

La joaillerie

PRÉSENTATION ET PRINCIPES DE BASE

Ce guide a été réalisé afin de vous faire découvrir les petits secrets du mystérieux art de la taille des pierres précieuses, et vous apporte une aide de jeu afin d'en profiter de la meilleure façon possible. Vous trouverez également, en fin d'article, un tableau où vous pourrez consulter en un clin d'œil toutes les gemmes craftables ou récupérables en instance. Histoire de savoir quoi enchâsser.

Tout d'abord, sachez que la joaillerie est un métier à part entière, à l'instar de l'herboristerie, la couture ou encore l'ingénierie, par exemple. Cela implique donc qu'il vous faudra en abandonner un si vous en maîtrisez déjà deux au moment de vous lancer dans l'apprentissage de la joaillerie. Mais ne vous lamentez pas, le jeu en vaut vraiment la chandelle ! En effet, ce nouvel artisanat est probablement le plus poussé et le plus diversifié à ce jour, et devrait combler les plus sceptiques d'entre vous.

Le Joaillier est un artisan qui excelle dans trois disciplines principales : la création d'objets magiques, la prospection du minerai et la taille des pierres précieuses. Ces trois activités sont très différentes les unes des autres, mais cependant tout à fait complémentaires. En voici le fonctionnement point par point.

La création d'objets magiques

La première chose que le Joaillier apprend à réaliser est la confection d'objets magiques tels que les anneaux, les amulettes ou encore les bijoux. À partir de métaux, de pierres brutes et de composants divers, il fabrique des pièces d'équipement pour son usage personnel ou pour en faire le commerce.

L'idée que l'artisanat de bas niveau est peu utile est assez répandue et somme toute plutôt exacte, à quelques exceptions près ; en joaillerie, cela n'est pas du tout le cas. En effet, les objets créés peuvent être utilisés par des personnages qui n'auraient pas accès à ce type d'équipement via les loots, à leur niveau. Prenons le cas des anneaux. Si vous avez la chance de jouer en groupe, les tout premiers anneaux corrects que vous croiserez seront ceux des instances telles les Mortemines ou les cavernes des Lamentations, soit vers le niveau 20, tandis qu'en solo vous vous en équiperez pour la première fois peu avant le niveau 30. Le phénomène est encore plus parlant pour les colliers. Eh bien les créations des Joailliers sont utilisables dès le niveau 10 ! Soyez certain que c'est un véritable plus pour votre personnage ou pour vos rerolls si vous êtes déjà de niveau élevé.

Petite singularité, le Joaillier peut également créer, grâce aux gemmes et autres pierres brutes trouvées dans les mines, des sortes de « figurines » qu'il pourra utiliser pour avoir un avantage en combat. Ces produits sont des consommables (tels que les potions, par exemple), mais devront être placés dans un emplacement « bijou » de la personnage. Ces figurines sont empilables et donc utilisables plusieurs fois par combat (dans la limite du cooldown de deux minutes, bien sûr). Par exemple, une Statue de pierre dense est un totem qui soigne l'utilisateur pendant quelques instants, tandis qu'un **Sanglier en vrai argent**, lorsque vous l'utilisez, vous confère un bonus de 8 à la puissance d'attaque, ainsi qu'un familier du même nom qui combat pour vous. Dernière précision sur les figurines : elles sont de type « lié quand ramassé », seuls les Joailliers pourront donc en faire usage ; encore un facteur qui devrait vous convaincre de vous lancer dans cette carrière !

La prospection du minerai

Lorsque qu'un Joaillier atteint le niveau 20 dans son métier, une nouvelle compétence lui est enseignée : la prospection. Son principe est assez simple mais très bien pensé et sacrément utile ! Appliquez la capacité de prospection à une pile de cinq unités de minerai de qualité « commune » (cuivre, étain, fer, mithril, thorium, gangreuf ou adamantite) : ils sont détruits, mais vous serez probablement surpris du résultat ! En effet, outre un résidu de poussière qui fera le bonheur du PNJ vendeur le plus proche, vous serez sûrement en

possession d'une nouvelle pierre précieuse, voire de deux, si vous êtes talentueux (ou plutôt chanceux, à dire vrai...). Sur quelques centaines de minerais de thorium prospectés, la proportion de pierres précieuses était la suivante : 20 % des prospections ne donnaient aucune gemme et 35 % en donnaient deux ! La nature des pierres obtenues dépend uniquement de la sorte de minerai prospecté, ainsi, avec du cuivre, vous obtiendrez des **Ceil de tigre**, **Malachite** ou autre **Ceil ténébreux**, alors qu'avec du thorium, vous aurez la joie de recevoir des **Diamant d'Azeroth**, **Saphir bleu** ou **Énorme émeraude**.

Cette compétence vous sera vraiment très utile, non seulement pour vous faciliter la tâche dans votre recherche de matières premières lors de votre phase d'apprentissage, mais aussi pour remplir votre bourse quand le besoin s'en fera sentir !

La taille des gemmes

Sans doute la plus intéressante de la joaillerie, cette nouvelle discipline vous donne la possibilité, grâce à une recette que vous devrez apprendre au préalable (appelée « dessin » en joaillerie), de transformer une pierre précieuse brute en une gemme taillée. Ainsi travaillée, la gemme présente désormais un bonus défini qui se destine aux pièces d'équipement.

En général, des points de caractéristique en plus, telles l'Endurance ou l'Agilité. Mais vous pourrez également façonner des gemmes procurant une augmentation du score de toucher, de critique ou encore de défense (voire une combinaison de deux bonus !). Le Joaillier pourra pleinement exercer son nouveau talent dès lors qu'il sera un artisan confirmé (300 en compétence, donc), et pourra ensuite partir à la recherche des dessins les plus rares afin de parfaire sa connaissance de la taille des gemmes.

