

## Travail du Cuir

Au niveau 40 et 225 en Travail du cuir vous pouvez entamer une quête afin de vous spécialiser en Travail du cuir élémentaire, Travail du cuir d'écaillés de dragon ou en Travail du cuir tribal. Notez qu'il n'est pas obligatoire de se spécialiser (mais certaines recettes ne vous seront donc pas accessibles)

### • Travail du cuir élémentaire

	Alliance	Horde
1 <sup>ère</sup> Quête	<p><b>Sarah Tanner</b> (Gorge des Vents brûlants, Camp de Tanner)  <b>Travail du cuir élémentaire</b>                      Apporter 2 Coeurs de feu, 2 Globes d'eau, 2 Noyaux de terre, et 2 Souffles de vent à Sarah Tanner dans la Gorge des Vents brûlants.                      L'accomplissement de cette quête donne accès aux arts du Travail du cuir élémentaire.  <i>L'accomplissement de cette quête vous empêchera d'apprendre le Travail du cuir de dragon et le Travail du cuir tribal ; il faut être sûr du chemin que l'on veut suivre avant de faire ce choix.</i>  <b>Description</b>                      Le travail du cuir élémentaire est mon domaine, et si vous voulez ouvrir votre esprit aux plus grands pouvoirs de l'art, je partagerai avec vous tout ce qu'il y a à savoir.                      Sachez ceci, [classe] : en prenant cette voie vous vous engagez à ne jamais apprendre le travail des écaillés de dragon ou le travail du cuir tribal. Vous ne pouvez atteindre l'excellence que dans un seul de ces trois domaines. De plus, j'aurai besoin de la preuve que vous êtes en relation avec les éléments de la nature. Pour ce faire, apportez-moi les essences les plus pures de feu, d'eau, de terre et de vent.  <b>Récompense</b> : 4200xp, accès au travail du cuir élémentaire</p>	<p><b>Brumn Sabot-d'hiver</b> (Hautes-terres d'Arathi)  <b>Travail du cuir élémentaire</b>                      Apporter 2 Coeurs de feu, 2 Globes d'eau, 2 Noyaux de terre, et 2 Souffles de vent à Brumn Sabot-d'hiver dans les montagnes d'Arathi.                      L'accomplissement de cette quête donne accès aux arts du travail du cuir élémentaire.  <i>L'accomplissement de cette quête vous empêchera d'apprendre le travail du cuir de dragon et le travail du cuir tribal ; il faut être sûr du chemin que l'on veut suivre avant de faire ce choix.</i>  <b>Description</b>                      Le travail du cuir élémentaire est mon domaine, et si vous voulez ouvrir votre esprit aux plus grands pouvoirs de l'art, je partagerai avec vous tout ce qu'il y a à savoir.                      Sachez ceci, [classe] : en prenant cette voie vous vous engagez à ne jamais apprendre le travail des écaillés de dragon ou le travail du cuir tribal. Vous ne pouvez atteindre l'excellence que dans un seul de ces trois domaines. De plus, j'aurai besoin de la preuve que vous êtes en relation avec les éléments de la nature. Pour ce faire, apportez-moi les essences les plus pures de feu, d'eau, de terre et de vent.  <b>Récompense</b> : 4200xp, accès au travail du cuir élémentaire</p>
Conseil	<p>Les objets se trouvent sur des créatures élémentaires du type approprié et de niveau 45+  <b>Cœurs de Feu</b> : (Gorge de Vents Brûlants, cratère d'Un'goro, Profondeurs de Rochenoir, Cœur du Magma...)  <b>Globes d'eau</b> : (Maletres de l'est, Maraudon, Gorges des vents brûlants, Feralas, Gangrebois,...)  <b>Noyaux de terre</b> : (Terres ingrates, Steppes ardentes, Maraudon, Gangrebois, Tanaris, Cœur du Magma,...)  <b>Souffles de vent</b> : (Tanaris, Montagne d'Alterac, Silithus,...)                      Ce sont toutes des récompenses rares. (Comptez plusieurs heures pour les récupérer)</p>	

