

## Travail du Cuir

Au niveau 40 et 200 en Travail du cuir vous pouvez entamer une quête afin de vous spécialiser en Travail du cuir élémentaire, Travail du cuir de dragon ou en travail du cuir tribal. (C'est un choix définitif et exclusif). 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/Alliance
1 <sup>ère</sup> Quête	<p><b>Sarah Tanner</b> (Gorge des Vents brûlants, Camp Tanner)</p> <p><u>Travail du cuir élémentaire</u></p> <p><i>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.</i></p> <p>Sachez ceci, [CHARNAME] : en prenant cette voie vous vous engagez à ne jamais apprendre le Travail des écailles 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.</p> <p><b>Objectif</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 de Searing.</p> <p>L'accomplissement de cette quête donne accès aux arts du Travail du cuir élémentaire.</p> <p>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.</p> <p>Récompense : 4200xp, accès au travail du cuir élémentaire</p>	<p><b>Brunn Winterhoof</b> (Hautes-terres d'Arathi)</p> <p><u>Travail du cuir élémentaire</u></p> <p><i>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.</i></p> <p>Sachez ceci, [CHARNAME] : en prenant cette voie vous vous engagez à ne jamais apprendre le Travail des écailles 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.</p> <p><b>Objectif</b> : Apporter 2 Coeurs de feu, 2 Globes d'eau, 2 Noyaux de terre, et 2 Souffles de vent à Brunn Winterhoof dans la Gorge de Searing.</p> <p>L'accomplissement de cette quête donne accès aux arts du Travail du cuir élémentaire.</p> <p>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.</p> <p>Récompense : 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+</p> <p><b>Cœur de Feu</b> : (Gorges de Vents Brûlant et cratère d'Un'goro, Profondeurs de Blackrock,...)</p> <p><b>Globes d'eau</b> : (Plaguelands de l'est, Maraudon, Gorges des vents brûlants, Feralas, Gangrebois,...)</p> <p><b>Noyaux de terre</b> : (Badlands, Steppes ardentes, Maraudon, Gangrebois, Tanaris,...)</p> <p><b>Souffles de vent</b> : (Tanaris, Montagne d'Alterac, Silithuss,...)</p> <p>Ce sont toutes des récompenses rares. (Comptez plusieurs heures pour les récupérer)</p>	

### • Travail du cuir Tribal

	Alliance	Horde/Alliance
Pré-requis	Maître du cuir sauvages (voir document suivant)	
1 <sup>ère</sup> Quête	<p><b>Caryssia Moonhunter</b> (Feralas, Thalanaar)</p> <p><u>Travail du cuir tribal</u></p> <p>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.</p> <p>Sachez ceci, [CHARNAME] : en choisissant de suivre cette voie, vous vous engagez à ne jamais apprendre le Travail des écailles 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. A partir de là, nous pourrons poursuivre votre apprentissage.</p> <p><b>Objectif</b> : Apporter une Veste en cuir sauvage et un Casque en cuir sauvage à Caryssia Moonhunter à Feralas.</p> <p>L'accomplissement de cette quête donne accès aux arts du Travail du cuir tribal.</p> <p>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</p> <p>Récompense : 4200xp, accès au travail du cuir tribal</p>	<p><b>Se'Jib</b> (Vallée de Stranglehorn)</p> <p><u>Travail du cuir tribal</u></p> <p>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.</p> <p>Sachez ceci, [CHARNAME] : en choisissant de suivre cette voie, vous vous engagez à ne jamais apprendre le Travail des écailles 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. A partir de là, nous pourrons poursuivre votre apprentissage.</p> <p><b>Objectif</b> : Apporter une Veste en cuir sauvage et un Casque en cuir sauvage à Se'Jib dans la Vallée de Stranglehorn.</p> <p>L'accomplissement de cette quête donne accès aux arts du Travail du cuir tribal.</p> <p>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.</p> <p>Récompense : 4200xp, accès au travail du cuir tribal</p>