Il existe plusieurs catégories de gemmes (sept, pour être exact), et elles sont classées par couleur. En effet, de base, une gemme peut être bleue, jaune ou rouge (ou méta, mais nous aborderons ce point un peu plus loin). Il y a ensuite trois déclinaisons de couleurs qui dépendent des trois sortes de gemmes précédentes ; ainsi, une gemme orange sera considérée comme étant de couleur jaune ET rouge ; une gemme verte sera jaune ET bleue tandis qu'une gemme violette sera à la fois rouge ET bleue. Une fois son minutieux travail accompli, le Joaillier va enfin pouvoir tirer profit de son dur labeur. En effet, il va pouvoir servir les fameuses gemmes sur son équipement ou bien les offrir/vendre à d'autres joueurs. C'est là tout l'objet de la dernière partie de cette présentation de la joaillerie : le sertissage.

Le sertissage des gemmes

La personnalisation de l'équipement a toujours été un sujet à controverse depuis le lancement de *WoW*. Cet oubli est désormais en partie réparé, puisque le sertissage permet d'avoir une pièce presque unique, et même de la customiser quand bon vous semble ! C'est sans doute la partie la plus technique de la joaillerie, mais une fois le principe compris, les bénéfices en sont évidents. Le système ressemble étrangement à celui qui était utilisé dans *Diablo 2*, pour ceux d'entre vous qui s'en souviennent. Pour les autres, eh bien, sachez tout d'abord que n'importe qui peut servir des gemmes. Vous ne serez donc pas obligé d'être vous-même Joaillier pour pouvoir le faire. Le sertissage est un mécanisme du jeu qui fonctionne de la façon suivante : certaines pièces d'équipement (armures et armes) présentent des emplacements appelés chasses, où l'on peut installer des gemmes, et qui peuvent être au nombre de trois maximum par pièce. Une fois la gemme en place (vous pourrez la remplacer plus tard, mais elle sera alors perdue), vous bénéficierez de son bonus lorsque vous portez la pièce.

De plus, chaque chasse a une couleur qui lui est propre, qui, comme vous l'avez deviné, peut être rouge, jaune ou bleue. Chaque pièces d'équipement sertissable possède une caractéristique appelée « bonus de sertissage ». Ce cela pourrait être, par

exemple : « bonus de sertissage : +3 END ». Pour bénéficier de ce bonus supplémentaire, il vous faut impérativement respecter les couleurs des chasses. Ainsi, si votre objet possède deux chasses, une jaune et une bleue, vous devrez servir dans chacune une gemme de la couleur correspondante. Notez cependant que vous n'êtes absolument pas obligé de respecter ces couleurs : on peut, par exemple, imaginer que le bonus ne vous intéresse pas ou que vous ne disposiez pas de gemme de la couleur adéquate. Vous êtes totalement libre !

Les gemmes bicouleurs, quant à elles, sont considérées comme étant des deux couleurs en même temps, ce qui vous simplifie d'autant la tâche. Ainsi, une gemme orange vous obtiendra le bonus de sertissage, que vous la placiez dans une chasse jaune ou une chasse rouge (mais pas dans une bleue).



Les métagemmes

Revenons un peu plus en détail sur le cas particulier des métagemmes. Ces gemmes sont très rares et ne peuvent être serties que sur des objets eux-mêmes très difficiles à trouver mais d'une très grande qualité (de l'ordre des sets d'armure T4/T5). Les métagemmes ne peuvent s'enchâsser que dans des métachasses (aucune allusion à un quelconque couleur, donc). En règle générale, les métagemmes offrent non seulement un bonus de caractéristique, mais aussi, et c'est là leur intérêt principal, des capacités dites de « proc » (des effets qui peuvent se déclencher à chaque coup porté ou reçu) ou autres capacités vraiment exceptionnelles. Par exemple, le **Diamant Brûléciel de rapidité** vous donnera +24 à la puissance d'attaque et une légère augmentation de la vitesse de course. Cependant, une telle puissance n'est pas sans prix, et, évidemment, vous ne pourrez pas blinder votre équipement de métagemmes. Non seulement la rareté des pièces à métachasses limite d'elle-même les abus de gemmes « delamorkitu », mais à chaque métagemme est associée des conditions de sertissage draconiennes. Ainsi, pour pouvoir enchâsser la métagemme du précédent exemple, il vous faudra impérativement avoir 2 gemmes jaunes et 1 gemme rouge au minimum d'enchâssées sur l'ensemble de votre équipement. Pas si évident, n'est-ce pas ?... Maintenant que vous connaissez les bases du métier, les grands principes et toutes les compétences de la joaillerie, il est temps de passer à la pratique !

Dessin : Diamant brûléciel de rapidité
Lieu : Joaillerie (365) requis
Requiert Le Consortium - Honoré
Utiliser : Vous apprend à tailler un Diamant brûléciel de rapidité.
Diamant brûléciel de rapidité
+24 à la puissance d'attaque et légère augmentation de la vitesse de course
Nécessite au moins 2 gemmes jaunes
Nécessite au moins 1 gemme rouge
Ne peut être sertie que dans une chasse de méta-gemme.
Requiert Diamant brûléciel

DE LA PIERRE GROSSIÈRE AU BIJOU LE PLUS FIN EN QUELQUES CLICS !

Si d'aventure sur un coup de tête, par impatience ou tout simplement par souci d'efficacité, vous vous décidez à passer votre nouvelle compétence de joaillerie de 0 à 375 en quelques heures, alors, il serait bon pour vous de connaître quelques astuces au préalable. Dans ce genre de défi, l'organisation et la préparation sont les clés de la réussite. La toute première chose qu'il faut avoir en tête est qu'il est presque impensable de se passer du métier de Mineur en complémentarité avec celui de Joaillier, sous peine de devoir dépenser des milliers de pièces d'or à l'hôtel des ventes. Puisque les minerais, métaux et pierres précieuses seront vos principales matières premières, autant pouvoir vous approvisionner par vos propres moyens !