### • Travail du cuir Tribal

	Alliance	Horde
Pré-requis	Maître du cuir sauvage (voir document suivant)	
1 <sup>ère</sup> Quête	<p><b>Caryssia Chasselune</b> (Feralas, Thalanaar)  <b>Travail du cuir tribal</b>                      Apporter un Gilet en cuir sauvage et un Casque en cuir sauvage à Caryssia Chasselune en Féralas.                      L'accomplissement de cette quête donne accès aux arts du travail du cuir tribal.  <i>L'accomplissement de cette quête vous empêchera d'apprendre le travail du cuir de dragon et le travail du cuir élémentaire ; il faut être sûr du chemin que l'on veut suivre avant de faire ce choix.</i>  <b>Description</b>                      Apprendre le travail du cuir tribal nécessite une réelle compréhension de ce qu'est la véritable nature primale. Je sais que vous maîtrisez déjà l'art de la confection d'armures en cuir sauvage, et je souhaite poursuivre votre entraînement.                      Sachez ceci, [classe]: en choisissant de suivre cette voie, vous vous engagez à ne jamais apprendre le travail des écaillés de dragon ou le travail du cuir élémentaire. Vous ne pouvez vraiment maîtriser qu'une seule des trois disciplines. De plus, apportez-moi les meilleurs exemplaires de vos armures en cuir sauvage. À partir de là, nous pourrons poursuivre votre apprentissage.  <b>Récompense</b> : 4200xp, accès au travail du cuir tribal</p>	<p><b>Se'Jib</b> (Vallée de Strangleronce)  <b>Travail du cuir tribal</b>                      Apporter un Gilet en cuir sauvage et un Casque en cuir sauvage à Se'Jib dans la vallée de Strangleronce.                      L'accomplissement de cette quête donne accès aux arts du travail du cuir tribal.  <i>L'accomplissement de cette quête vous empêchera d'apprendre le travail du cuir de dragon et le travail du cuir élémentaire ; il faut être sûr du chemin que l'on veut suivre avant de faire ce choix.</i>  <b>Description</b>                      Apprendre le travail du cuir tribal nécessite une réelle compréhension de ce qu'est la véritable nature primale. Je sais que vous maîtrisez déjà l'art de la confection d'armures en cuir sauvage, et je souhaite poursuivre votre entraînement.                      Sachez ceci, [classe] en choisissant de suivre cette voie, vous vous engagez à ne jamais apprendre le travail des écaillés de dragon ou le travail du cuir élémentaire. Vous ne pouvez vraiment maîtriser qu'une seule des trois disciplines. De plus, apportez-moi les meilleurs exemplaires de vos armures en cuir sauvage. À partir de là, nous pourrons poursuivre votre apprentissage.  <b>Récompense</b> : 4200xp, accès au travail du cuir tribal</p>

### • Travail du cuir d'écaillés de dragon

	Alliance	Horde
1 <sup>ère</sup> Quête	<p><b>Peter Galen</b> (Azshara, Ruines d'Eldarath)  <b>Travail du cuir de dragon</b>                      Apporter 2 Cuirasses armées du scorpide, 2 Gants armés du scorpide et 10 Ecaillés de dragon usées à Peter Galen, à Azshara.                      Terminer cette quête vous donnera accès aux arts du travail du cuir en écaillés de dragon.  <i>Terminer cette quête avec succès vous interdira l'apprentissage du travail du cuir élémentaire et du travail du cuir tribal. Prenez le temps de réfléchir à la voie que vous souhaitez emprunter, avant de prendre une décision.</i>  <b>Description</b>                      Le travail des écaillés de dragons n'est pas chose aisée, mais les récompenses qu'on en retire sont nombreuses. Je vous enseignerai comment fabriquer cette belle cotte de mailles, mais cela seulement si vous acceptez certaines conditions.                      Tout d'abord, en choisissant cette voie, vous vous engagez à ne jamais apprendre le travail du cuir élémentaire ou le travail du cuir tribal. Vous ne pouvez parvenir à l'excellence que dans un seul domaine. De plus, j'aurai besoin d'échantillons de vos meilleurs ouvrages d'armure de scorpide. Enfin, vous devez me prouver votre capacité à acquérir la matière première de cet art : des écaillés de draconiens.  <b>Récompense</b> : 4200xp, accès au travail du cuir d'écaillés de dragon</p>	<p><b>Thorkaf Oeil-de-dragon</b> (Terres ingrates)  <b>Travail du cuir de dragon</b>                      Apporter 2 Cuirasses armées du scorpide, 2 Gants armés du scorpide et 10 Ecaillés de dragon usées à Thorkaf Oeil-de-dragon, dans les Terres ingrates.                      Terminer cette quête vous donnera accès aux arts du travail du cuir en écaillés de dragon.  <i>Terminer cette quête avec succès vous interdira l'apprentissage du travail du cuir élémentaire et du travail du cuir tribal. Prenez le temps de réfléchir à la voie que vous souhaitez emprunter, avant de prendre une décision.</i>  <b>Description</b>                      Le travail des écaillés de dragons n'est pas chose aisée, mais les récompenses qu'on en retire sont nombreuses. Je vous enseignerai comment fabriquer cette belle cotte de mailles, mais cela seulement si vous acceptez certaines conditions.                      Tout d'abord, en choisissant cette voie, vous vous engagez à ne jamais apprendre le travail du cuir élémentaire ou le travail du cuir tribal. Vous ne pouvez parvenir à l'excellence que dans un seul domaine. De plus, j'aurai besoin d'échantillons de vos meilleurs ouvrages d'armure de scorpide. Enfin, vous devez me prouver votre capacité à acquérir la matière première de cet art : des écaillés de draconiens.  <b>Récompense</b> : 4200xp, accès au travail du cuir d'écaillés de dragon</p>