### • Travail du cuir de dragon

	Alliance	Horde/Alliance
1 <sup>ère</sup> Quête	<p><b>Peter Galen</b> (Azshara, Ruines d'Eldarath)</p> <p><u>Travail du cuir de dragon</u></p> <p><i>Le Travail des écailles de Dragon 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.</i></p> <p>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.</p> <p>Vous ne pouvez parvenir à l'excellence que dans un seul domaine. De plus, j'aurai besoin d'un échantillon de votre meilleur ouvrage d'Armure de scorpion. Enfin, vous devez me prouver votre capacité à acquérir la matière première de cet art : des écailles de Dragons</p> <p><b>Objectif</b> : Apporter 2 Plastrons en Scorpion résistant, 2 Gants en Scorpion résistant et 10 Ecailles de Dragon à Peter Galen à Azhara.</p> <p>Terminer cette quête vous donnera accès aux arts du Travail du cuir en Ecailles de Dragon.</p> <p>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</p> <p>Récompense : 4200xp, accès au travail du cuir de dragon</p>	<p><b>Thorkaf Dragoneye</b> (Badlands)</p> <p><u>Travail du cuir de dragon</u></p> <p><i>Le Travail des écailles de Dragon 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.</i></p> <p>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.</p> <p>Vous ne pouvez parvenir à l'excellence que dans un seul domaine. De plus, j'aurai besoin d'un échantillon de votre meilleur ouvrage d'Armure de scorpion. Enfin, vous devez me prouver votre capacité à acquérir la matière première de cet art : des écailles de Dragons</p> <p><b>Objectif</b> : Apporter 2 Plastrons en Scorpion résistant, 2 Gants en Scorpion résistant et 10 Ecailles de Dragon à Thorkaf Dragoneye, dans les Badlands.</p> <p>Terminer cette quête vous donnera accès aux arts du Travail du cuir en Ecailles de Dragon.</p> <p>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</p> <p>Récompense : 4200xp, accès au travail du cuir de dragon</p>
Conseil	Les Ecailles de dragon sont en fait des 'Ecailles de dragon usées', elles peuvent être obtenues en dépeçant des créatures draconiques de niveau 41+	

## Quêtes 'Maitre 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-requise pour le choix de la spécialisation en travail du cuir tribal Elle peut-être débutée au niveau 30 mais il vous faudra atteindre le niveau 36 pour la terminer.

