

FACTIONS & RÉPUTATION



GÉNÉRALITÉS

- Les factions liées aux Donjons & Battlegrounds sont présentées dans les guides spécifiques. Les factions Zandalar, Stormpike, Warsong, etc. sont donc présentées au sein des guides qui leur sont réservés. Les items de sets liés aux factions sont présentés dans les pages de sets.
- Le plus souvent, l'amélioration de votre réputation vis-à-vis de telle ou telle faction pourra se faire via des mobs tués, via des quêtes généralistes, et via des quêtes répétables spécifiques à la faction.
- Il vaut toujours mieux faire les quêtes ordinaires le plus tôt possible, quand elles sont de votre niveau : plus vous tarderez, moins elles vous rapporteront de réputation.
- Il vaut toujours mieux commencer par monter au maximum en tuant des mobs (souvent, tuer des mobs « simples » vous permettra de monter jusqu'à la moitié du rang amical, tuer des mobs élités vous permettra de monter jusqu'à la moitié du rang honoré) puis après seulement, continuer sa progression via les quêtes spécifiques, lorsque vous ne gagnez plus aucune réputation en tuant les mobs. Autrement dit : mettez autant que possible de côté les items cumulables de quêtes de réputation. Même principe pour les quêtes répétables « faciles » qui sont souvent bloquées à un niveau donné de réputation. Les informations chiffrées n'étant pas évidentes à obtenir, suivez toujours ces principes par précaution.
- Depuis le patch 1.8, les points gagnés en réputation sont reportés par le système de jeu, mais pas toujours en intégralité (par exemple, si vous faites une quête de Gadgetzan, vous saurez à la fin combien de réputation vous avez gagné envers Gadgetzan, mais vous ne verrez pas que vous en avez gagné aussi vis-à-vis de Baie du Butin, Long-Guet et Ratchet). Vous pouvez également consulter à présent votre rang vis-à-vis des factions dans votre panneau de réputation : plus besoin de recourir à des mods extérieurs.

LES FACTIONS DE RACES

Chaque race du jeu est liée à une faction donnée. En règle générale, arrivé au niveau 60, vous êtes au minimum honoré pour toutes les races de votre camp, du moins si vous avez accompli un minimum de quêtes et ne vous êtes pas contenté de tuer du mob en boucle pour prendre de l'expérience... Améliorer sa réputation vis-à-vis de cette faction apporte les avantages suivants : 10 % de réduction sur les achats au niveau honoré, possibilité d'apprendre à monter et acheter une monture de la faction au niveau exalté. Notons quelques exceptions : seuls les nains et les gnomes peuvent monter les montures gnomes ; les taurens ne peuvent monter que les kodos et bientôt les loups (et la monture du baron Rivendare, ce qui est un peu surprenant, étant donné qu'ils ne peuvent pas monter les chevaux morts-vivants, mais bon). Les races de la Horde ne peuvent améliorer leur faction auprès des races de l'Alliance, et réciproquement : nous vivons dans un monde en guerre, rien de ce que vous ferez ne pourra changer ça. Il existe un tas de quêtes qui améliorent votre réputation auprès des factions de races : en général, toute quête qui vous est confiée par un PNJ relevant d'Orgrimmar améliore votre réputation auprès d'Orgrimmar, etc. Il existe aussi des quêtes répétables qui permettent de « farmer » (faire les mêmes actions en boucle) pour améliorer votre faction. La plus connue de ces quêtes est celle des « quêtes de tissus » qui vous sont proposées dans toutes les capitales : plus vous amenez de tissus (laine, soie, mage, puis runique), plus votre réputation s'améliore. Vous trouverez dans toutes les capitales des représentants des races de votre camp qui vous proposeront ces quêtes : c'est long, fastidieux, et répétitif, mais si votre plus grand rêve de gnome consiste à pouvoir frimer sur un tigre d'elfe de la nuit, c'est le meilleur moyen. Notez l'existence de quêtes répétables dans la Vallée d'Alterac (voir le guide) qui permettent d'améliorer sa réputation auprès des capitales. Il existe enfin quelques autres quêtes répétables, impossibles à identifier via les bases de données - nous nous contenterons donc ici de traduire la liste proposée par wowwiki.com (<http://www.wowwiki.com>, une excellente adresse, mise à jour par l'ensemble de la communauté). Attention, cette liste n'est ni exhaustive, ni à jour.

