

## Forge

Lorsque vous atteignez 200 en Forge, les instructeurs forgerons vous offriront 2 choix supplémentaires, Armurier et Forgeron d'armes. Ils vous envoient dès lors parler à un personnage (Krathok Fontepoing à Orgrimmar ou Myolor Fractefurie à Forgefer). Celui-ci vous proposera de choisir votre spécialisation. Les quêtes ne commenceront que lorsque vous aurez atteint le niveau 40. Notez qu'il n'est pas obligatoire de se spécialiser (mais certaines recettes ne vous seront donc pas accessibles)

- Forgeron d'Armes

	Alliance	Horde
1 <sup>ère</sup> Quête	<p><b>Ferronus Acier-froid</b> (Forgefer, La grande forge)  <b>La voie du Forgeron d'armes</b>            Pour devenir un Fabricant d'armes, il faut fabriquer les éléments suivants et les rapporter à Ferronus : 4 Epées larges en acier lunaire, 4 Haches massives en fer, 2 Haches lourdes en mithril, et 2 Grandes masses noires.</p> <p><u>Description</u>            En tant que fabricant d'armes, vous verrez à maintes reprises que les héros et les aventuriers viendront vous voir pour obtenir un bon équipement. Bien que la charge de travail puisse être parfois insoutenable, les richesses que l'on en retire font oublier le mal de dos et les poumons pris. Oui, [personnage], les Fabricants d'armes sont ceux qui ont tout l'or !            Si vous souhaitez rejoindre nos rangs, vous allez devoir me montrer que vous pouvez m'apporter quelques pièces... je veux dire me faire quelques pièces et que vous serez l'homme de la situation lorsqu'il s'agira de forger des armes de qualité supérieure. Au travail !  <b>Récompense</b> : 320-3150xp, 19pa20pc</p>	<p><b>Borgosh Tord-noyau</b>            (Orgrimmar, Vallée de l'honneur)  <b>La voie du Forgeron d'armes</b>            Pour devenir un Fabricant d'armes, vous devez fabriquer les éléments suivants et les rapporter à Borgosh : 4 Epées larges en acier lunaire, 4 Haches massives en fer, 2 Haches lourdes en mithril, et 2 Grandes masses noires.</p> <p><u>Description</u>            Un jour, je créerai un marteau légendaire. Un marteau digne d'un chef de guerre !            C'est le travail de toute une vie, [personnage]. Ma passion. Je reconnais que vous avez le potentiel pour faire partie des nôtres, les fabricants d'armes. Je suis celui qui peut vous aider à exploiter ce potentiel.            Tout ce que vous avez à faire est de mener à bien une tâche simple. Plutôt facile pour quelqu'un qui a vos talents.  <b>Récompense</b> : 320-3150xp, 19pa20pc</p>
Conseil	<p>Il n'est pas toujours évident de trouver les patrons de ces différentes armes voici leur localisation :</p> <p><b>Epée large en acier lunaire</b>: Vendu par Zarena Cromwind (Vallée de Strangleronce, Baie-du-Butin) pour 44 pièces d'argent  <b>Hache massive en fer</b>: Vendu par Jaquilina Dramet (Vallée de Strangleronce) et Vharr (Vallée de Strangleronce, Camp de Grom'gol) pour 44 pièces d'argent  <b>Hache lourde en mithril</b>: Apprise auprès de Brikk Keencraft (Vallée de Strangleronce, Baie-du-Butin) (210 en forge requis)  <b>Grande masse noire</b> : Apprise auprès de Brikk Keencraft (Vallée de Strangleronce, Baie-du-Butin) (230 en forge requis)</p>	

## Spécialisation du forgeron d'armes

Au niveau 50 et 250 en compétence, le Forgeron d'Arme peut entamer une spécialisation supplémentaire à choisir entre Fabricant d'épées, Fabricant de Haches et Fabricant de marteaux

Les trois instructeurs sont dans un bâtiment de Berceau-de-l'Hiver, Long-guet et il suffit de leur parler.

