	Duc des Zéphyrus	arm 77/+15 END/+33 soins/+6 mana 5s/+1 % scrit
R-Protège-mains abyssaux en tissu de restauration	mains	LQE	+	Templier cramois	arm 48/+11 END/+22 soins/+4 mana 5s
R-Mules abyssales en tissu de restauration	pieds	LQE	+	Templier d'azur	arm 53/+10 END/+22 soins/+4 mana 5s
R-Protège-poignets abyssaux en tissu de restauration	poignets	LQR	+ + +	Maréchal Whirlaxis	arm 42/+11 END/+26 soins/+4 mana 5s
R-Echarpe abyssale en tissu de restauration	taille	LQE	+ + +	Duc des Cendres	arm 47/+11 END/+24 soins/+4 mana 5s
ENSEMBLE TISSU DE SORCELLERIE					
S-Amict abyssal en tissu de sorcellerie	épaules	LQR	+ + +	Baron Kazum	arm 72/+13 END +13 INT/+15 sorts & soins/+1 % cdt sorts
S-Pantalon abyssal en tissu de sorcellerie	jambes	LQE	+ +	Duc des Zéphyrus	arm 77/+15 END +15 INT/+18 sorts & soins/+1 % scrit
S-Protège-mains abyssaux en tissu de sorcellerie	mains	LQE	+	Templier cramois	arm 48/+11 END +10 INT/+12 sorts & soins
S-Mules abyssales en tissu de sorcellerie	pieds	LQE	+	Templier d'azur	arm 53/+11 END +10 INT/+12 sorts & soins
S-Protège-poignets abyssaux en tissu de sorcellerie	poignets	LQR	+ + +	Maréchal Whirlaxis	arm 42/+11 END +11 INT/+14 sorts & soins
S-Echarpe abyssale en tissu de sorcellerie	taille	LQE	+ + +	Duc des Cendres	arm 47/+11 END +11 INT/+13 sorts & soins
CUIR					
ENSEMBLE CUIR DE FRAPPE					
F-Epaulières abyssales en cuir de frappe	épaules	LQR	+ + +	Maréchal Whirlaxis	arm 141/+13 FOR +13 AGI +13 END/+1 % cdt
F-Jambières abyssales en cuir de frappe	jambes	LQE	+ +	Duc des Cendres	arm 152/+15 FOR +15 AGI +15 END/+1 % ccrit
F-Gants abyssaux en cuir de frappe	mains	LQE	+	Templier terrestre	arm 96/+11 FOR +10 AGI +10 END
F-Bottes abyssales en cuir de frappe	pieds	LQE	+	Templier chenu	arm 106/+10 FOR +10 AGI +11 END
F-Brassards abyssaux en cuir de frappe	poignets	LQR	+ + +	Prince Skaldrenox	arm 82/+11 FOR +11 AGI +12 END
F-Ceinture abyssale en cuir de frappe	taille	LQE	+ + +	Duc des Profondeurs	arm 93/+11 FOR +11 AGI +11 END
ENSEMBLE CUIR DE RESTAURATION					
R-Epaulières abyssales en cuir de restauration	épaules	LQR	+ + +	Maréchal Whirlaxis	arm 141/+13 END/+29 soins/+5 mana 5s/+1 % cdt
R-Jambières abyssales en cuir de restauration	jambes	LQE	+ +	Duc des Cendres	arm 152/+15 END/+33 soins/+6 mana 5s/+1 % ccrit
R-Gants abyssaux en cuir de restauration	mains	LQE	+	Templier terrestre	arm 96/+10 END/+24 soins/+4 mana 5s
R-Bottes abyssales en cuir de restauration	pieds	LQE	+	Templier chenu	arm 106/+10 END/+24 soins/+4 mana 5s
R-Brassards abyssaux en cuir de restauration	poignets	LQR	+ + +	Prince Skaldrenox	arm 82/+11 END/+26 soins/+4 mana 5s
R-Ceinture abyssale en cuir de restauration	taille	LQE	+ + +	Duc des Profondeurs	arm 93/+11 END/+24 soins/+4 mana 5s
ENSEMBLE CUIR DE SORCELLERIE					
S-Epaulières abyssales en cuir de sorcellerie	épaules	LQR	+ + +	Maréchal Whirlaxis	arm 141/+13 END +13 INT/+15 sorts & soins/+1 % cdt
S-Jambières abyssales en cuir de sorcellerie	jambes	LQE	+ +	Duc des Cendres	arm 152/+15 END +15 INT/+18 sorts & soins/+1 % ccrit
S-Gants abyssaux en cuir de sorcellerie	mains	LQE	+	Templier terrestre	arm 96/+11 END +10 INT/+12 sorts & soins
S-Bottes abyssales en cuir de sorcellerie	pieds	LQE	+	Templier chenu	arm 106/+11 END +10 INT/+12 sorts & soins
S-Brassards abyssaux en cuir de sorcellerie	poignets	LQR	+ + +	Prince Skaldrenox	arm 82/+11 END +11 INT/+14 sorts & soins
S-Ceinture abyssale en cuir de sorcellerie	taille	LQE	+ + +	Duc des Profondeurs	arm 93/+11 END +11 INT/+13 sorts & soins
MAILLES					
ENSEMBLE MAILLES DE FRAPPE					
F-Espauliers abyssaux en mailles de frappe	épaules	LQR	+ + +	Prince Skaldrenox	arm 298/+13 FOR +13 AGI +13 END/+1 % cdt