Faites un maximum de place dans l'inventaire et dans la banque de votre personnage Joaillier, car la quantité de ressources à amasser est impressionnante. Si éventuellement vous avez la possibilité d'avoir, en supplément, un ou deux personnages secondaires avec de la place disponible (voire des sacs 28 places de Mineur), c'est un plus appréciable. Une fois que vous aurez accumulé tout ce dont vous aurez besoin, rendez-vous à l'Exodar (capitale des draeneï) ou à Lune-d'Argent (capitale des elfes de sang) selon votre faction, pour apprendre le premier rang de compétence de joaillerie. Munissez-vous d'une Trousse de joaillier (achetez-la au marchand) et commencez votre progression dans la maîtrise de cet art difficile ! Vous trouverez dans le tableau suivant un des nombreux cheminements possibles. Celui-ci a été pensé de façon à ce que le coût de revient soit le plus faible possible, cependant, il pourrait être différent selon la période et le serveur concernés.

La joaillerie de 0 à 300 et les matières premières nécessaires (voir tableau ci-contre)

Une fois le niveau de compétence 300 obtenu, le plus laborieux est derrière vous. Désormais, vous pourrez

vous consacrer pleinement à la taille de vos premières gemmes (n'oubliez pas de vous procurer une Meule simple). Vous ne devriez pas avoir trop de difficultés à réunir suffisamment de pierres pour progresser dans le métier à partir de 300, puisque les pierres précieuses (6 de qualité inhabituelle et 6 de qualité rare) se trouvent assez facilement dans les gisements ou sur même sur certains mobs. Cependant, le meilleur plan semble être les coffres fermés dans les instances (surtout pour les rares). Il ne vous reste plus qu'à tailler un maximum de gemmes pour devenir Grand Maître Joaillier. L'étape la plus difficile, mais également la plus passionnante, commencera alors. Récupérer les dessins les plus rares du jeu demandera beaucoup d'efforts et de nombreuses heures de farm, en particulier au niveau des différentes réputations, mais le fait de peut-être devenir l'un des seuls à savoir tailler certaines gemmes est un challenge qui en vaut vraiment la peine ! À vos pioches... prêt ? PARTEZ !

POINTS	RECETTES LES PLUS RENTABLES (à notre avis :)
01-30	Fil de cuivre délicat
30-40	Statue en pierre brute
40-50	Pendentif de malachite
50-70	Module en bronze
70-80	Anneau d'argent élégant
80-90	Anneau de perle simple
90-100	Collier brillant
100-110	Anneau du pouvoir argenté
110-120	Statue en pierre lourde
120-130	Bague de jade lourde
130-140	Amulette de la lune
140-150	Coup de poing lourd en fer
150-180	Filigrane en mithril
180-200	Anneau ciselé en vrai-argent
200-210	Anneau de citrine de soin accéléré
210-220	Chevalière d'aigue-marine
220-225	Pendentif d'aigue-marine du guerrier
225-240	Monture en thorium
240-250	Pendentif de rubis de feu
250-265	Anneau de soin en vrai-argent
265-285	Bague à diamant de focalisation
285-290	Anneau d'assaut
290-300	Anneau d'émeraude du lion

MÉTAUX DE BASE	QUANTITÉ NÉCESSAIRE
Barre de cuivre	80
Barre de bronze	80
Barre de fer	100
Barre de mithril	80
Barre de thorium	95
MÉTAUX NOBLES	QUANTITÉ NÉCESSAIRE
Barre d'argent	30
Barre d'or	40
Barre de vrai-argent	50
AUTRES	QUANTITÉ NÉCESSAIRE
Flacon de mojo	50
Cœur de fauve	60
Eau élémentaire	20
Élixir de force d'ogre	20
Mojo puissant	10
Essence de terre	10

PIERRES PRÉCIEUSES	QUANTITÉ NÉCESSAIRE
Malachite	10
Petite perle satinée	10
Pierre lunaire inférieure	20
Agate mousse	10
Jade	10
Citrine	10
Rubis étoilé	10
Aigue-marine	35
Diamant d'Azeroth	20
Énorme émeraude	20
PIERRES	QUANTITÉ NÉCESSAIRE
Pierre brute	80
Pierre lourde	80
Monture en bronze (en plus)	20
Monture en thorium (en plus)	25

CHACUN SON MAÎTRE...

Chaque artisanat possède sa lignée de maîtres. La joaillerie ne déroge pas à la règle, et il vous faudra voyager dans plusieurs villes afin de maîtriser toutes les subtilités de votre profession. Le début de l'initiation aura lieu à L'Exodar (Alliance) ou à Lune-d'Argent (Horde), où se trouvent les deux seuls maîtres jusqu'au niveau 60. Si d'aventure vous commencez un nouveau perso pour goûter aux joies de ce nouveau métier et que la race de votre personnage vous importe peu, alors sachez que si vous créez un draeneï, vous bénéficierez d'un bonus de +5 à votre compétence de joaillerie. C'est un petit plus toujours bon à prendre lorsque les derniers points de compétence valent cher ! Une fois le rang d'Artisan durement acquis, vous devrez continuer votre apprentissage auprès d'un des Grands Maîtres. Ils se trouvent dans la Péninsule des Flammes infernales. Si vous appartenez à l'Alliance, alors Tatiana vous attend à l'auberge du Bastion de l'Honneur, tandis que son homologue Kalaen officie pour la Horde à Thrallmar.

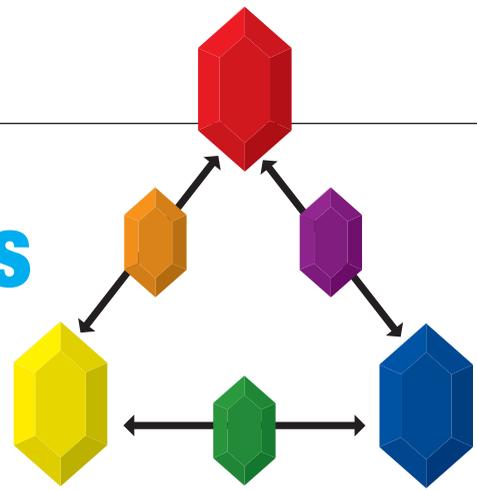


UN JOAILLIER RÉPUTÉ !