Des quêtes assez difficiles (niveau 55-60) permettent d'obtenir un plan spécifique. Il est préférable de les faire avec un groupe de 5 personnages de bonne volonté.

	Horde/Alliance
Fabricant de marteaux	<p><b>Lilith l'Agile</b> (Berceau-de-l'Hiver, Long-guet)  <b>Douce sérénité</b>            Aller jusqu'à Stratholme et tuer le Forgeur de marteaux cramoiis. Récupérer son Tablier et le ramener à Lilith.</p> <p><u>Description</u>            Dans les confins du Bastion écarlate se trouve la douce Sérénité. Le Forgeur de marteaux cramoiis garde ce secret de sa vie. Battez-le et apportez-moi son tablier. En récompense, je vous enseignerai comment créer un marteau de guerre enchanté !  <b>Récompense</b> : 8300xp, 4po98pa, Plans : Marteau de guerre enchanté</p>
Fabricant de haches	<p><b>Kilram</b> (Berceau-de-l'Hiver, Long-guet)  <b>Pierre du serpent de la chasseresse des ombres</b>            Aller jusqu'au Pic Roche-noire et abattre la chasseresse des ombres Vosh'gajin. Récupérer la Pierre du serpent de Vosh'gajin et la ramener à Kilram.</p> <p><u>Description</u>            Ne laissez pas sa beauté vous duper, paladin. La chasseresse des ombres Vosh'gajin est extrêmement dangereuse et son esprit est dérangé.            &lt;Kilram désigne la cicatrice qu'il porte au visage.&gt;            Oui, c'est elle qui m'en a fait cadeau. Une marque d'amour, pour employer ses termes.            Vous pouvez trouver Vosh'gajin au pic Roche-noire. Tuez-la et rapportez-moi sa pierre du serpent. Accomplissez cet exploit et je vous enseignerai l'art de la fabrication du Courroux de l'aube !  <b>Récompense</b> : 8300xp, 4po98pa, Plans : Courroux de l'aube</p>
Fabricant d'épées	<p><b>Seril Plaie-du-Fléau</b> (Berceau-de-l'Hiver, Long-guet)  <b>Corruption</b>            Trouver le Fabricant d'épées de la Garde noire à Stratholme et le tuer. Récupérer l'Insigne de la Garde noire et retourner auprès de Seril Plaie-du-Fléau.</p> <p><u>Description</u>            Si je ne m'entends pas avec vous, j'ai une bonne raison. Les plans pour la création de la grande lame, Corruption, ont été volés par la Garde noire : des unités squelettes d'élite du baron Vailliefendre.            Oui, le baron Vailliefendre de Stratholme.            Le fabricant d'épées de la Garde noire est maintenant en possession des plans avec sa... non-vie.            Tuez-le et rapportez-moi la preuve de votre exploit. Je vous enseignerai alors l'art de la fabrication de la rapière flamboyante !  <b>Récompense</b> : 8550xp, 4po98pa, Plans : Rapière flamboyante</p>