ALLIANCE :

- Notons que tuer les Gardiens de Proie-de-l'Ombre (Desolace > Village de Proie-de-l'Ombre) améliore la réputation vis-à-vis de toutes les races Alliance, jusqu'à la moitié du niveau honoré.
- Darnassus > (N-50) Recherches sur la Fibre d'Au-

rore, auprès de Mathrengyl Bearwalker > Darnassus / (N-50) Le Mystère des Fibres d'Aurore, auprès de Quintis Jonespyre > Feralas > Bastion de Feathermoon / (N48) Peau de yéti parfaite, auprès de Pratt McGrubben (après avoir lootée une peau de yéti parfaite sur les yétis de la région) > Feralas

- Stormwind > (N-40) Les marchandises perdues, auprès de l'Intendant Lungertz > Marais des Lamentations

HORDE :

- Orgrimmar > (N-15) Tonneau vide de Chen, auprès du Brasseur Drohn > Ratchet
- Thunder Bluff > (N-50) Recherches sur la Fibre d'Aurore, auprès de Bashana Runetotem > Thunder Bluff

LE CARTEL GENTEPRESSION

Les quatre villes de ce cartel neutre sont Ratchet (Tarides), Gadgetzan (Tanaris), Baie du Butin (Strangleronce) et Long-Guet (Berceau de l'Hiver). Notons que chaque quête qui vous rapporte de la réputation envers l'une de ces villes vous en rapporte également (mais moins) auprès des trois autres. Vous gagnez également en réputation (jusqu'à la moitié de la réputation « amical ») auprès du cartel en tuant n'importe quels mobs appartenant aux factions haïes du cartel : Ratchet > Pirates des Mers du Sud / Baie du Butin > la Kapitalrisk et la Voile Sanglante / Gadgetzan & Long-Guet > Pirates des Mers du Sud et Pirates Wastewander. Vous pouvez enfin accomplir quatre quêtes répétables : (E-60) Collecte d'oeufs, auprès de Tinkee Steamboil > Gorge des Vents Brûlants / (N-44) Prime à la poche d'eau, auprès de Spigot Operator Luglunker > Gadgetzan / (N-48) Géants rétrécis, auprès de Zorbin Fandazzle > Feralas / (N-48) Du carburant pour la zapette, auprès de Zorbin Fandazzle > Feralas.

LA CONFRÉRIE DU THORIUM

Une bonne pluie d'items en perspective, notamment le fameux ensemble Dark Iron que tout Main Tank débutant au Coeur du Magma se doit de pos-



FACTIONS & REPUTATION



séder... Consultez le tableau phat loot ! Vous trouverez leur campement à la Halte du Thorium, dans la Gorge des Vents Brûlants. Accomplissez au plus tôt toutes les quêtes « normales » avant d'être trop au-dessus en niveau pour qu'elles soient payantes. Faites ensuite ami-ami avec le Maître forgeron Burminate, qui vous demandera d'abord des tonnes de résidus de dark-iron (on en pêche dans BRD et on en trouve très facilement à l'hôtel des ventes pour pas cher), puis quelques expéditions dans la cavernes des Incendiosaures juste au sud pour lui ramener des écailles assorties au choix de sangroyal, cuir lourd ou barre de fer. On peut ainsi atteindre assez aisément la faction honorée. La suite sera nettement plus difficile et réservée aux acharnés, puisqu'il faudra accumuler un nombre invraisemblable de minerai dark-iron et items rares de MC. Vous irez récupérer les recettes ainsi gagnées auprès de Lokhtos Darkbargainer, dans les Profondeurs de Blackrock, à côté de l'auberge.