Pour vous faire un nom dans la profession, il vous faudra travailler vos relations avec de nombreuses factions. L'intérêt principal en est d'obtenir la possibilité d'apprendre de nouveaux dessins. Il existe toute une série d'anneaux et de colliers dédiés aux résistances aux écoles de magie, et vous devrez toucher à toutes les factions si vous désirez la panoplie complète. Une petite remarque concernant les bijoux : ils sont tous assez intéressants, cependant, lorsque vous les aurez fabriqués, ils vous seront déjà liés. Il n'est donc pas nécessaire d'acheter les dessins de ceux qui ne vous seront pas utiles. Comme vous pouvez le voir dans le tableau récapitulatif, une faction se détache au niveau du nombre de dessins proposés : Le Consortium. Ce sera la réputation à privilégier, d'autant plus que si vous vous rendez régulièrement à leur camp de base de Nagrand, vous aurez peut-être la chance de recevoir une enveloppe contenant quelques pierres précieuses.

DESSIN	FACTION	RANG	COMPÉTENCE REQUISE
Anneau / + Résistance nature	Expédition cénarienne	exalté	375
Bijou / +54 Patt / +1 camouflage / ut > +320 Patt	Expédition cénarienne	révéré	370
Bijou / +32 déf / ut > +120 esq (20s)	Bastion de l'Honneur / Thrallmar	révéré	370
Gemme / +3 déf / +4 END	Bastion de l'Honneur / Thrallmar	amical	315
Bijou / +33 END +23 INT / ut > +150 sorts & soin / 12s	Gardiens du Temps	révéré	370
Collier / + Résistance feu	Gardiens du Temps	révéré	360
Métagemme / +12 crit / 5% résist. stun / immobilisation	Gardiens du Temps	honoré	365
Bijou / +68 Patt / invoc. familial (30s)	Ville basse	révéré	370
Collier / + Résistance givre	Ville basse	révéré	360
Gemme / +3 crit / +4 sorts	Ville basse	amical	325
Collier / + Résistance ombre	L'Aldor	révéré	360
Gemme / +6 crit	L'Aldor	amical	305
Gemme / +7 soins / +1 mana 5s	L'Aldor	honoré	305
Collier / + Résistance arcanes	Le Consortium	révéré	360
Métagemme / +24 Patt / +vitesse de course	Le Consortium	honoré	365
Métagemme / +18 END / +5% résist. stun	Le Consortium	honoré	365
Métagemme / +26 soins / -2% menace	Le Consortium	révéré	365
Gemme / +2 mana 5s	Le Consortium	honoré	325
Gemme / +6 AGI	Le Consortium	honoré	325
Gemme / +6 déf	Le Consortium	honoré	315
Gemme / +3 AGI +4 END	Le Consortium	amical	315
Gemme / +7 soins / +3 INT	Le Consortium	amical	305
Collier / + Résistance nature	Les Clairvoyants	révéré	360
Gemme / +3 INT / +1 mana 5s	Les Clairvoyants	honoré	325
Gemme / +7 sorts	Les Clairvoyants	amical	315
Anneau / + Résistance arcanes	Les Sha'tar	honoré	360
Bijou / +14 mana 5s / ut > +900 mana 12s	Les Sha'tar	révéré	370
Métagemme / +12 INT / proc. régen. mana	Les Sha'tar	amical	365
Anneau / + Résistance givre	L'Œil pourpre	honoré	375

Récapitulatif des gemmes



Compiler l'intégralité des gemmes connues de BC n'a pas été une mince affaire, considérant leurs multiples provenances. Vous trouverez donc des gemmes craftables par des Joailliers (qui auront acheté ou lootés les dessins), vous pourrez acheter des gemmes en réalisant les objectifs des zones JcJ en Outreterre, vous pourrez looter des gemmes sur les derniers boss des instances (en mode héroïque) et enfin en gagner certaines via quelques rares quêtes. Ci-contre, le diagramme des correspondances des couleurs gemmes/châsses. On a eu beau l'expliquer 25 fois à l'oral à certains collègues, des fois ça ne rentre pas. Alors on s'est dit qu'en le dessinant, ça passerait peut être mieux...]

JAUNE

Nom de la gemme	Caractéristiques	Difficulté	Comment l'obtenir ? Artisanat, achat ou drop	Provenance
Ambre brillant	+4 INT	facile	gemme vendue par le vendeur de fournitures de joaillerie	Bastion de l'Honneur / Thrallmar, L'Exodar / Lune d'Argent, Shattrath
Ambre resplendissant	+4 scrit	facile	gemme vendue par le vendeur de fournitures de joaillerie	Bastion de l'Honneur / Thrallmar, L'Exodar / Lune d'Argent, Shattrath
Ambre rigide	+4 ccrit	facile	gemme vendue par le vendeur de fournitures de joaillerie	Bastion de l'Honneur / Thrallmar, L'Exodar / Lune d'Argent, Shattrath
Ambre lisse	+4 cdt	facile	gemme vendue par le vendeur de fournitures de joaillerie	Bastion de l'Honneur / Thrallmar, L'Exodar / Lune d'Argent, Shattrath
Ambre bombé	+4 déf	facile	gemme vendue par le vendeur de fournitures de joaillerie	Bastion de l'Honneur / Thrallmar, L'Exodar / Lune d'Argent, Shattrath
Draénite dorée resplendissante	+6 scrit	facile	dessin vendu par L'Aldor (Amical)	Endarrn (Shattrath)
Draénite dorée brillante	+6 INT	facile	dessin vendu par le Grand Maître joaillier	Tatiana (Bastion de l'Honneur), Kalaen (Thrallmar)
Draénite dorée rigide	+6 ccrit	facile	dessin vendu par le Grand Maître joaillier	Tatiana (Bastion de l'Honneur), Kalaen (Thrallmar)
Draénite dorée lisse	+6 cdt	facile	dessin vendu par le Grand Maître joaillier	Tatiana (Bastion de l'Honneur), Kalaen (Thrallmar)
Draénite dorée bombée	+6 déf	facile	dessin vendu par Le Consortium (Honoré)	Karaaz (Raz-de-Néant)
Pierre d'aube brillante	+8 INT	moyen	dessin looté par mobs en instance 68+	Divers
Pierre d'aube resplendissante	+8 scrit	moyen	dessin looté par mobs en instance 68+	Divers
Pierre d'aube rigide	+8 cdt	moyen	dessin looté par mobs en instance 68+	Divers
Pierre d'aube lisse	+8 ccrit	moyen	dessin looté par mobs en instance 68+	Divers
Pierre d'aube bombée	+8 déf	moyen	dessin looté par mobs en instance 68+	Divers
Pierre d'aube mystique sublime	+10 résilience	difficile	achat JcJ à Nagrand : 500 gages de bataille	Gages récupérables quand Halaa (> Nagrand) est sous contrôle
Pierre d'aube ornée lisse	+10 ccrit	difficile	achat JcJ : 28 125 points d'honneur	Intendant des accessoires (Hurlevent / Orgrimmar)
Pierre d'aube ornée resplendissante	+10 scrit	difficile	achat JcJ : 28 125 points d'honneur	Intendant des accessoires (Hurlevent / Orgrimmar)