• **Armurier**

	Alliance	Horde
1 <sup>ère</sup> Quête	<p><b>Grumus Sculptacier</b> (Forgefer, La grande forge)  <b>L'art de l'armurier</b>            Pour devenir un fabricant d'armures, il faut fabriquer les éléments suivants et les rapporter à Grumus : 4 Heaumes ornés en mithril, 2 Bottes ornées en mithril, 1 Cuirasse ornée en mithril.</p> <p><u>Description</u>            Ainsi vous avez pris la bonne décision. On ne s'apprécie guère ici, moi et ce vieux Ironus. Ce bon à rien de fabricant de jouets sait parfaitement qui sont les véritables artisans de valeur en ces contrées. Les guerres véritablement grandes sont gagnées avec une bonne défense. Quand c'est l'heure d'y aller, aucune arme ne vous fera de cadeau dans la bataille. Mais passons, et mettons-nous au travail. Tout ce que vous avez à faire est de me montrer que vous avez le talent de base nécessaire. Après, j'aplatirai vos imperfections et vous mettrai dans le moule de la fabrique d'armures. Vous savez comment faire du mithril orné, pas vrai ?  <b>Récompense</b> : 320-3150xp, 19pa20pc</p>	<p><b>Okothos Ferrenrage</b> (Orgrimmar, Vallée de l'honneur)  <b>L'art de l'armurier</b>            Pour devenir un fabricant d'armures, il faut fabriquer les éléments suivants puis les apporter à Okothos : 4 Heaumes ornés en mithril, 2 Bottes ornées en mithril, 1 Cuirasse ornée en mithril.</p> <p><u>Description</u>            La satisfaction. C'est ce que je retire du marteau et de l'enclume. Voir un fier guerrier de la Horde protégé par mon acier me rappelle ce que signifie être vivant. C'est un besoin dont j'espère ne jamais avoir à me passer, [personnage]. Je ne peux pas vous octroyer cette satisfaction, mais simplement vous placer sur son chemin. Comme toute tentative dans la vie, le chemin de la fabrique d'armures est un voyage. Si vous voulez faire partie des rares élus, vous n'avez besoin que de demander et je vous entraînerai. Mais tout d'abord, vous devez accomplir une certaine tâche.  <b>Récompense</b> : 320-3150xp, 19pa20pc</p>
Conseil	Normalement à ce stade, vous vous retrouvez dans une impasse car les objets qui vous ont été demandé, sont inconnus de vous. Hé bien, il ne vous reste plus qu'a vous lancer dans une autre série de quêtes (Notez que vous pouvez les faire avant 'L'art de l'Armurier').	

**Quêtes 'Pré-requises' (Armurier)**

Certaines sources mentionnent qu'il y a des pré-requis toutefois les dernières informations en ma possession m'indiquent qu'il n'y a, à tous le moins pas de pré-requis pour la première spécialisation. Afin d'être le plus complet possible, je les fournis (en **bleu** les pré-requis cités)