L'AUBE D'ARGENT

La Horde rencontrera les membres de l'Aube d'Argent à la frontière entre Tirisfal et les Maletterres, les Allianceux se contenteront, en gros flemmards qu'ils sont, d'aller les chercher à Stormwind. Les récompenses offertes par l'Aube d'Argent consistent principalement en recettes, que vous trouverez reportées dans le tableau phat loot ci-dessous. Beaucoup de joueurs choisissent de travailler leur faction jusqu'au rang honoré pour obtenir les précieuses recettes de l'anti-venin, et celle de la Transmutation de l'Air en Feu pour les alchimistes. D'autres pousseront jusqu'à révééré afin de s'offrir une résistance +5 arcane, feu, glace ou nature (bon, le plus souvent résistance feu, bien sûr) sur une pièce d'épaules. Les plus courageux s'acharneront jusqu'à décrocher la réputation exaltée pour une raison principale : pouvoir s'offrir une amélioration de +5 à toutes les résistances sur une pièce d'armure épaulées (rappelons que les enchantements sont inexistantes pour les épaulées, et les « enchant's like » encore très rares). Notez que vous n'avez besoin de payer en items

de quêtes qu'une seule fois pour accéder aux pièces : ensuite il vous suffira de payer leur prix en or. Comment faire à présent pour monter votre faction ? Eh bien, c'est facile, mais un poil complexe à expliquer. On va vous épargner le détail faute de place, mais en gros : commencez par tuer les mobs normaux des Maletterres jusqu'à la moitié du rang « amical », puis progressez sur les mobs élités de Scholomance et Stratholme, puis accomplissez les quêtes spéciales (chaudrons, tokens & co) proposées par les membres de l'Aube d'Argent à leur campement.

LE CERCLE CENARIEN

Une faction discrète, quasi inexistante avant le dernier patch, mais qui a pris de l'ampleur avec la refonte de Silithus. Le premier moyen de leur plaire consiste à tuer les mobs du Marteau du Crépuscule ; comme d'habitude les mobs normaux vous feront progresser jusqu'à la moitié du rang amical. Vous pouvez aussi accomplir les quêtes répétables : (E60) Des blasons abyssaux (la plus accessible), Les chevalières abyssales, Les sceptres abyssaux et Les textes du crépuscule cryptés, données par Bor Wildmane > Silithus, pour améliorer votre réputation auprès du cercle. Quant aux récompenses, comme on ne voudrait pas vous en révéler trop, on a choisi de ne pas en parler et... non, OK, on n'en sait pas plus que la majorité des joueurs, c'est-à-dire pas grand-chose : une armure silithide de cuir et quelques recettes par-ci, des prérequis de quêtes par là... A voir d'ici un mois ou deux pour les détails, lorsque les tonnes d'items épiques promis par Blizzard aux joueurs à qui Silithus a été offert pour leur permettre de jouer solo (disons, plus solo que d'habitude...) auront été découverts.

LES ELEVEURS DE TIGRES BLANCS

Ou plutôt, l'éleveur : Chall Fairwind que vous trouverez à l'est du Berceau de l'Hiver. Il propose à l'Alliance des quêtes répétables dont le seul but sera d'obtenir un superbe tigre blanc que personne d'autre que vous il en a un comme ça. Sauf les autres malades prêts à passer des centaines d'heures en jeu pour avoir une monture différente.

LES FURBOLG GRUMEGUEULE

Mouiii... Bon, consultez le tableau phat loot pour voir si des items de la liste vous semblent vraiment indispensables. L'autre raison de vouloir améliorer votre réputation avec eux, c'est de pouvoir traverser tranquillement le tunnel qui relie Gangrebois, Berceau-de-L'hiver et Reflet de Lune. Notre conseil : évitez de les tuer pour ne pas avoir trop de chemin à faire le jour où il sera vraiment intéressant d'améliorer votre faction, et en attendant contentez-vous de sprinter dans le tunnel et réservez votre précieux temps de jeu pour des activités plus utiles.