F-Cuissards abyssaux en mailles de frappe	jambes	LQE	+ +	Duc des Profondeurs	arm 320/+15 FOR +15 AGI +15 END/+1 % ccrit
F-Garde-mains abyssaux en mailles de frappe	mains	LQE	+	Templier chenu	arm 201/+11 FOR +11 AGI +11 END
F-Solerets abyssaux en mailles de frappe	pieds	LQE	+	Templier cramois	arm 221/+10 FOR +11 AGI +10 END
F-Garde-bras abyssaux en mailles de frappe	poignets	LQR	+ + +	Seigneur Skwol	arm 174/+11 FOR +11 AGI +12 END
F-Etreinte abyssale en mailles de frappe	taille	LQE	+ + +	Duc des Éclats	arm 195/+11 FOR +11 AGI +11 END
ENSEMBLE MAILLES DE RESTAURATION					
R-Espauliers abyssaux en mailles de restauration	épaules	LQR	+ + +	Prince Skaldrenox	arm 298/+13 END/+29 soins/+5 mana 5s/+1 % cdt
R-Cuissards abyssaux en mailles de restauration	jambes	LQE	+ +	Duc des Profondeurs	arm 320/+15 END/+33 soins/+6 mana 5s/+1 % ccrit
R-Garde-mains abyssaux en mailles de restauration	mains	LQE	+	Templier chenu	arm 201/+11 END/+24 soins/+4 mana 5s
R-Solerets abyssaux en mailles de restauration	pieds	LQE	+	Templier cramois	arm 221/+10 END +24 soins/+4 mana 5s
R-Garde-bras abyssaux en mailles de restauration	poignets	LQR	+ + +	Seigneur Skwol	arm 174/+11 END/+26 soins/+4 mana 5s
R-Etreinte abyssale en mailles de restauration	taille	LQE	+ + +	Duc des Éclats	arm 195/+11 END/+24 soins/+4 mana 5s
ENSEMBLE MAILLES DE SORCELLERIE					
S-Espauliers abyssaux en mailles de sorcellerie	épaules	LQR	+ + +	Prince Skaldrenox	arm 298/+13 END +13 INT/+15 sorts & soins/+1 % cdt
S-Cuissards abyssaux en mailles de sorcellerie	jambes	LQE	+ +	Duc des Profondeurs	arm 320/+15 END +15 INT/+18 sorts & soins/+1 % ccrit
S-Garde-mains abyssaux en mailles de sorcellerie	mains	LQE	+	Templier chenu	arm 201/+11 END +11 INT/+13 sorts & soins
S-Solerets abyssaux en mailles de sorcellerie	pieds	LQE	+	Templier cramois	arm 221/+11 END +10 INT/+12 sorts & soins
S-Garde-bras abyssaux en mailles de sorcellerie	poignets	LQR	+ + +	Seigneur Skwol	arm 174/+11 END +11 INT/+14 sorts & soins
S-Etreinte abyssale en mailles de sorcellerie	taille	LQE	+ + +	Duc des Éclats	arm 195/+11 END +11 INT/+13 sorts & soins
PLAQUES					
ENSEMBLE PLAQUES DE FRAPPE					
F-Epaulettes abyssales en plaques de frappe	épaules	LQR	+ + +	Seigneur Skwol	arm 530/+13 FOR +13 AGI +13 END/+1 % cdt
F-Cuissards abyssaux en plaques de frappe	jambes	LQE	+ +	Duc des Éclats	arm 566/+15 FOR +15 AGI +15 END/+1 % ccrit
F-Gantelets abyssaux en plaques de frappe	mains	LQE	+	Templier d'azur	arm 356/+10 FOR +11 AGI +11 END
F-Grèves abyssales en plaques de frappe	pieds	LQE	+	Templier terrestre	arm 392/+10 FOR +10 AGI +11 END
F-Protège-bras abyssaux en plaques de frappe	poignets	LQR	+ + +	Baron Kazum	arm 309/+11 FOR +11 AGI +12 END
F-Ceinturon abyssal en plaques de frappe	taille	LQE	+ + +	Duc des Zéphyrus	arm 346/+11 FOR +11 AGI +11 END
ENSEMBLE PLAQUES DE RESTAURATION					
R-Epaulettes abyssales en plaques de restauration	épaules	LQR	+ + +	Seigneur Skwol	arm 530/+13 END/+29 soins/+5 mana 5s/+1 % cdt
R-Cuissards abyssaux en plaques de restauration	jambes	LQE	+ +	Duc des Éclats	arm 566/+15 END/+33 soins/+6 mana 5s/+1 % ccrit
R-Gantelets abyssaux en plaques de restauration	mains	LQE	+	Templier d'azur	arm 356/+10 END/+22 soins/+4 mana 5s
R-Grèves abyssales en plaques de restauration	pieds	LQE	+	Templier terrestre	arm 392/+11 END/+22 soins/+4 mana 5s
R-Protège-bras abyssaux en plaques de restauration	poignets	LQR	+ + +	Baron Kazum	arm 309/+11 END/+26 soins/+4 mana 5s
R-Ceinturon abyssal en plaques de restauration	taille	LQE	+ + +	Duc des Zéphyrus	arm 346/+11 END/+24 soins/+4 mana 5s