	Alliance	Horde (Forge :160)
1 <sup>ère</sup> Quête	<p><b>Tormus Forge-profonde</b>(Forgefer, La grande Forge)  <b>Rééquiper le front</b>            Apporter 6 Haches en cuivre et 6 Ceintures en anneaux de cuivre à Thorvald dans la Tour de garde méridionale du Loch Modan.  <u>Description</u>            Les montagnards de Loch Modan combattent les troggs, et cela les occupe beaucoup. Ils ont constamment besoin d'être approvisionnés en armures et en nouvelles armes. C'est pourquoi mon collègue Thorvald est ici, pour maintenir l'équipement des montagnards en bon état. Aussi, si vous pouviez fabriquer des haches en cuivre et des ceintures en anneaux de cuivre, puis les apporter à Thorvald, il vous en serait reconnaissant. Il se peut même qu'il partage une partie de son savoir avec vous. Thorvald est basé dans la tour de garde méridionale de Loch Modan.  <b>Récompense</b> : 90-900xp, Plans : Lorica en cuivre</p>	<p><b>Orokk Omosh</b> (Orgrimmar, Vallée de l'honneur)  <b>Remparts barbares</b>            Apporter 2 Brassards guillochés en bronze, 2 Glaives en bronze et 2 Griffes aiguisées à Orokk Omosh à Orgrimmar.  <u>Description</u>            Vingt générations d'Omosh ont tenu ce marteau, [personnage]. Nous avons façonné cent mille tonnes de métal. Tragiquement, tout prend fin avec Orokk, l'échec des Omosh : sans famille et sans héritier. Je ne peux pas laisser les savoir-faire secrets des Omosh mourir avec moi ! Quelqu'un doit recueillir cet héritage, qu'il soit ou non un Omosh ! Prouvez à Orokk que vous êtes celui-là, [personnage]. Apportez deux brassards guillochés en bronze, deux glaives en bronze et deux griffes aiguisées. Apportez-les à Orokk et nous pourrons continuer.  <b>Récompense</b> : 260-2550xp, Plans: Cuirasse barbare en fer</p>
2 <sup>ème</sup> Quête	<p><b>Tormus Forge-profonde</b>(Forgefer, La grande Forge)  <b>Le rééquipement des Carmines</b>            Tormus Forge-profonde veut que vous apportiez 4 Ceintures runiques en cuivre et 4 Grands maillets en cuivre à Verner Osgood, dans les Carmines.  <u>Description</u>            Nous les nains ne sommes pas les seuls à nous battre. Nos alliés humains sont très occupés également. Les Carmines subissent régulièrement des attaques des orcs Rochenoire, et leur réserve d'équipement est constamment très basse. Si vous vouliez leur venir en aide, je suis sûr que leur forgeron permanent, Verner Osgood, vous apprendrait un ou deux trucs  <b>Récompense</b> : 120-1150xp, Formule : Cuirasse d'Forgefer</p>	<p><b>Orokk Omosh</b> (Orgrimmar, Vallée de l'honneur)  <b>Epaulettes en fer</b>            Apporter 4 Haches de guerre en bronze et 4 Marteaux de guerre en bronze à Orokk Omosh à Orgrimmar.  <u>Description</u>            Orokk voit l'ardeur dans vos yeux, [personnage]. Comme une éponge, vous absorbez la sagesse des leçons des Omosh. Trois leçons encore ! Retournez à l'enclume, absorbez-vous dans la chaleur de la forge, créez pour Orokk quatre marteaux de guerre en bronze et quatre haches de guerre en bronze. Ensuite seulement vous apprendrez le secret des Epaulettes en fer..  <b>Récompense</b> : 260-2550xp, Plans : Epaulières barbare en fer</p>
3 <sup>ème</sup> Quête	-	<p><b>Orokk Omosh</b> (Orgrimmar, Vallée de l'honneur)  <b>Piétinés</b>            Apporter 4 Heaumes en fer émeraude, 4 Brassards en fer émeraude et 2 Jambières en fer émeraude à Orokk Omosh à Orgrimmar.  <u>Description</u>            Deux leçons encore vous enseignera Orokk, [personnage]. Vos muscles font mal, je sais, mais continuez pour les Omosh ! Apportez à Orokk quatre heaumes en fer émeraude, quatre brassards en fer émeraude et deux jambières en fer émeraude ? pour votre apprentissage et la souffrance de vos ennemis !  <b>Récompense</b> : 260-2550xp, Plans : Bottes barbare en fer</p>
4 <sup>ème</sup> Quête	-	<p><b>Orokk Omosh</b> (Orgrimmar, Vallée de l'honneur)  <b>Les cornes de Frénésie</b>            Apporter 2 Solides maillets en fer, 2 Bottes en bronze argenté et 2 Gantelets en bronze argenté à Orokk Omosh à Orgrimmar.  <u>Description</u>            Voici la dernière leçon d'Orokk, [personnage]. A l'enclume sacrée et à la forge, vous devez retourner ! Apportez à Orokk deux solides maillets en fer, deux bottes en bronze argenté et deux gantelets en bronze argenté. Regardez la crainte grandir dans leurs yeux à votre approche !  <b>Récompense</b> : 280-2800xp, Plans : Casque barbare en fer</p>
5 <sup>ème</sup> Quête	-	<p><b>Orokk Omosh</b> (Orgrimmar, Vallée de l'honneur)  <b>Les joies des Omosh</b>            Regarder et apprendre la Danse de joie des Omosh.  <u>Description</u>            Orokk ne pleure pas, [personnage]. Il a une poussière dans l'oeil. &lt;Orokk essuie une larme.&gt; Il y a un dernier secret de famille Omosh qu'Orokk va transmettre. Orokk mourra heureux, grâce à [personnage]. Apprenez la danse de joie des Omosh et vous apprendrez ensuite le secret des Poings de fer !  <b>Récompense</b> : 30-280xp, Plans : Gants barbare en fer</p>

## Quêtes 'Maître du Mithril'

Cette série de quêtes vous permet d'apprendre les patrons nécessaires à la réalisation d'armure en Mithril, Ces quêtes sont donc implicitement pré-requise pour le choix de la spécialisation en forge, armurier Elles peuvent être débutées au niveau 40 et 210 en forge. L'accès à ces quêtes est limité à ceux qui choisissent une spécialisation (arme ou armure) mais les plans obtenus en récompense ne sont pas liés à une spécialisation.