LES FACTIONS QUI N'ONT PAS D'IMPORTANCE

- **Les pirates de la Voile Sanglante.** Ce qui vous intéresse, vous, c'est de vous faire bien voir du Cartel Gentepression, ennemi des pirates. A moins d'être totalement masochiste et de vous attaquer au Cartel entier pour améliorer votre réputation à l'égard de la Voile Sanglante pour zéro récompense à l'exception de deux trois malheureuses quêtes, et un maximum d'embêtements au sein des quatre villes du Cartel, vous vous contenterez de les tuer partout où vous les trouvez.
- **Le clan Wildhammer.** Niché dans les Hinterlands et ennemis des trolls Witherbark & Vilebranch qui leur disputent la zone, ils sont parfaitement inutiles pour le moment.
- **Les Hydraxiens.** Ne vous sauvez pas tout de suite, cette faction est vitale pour certains accès au Cœur du Magma : consultez le guide pour en savoir davantage. Reste qu'à part ça, les Hydraxiens ne servent pas à grand-chose...
- **Ravenholdt et le Syndicat.** Deux factions opposées qui s'affrontent à Arathi. Peut-être serviront-ils à quelque chose un jour, en attendant, vous pouvez les ignorer royalement.
- **Les Trolls Revantusk.** C'est juste une nouvelle faction pour la Horde : le village propose des quêtes intéressantes, mais améliorer sa faction auprès des trolls ne sert pour le moment pas à grand-chose.





TABLEAU DES ITEMS THORIUM, AUBE D'ARGENT & GRUMEGUEULE

ARMES & PROJECTILES	TYPE	CRAFT	NIV CRAFT	REP	FACTION	NIV IT	DÉTAIL
R > Fureur noire	arme d'hast	forge	300	Rev	Confrérie du thorium	60	DPS 62.6 (105-158 x 2.1) / +35 FOR +15 END / +10 RF / +1% ccrit
R > Amnistie noire	dague 1m	forge	300	Rev	Confrérie du thorium	60	DPS 47.8 (53-100 x 1.6) / Réduit la menace générée
R > Déchireur Dark Iron	épée md	épée	300	Hon	Confrérie du thorium	60	DPS 42.7 (71-134 x 2.4) / +10 END / +6 RF
R > Destructeur Dark Iron	hache md	hache	300	Exa	Confrérie du thorium	60	DPS 42.7 (71-134 x 2.4) / +10 FOR / +6 RF
Totem-médecine Furbolg	masse md	NA	NA	Hon	Furbolg Grumegueule	-	DPS 31 (54-101 x 2.5) / +6 END +6 ESP