ROUGE

Nom de la gemme	Caractéristiques	Difficulté	Comment l'obtenir ? Artisanat, achat ou drop	Provenance
Tourmaline soutenue	+4 FOR	facile	gemme vendue par le vendeur de fournitures de joaillerie	Bastion de l'Honneur / Thrallmar, L'Exodar / Lune d'Argent, Shattrath
Tourmaline éclatante	+8 Patt	facile	gemme vendue par le vendeur de fournitures de joaillerie	Bastion de l'Honneur / Thrallmar, L'Exodar / Lune d'Argent, Shattrath
Tourmaline délicate	+4 AGI	facile	gemme vendue par le vendeur de fournitures de joaillerie	Bastion de l'Honneur / Thrallmar, L'Exodar / Lune d'Argent, Shattrath
Tourmaline runique	+4 sorts & soins	facile	gemme vendue par le vendeur de fournitures de joaillerie	Bastion de l'Honneur / Thrallmar, L'Exodar / Lune d'Argent, Shattrath
Larme de tourmaline	+9 soins	facile	gemme vendue par le vendeur de fournitures de joaillerie	Bastion de l'Honneur / Thrallmar, L'Exodar / Lune d'Argent, Shattrath
Grenat sanguin soutenu	+6 FOR	facile	dessin vendu par le Grand Maître joaillier	Tatiana (Bastion de l'Honneur), Kalaen (Thrallmar)
Larme de grenat sanguin	+13 soins	facile	dessin vendu par le Grand Maître joaillier	Tatiana (Bastion de l'Honneur), Kalaen (Thrallmar)
Grenat sanguin éclatant	+12 Patt	facile	dessin vendu par le Grand Maître joaillier	Tatiana (Bastion de l'Honneur), Kalaen (Thrallmar)
Grenat sanguin délicat	+6 AGI	facile	dessin vendu par Le Consortium (Honoré)	Karaaz (Raz-de-Néant)
Grenat sanguin runique	+7 sorts & soins	facile	dessin vendu par Les Clairvoyants (Amical)	Enunil (Shattrath)
Rubis vivant soutenu	+8 FOR	moyen	dessin looté par mobs en instance 68+	Divers
Rubis vivant éclatant	+16 Patt	moyen	dessin looté par mobs en extérieur 65+	Forêt de Terokkar
Rubis vivant délicat	+8 AGI	moyen	dessin looté par mobs en extérieur 65+	Nagrand
Rubis vivant runique	+9 sorts & soins	moyen	dessin looté par mobs en instance 68+	Divers
Larme de rubis vivant	+18 soins	moyen	dessin looté par mobs en extérieur 66+	Raz-de-Néant
Rubis vivant subtil	+8 esq	moyen	dessin looté par mobs en instance 68+	Divers
Rubis vivant miroitant	+8 par	moyen	dessin looté par mobs en instance 68+	Divers
Grenat sanguin puissant	+14 Patt	facile	gemme échangeable contre 10 marques du Bastion de l'Honneur / Thrallmar	Bastion de l'Honneur / Thrallmar
Grenat sanguin sobre	+8 sorts & soins	facile	gemme échangeable contre 10 marques du Bastion de l'Honneur / Thrallmar	Bastion de l'Honneur / Thrallmar
Cœur de Don Rodrigue / Don Amancio	+8 FOR	facile	gemme vendue par le marchand d'armes de Halaa (limitée à 1)	Accessible quand Halaa (> Nagrand) est sous contrôle de votre faction
Rubis orné soutenu	+20 Patt	difficile	achat JcJ : 28 125 points d'honneur	Intendant des accessoires (Hurlevent / Orgrimmar)
Rubis orné runique	+12 sorts & soins	difficile	achat JcJ : 28 125 points d'honneur	Intendant des accessoires (Hurlevent / Orgrimmar)