## Quêtes 'Maître du cuir sauvage'

Cette série de quêtes vous permet d'apprendre les patrons nécessaires à la réalisation d'une armure en cuir sauvage, Ces quêtes sont également pré-requises pour le choix de la spécialisation en Travail du cuir tribal.

	Alliance	Horde
1 <sup>ère</sup> Quête	<p><b>Pratt McGrubben</b> (Feralas, Bastion de Pennelune)  <b>L'armure en cuir sauvage</b>                      Rapporter 10 Cuir épais à Pratt McGrubben au bastion de Pennelune.  <u>Description</u>                      [Personnage], vous avez acquis une bonne connaissance du travail du cuir ! Mais je sais des choses qui pourraient vous intéresser... L'armure en cuir sauvage ! L'intérêt du cuir sauvage tient aux propriétés chaotiques des sauvageonnes et de quelques autres créatures d'ici. L'armure que vous réaliserez sera ce qu'un artisan de votre compétence peut fabriquer de mieux.                      Je vous apprendrai à la réaliser si vous acceptez de travailler pour moi pendant un moment. Le coût initial est juste de dix pièces de cuir épais. Après nous parlerons technique                      Récompense : 200-1950xp</p>	<p><b>Jangdor Rôdeur-agile</b> (Feralas, Camp Mojache)  <b>L'armure en cuir sauvage</b>                      Rapporter 10 Cuir épais à Jangdor Rôdeur-agile au Camp Mojache.  <u>Description</u>                      [Personnage], la renommée de vos talents vous précède. Je connais quelque chose qui pourrait vous intéresser... l'armure en cuir sauvage ! Le cuir sauvage tire ses propriétés des sauvageonnes que l'on trouve dans la végétation luxuriante et sur quelques créatures. Cela ne devrait pas être compliqué pour quelqu'un de votre niveau.                      Je vous enseignerai, mais en échange vous travaillerez pour moi pendant un moment. La première chose consiste à me rapporter dix pièces de cuir épais. Après nous discuterons technique.                      Récompense : 200-1950xp</p>
2 <sup>ème</sup> Quête	<p><b>Pratt McGrubben</b> (Feralas, Bastion de Pennelune)  <b>Le gilet en cuir sauvage</b>                      Rapporter 2 Cuirasses en écailles de tortue, 2 paires de Gants en écailles de tortue et 1 Sauvageonne à Pratt McGrubben au bastion de Pennelune.  <u>Description</u>                      Le gilet en cuir sauvage est la pièce maîtresse de toute armure en cuir sauvage. Il procure une protection maximale du torse tout en permettant à la puissante magie des sauvageonnes de se diffuser dans l'armure.                      Pour ce modèle, je demande deux paires de gants en écailles de tortue, deux cuirasses en écailles de tortue et une sauvageonne. C'est une grosse commande, mais vous ne devriez pas avoir de problème à me la fournir.                      Récompense : 290-2900xp, Patron :Gilet en cuir sauvage</p>	<p><b>Jangdor Rôdeur-agile</b> (Feralas, Camp Mojache)  <b>Le gilet en cuir sauvage</b>                      Rapporter 2 Cuirasses en écailles de tortue, 2 paires de Gants en écailles de tortue et une Sauvageonne à Jangdor Rôdeur-agile au Camp Mojache.  <u>Description</u>                      Le gilet en cuir sauvage est la pièce maîtresse de toute armure en cuir sauvage. Il procure une protection maximale du torse tout en permettant à la puissante magie des sauvageonnes de se diffuser dans l'armure.                      Pour ce patron, il me faut deux cuirasses et deux paires de gants en écailles de tortue, et une sauvageonne. Ce n'est pas une leçon facile, mais vous disposez clairement des talents pour la mener à bien.                      Récompense : 290-2900xp, Patron :Gilet en cuir sauvage</p>