ARMURES	TYPE	CRAFT	NIV CRAFT	REP	FACTION	NIV IT	DÉTAIL
TISSU							
R > Epaulières de l'aube d'argent	épaule	cout	300	Rev	Aube d'Argent	59	arm 68 / +23 END +8 ESP / +5 RO
R > Mantelet Coeur-de-braise	épaule	cout	300	Hon	Confrérie du thorium	56	arm 71 / +9 END +10 INT +10 ESP / +24 RF
R > Mantelet Grumegueule	épaule	cout	300	Rév	Furbolg Grumegueule	59	arm 68 / +21 INT / +6 mana l 5s
R > Jambières Coeur-de-braise	jambes	cout	300	Rev	Confrérie du thorium	60	arm 94 / +21 END / +16 RF / +43 sorts & soins & effets
R > Gants Coeur-de-braise	mains	cout	300	Ami	Confrérie du thorium	57	arm 60 / +10 END +14 INT / +25 RF
R > Bottes de l'aube d'argent	pieds	cout	290	Hon	Aube d'Argent	57	arm 57 / +21 END +7 ESP / +4 RO
R > Sagesse des Grumegueules	taille	cout	290	Hon	Furbolg Grumegueule	53	arm 46 / +21 INT / +4 mana l 5s
R > Robe Coeur-de-braise	torse	cout	300	Hon	Confrérie du thorium	60	arm 102 / +35 END / +15 RF / +23 sorts & soins & effets
CUIR							
R > Manteau doré de l'Aube	épaule	cuir	300	Rév	Aube d'Argent	59	arm 134 / +22 END / +1% esq
R > Jambières des grands ours	jambes	tribal	285	Ami	Furbolg Grumegueule	52	arm 142 / +28 FOR +12 END
R > Gants Grumegueule	mains	cuir	290	Rév	Furbolg Grumegueule	59	arm 112 / +23 FOR +10 END
R > Bottes du magma	pieds	tribal	295	Ami	Confrérie du thorium	54	arm 126 / +13 AGI +10 END / +24 RF
R > Demi-bottes de l'Aube	pieds	cuir	290	Hon	Aube d'Argent	53	arm 114 / +18 END / +1% esq
R > Ceinture de lave	taille	cuir	300	Hon	Confrérie du thorium	60	arm 223 / +15 END / +26 RF
R > Ceinture du magma	taille	elem	300	Rev	Confrérie du thorium	60	arm 118 / +28 AGI +16 END / +12 RF
R > Pouvoir des Grumegueules	taille	cuir	290	Hon	Furbolg Grumegueule	53	arm 93 / +21 FOR +9 END
R > Heaume du magma	tête	elem	300	Ami	Confrérie du thorium	55	arm 150 / +16 END / +29 RF / +1% esq
R > Harnais des grands ours	torse	tribal	275	Ami	Furbolg Grumegueule	50	arm 158 / +11 FOR +27 END
MAILLES							
R > Epaulières en anneaux de feu	épaule	armur	295	Rev	Confrérie du Thorium	57	arm 299 / +10 END +14 INT / +25 RF
R > Gantelets chromatiques	mains	drag	279	Rev	Confrérie du Thorium	60	arm 279 / +5 RF +R 5N +5 RG +5 RO / +44 Patt / +1% ccrit & scrit
R > Bottes en écailles de dragon noir	pieds	drag	300	Hon	Confrérie du thorium	56	arm 270 / +10 END / +24 RF
R > Bottes lourdes Grumegueule	pieds	forge	300	Rev	Furbolg Grumegueule	59	arm 112 / +23 FOR +10 END
R > Ceinture en anneaux de feu	taille	armur	295	Hon	Confrérie du Thorium	54	arm 214 / +10 END +9 INT +8 ESP / +24 RF
R > Ceinture épaisse de Grumegueule	taille	forge	290	Hon	Furbolg Grumegueule	53	arm 193 / +9 END / +42 Patt
PLATES							
R > Jambières Dark Iron	jambes	armur	300	Rev	Confrérie du Thorium	55	arm 778 / +14 END / +30 RF
R > Gantelets Dark Iron	mains	armur	300	Hon	Confrérie du Thorium	60	arm 495 / +12 AGI +16 END / +28 RF
R > Gants de l'Aube	mains	forge	300	Rev	Aube d'Argent	59	arm 417 / +23 FOR +10 END
R > Bottes Dark Iron	pieds	armur	300	Exa	Confrérie du Thorium	60	arm 664 / +28 RF
R > Bracelets Dark Iron	poignets	armur	295	Ami	Confrérie du Thorium	54	arm 394 / +7 END / +18 RF
R > Ceinturon de l'Aube	taille	forge	290	Hon	Aube d'Argent	53	arm 341 / +21 FOR +9 END
R > Heaume Dark Iron	tête	armur	300	Hon	Confrérie du Thorium	60	arm 758 / +20 END / +35 RF