BOUCLIERS					
Garde terrestre	bouclier	LQR	+++	Baron Kazum	arm 2468 / +19 END / bloq 44 / +7 déf / +12 bloq
CAPES					
Cape des Cisailles	dos	LQR	+++	Maréchal Whirlaxis	arm 50 / +15 AGI / +14 END +8 FOR +7 INT
AUTRES					
BIJOUX					
Collier du front de mer	cou	LQR	+++	Seigneur Skwol	+6 INT +5 END / +8 mana 5s / +24 sorts & soins
Anneau de focalisation élémentaire (unique)	doigt	LQR	+++	Prince Skaldrenox	+11 INT +8 END / +22 sorts & soins
AUTRES					
Air élémentaire	composant	non	> note	Tous air	Composant pour diverses quêtes et recettes de craft
Cœur de feu	composant	non	> note	Tous feu	Composant pour diverses quêtes et recettes de craft
Eau élémentaire	composant	non	> note	Tous eau	Composant pour diverses quêtes et recettes de craft
Essence d'air	composant	non	> note	Tous air	Précieux composant pour diverses quêtes et recettes de craft
Essence d'eau	composant	non	> note	Tous eau	Précieux composant de pour diverses quêtes et recettes de craft
Essence de feu	composant	non	> note	Tous feu	Précieux composant pour diverses quêtes et recettes de craft
Essence de terre	composant	non	> note	Tous terre	Précieux composant pour diverses quêtes et recettes de craft
Feu élémentaire	composant	non	> note	Tous feu	Composant pour diverses quêtes et recettes de craft
Globe d'eau	composant	non	> note	Tous eau	Composant pour diverses quêtes et recettes de craft
Noyau de terre	composant	non	> note	Tous terre	À mettre de côté pour la quête logistique I - Survivre dans le désert
Souffle de vent	composant	non	> note	Tous air	Composant pour diverses quêtes et recettes de craft
Terre élémentaire	composant	non	> note	Tous terre	Composant pour diverses quêtes et recettes de craft
Blason abyssal	item quête	non	100 %	Tous Templiers	Voir table de la Pyramide des Invocations
Cendres de Cendres	item quête	non	100 %	Duc des Cendres	Item nécessaire pour l'invocation de Valthalak > voir quêtes T0.5 sur CD
Chevalière abyssale	item quête	non	100 %	Tous Ducs	Voir table de la Pyramide des Invocations
Noyau des éléments	item quête	non	+	Tous Templiers	Item nécessaire pour 2 quêtes des Maïettes de l'est
Sceptre abyssal	item quête	non	100 %	Tous Seigneurs	Voir table de la Pyramide des Invocations