3 <sup>ème</sup> Quête	<p><b>Pratt McGrubben</b> (Feralas, Bastion de Pennelune)  <b>Le casque en cuir sauvage</b>                      Rapporter 2 Tuniques de la nuit, 2 Bandeaux de la nuit et 1 Sauvageonne à Pratt McGrubben au bastion de Pennelune.  <u>Description</u>                      Un casque en cuir sauvage offre une protection optimale sans sacrifier au confort. Comme pour l'armure en cuir sauvage, les sauvageonnes lui apportent une amélioration puissante, mais aléatoire. Les porteurs d'armures de cuir raffolent de cet article !                      Pour ce modèle, j'ai besoin de deux tuniques de la nuit, deux bandeaux de la nuit et d'une sauvageonne. Complétez cette commande et le patron est à vous !                      Récompense : 290-2900xp, Patron :Casque en cuir sauvage</p>	<p><b>Jangdor Rôdeur-agile</b> (Feralas, Camp Mojache)  <b>Le casque en cuir sauvage</b>                      Rapporter 2 Tuniques de la nuit, 2 Bandeaux de la nuit et 1 Sauvageonne à Jangdor Rôdeur-agile au Camp Mojache.  <u>Description</u>                      Un casque en cuir sauvage offre au porteur une protection optimale sur les parties vitales sans sacrifier au confort. Comme pour l'armure en cuir sauvage, les sauvageonnes lui confèrent une amélioration puissante et aléatoire. Les porteurs d'armure en cuir sauvage souhaiteront avoir cette pièce d'équipement !                      Pour ce modèle, j'ai besoin de deux tuniques de la nuit, deux bandeaux de la nuit et d'une sauvageonne. Rapportez-les et le patron est à vous !                      Récompense : 290-2900xp, Patron :Casque en cuir sauvage</p>
4 <sup>ème</sup> Quête	<p><b>Pratt McGrubben</b> (Feralas, Bastion de Pennelune)  <b>Les épaulières en cuir sauvage</b>                      Apporter 6 Renforts d'armure épais et 1 Sauvageonne à Pratt McGrubben au bastion de Pennelune.  <u>Description</u>                      Les épaulières en cuir sauvage protègent efficacement le haut des bras et les épaules. Comme l'ensemble des pièces d'armure en cuir sauvage, elles bénéficient d'une qualité supplémentaire, mais aléatoire, en raison de l'utilisation des sauvageonnes.                      Pour ce patron, j'ai besoin de six renforts d'armure épais et d'une sauvageonne. Cela ne devrait pas vous poser de problèmes.                      Récompense : 290-2900xp, Patron :Epaulières en cuir sauvage</p>	<p><b>Jangdor Rôdeur-agile</b> (Feralas, Camp Mojache)  <b>Les épaulières en cuir sauvage</b>                      Apporter 6 Renforts d'armure épais et 1 Sauvageonne à Jangdor Rôdeur-agile au Camp Mojache.  <u>Description</u>                      Les épaulières en cuir sauvage protègent efficacement le haut des bras et les épaules. Comme toutes les pièces d'armure en cuir sauvage, elles bénéficient d'une amélioration puissante, mais aléatoire, grâce aux sauvageonnes.                      Pour ce modèle, je demande six renforts d'armure épais et une sauvageonne. Cela ne devrait pas vous poser trop de problèmes                      Récompense : 290-2900xp, Patron :Epaulières en cuir sauvage</p>
5 <sup>ème</sup> Quête	<p><b>Pratt McGrubben</b> (Feralas, Bastion de Pennelune)  <b>Les bottes en cuir sauvage</b>                      Rapporter 2 Pantalons de la nuit, 2 paires de Bottes de la nuit et 2 Sauvageonnes à Pratt McGrubben au bastion de Pennelune.  <u>Description</u>                      Vous avez déjà beaucoup appris, [personnage]. Mais ce n'est pas fini. Après viennent les bottes en cuir sauvage, la pierre angulaire de tout l'équipement.                      Ces bottes protègent bien les pieds tout en étant très confortables. Les semelles souples sont une bénédiction pour ceux qui se déplacent discrètement.                      Pour ces bottes, j'ai besoin de deux pantalons de la nuit, de deux paires de bottes de la nuit, ainsi que de deux sauvageonnes. Lorsque vous aurez tout cela, faites-le-moi savoir                      Récompense : 290-2900xp, Patron :Bottes en cuir sauvage</p>	<p><b>Jangdor Rôdeur-agile</b> (Feralas, Camp Mojache)  <b>Les bottes en cuir sauvage</b>                      Rapporter 2 Pantalons de la nuit, 2 paires de Bottes de la nuit et 2 Sauvageonnes à Jangdor Rôdeur-agile au Camp Mojache.  <u>Description</u>                      Vous avez déjà beaucoup appris, [personnage]. Mais ce n'est pas tout. L'étape suivante concerne les bottes en cuir sauvage.                      Elles protègent bien les pieds tout en restant confortables. Les semelles souples sont une bénédiction pour ceux qui aiment se déplacer discrètement.                      Pour ces bottes, j'ai besoin de deux pantalons de la nuit et deux paires de bottes de la nuit, ainsi que de deux sauvageonnes. Lorsque vous aurez tout cela, nous continuerons.                      Récompense : 290-2900xp, Patron :Bottes en cuir sauvage</p>