	Alliance	Horde
1 <sup>ère</sup> Quête	<p><b>Hank le marteau</b> (Hurlevent, Quartier des nains)  <b>Les origines de la forge</b>                      Apporter 6 Brassards en écailles dorées à Hank le Marteau à Hurlevent.</p> <p><u>Description</u>                      Quand j'avais votre âge, un nain du nom de Galvan m'a pris sous son aile et m'a tout appris du métier de Forgeron d'armures. Avant de partir pour Baie-du-Butin, il m'a fait promettre de former tous ceux qui auraient le désir et la détermination de devenir forgerons. Bien, il est temps pour vous d'apprendre quelque chose. Faites-moi six brassards en écailles dorées et vous comprendrez comment on devient forgeron, [personnage].  <b>Récompense</b> : 320-3150xp, Plans : Gantelets en écailles dorées</p>	<p><b>Aturk l'Enclume</b> (Orgrimmar, Vallée de l'honneur)  <b>Les vieilles voies</b>                      Apporter 4 Cuirasses en acier et 4 Heaumes en plaques d'acier à Aturk l'Enclume à Orgrimmar.</p> <p><u>Description</u>                      Aux temps légendaires, Aturk aurait écrasé les crânes de ses ennemis et réduit leurs os en poudre comme combustible de lampe. Ces jours sont loin, [personnage]. Le chef de guerre appelle à la paix parmi les clans. Les vieux ennemis ne sont plus observés que par des yeux fatigués ! C'est incroyable, je sais, mais telle est la volonté de Thrall. Assez ! Vous êtes ici pour apprendre et vous allez apprendre ! Apportez-moi quatre cuirasses en acier et quatre heaumes en plaques d'acier et vous aurez un avant-goût de la guerre !  <b>Récompense</b> : 320-3150xp</p>
2 <sup>ème</sup> Quête	<p><b>Hank le marteau</b> (Hurlevent, Quartier des nains)  <b>À la recherche de Galvan</b>                      Aller voir McGavan à Baie-du-Butin.</p> <p><u>Description</u>                      Galvan a quitté Baie-du-Butin depuis longtemps, mais les membres de l'ordre sont restés en ville, espérant trouver un jour une autre personne digne de la tutelle de Galvan. Portez cet insigne à McGavan à Baie-du-Butin. Si vous avez réussi à aller aussi loin, il saura que vous êtes digne de lui. J'ai foi en vous, [personnage] !  <b>Récompense</b> : 160-1550xp</p>	<p><b>Bœuf</b> (Orgrimmar, Vallée de l'honneur)  <b>Baie-du-Butin ou la mort !</b>                      Aller voir McGavan à Baie-du-Butin.</p> <p><u>Description</u>                      Écoutez, gamine : vous n'apprendrez plus rien ici. Je connais un type qui connaît un autre type. Il tourne autour de la forge à Baie-du-Butin. Montrez-lui cet insigne, il vous dira tout du mithril. Alors, qu'en dites-vous ? Laissez cette matière aux bébés dans leurs langes, [personnage]. Il est temps de progresser. Si ça vous intéresse, ce gars s'appelle McGavan. Montrez-lui ce bibelot et il reconnaîtra votre engagement.  <b>Récompense</b> : 160-1550xp</p>