LE GUIDE DES QUÊTES D'AFFECTATION

Tout commence auprès de l'Implorateur céleste Kaldon, au Fort cénarien, qui vous donnera la quête « Votre affectation », solotable. Direction le camp Alliance ou Horde de Silithus pour y rencontrer le patron local, Blackanvil (Alliance) ou Skullsplit (Horde). Ohnion ! Votre camp est attaqué par un insecte qui a visiblement avalé beaucoup, beaucoup trop de soupe ! Prêtez main-forte aux troupes locales : tapez la bestiole ou soignez les alliés, peu importe, mais assurez-vous que Blackanvil/Skullsplit reste en vie. Votre mission accomplie, retournez voir l'Implorateur Kaldon et choisissez une affectation entre logistique, tactique et combat. Vous pouvez aussi refaire la quête de départ pour recevoir une autre affectation, autant de fois que vous en pouvez porter à condition qu'elles soient toutes différentes. Vous avez tout intérêt à combiner au maximum les quêtes d'Affectation entre elles, mais aussi avec les quêtes d'invocation (voir Guide des invocations).

Notez que certaines des missions logistiques, tactiques ou de combat sont accessibles dès l'origine (notées « Affectations d'origine » dans les tables) ; d'autres ne vous seront offertes qu'à la suite des Affectations d'origine (notées « Affectations complémentaires » dans les tables). Une fois que vous aurez récupéré toutes les

récompenses de quêtes d'Affectation que vous convoitez, les badges vous serviront à améliorer votre réputation cénarienne, grâce à la quête « Allégeance au Cercle cénarien », à prendre auprès de Kaldon : il faut lui fournir un badge de chacune des 3 catégories (combat, logistique, tactique), contre la jolie somme de 200 points de réputation.

LES RÉCOMPENSES DES QUÊTES D'AFFECTATION

L'ÉQUIPEMENT DE GUERRE DES VOLONTAIRES			
Requiert la réputation : AMICAL			
Matériel requis par item :	Items disponibles	Type	Caractéristiques
- 5 badges cénariens de combat	Gants de puissance terrestre	mains (tissu)	109 armure / +9 INT / +27 sorts & soins
- 3 badges cénariens de logistique	Anneau du courroux terrestre	doigt	+8 INT / +1 % scrit / +3 mana 5s
- 7 badges cénariens de tactique	Cape en tisse-terre	dos	arm 44 / +15 AGI / +1 % cdt

LA TENUE DE COMBAT DE VÉTÉRAN			
Requiert la réputation : HONORÉ			
Matériel requis par item :	Items disponibles	Type	Caractéristiques
- 15 badges cénariens de combat	Grâce de la Terre	bijou	diminue la menace dans un rayon de 30m
- 4 badges cénariens de logistique	Gilet de puissance de la terre	torse (tissu)	arm 93 / +22 INT / +1 % scrit / +25 sorts & soins
- 4 badges cénariens de tactique	Anneau de puissance de la terre	doigt	+6 FOR / +1 % ccrit / +1 % cdt

L'ÉQUIPEMENT DE GUERRE DE FIDÈLE			
Requiert la réputation : RÉVÈRE			
ATTENTION : requiert 1 marque de Remulos par item > voir quête logistique n° XI			
Matériel requis par item :	Items disponibles	Type	Caractéristiques
- 15 badges cénariens de combat	Brassards de Fonderoc	poignets (plaque)	arm 309 / +19 FOR +10 AGI +8 END
- 20 badges cénariens de logistique	Brassards Furie-du-roc	poignets (tissu)	arm 42 / +7 END / +27 sorts&soins / +1 % cdt sorts
- 17 badges cénariens de tactique	Orbe calme-terre	tenu mg	+10 INT / +8 mana 5s / +18 sorts & soins
- 1 marque de Remulos	Puissance de Cénarius	doigt	+8 END / +4 aux dégâts de votre arme / +1 % cdt