BLEUE

Nom de la gemme	Caractéristiques	Difficulté	Comment l'obtenir ? Artisanat, achat ou drop	Provenance
Zircon satiné	+1 mana 5s	facile	gemme vendue par le vendeur de fournitures de joaillerie	Bastion de l'Honneur / Thrallmar, L'Exodar / Lune d'Argent, Shattrath
Zircon solide	+6 END	facile	gemme vendue par le vendeur de fournitures de joaillerie	Bastion de l'Honneur / Thrallmar, L'Exodar / Lune d'Argent, Shattrath
Zircon étincelant	+4 ESP	facile	gemme vendue par le vendeur de fournitures de joaillerie	Bastion de l'Honneur / Thrallmar, L'Exodar / Lune d'Argent, Shattrath
Pierre de lune azur satinée	+2 mana 5s	facile	dessin vendu par Le Consortium (Honoré)	Karaaz (Raz-de-Néant)
Pierre de lune azur solide	+9 END	facile	dessin vendu par le Grand Maître joaillier	Tatiana (Bastion de l'Honneur), Kalaen (Thrallmar)
Pierre de lune azur étincelante	+6 ESP	facile	dessin vendu par le Grand Maître joaillier	Tatiana (Bastion de l'Honneur), Kalaen (Thrallmar)
Pierre de lune azur orangée	+8 pénétration	moyen	dessin looté par mobs en instance 65+	Divers
Étoile d'Elune satinée	+3 mana 5s	moyen	dessin looté par mobs en instance 65+	Divers
Étoile d'Elune solide	+12 END	moyen	dessin looté par mobs en extérieur 65+	Nagrand
Étoile d'Elune étincelante	+8 ESP	moyen	dessin looté par mobs en instance 65+	Divers
Étoile d'Elune azur orangée	+10 pénétration	moyen	dessin looté par mobs en extérieur 65+	Raz-de-Néant

VIOLETTE (correspond à une chasse bleue ou rouge)

Nom de la gemme	Caractéristiques	Difficulté	Comment l'obtenir ? Artisanat, achat ou drop	Provenance
Draénite ombreuse souveraine	+3 FOR + 4 END	facile	dessin vendu par le Grand Maître joaillier	Tatiana (Bastion de l'Honneur), Kalaen (Thrallmar)
Draénite ombreuse royale	+7 soins / +1 mana 5s	facile	dessin vendu par le Grand Maître joaillier	Tatiana (Bastion de l'Honneur), Kalaen (Thrallmar)
Draénite ombreuse lumineuse	+4 sorts & soins / +4 END	facile	dessin vendu par le Grand Maître joaillier	Tatiana (Bastion de l'Honneur), Kalaen (Thrallmar)
Draénite ombreuse changeante	+3 AGI + 4 END	facile	dessin vendu par Le Consortium (Amical)	Karaaz (Raz-de-Néant)
Ceil de la nuit souverain	+4 FOR + 6 END	moyen	dessin looté par mobs en instance 66+	Divers
Ceil de la nuit royal	+9 soins / +2 mana 5s	moyen	dessin looté par mobs en instance 66+	Divers
Ceil de la nuit lumineux	+5 sorts & soins / +6 END	moyen	dessin looté par mobs en instance 66+	Divers
Ceil de la nuit changeant	+4 AGI + 6 END	moyen	dessin looté par mobs en extérieur 66+	Raz-de-Néant
Tanzanite lumineuse	+6 END / +6 sorts & soins	difficile	gemme lootée sur Aeonus	La Porte des Ténébres (Héroïque)
Tanzanite régale	+6 END / +5 esq	difficile	gemme lootée sur Marmoon	Labyrinthe des ombres (Héroïque)
Tanzanite changeante	+5 FOR / +4 AGI	difficile	gemme lootée sur Seigneur de guerre Kalithresh	Caveau de la vapeur (Héroïque)
Tanzanite bénie	+6 END / +11 soins	difficile	gemme lootée sur Roi-Serre Ikiss	Salles de Sethekk (Héroïque)
Tanzanite brutale	+6 END / +10 Patt	difficile	gemme lootée sur Brise-dimension	La Botanica (Héroïque)
Tanzanite fluorescente	+4 ESP / +6 sorts & soins	difficile	gemme lootée sur Keli'dan le Briseur	Fournaise du sang (Héroïque)
Tanzanite impériale	+5 ESP / +9 soins	difficile	gemme lootée sur Brise-dimension	La Botanica (Héroïque)
Tanzanite souveraine	+6 END / +5 FOR	difficile	gemme lootée sur Chef de guerre Kargath Lamepoing	Salles brisées (Héroïque)
Tanzanite de défenseur	+6 END / +5 par	difficile	gemme lootée sur Pathaleon le Calculateur	Le Méchanar (Héroïque)
Tanzanite royale	+11 soins / +2 mana 5s	difficile	gemme lootée sur Bourbiereux	Enclos aux esclaves (Héroïque)
Améthyste palpitante	+6 END / +10 Patt	difficile	Récompense de la quête « Plaie-de-Nuit » (une gemme au choix)	Note : quête dans la continuité de la quête « Le journal de Medivh » (cf. guide Karazhan)
Améthyste calmante	+6 END / +11 soins	difficile	Récompense de la quête « Plaie-de-Nuit » (une gemme au choix)	Note : quête dans la continuité de la quête « Le journal de Medivh » (cf. guide Karazhan)
Améthyste infusée	+6 END / +6 sorts & soins	difficile	Récompense de la quête « Plaie-de-Nuit » (une gemme au choix)	Note : quête dans la continuité de la quête « Le journal de Medivh » (cf. guide Karazhan)

ORANGE (correspond à une chasse jaune ou rouge)