6 <sup>ème</sup> Quête	<p><b>Pratt McGrubben</b> (Feralas, Bastion de Pennelune)  <b>Les jambières en cuir sauvage</b>  Rappporter 2 Casques en écailles de tortue, 2 Brassards en écailles de tortue et 2 Sauvageonnes à Pratt McGrubben au bastion de Pennelune.  <u>Description</u>  Vous pouvez maintenant apprendre des techniques plus complexes, [personnage]. Les jambières en cuir sauvage sont un des équipements en cuir les plus résistants et les plus puissants. La taille, les hanches et les parties vitales sont particulièrement bien protégées. Les aventuriers qui l'utiliseront apprécieront grandement cette protection combinant l'amélioration apportée par la sauvageonne.  Pour ce modèle, j'ai besoin de deux casques en écailles de tortue, de deux brassards en écailles de tortue et de deux sauvageonnes.  <u>Récompense</u> : 290-2900xp, Patron :Jambières en cuir sauvage</p>	<p><b>Jangdor Rôdeur-agile</b> (Feralas, Camp Mojache)  <b>Les jambières en cuir sauvage</b>  Rappporter 2 Casques en écailles de tortue, 2 Brassards en écailles de tortue et 2 Sauvageonnes à Jangdor Rôdeur-agile au Camp Mojache.  <u>Description</u>  Vous pouvez maintenant apprendre des techniques plus complexes, [personnage]. Les jambières en cuir sauvage sont un des équipements en cuir les plus résistants et les plus puissants. La taille, les hanches et les parties vitales sont particulièrement bien protégées. Les aventuriers qui l'utiliseront apprécieront grandement cette protection combinant l'amélioration apportée par la sauvageonne.  Pour ce modèle, j'ai besoin de deux casques en écailles de tortue, de deux brassards en écailles de tortue et de deux sauvageonnes.  <u>Récompense</u> : 290-2900xp, Patron :Jambières en cuir sauvage</p>
7 <sup>ème</sup> Quête	<p><b>Pratt McGrubben</b> (Feralas, Bastion de Pennelune)  <b>Maître du cuir sauvage</b>  Donner la Lettre de Pratt à Telonis, le Maître tanneur de Darnassus.  <u>Description</u>  Eh bien, [personnage] ! Vous êtes un modèle de rapidité. Vous connaissez tous les patrons de l'armure en cuir sauvage, sauf un. Je ne vous demanderai rien pour celui-là, vous le méritez... mais je ne peux pas vous l'apprendre moi-même. Mon maître est le seul qui puisse vous transmettre ce savoir.  Portez cette lettre à Telonis, il enseigne le travail du cuir à Darnassus. Montrez-lui la lettre et laissez-le vous reconnaître comme son égal, ainsi que je l'ai fait.  <u>Récompense</u> : 3900xp, Patron :Cape en cuir sauvage</p>	<p><b>Jangdor Rôdeur-agile</b> (Feralas, Camp Mojache)  <b>Maître du cuir sauvage</b>  Donner la Lettre de Jangdor à Una, le Maître tanneur des Pitons du Tonnerre.  <u>Description</u>  [Personnage], vous avez appris tout ce que je pouvais vous enseigner. Il reste néanmoins un dernier élément de l'armure en cuir sauvage à apprendre. Je ne vous demanderai rien pour celui-là, vous l'avez mérité. Mais je ne peux vous le donner.  Mon maître est la seule personne à pouvoir vous l'enseigner. Donnez cette lettre à Una, elle enseigne le travail du cuir aux Pitons du Tonnerre. Montrez-lui la lettre et laissez-la vous reconnaître comme son égal, ainsi que je l'ai fait.  <u>Récompense</u> : 3900xp, Patron :Cape en cuir sauvage</p>