AUTRES	TYPE	CRAFT	NIV CRAFT	REP	FACTION	NIV IT	DÉTAIL
TENUS MAIN GAUCHE							
Sac-médecine Furbolg	tenu mg	NA	NA	Hon	Furbolg Grumegueule	-	+10 END / ut > +100 vie l 1s (10s)
ENCHANTEMENTS							
R > Agilité (armes)	ench armes	ench	290	Hon	Furbolg Grumegueule	-	Enchantement d'arme > AGI +15
R > Esprit renforcé (arme)	Ench armes	ench	300	Hon	Confrérie du thorium	-	Enchantement d'arme > +20 ESP
R > Force (arme)	Ench armes	ench	290	Hon	Confrérie du thorium	-	Enchantement d'arme > +15 FOR
R > Intelligence renforcée (arme)	Ench armes	ench	300	Rev	Confrérie du thorium	-	Enchantement d'arme > +22 INT
R > Régénération de mana (bracelets)	Ench armure	ench	290	Hon	Aube d'Argent	-	Enchantement de bracelets > +4 mana l 5s
R > Soin (bracelets)	Ench armure	ench	300	Rev	Aube d'Argent	-	Enchantement de bracelets > +23 soins
ALCHIMIE							
R > Transmutation de l'Air en Feu	alchimie	alchi	275	Hon	Aube d'Argent	-	Transforme une essence d'air en essence de feu
R > Transmutation de la Terre en Eau	alchimie	alchi	275	Ami	Furbolg Grumegueule	-	Transforme une essence de terre en essence d'eau
AUTRES							
Arcane Mantle of the Dawn	artefact	NA	NA	Rev	Aube d'Argent	-	Permet d'ajouter un +5 RA sur une pièce d'épaule
Chromatic Mantle of the Dawn	artefact	NA	NA	Exa	Aube d'Argent	-	Permet d'ajouter +5 à toutes les résistances sur une pièce d'épaule
Fire Mantle of the Dawn	artefact	NA	NA	Rev	Aube d'Argent	-	Permet d'ajouter un +5 RF sur une pièce d'épaule
Frost Mantle of the Dawn	artefact	NA	NA	Rev	Aube d'Argent	-	Permet d'ajouter un +5 RG sur une pièce d'épaule
Nature Mantle of the Dawn	artefact	NA	NA	Rev	Aube d'Argent	-	Permet d'ajouter un +5 RN sur une pièce d'épaule
Biscuit enrichi en manne	nourriture	NA	NA	Ami	Aube d'Argent	45	Restaure 2148 vie & 4410 mana en 30s
Fruit solaire béni	nourriture	NA	NA	Rev	Aube d'Argent	-	Restaure 1933 vie en 27s & +10 FOR (10mn)
Jus de Fruit solaire béni	nourriture	NA	NA	Rev	Aube d'Argent	-	Restaure 4410 mana en 30s & +10 ESP (10mn)
R > Anti-venin puissant	secourisme	secou	300	Hon	Aube d'Argent	-	La cible est guérie de l'effet des poisons jusqu'au niveau 60



NOTES CONCERNANT LE TABLEAU

- Les recettes ne sont pas présentées à part, mais au sein même des catégories d'items, précédées simplement de la lettre « R » dans la colonne des noms d'items. En effet, comme elles sont très nombreuses, cela facilitera votre recherche.
- Le niveau indiqué dans le tableau est le niveau requis pour crafter l'item, pas pour apprendre la recette. Cette possibilité est en effet déterminée par votre réputation, indiquée en colonne « rep » : ami = amical, hon = honoré, rev = révééré, exa = exalté.

- La couleur indiquée dans la colonne des noms d'items indique la qualité de l'item final, pas celle de la recette (lorsque les deux diffèrent).
- La colonne craft se lit ainsi : cuir = travail du cuir, tribal = travail du cuir tribal, elem = travail du cuir élémentaire, drag = travail du cuir d'écailles de dragon, cout = couture, ench = enchant, armure = forge d'armures, armes = forge d'armes, épée = maître fabricant d'épées, hache = maître fabricant de haches
- La colonne « niv it » indique le niveau requis pour porter l'item obtenu.