L'ÉQUIPEMENT DE GUERRE DE CHAMPION			
Requiert la réputation : EXALTÉ			
ATTENTION : requiert 1 marque de Cénarius par item > voir quête tactique n° V			
Matériel requis par item :	Items disponibles	Type	Caractéristiques
- 15 badges cénariens de combat	Poing de Cénarius	masse 2m	DPS 62.6 (175-263 x 3.5) / +40 sorts & soins / +2 % scrit
- 20 badges cénariens de logistique	Choc de terre	bijou	ut > +280 Patt mêlée & distance (20 s)
- 20 badges cénariens de tactique	Courroux de Cénarius	doigt	sort touche cible > chance > +132 sorts (10s)
- 1 marque de Cénarius			



Silithus et la Faction Cénarienne



LES QUÊTES LOGISTIQUES

- Quêtes entièrement solotables... à l'hôtel des ventes de préférence. Aboulez les golds !
- Récompense : 1 x Affectation logistique complémentaire / 1 x badge cénarien de logistique.

BRIEFING LOGISTIQUE	PNJ	MATÉRIEL
AFFECTATION D'ORIGINE IV/V/VI/VII/X		
IV - La brigade d'Ironforge a besoin d'explosifs (Alliance)	Arcaniste Nozzspring > Campement Alliance	- 5 x carburant de fusée des gobelins - 6 x huile d'immolation - 10 x poudre d'explosion dense
IV - La légion d'Orgrimmar a besoin de mojo ! (Horde)	Prêtresse des ombres Shai > Campement Horde	- 6 x flacon de grand mojo - 8 x huile d'immolation - 6 x mojo puissant
V - Le matériel de divination (A/H)	Géologue Larksbane > Centre du Fort	- 1 x énorme émeraude - 1 x grand éclat brillant - 1 x gros éclat irradiant
VI - Des armes pour le champ de bataille (Alliance)	Janela Stouthammer > Campement Alliance	- 1 x énorme émeraude - 1 x grand éclat brillant - 1 x gros éclat irradiant
VI - Des armes pour le champ de bataille (Horde)	Merok Longstride > Campement Horde	- 1 x gigantesque hache en fer
VII - Des renforts d'armure pour le champ de bataille (Alliance)	Janela Stouthammer > Campement Alliance	- 8 x renfort d'armure lourde - 8 x renfort d'armure robuste
VII - Des renforts d'armure pour le champ de bataille (Horde)	Merok Longstride > Campement Horde	- 8 x renfort d'armure lourde - 8 x renfort d'armure robuste
X - Des bandages pour la campagne (A/H)	Imploratrice céleste Proudhorn > Centre du Fort	- 30 x bandage épais en étoffe runique - 30 x bandage épais en soie - 30 x bandage épais en tisse-mage
AFFECTATION COMPLÉMENTAIRE I/II/III/VIII/IX/XI		
I - Survivre dans le désert (A/H)	Calandrath > Auberge du Fort	- 4 x globe d'eau - 4 x anti-venin puissant - 4 x boulette fumée du désert - 3 x bottes ornées en mithril
II - Des bottes pour la Garde (A/H)	Vish Kozus > Nord du Fort	- 10 x silex à aiguiser dense - 10 x silex à aiguiser lourd - 10 x silex à aiguiser solide
III - Des silex à aiguiser pour la garde (A/H)	Vish Kozus > Nord du Fort	- 10 x silex à aiguiser dense - 10 x silex à aiguiser lourd - 10 x silex à aiguiser solide
VIII - La question des uniformes (A/H)	Imploratrice céleste Proudhorn > Centre du Fort	- 1 x étoffe lunaire - 2 x rouleau d'étoffe runique - 1 x soie d'araignée toilaacier
IX - Des matériaux extraordinaires (A/H)	Vargus > Sud du Fort	- 2 x barre de thorium enchanté - 2 x cuir enchanté
XI - L'ultime ruse (A/H)	Aurel Goldseal > Centre du Fort	- 3 x couture d'abomination effilochée - 1 x peau des ombres - 1 x robe de sectateur du crépuscule

RÉCOMPENSE SPÉCIALE : MARQUE DE REMULOS
> voir Récompenses « L'équipement de guerre de fidèle »

LES QUÊTES TACTIQUES

- Ces quêtes de combat se réalisent pour la plupart en groupe.
- Récompense : 1 x Affectation tactique complémentaire / 1 x badge cénarien de tactique.