Nom de la gemme	Caractéristiques	Difficulté	Comment l'obtenir? Artisanat, achat ou drop	Provenance
Spessartite de flamme toute puissante	+3 scrit / +3 sorts & soins	facile	dessin vendu par le Grand Maître joaillier	Tatiana (Bastion de l'Honneur), Kalaen (Thrallmar)
Spessartite de flamme luisante	+3 cdt / +3 AGI	facile	dessin vendu par le Grand Maître joaillier	Tatiana (Bastion de l'Honneur), Kalaen (Thrallmar)
Spessartite de flamme intaillée	+3 ccrit / +3 FOR	facile	dessin vendu par le Grand Maître joaillier	Tatiana (Bastion de l'Honneur), Kalaen (Thrallmar)
Spessartite de flamme lumineuse	+3 INT / +7 soins	facile	dessin vendu par Le Consortium (Amical)	Karaaz (Raz-de-Néant)
Topaze noble toute-puissante	+4 scrit / +5 sorts & soins	moyen	dessin looté par mobs en instance 65+	Divers
Topaze noble luisante	+4 AGI / +4 cdt	moyen	dessin looté par mobs en instance 65+	Divers
Topaze noble intaillée	+4 ccrit / +4 FOR	moyen	dessin looté par mobs en instance 65+	Divers
Topaze noble lumineuse	+9 soins / +4 INT	moyen	dessin looté par mobs en instance 65+	Divers
Topaze ornée intaillée	+10 Patt / +5 ccrit	difficile	achat JcJ: 31 500 points d'honneur	Intendant des accessoires (Hurlevent / Orgrimmar)
Topaze ornée toute-puissante	+6 sorts & soins / +5 scrit	difficile	achat JcJ: 31 500 points d'honneur	Intendant des accessoires (Hurlevent / Orgrimmar)
Opale de feu de champion	+5 FOR / +4 déf	difficile	gemme lootée sur l'Exarque Maladaar	Cryptes des Auchenai (Héroïque)
Opale de feu gravée	+5 FOR / +4 cdt	difficile	gemme lootée sur Marmon	Labyrinthe des ombres (Héroïque)
Opale de feu luisante	+5 AGI / +4 cdt	difficile	gemme lootée sur Aeonus	La Porte des Ténèbres (Héroïque)
Opale de feu rougeoyante	+5 par / +4 déf	difficile	gemme lootée sur Aeonus	La Porte des Ténèbres (Héroïque)
Opale de feu surpuissante	+8 Patt / +5 résilience	difficile	gemme lootée sur Chasseur d'époques	Fort-de-Durm (Héroïque)
Opale de feu d'assassin	+5 esq / +6 ccrit	difficile	gemme lootée sur Pathaleon le Calculateur	Le Méchanar (Héroïque)
Opale de feu flammbante	+5 esq / +4 résilience	difficile	gemme lootée sur Keli'dan le Briseur	Fournaise du sang (Héroïque)
Opale de feu mortelle	+8 Patt / +5 ccrit	difficile	gemme lootée sur Messenger Cieuriss	L'Arcatraz (Héroïque)
Opale de feu durable	+11 soins / +4 résilience	difficile	gemme lootée sur Messenger Cieuriss	L'Arcatraz (Héroïque)
Opale de feu intaillée	+5 FOR / +4 ccrit	difficile	gemme lootée sur Prince-Nexus Shaffar	Tombes-Mana (Héroïque)
Opale de feu indescende	+11 soins / +4 scrit	difficile	gemme lootée sur Vazruden (coffre)	Remparts des flammes infernales (Héroïque)
Opale de feu lumineuse	+11 soins / +4 INT	difficile	gemme lootée sur Chef de guerre Kargath Lamepoing	Salles brisées (Héroïque)
Opale de feu mystérieuse	+6 sorts & soins / +5 pénétration	difficile	gemme lootée sur Brise-dimension	La Botanica (Héroïque)
Opale de feu agile	+5 esq / +4 cdt	difficile	gemme lootée sur Messenger Cieuriss	L'Arcatraz (Héroïque)
Opale de feu toute-puissante	+6 sorts & soins / +4 scrit	difficile	gemme lootée sur Exarque Maladaar	Cryptes des Auchenai (Héroïque)
Opale de feu en parfait état	+10 Patt / +4 cdt	difficile	gemme lootée sur Roi-Serre Ikiss	Salles de Sethekk (Héroïque)
Opale de feu resplendissante	+5 FOR / +4 résilience	difficile	gemme lootée sur Bourbierreux	Enclous aux esclaves (Héroïque)
Opale de feu rayonnante	+6 sorts & soins / +5 cdt sorts	difficile	gemme lootée sur Pathaleon le Calculateur	Le Méchanar (Héroïque)
Opale de feu splendide	+5 par / +4 résilience	difficile	gemme lootée sur La Traqueuse Noire	Basse-tourbière (Héroïque)
Opale de feu infusée	+4 INT / +6 sorts & soins	difficile	gemme lootée sur Seigneur de guerre Kalithresh	Caveau de la vapeur (Héroïque)
Opale de feu scintillante	+4 AGI / +5 déf	difficile	gemme lootée sur Prince-Nexus Shaffar	Tombes-Mana (Héroïque)
Opale de feu infrangible	+5 déf / +4 esq	difficile	gemme lootée sur Roi-Serre Ikiss	Salles de Sethekk (Héroïque)

VERTE (correspond à une chasse bleue ou jaune)