	Alliance	Horde/Alliance
1 <sup>ère</sup> Quête	<b>Pratt McGrubben</b> (Feralas, Forteresse de Feathermoon) <b>Armure en cuir sauvage (Niveau 30)</b> <i>[CHARNAME], 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.</i> <i>Je vous apprendrai à la réaliser si vous acceptez de travailler pour moi pendant un moment. Le coût initial est juste de dix pièces en cuir épais.</i> <i>Après nous parlerons technique</i> <b>Objectif :</b> Rapporter 10 Cuir épais à Pratt McGrubben à la Forteresse de Feathermoon <b>Récompense :</b> 200-1950xp	<b>Jangdor Swiftstrider</b> (Feralas, Camp Mojache) <b>Armure en cuir sauvage (Niveau 30)</b> <i>[CHARNAME], 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.</i> <i>Je vous apprendrai à la réaliser si vous acceptez de travailler pour moi pendant un moment. Le coût initial est juste de dix pièces en cuir épais.</i> <i>Après nous parlerons technique</i> <b>Objectif :</b> Rapporter 10 Cuir épais à Jangdor Swiftstrider au Camp Mojache <b>Récompense :</b> 200-1950xp
2 <sup>ème</sup> Quête	<b>Pratt McGrubben</b> (Feralas, Forteresse de Feathermoon) <b>Veste en cuir sauvage (Niveau 31)</b> <i>La veste en cuir sauvage est la pièce maîtresse de toute armure en cuir sauvage. Elle procure une protection maximale du torse tout en permettant à la puissante magie des Sauvageonnes de se diffuser dans l'armure.</i> <i>Pour ce modèle, je demande deux paires de gants en écailles de Tortue, deux plastrons en écailles de Tortue et une Sauvageonne. C'est une grosse commande, mais vous ne devriez pas avoir de problème à me la fournir.</i> <b>Objectif :</b> Rapporter 2 Plastrons en écailles de Tortue, 2 paires de Gants en écailles de Tortue et 1 Sauvageonne à Pratt McGrubben à la Forteresse de Feathermoon.. <b>Récompense :</b> 290-2900xp, Patron :Veste en cuir sauvage	<b>Jangdor Swiftstrider</b> (Feralas, Camp Mojache) <b>Veste en cuir sauvage (Niveau 31)</b> <i>La veste en cuir sauvage est la pièce maîtresse de toute armure en cuir sauvage. Elle procure une protection maximale du torse tout en permettant à la puissante magie des Sauvageonnes de se diffuser dans l'armure.</i> <i>Pour ce modèle, je demande deux paires de gants en écailles de Tortue, deux plastrons en écailles de Tortue et une Sauvageonne. C'est une grosse commande, mais vous ne devriez pas avoir de problème à me la fournir.</i> <b>Objectif :</b> Rapporter 2 Plastrons en écailles de Tortue, 2 paires de Gants en écailles de Tortue et 1 Sauvageonne à Jangdor Swiftstrider au Camp Mojache <b>Récompense :</b> 290-2900xp, Patron :Veste en cuir sauvage
3 <sup>ème</sup> Quête	<b>Pratt McGrubben</b> (Feralas, Forteresse de Feathermoon) <b>Casque en cuir sauvage (Niveau 32)</b> <i>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 !</i> <i>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 !</i> <b>Objectif :</b> Rapporter 2 Tuniques de la nuit, 2 Bandeaux de la nuit et 1 Sauvageonne à Pratt McGrubben à la Forteresse de Feathermoon. <b>Récompense :</b> 290-2900xp, Patron :casque en cuir sauvage	<b>Jangdor Swiftstrider</b> (Feralas, Camp Mojache) <b>Casque en cuir sauvage (Niveau 32)</b> <i>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 !</i> <i>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 !</i> <b>Objectif :</b> Rapporter 2 Tuniques de la nuit, 2 Bandeaux de la nuit et 1 Sauvageonne à Jangdor Swiftstrider au Camp Mojache. <b>Récompense :</b> 290-2900xp, Patron :casque en cuir sauvage
4 <sup>ème</sup> Quête	<b>Pratt McGrubben</b> (Feralas, Forteresse de Feathermoon) <b>Epaulettes en cuir sauvage (niveau 32)</b> <i>Les épaulettes en cuir sauvage protègent efficacement le haut des bras et les épaules. Comme l'ensemble des armures en cuir sauvage, elles bénéficient d'une qualité supplémentaire, mais aléatoire, en raison de l'utilisation des Sauvageonnes.</i> <i>Pour ce patron, j'ai besoin de six trousses d'armure renforcée et d'une Sauvageonne. Cela ne devrait pas vous poser de problèmes.</i> <b>Objectif :</b> Apporter 6 Trousses d'armure renforcée et 1 Sauvageonne à Pratt McGrubben à la Forteresse de Feathermoon. <b>Récompense :</b> 290-2900xp, Patron :Epaulette en cuir sauvage	<b>Jangdor Swiftstrider</b> (Feralas, Camp Mojache) <b>Epaulettes en cuir sauvage (niveau 32)</b> <i>Les épaulettes en cuir sauvage protègent efficacement le haut des bras et les épaules. Comme l'ensemble des armures en cuir sauvage, elles bénéficient d'une qualité supplémentaire, mais aléatoire, en raison de l'utilisation des Sauvageonnes.</i> <i>Pour ce patron, j'ai besoin de six trousses d'armure renforcée et d'une Sauvageonne. Cela ne devrait pas vous poser de problèmes.</i> <b>Objectif :</b> Apporter 6 Trousses d'armure renforcée et 1 Sauvageonne à Jangdor Swiftstrider au Camp Mojache <b>Récompense :</b> 290-2900xp, Patron :Epaulette en cuir sauvage