3 <sup>ème</sup> Quête	<p><b>McGavan</b> (Vallée de Strangleronce, Baie-du-Butin)  <b>L'Ordre du mithril</b>                      Aller voir Galvan l'Ancien dans la vallée de Strangleronce.</p> <p><u>Description</u>                      La plupart de nos recrues ne vont jamais jusqu'à Baie-du-Butin, [personnage]. L'éclat de l'insigne est suffisant pour déclencher la convoitise, même chez le plus loyal des forgerons. Les imbéciles ! Cet insigne est une goutte d'eau en comparaison de l'océan des richesses que vous verrez ! Allez trouver Galvan l'Ancien et montrez-lui cette épingle. Il habite loin au nord, entre Zul Gurub et le tertre des ogres Mosh'Ogg  <b>Récompense</b> : 320-3150xp</p>	
4 <sup>ème</sup> Quête	<p><b>Galvan l'ancien</b> (Vallée de Strangleronce)  <b>Ça fond, ça ne fond pas</b>                      Apporter 40 Barres de mithril et 40 Barres de fer à Galvan l'Ancien à Strangleronce.</p> <p><u>Description</u>                      Beaucoup de forgerons pensent qu'extraire le minerai et le travailler sont des tâches séparées, indépendantes, mais qui peut être forgeron sans être mineur ? C'est impossible ! Un forgeron accompli doit aussi être un mineur accompli. Montrez donc à Galvan ce dont vous êtes capable, [personnage]. Apportez-moi quarante barres de fer et quarante barres de mithril. En échange, Galvan vous apprendra comment réaliser un pantalon orné en mithril !  <b>Récompense</b> : 390-3900xp, Plans : Pantalon orné en mithril</p>	
5 <sup>ème</sup> Quête	<p><b>Galvan l'ancien</b> (Vallée de Strangleronce)  <b>L'art de l'imprégnation</b>                      Apporter 40 Barres de mithril et 4 Citrines à Galvan l'Ancien à Strangleronce.</p> <p><u>Description</u>                      Les pierres précieuses sont de la plus grande importance pour notre art, [personnage]. Peu de gemmes sont plus précieuses que la citrine. Elle amplifie les propriétés magiques que nous insufflons à nos produits. Pour cette leçon, nous allons renforcer quarante barres de mithril avec quatre citrines. Cela vous permettra de mieux comprendre la gemmologie magique et comment créer des Epaulières ornées en mithril.  <b>Récompense</b> : 390-3900xp, Plans : Epaulières ornées en mithril</p>	
6 <sup>ème</sup> Quête	<p><b>Galvan l'ancien</b> (Vallée de Strangleronce)  <b>Le vif-argent n'est pas de l'argent</b>                      Apporter 40 Barres de mithril et 5 Barres de vrai-argent à Galvan l'Ancien à Strangleronce.</p> <p><u>Description</u>                      On dit que le vrai-argent est plus solide et plus résistant que le mithril. Galvan n'est pas contre les comparaisons, mais contrairement à ce que son nom laisse croire, le vrai-argent n'est pas de l'argent ! Le mithril est un minerai beaucoup plus noble ! Il faut comprendre cela par soi-même, [personnage]. Apportez-moi quarante barres de mithril et cinq barres de vrai-argent. En échange, vous saurez le secret des Gants ornés en mithril et mieux, vous comprendrez que le vrai-argent ne tient pas ses promesses !  <b>Récompense</b> : 390-3900xp, Plans : Gants ornés en mithril</p>	