BRIEFING TACTIQUE	NOTE	PNJ	MISSION
AFFECTATION D'ORIGINE I/III/VI/VII/IX			
I - Le templier d'azur (Élite) (A/H)	(1)	Bor Wildmane > ouest du Fort	Invoquer et tuer un templier d'azur
III - Le templier terrestre (Élite) (A/H)	(1)	Bor Wildmane > ouest du Fort	Invoquer et tuer un templier terrestre
VI - Rapport de reconnaissance de la Ruche Zora (Élite) (A/H)	(2)	Imploratrice céleste Proudhorn > Centre du Fort	Trouver l'éclaireur cénarien Azenel dans la Ruche Zora (voir notes) et lui demander le Rapport de la Ruche Zora.
VII - Rapport de reconnaissance de la Ruche Regal (Élite) (A/H)	(2)	Imploratrice céleste Proudhorn > Centre du Fort	Trouver l'éclaireur cénarien Landion (voir notes) et lui demander le Rapport de la Ruche Regal.
IX - Les maraudeurs du crépuscule (Élite) (A/H)	(3)	Imploratrice céleste Proudhorn > Centre du Fort	Tuer la Maraudeuse du crépuscule Morna (voir note) et 5 Maraudeurs du crépuscule.
AFFECTATION COMPLÉMENTAIRE II/IV/V/VIII/X			
II - Le templier cramoisi (Élite) (A/H)	(1)	Bor Wildmane > ouest du Fort	Invoquer et tuer un templier cramoisi
IV - Le templier chenu (Élite) (A/H)	(1)	Bor Wildmane > ouest du Fort	Invoquer et tuer un templier chenu
V - Les quatre ducs (Élite) (A/H)	(1)	Commandant Mar'alith > nord-ouest du Fort	- Invoquer et tuer le duc des Cendres - Invoquer et tuer le duc des Éclats - Invoquer et tuer le duc des Profondeurs - Invoquer et tuer le duc des Zéphyr
VIII - Rapport de reconnaissance de la Ruche Ashi (Élite) (A/H)	(2)	Imploratrice céleste Proudhorn > Centre du Fort	Trouver l'éclaireur cénarien Jalia dans la Ruche Ashi (voir notes) et lui demander le Rapport de la Ruche Ashi.
X - Les ordres de bataille du crépuscule (Élite) (A/H)	(4)	Commandant Mar'alith > nord-ouest du Fort	Trouver les Ordres de bataille du Crépuscule sur un Prophète du crépuscule (élite escorté).

Notes sur les quêtes tactiques :

- (1) Voir Guide des invocations plus haut pour invoquer les Templiers et Ducs.
- (2) Les quêtes de type « Rapport de reconnaissance » demandent d'atteindre un éclaireur au service du Fort cénarien. Avantage aux classes furtives, qui pourront réaliser ces quêtes en solo...
- (3) La quête IX « Les maraudeurs du crépuscule » vous envoie à la poursuite de la Maraudeuse Morna qui se déplace sur la carte le long du chemin principal. Suivez-la et guettez le moment où elle se fera attaquer par les Voltigeurs du fort cénarien : voici une excellente opportunité pour réaliser facilement votre quête en solo !
- (4) La quête X « Les ordres de bataille du crépuscule » vous demande d'affronter un Prophète du crépuscule (très difficile en solo). Ceux-ci peuvent apparaître en différents endroits de Silithus et sont en mouvement. Ils sont escortés par quatre Vengeurs du crépuscule. Ils droppent 7 à 10 textes du crépuscule.

LES QUÊTES DE COMBAT

- Depuis le patch 1.11 ces missions se reçoivent par 4, dans la même ruche : ouf !
- Idéal pour un duo / trio, solo envisageable pour les joueurs costauds.
- Récompense : 1 x Affectation combat complémentaire / 1 x badge cénarien de combat.
- Toutes ces quêtes doivent être reportées auprès du Commandant Mar'alith, au nord-ouest du Fort.