Nom de la gemme	Caractéristiques	Difficulté	Comment l'obtenir? Artisanat, achat ou drop	Provenance
Olivine radieuse	+3 scrit / +4 pénétration	facile	dessin vendu par le Grand Maître joaillier	Tatiana (Bastion de l'Honneur), Kalaen (Thrallmar)
Olivine durcie	+3 déf / +4 END	facile	dessin vendu par le Grand Maître joaillier	Tatiana (Bastion de l'Honneur), Kalaen (Thrallmar)
Olivine dentelée	+3 ccrit / +4 END	facile	dessin vendu par le Grand Maître joaillier	Tatiana (Bastion de l'Honneur), Kalaen (Thrallmar)
Olivine éblouissante	+1 mana 5s / +3 INT	facile	dessin vendu par Les Clairvoyants (Honoré)	Enuril (Shattrath)
Talassite radieuse	+4 scrit / +5 pénétration	moyen	dessin looté par mobs en instance 65+	Divers
Talassite durcie	+4 déf / +6 END	moyen	dessin looté par mobs en instance 65+	Divers
Talassite dentelée	+4 ccrit / +6 END	moyen	dessin looté par mobs en instance 65+	Divers
Talassite éblouissante	+2 mana 5s / +4 INT	moyen	dessin looté par mobs en extérieur 65+	Raz-de-Néant
Olivine barbelée	+3 END / +4 ccrit	facile	gemme échangeable contre 10 marques du Bastion de l'Honneur / Thrallmar	Bastion de l'Honneur / Thrallmar
Olivine entaillée	+3 END / +4 scrit	facile	gemme échangeable contre 10 marques du Bastion de l'Honneur / Thrallmar	Bastion de l'Honneur / Thrallmar
Chrysoprase stable	+6 END / +5 résilience	difficile	gemme lootée sur Vazruden (coffre)	Remparts des flammes infernales (Héroïque)
Chrysoprase éblouissante	+2 mana 5s / +5 INT	difficile	gemme lootée sur Chasseur d'époques	Fort-de-Durm (Héroïque)
Chrysoprase nitescente	+5 déf / +2 mana 5s	difficile	gemme lootée sur Vazruden (coffre)	Remparts des flammes infernales (Héroïque)
Chrysoprase durcie	+6 END / +5 déf	difficile	gemme lootée sur Chasseur d'époques	Fort-de-Durm (Héroïque)
Chrysoprase dentelée	+6 END / +5 ccrit	difficile	gemme lootée sur Keli'dan le Briseur	Fournaise du sang (Héroïque)
Chrysoprase diaprée	+5 cdt sorts / +2 mana 5s	difficile	gemme lootée sur Traqueuse Noire	Basse-tourbière (Héroïque)
Chrysoprase polie	+6 END / +5 scrit	difficile	gemme lootée sur Chef de guerre Kargath Lamepoing	Salles brisées (Héroïque)
Chrysoprase radieuse	+5 scrit / +5 pénétration	difficile	gemme lootée sur La Traqueuse Noire	Basse-tourbière (Héroïque)
Chrysoprase couverte de runes	+5 scrit / +2 mana 5s	difficile	gemme lootée sur Marmon	Labyrinthe des ombres (Héroïque)
Chrysoprase de prophète	+4 INT / +5 ESP	difficile	gemme lootée sur Exarque Maladaar	Cryptes des Auchenai (Héroïque)
Chrysoprase scindée	+5 ccrit / +2 mana 5s	difficile	gemme lootée sur Seigneur de guerre Kalithresh	Caveau de la vapeur (Héroïque)
Chrysoprase éternelle	+5 INT / +6 END	difficile	gemme lootée sur Prince-Nexus Shaffar	Tombes-Mana (Héroïque)
Chrysoprase vive	+5 cdt sorts / +6 END	difficile	gemme lootée sur Bourbierreux	Enclous aux esclaves (Héroïque)

MULTICOLORES (peuvent être serties dans une chasse bleue, jaune ou rouge)

Nom de la gemme	Caractéristiques	Difficulté	Comment l'obtenir? Artisanat, achat ou drop	Provenance
Sphère prismatique	+3 à toutes les résistances	facile	325 en Enchantement	Tuteur enchanteur
Sphère du vide	+4 à toutes les résistances	moyen	350 en Enchantement	Tuteur enchantement

MÉTAGEMMES (ne se sertiennent que dans les métachasses présentes sur certaines pièces d'armure de tête)

Nom de la gemme	Caractéristiques / Conditions	Difficulté	Comment l'obtenir? Artisanat, achat ou drop	Provenance
Diamant Brûlevent de rapidité	+20 Patt / Légère augmentation de vitesse course Nécessite au moins 2 gemmes jaunes et 1 rouge	facile	gemme échangeable contre 8 Eclats d'esprit (loot sur les boss d'Auchindoun selon l'état JcJ de la zone)	Sage esprit Zran, Bastion allérien (Alliance) / Sage esprit Gartok, Fort des Brise-pierres (Horde)
Diamant Brûlétoile de rapidité	+12 sorts / Légère augmentation de vitesse course Nécessite au moins 2 gemmes jaunes et 1 rouge	facile	gemme échangeable contre 8 Eclats d'esprit (loot sur les boss d'Auchindoun selon l'état JcJ de la zone)	Sage esprit Zran, Bastion allérien (Alliance) / Sage esprit Gartok, Fort des Brise-pierres (Horde)
Diamant Brûléciel de mysticisme	5% chance à chaque sort de voir le temps d'incantation du prochain réduit de moitié Nécessite plus de gemmes bleues que de jaunes	moyen	dessin looté par mobs en instance 68+	Divers
Diamant Brûléciel de mystère	+12 ccrit / +5 résist. stun/immobilisation Nécessite plus de gemmes rouges que de jaunes	facile	dessin vendu par Les Gardiens du temps (Honoré)	Alurmi, Grottes du Temps (Tanaris)
Diamant Brûléciel de rapidité	+24 Patt / Légère augmentation de vitesse course Nécessite au moins 2 gemmes jaunes et 1 rouge	moyen	dessin vendu par Le Consortium (Honoré)	Karaaz, Foudreflèche (Raz-de-Néant)
Diamant Brûléciel de destruction	+14 scrit / 1% chance de renvoi des sorts Nécessite au moins 5 gemmes rouges	moyen	dessin looté par mobs en instance 68+	Divers
Diamant Tonnerre de perspicacité	+12 INT / % chance de récup. mana au lancement Nécessite au moins 5 gemmes bleues, au moins 5 rouges et au moins 5 jaunes	moyen	dessin vendu par Les Sha'tar (Amical)	Almaador (Shattrath)
Diamant Tonnerre de vivacité	+26 soins / 2% de réduction de la menace Nécessite plus de gemmes jaunes et de rouges que de bleues	difficile	dessin vendu par Le Consortium (Révéré), PNJ assez loin DANS Karazhan	Ythyar, Karazhan (devant l'événement des échecs)
Diamant Tonnerre de puissance	+18 END / +5 résist. stun Nécessite au moins 5 gemmes bleues	moyen	dessin vendu par Le Consortium (Révéré), PNJ assez loin DANS Karazhan	Divers
Diamant Tonnerre de brutalité	+3 dégâts de mêlée / % chance de stun la cible Nécessite au moins 5 gemmes bleues, au moins 5 rouges et au moins 5 jaunes	moyen	dessin looté par mobs en instance 68+	Divers
Diamant Tonnerre de ténacité	+12 déf / % chance sur toucher > restauration de la vie Nécessite au moins 5 gemmes bleues, au moins 5 rouges et au moins 5 jaunes	moyen	dessin looté par mobs en extérieur 65+	Nagrand