7 <sup>ème</sup> Quête	<p><b>Galvan l'ancien</b> (Vallée de Strangleronce)  <b>Maître Forgeron !</b>  Réclamez votre récompense à Galvan l'Ancien !</p> <p><u>Description</u>  J'ai su, dès que je vous ai vu, que vous deviendriez un de mes meilleurs disciples ! Vous n'avez pas hésité à donner une relique à McGavan. Dans le seul but de le rencontrer. Une telle foi et une telle dévotion pour l'art doivent être récompensées. Vous avez obtenu une expertise dans l'art de la forge, [personnage]. Cueillez le fruit de vos efforts !  Récompense : 390-3900xp, Chevalière d'expertise</p>
8 <sup>ème</sup> Quête	<p><b>Galvan l'ancien</b> (Vallée de Strangleronce)  <b>Le meilleur disciple de Galvan</b>  Parler à Trenton Martelume à Gadgetzan.</p> <p><u>Description</u>  Si vous êtes sur le point de terminer votre formation avec Galvan, vous devez aller à Gadgetzan. Là, vous trouverez mon meilleur élève : Trenton Martelume. Il a beaucoup à vous apprendre sur le mithril orné. Sinon restez ici et apprenez !  Oh bien sûr Gadgetzan est à Tanaris !  Récompense : 290-2900xp</p>
9 <sup>ème</sup> Quête	<p><b>Trenton Martelume</b> (Tanaris, Gadgetzan)  <b>Une tête bien faite sur les épaules</b>  Rapporter deux Camails en mithril et une paire d'Épaulières ornées en mithril à Trenton Martelume.</p> <p><u>Description</u>  Il semble que le maître ait planifié tout cela depuis le début. Je n'ai pas appris à créer le genre d'objet que vous savez créer, de même que vous ne savez pas créer ce que je sais faire.  Le maître est sage, [personnage]. Chacun de nous doit apprendre de l'autre !  Montrez-moi comment faire un camail en mithril et des épaulières ornées en mithril et je vous montrerai comment faire un heaume orné en mithril..  Récompense : 390-3900xp, Plans : Heaume orné en mithril</p>
10 <sup>ème</sup> Quête	<p><b>Trenton Martelume</b> (Tanaris, Gadgetzan)  <b>Le monde à vos pieds</b>  Rapporter deux paires de Bottes en mithril lourd et un Pantalon orné en mithril à Trenton Martelume.</p> <p><u>Description</u>  Au dernier championnat intervallée des forgerons, tous les spectateurs ont vu un de ces chiens de la mine de la KapitalRisk m'attaquer la jambe. Mais ils ne savent pas ce qui m'a permis de continuer et de gagner ce championnat. Eh oui ! Des bottes ornées en mithril !  Je vais avoir besoin d'apprendre à faire un pantalon orné en mithril cette année, car la KapitalRisk participe encore au championnat ! Apprenez-moi comment faire le pantalon et je vous apprendrai à faire les bottes !  Récompense : 390-3900xp, Plans : Bottes ornées en mithril</p>
11 <sup>ème</sup> Quête	<p><b>Trenton Martelume</b> (Tanaris, Gadgetzan)  <b>Le gars du mithril</b>  Rapporter deux Cuirasses lourdes en mithril et une paire de Gants ornés en mithril à Trenton Martelume.</p> <p><u>Description</u>  Dans cette région, on m'appelle le gars du mithril. Je fournis des équipements ornés en mithril aux aventuriers du monde entier.  &lt;Trenton chuchote.&gt;  Peu savent que je ne connais pas la technique des gants ornés en mithril. Mais chut ! Cela sera notre petit secret.  Enseignez-moi cette technique, [personnage], et en échange je vous montre le point culminant de mon apprentissage chez Galvan : la cuirasse ornée en mithril.  Récompense : 390-3900xp, Plans : Cuirasse ornée en mithril</p>
12 <sup>ème</sup> Quête	<p><b>Trenton Martelume</b> (Tanaris, Gadgetzan)  <b>Est-ce que ceci est à vous ?</b>  Attendre que Trenton ait terminé son travail.</p> <p><u>Description</u>  Vous avez beaucoup fait pour l'Ordre, [personnage]. Le total dévouement nécessaire pour parvenir jusqu'ici aurait rebuté toute personne ordinaire. Il ne fait aucun doute dans mon esprit, ni dans celui de Galvan, que vous faites partie des nôtres. C'est la raison pour laquelle j'estime que vous méritez une petite récompense. Ce n'est pas grand-chose en fait, un simple colifichet. Il se peut que vous soyez familière avec ses propriétés, car je crois que c'est ce qui vous a amenée à nous en premier lieu.  Récompense : 710-7100xp, Insigne en Mithril brillant</p>