BRIEFING DE COMBAT	MISSION
DOSSIER SUR LA RUCHE ASHI	
I - Les défenseurs de la Ruche Ashi (Élite) (A/H)	Tuer 30 Défenseurs de la Ruche Ashi
II - Les traqueuses des sables de la Ruche Ashi (Élite) (A/H)	Tuer 30 Traqueuses des sables de la Ruche Ashi
III - Les ouvrières de la Ruche Ashi (Élite) (A/H)	Tuer 30 Ouvrières de la Ruche Ashi
XII - Les aiguillonneurs de la Ruche Ashi (Élite) (A/H)	Tuer 30 Aiguillonneurs de la Ruche Ashi
DOSSIER SUR LA RUCHE ZORA	
IV - Les ravageuses de la Ruche Zora (Élite) (A/H)	Tuer 30 Ravageuses de la Ruche Zora
V - Les sœurs de la Ruche Zora (Élite) (A/H)	Tuer 30 Sœurs de la Ruche Zora
VI - Les patrouilleuses de la Ruche Zora (Élite) (A/H)	Tuer 30 Patrouilleuses de la Ruche Zora
VII - Les tunnelières de la Ruche Zora (Élite) (A/H)	Tuer 30 Tunnelières de la Ruche Zora
DOSSIER SUR LA RUCHE REGAL	
VIII - Les embusquées de la Ruche Regal (Élite) (A/H)	Tuer 30 Embusquées de la Ruche Regal
IX - Les crache-feu de la Ruche Regal (Élite) (A/H)	Tuer 30 Crache-feu de la Ruche Regal
X - Les esclavagistes de la Ruche Regal (Élite) (A/H)	Tuer 30 Esclavagistes de la Ruche Regal
XI - Les fouisseuses de la Ruche Regal (Élite) (A/H)	Tuer 30 Fouisseuses de la Ruche Regal



LA PETITE BOUTIQUE DU PARFAIT CÉNARIEN

Les tenues de résistance à la nature

Mises en vente chez les marchands cénariens, des recettes pour forger quelques ensembles d'armure spécialement pensés pour les aventuriers soucieux d'améliorer leur résistance à la nature. Attention, ce ne sont pas des sets : ils ne procurent aucun bonus supplémentaire lorsqu'on les complète. Sauf bien sûr si on compte la satisfaction de porter un ensemble assorti comme un bonus (encore faut-il être séduit par leur look... particulier). Notez que la cape de résistance à la nature vendue par ailleurs chez les marchands cénariens complètera à merveille votre ensemble : voir l'[Étreinte de Gaïa](#), que vous améliorerez grâce à la recette d'enchantement RN de cape : les deux recettes sont présentées dans la table ci-dessous (autres recettes). Repérez enfin le patron de la [Cuirasse de révécaïlle](#) dans cette même table : un superbe plastron épique en mailles de résistance à la nature, mais il faudra chasser assidûment le Dragon d'émeraude pour en récolter les écailles (voir guide des Dragons d'émeraude)... Pour compléter votre tenue, n'oubliez pas bien sûr votre [pantalon de réserviste cénarien](#), d'ailleurs porté ici par nos mannequins (voir « Présentation générale » dans ces pages) et votre [Bague de Cenarius](#) (voir « Pyramide des invocations » dans ces pages).



Ensemble sylvestre (Tissu)

Craft requis : couture 300. Prix de chaque recette : 5G.

RÉP	TYPE	NOMS DES PIÈCES	COMPOSANTS REQUIS	CARACTÉRISTIQUES
AMI	épaules	Épaulières sylvestres	2 x rouleau d'étoffe runique 4 x essence de vie 2 x soie d'araignée toiliacier	arm 74 / +18 END / +7 sorts & soins +20 résistance à la nature
HON	tête	Couronne sylvestre	4 x rouleau d'étoffe runique 2 x étoffe lunaire 2 x soie d'araignée toiliacier	arm 80 / +10 END / +18 sorts & soins +30 résistance à la nature
RÉV	torse	Gilet sylvestre	4 x rouleau d'étoffe runique 2 x vignesang / 2 x ess. de vie 2 x soie d'araignée toiliacier	arm 98 / +15 END / +12 sorts & soins +30 résistance à la nature

Ensemble de la ronceraie (Cuir)

Craft requis : cuir 300. Prix de chaque recette : 5G.

RÉP	TYPE	NOMS DES PIÈCES	COMPOSANTS REQUIS	CARACTÉRISTIQUES
AMI	taille	Ceinture de la ronceraie	4 x cuir enchanté 2 x essence de vie 1 x peau robuste traitée	arm 108 / +14 END +15 résistance à la nature
HON	pieds	Bottes de la ronceraie	6 x cuir enchanté / 2 x ess. de vie 2 x acide de larve 2 x peau robuste traitée	arm 132 / +12 END +25 résistance à la nature
RÉV	tête	Casque de la ronceraie	12 x cuir enchanté 2 x vignesang / 2 x ess. de vie 2 x peau robuste traitée	arm 156 / +20 END +30 résistance à la nature



Ensemble de traqueuse des sables (Mailles)

Craft requis : cuir 300. Prix de chaque recette : 4G (parce que les chamans et chasseurs sont pauvres ???).