5 <sup>ème</sup> Quête	<b>Pratt McGrubben</b> (Feralas, Forteresse de Feathermoon) <b>Bottes en cuir sauvage (Niveau 36)</b> <i>Vous avez déjà beaucoup appris, "CHARNAME". Mais ce n'est pas fini. Après viennent les bottes en cuir sauvage, la pierre angulaire de tout l'équipement.</i> <i>Ces bottes protègent bien les pieds tout en étant très confortables. Les semelles souples sont une bénédiction pour ceux qui se déplacent discrètement.</i> <i>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</i> <b>Objectif :</b> Rapporter 2 Pantalons de la nuit, 2 paires de Bottes de la nuit et 2 Sauvageonnes à Pratt McGrubben à la Forteresse de Feathermoon. <b>Récompense :</b> 290-2900xp, Patron :Bottes en cuir sauvage	<b>Jangdor Swiftstrider</b> (Feralas, Camp Mojache) <b>Bottes en cuir sauvage (Niveau 36)</b> <i>Vous avez déjà beaucoup appris, "CHARNAME". Mais ce n'est pas fini. Après viennent les bottes en cuir sauvage, la pierre angulaire de tout l'équipement.</i> <i>Ces bottes protègent bien les pieds tout en étant très confortables. Les semelles souples sont une bénédiction pour ceux qui se déplacent discrètement.</i> <i>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</i> <b>Objectif :</b> Rapporter 2 Pantalons de la nuit, 2 paires de Bottes de la nuit et 2 Sauvageonnes à Jangdor Swiftstrider au Camp Mojache <b>Récompense :</b> 290-2900xp, Patron :Bottes en cuir sauvage
6 <sup>ème</sup> Quête	<b>Pratt McGrubben</b> (Feralas, Forteresse de Feathermoon) <b>Jambières en cuir sauvage (Niveau 36)</b> <i>Vous pouvez maintenant apprendre des techniques plus complexes, "CHARNAME". 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.</i> <i>Les aventuriers qui l'utiliseront apprécieront grandement cette protection combinant l'amélioration apportée par la Sauvageonne.</i> <i>Pour ce modèle, j'ai besoin de deux casques en écailles de Tortue, de deux bracelets en écailles de Tortue et de deux Sauvageonnes.</i> <b>Objectif :</b> Rapporter 2 Casques en écailles de Tortue, 2 Brassards en écailles de Tortue et 2 Sauvageonnes à Pratt McGrubben à la Forteresse de Feathermoon. <b>Récompense :</b> 290-2900xp, Patron :Jambières en cuir sauvage	<b>Jangdor Swiftstrider</b> (Feralas, Camp Mojache) <b>Jambières en cuir sauvage (Niveau 36)</b> <i>Vous pouvez maintenant apprendre des techniques plus complexes, "CHARNAME". 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.</i> <i>Les aventuriers qui l'utiliseront apprécieront grandement cette protection combinant l'amélioration apportée par la Sauvageonne.</i> <i>Pour ce modèle, j'ai besoin de deux casques en écailles de Tortue, de deux bracelets en écailles de Tortue et de deux Sauvageonnes.</i> <b>Objectif :</b> Rapporter 2 Casques en écailles de Tortue, 2 Brassards en écailles de Tortue et 2 Sauvageonnes à Jangdor Swiftstrider au Camp Mojache <b>Récompense :</b> 290-2900xp, Patron :Jambières en cuir sauvage

7 <sup>ème</sup> Quête	<p><b>Pratt McGrubben</b> (Feralas, Forteresse de Feathermoon)  <b>Maître du cuir sauvage (Niveau 36)</b>  <i>Eh bien, [CHARNAME] ! 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.</i>  <i>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</i>  <u>Objectif</u> : Donner la Lettre de Pratt à Telonis, le Maître tanneur de Darnassus.  <u>Récompense</u> : 3900xp, Patron : Cape en cuir sauvage</p>	<p><b>Jangdor Swiftstrider</b> (Feralas, Camp Mojache)  <b>Maître du cuir sauvage (Niveau 36)</b>  <i>[CHARNAME], 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.</i>  <i>Mon maître est la seule personne à pouvoir vous l'enseigner. Donnez cette lettre à Una, elle enseigne le travail du cuir à Thunder Bluff. Montrez-lui la lettre et laissez-la vous reconnaître comme son égal, ainsi que je l'ai fait.</i>  <u>Objectif</u> : Donner la Lettre de Jangdor à Una, le Maître tanneur de Thunder Bluff.  <u>Récompense</u> : 3900xp, Patron : Cape en cuir sauvage</p>
------------------------	---	--