RÉP	TYPE	NOMS DES PIÈCES	COMPOSANTS REQUIS	CARACTÉRISTIQUES
AMI	poignets	Brassards de traqueuse des sables	1 x carapace lourde de silithus 20 x chitine de silithide 2 x acide de larve	arm 220 / +7 END +15 résistance à la nature
HON	mains	Gantelets de traqueuse des sables	2 x carap. lourde / 30 x chitine 2 x acide de larve 1 x peau robuste traitée	arm 308 / +9 END +20 résistance à la nature
RÉV	torse	Cuirasse de traqueuse des sables	3 x carap. lourde / 40 x chitine 2 x acide de larve 2 x peau robuste traitée	arm 485 / +13 END +25 résistance à la nature

Ensemble de vignefer (Plates)

Craft requis : forge 300. Prix de chaque recette : 5G.

RÉP	TYPE	NOMS DES PIÈCES	COMPOSANTS REQUIS	CARACTÉRISTIQUES
AMI	taille	Ceinture de vignefer	6 x barre de thorium enchanté 2 x essence de vie	arm 408 +12 END / +3 déf +15 résistance à la nature
HON	mains	Gants de vignefer	8 x barre de thorium enchanté 2 x essence de vie	arm 454 +10 END / +10 déf +20 résistance à la nature
RÉV	torse	Cuirasse de vignefer	12 x barre de thorium enchanté 2 x vignesang 2 x essence de vie	arm 726 +15 END / +7 déf +30 résistance à la nature



LES AUTRES RECETTES

ARMURES	RÉP	PRIX	CRAFT	ITEM	NIV	DÉTAIL
MAILLE						
Brassards de crache-feu	ami	4G	cuir	poignets	57	arm 160 / +9 AGI +9 INT / +4 mana 5s / +8 sorts & soins > 1 x carapace légère de silithide / 20 x chitine de silithide / 2 x essence de vie
Composants requis >						
Gantelets de crache-feu	hon	4G	cuir	mains	57	arm 228 / +12 AGI & INT / +5 mana 5s / +11 sorts & soins > 2 x carapace légère de silithide / 30 x chitine de silithide / 2 x essence de vie / 1 x peau robuste traitée
Composants requis >						
Ceinture d'obsidienne légère	hon	5G	forge	taille	60	arm 224 / +32 Patt / +1 % crit / +5 toutes résistances > 14 x petit éclat d'obsidienne / 4 x cuir enchanté
Composants requis >						
Cuirasse de crache-feu	rév	4G	cuir	torse	57	arm 365 / +16 AGI & INT / +6 mana 5s / +15 sorts & soins > 3 x carapace légère de silithide / 40 x chitine de silithide / 2 x essence de vie / 2 x peau robuste traitée
Composants requis >						
Cuirasse de révécaïlle	exa	6G	cuir dragon	torse	60	arm 434 / +15 AGI & END +14 INT / +4 mana 5s / +30 RN > 12 x cuir enchanté / 6 x révécaïlle / 4 x essence de vie / 4 x peau robuste traitée / 6 x soie d'araignée toiliacier
Composants requis >						
PLAQUES						
Ceinture d'obsidienne lourde	ami	5G	forge	taille	60	arm 397 / +25 FOR / +5 toutes résistances > 14 x petit éclat d'obsidienne / 2 x essence de terre / 4 x barre de thorium enchanté
Composants requis >						
CAPES						
Étreinte de Gaïa	rév	9G	cout	dos	60	arm 49 / +6 END / +20 RN > 1 x vignesang / 2 x étoffe lunaire / 4 x essence de vie / 4 x soie d'araignée toiliacier
Composants requis >						
AUTRES						
ENCHANTEMENTS						
Cape > résistance au feu	ami	10G	ench	enchant	NA	Sur cape > +15 RF
Cape > résistance à la nature	hon	10G	ench	enchant	NA	Sur cape > +15 RN
AUTRES						
Sac d'herbes cénarien	ami	2G	cout	sac	NA	Un sac de 20 emplacements pour vos plantes.
Composants requis >						
Sac de Cénarius	rév	5G	cout	sac	NA	Un sac de 24 emplacements pour vos plantes.
Composants requis >						

