

## Forge

Lorsque vous atteignez 200 en Forge, les instructeur forgeron vous offriront 2 choix supplémentaires, Armurier et forgeron d'arme. Il vous envoie dès lors parler à un personnage (Krathok Moltenfist à Orgrimmar ou Myolor Sunderfury à Ironforge). Celui-ci vous proposera de choisir votre spécialisation (C'est un choix définitif et exclusif). 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/Alliance
1 <sup>ère</sup> Quête	<p><b>Ironus Coldsteel</b> (Ironforge, La grande forge)  <b>La voie du forgeron d'armes</b>  <i>En tant que fabricante 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.</i>  <i>Oui, [CHARNAME], 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 la femme de la situation lorsqu'il s'agira de forger des armes de qualité supérieure. Au travail !</i>  <b>Objectif</b> : Pour devenir un Fabricant d'armes, il faut fabriquer les éléments suivants et les rapporter à Ironus : 4 Epées d'acier lunaire, 4 Gigantesques haches en fer, 2 Haches en mithril lourd, et 2 Grandes masses noires.  <b>Récompense</b> : 320-3150xp</p>	<p><b>Borgosh Corebender</b> (Orgrimmar, Vallée de l'honneur)  <b>La voie du forgeron d'armes</b>  <i>Un jour, je crérai un marteau légendaire. Un marteau digne d'un chef de guerre !</i>  <i>C'est le travail de toute une vie, [CHARNAME]. 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.</i>  <i>Tout ce que vous avez à faire est de mener à bien une tâche simple. Plutôt facile pour quelqu'un qui a vos talents.</i>  <b>Objectif</b> : Pour devenir un Fabricant d'armes, vous devez fabriquer les éléments suivants et les rapporter à Borgosh : 4 Epées d'acier lunaire, 4 Gigantesques haches en fer, 2 Haches en mithril lourd, et 2 Grandes masses noires.  <b>Récompense</b> : 320-3150xp</p>
Conseil	<p>Il n'est pas toujours évident de trouver les patron de ces différentes armes voici leur localisation :  <b>Epée d'acier lunaire</b> : Vendu par Zarena Cromwind (Vallée de Stranglehorn, Booty Bay) pour 44 pièces d'argent  <b>Gigantesque hache en fer</b> : Vendu par Jaquillina Dramet (Vallée de Stranglehorn) et Vharr (Vallée de Stranglehorn, Camp de Grom'gol) pour 44 pièces d'argent  <b>Hache en mithril lourd</b> : Apprise auprès de Brikk Keencraft (Vallée de Stranglehorn, Booty Bay) (210 en forge requis)  <b>Grande masse noire</b> : Apprise auprès de Brikk Keencraft (Vallée de Stranglehorn, Booty Bay) (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 Fabrique d'épées, Fabrique de Haches et Forge de marteau (C'est un choix définitif et exclusif) Les trois initiateurs de quêtes sont dans une tente de Winterspring. Les quêtes sont assez difficiles (niveau 55-60), il est préférables de les faire avec un groupe de 5 personnages de bonnes volontés.

	Horde/Alliance
Forge de Marteau	<p><b>Lilith l'Agile</b> (Winterspring, Everlook)  <b>Douce sérénité</b>  <i>Dans les confins du Bastion écarlate se trouve la douce Sérénité. Le Fabricant de marteaux de la Légion pourpre garde ce secret de sa vie. Battez-le et apportez-moi son tablier. En échange, je vous enseignerai comment forger des marteaux.</i>  <i>Mais sachez bien ceci : une fois que vous aurez choisi de suivre cette voie, les arts de la forge d'épées ou de haches vous seront à jamais fermées.</i>  <b>Objectif</b> : Aller jusqu'à Stratholme et tuer le Crimson Hammersmith. Récupérer le Tablier du Crimson Hammersmith et le ramener à Lilith.  <b>Récompense</b> : 8550xp, Plans : Marteau de guerre enchanté</p>
Fabrique de Haches	<p><b>Kilram</b> (Winterspring, Everlook)  <b>Pierre du serpent de la Chasseuse d'ombre</b>  <i>Ne laissez pas sa beauté vous duper, "CHARNAME". La Chasserresse des ombres, Vosh'gajin, est implacable et son esprit est dérangé.</i>  <i>"Kilram désigne la cicatrice qu'il porte au visage."</i>  <i>Oui, c'est elle qui m'en a fait cadeau. Une marque d'amour, pour employer ses termes.</i>  <i>L'heure de la vengeance a enfin sonné.</i>  <i>Vous pouvez trouver Vosh'gajin au Pic de Blackrock. Tuez-la et rapportez-moi sa Pierre du serpent. Accomplissez cet exploit et je vous enseignerai l'art de la fabrique de haches.</i>  <b>Objectif</b> : Aller jusqu'au Pic de Blackrock et abattre le Chasseur d'ombre Vosh'gajin. Récupérer la Pierre du serpent de Vosh'gajin et la ramener à Kilram.  <b>Récompense</b> : 8550xp, Plans : Courroux de l'aube</p>
Fabrique d'épées	<p><b>Seril Scourgebane</b> (Winterspring, Everlook)  <b>Corruption</b>  <i>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 Rivendare.</i>  <i>Oui, le Baron Rivendare de Stratholme.</i>  <i>Le fabricant d'épées de la Garde noire est maintenant en possession des plans avec sa... non-vie.</i>  <i>Tuez-le et rapportez-moi la preuve de votre exploit. Je vous enseignerai alors l'art de la fabrique d'épées.</i>  <b>Objectif</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 Scourgebane.  <b>Récompense</b> : 8550xp, Plans : Rapière flamboyant</p>

## • Armurier

	Alliance	Horde/Alliance
1 <sup>ère</sup> Quête	<b>Grumnus Steelshaper</b> (Ironforge, La grande forge) <b>L'art de l'Armurier</b> <i>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 ?</i> <b>Objectif :</b> Pour devenir un Fabricant d'armures, il faut fabriquer les éléments suivants et les rapporter à Grumnus : 4 Heaumes en mithril orné, 2 Bottes en mithril orné, 1 Plastron en mithril orné. <b>Récompense :</b> 320-3150xp	<b>Okhotof Ironrager</b> (Orgrimmar, Vallée de l'honneur) <b>L'art de l'Armurier</b> <i>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, [CHARNAME]. 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.</i> <b>Objectif :</b> Pour devenir un Fabricant d'armures, il faut fabriquer les éléments suivants puis les apporter à Okothos : 4 Heaumes en mithril orné, 2 Bottes en mithril orné, 1 Plastron en mithril orné. <b>Récompense :</b> 470-4700xp
Conseil	Normalement à ce stade, vous vous retrouvez dans une impasse car les objets qui vous ont été demandé, sont inconnu de vous. Hé bien, il ne vous reste plus qu'à 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	<b>Tormus Deepforge</b> (Ironforge, La grande Forge) <b>Rééquiper le front (niveau 5)</b> <i>Les Montagnards du 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, à maintenir l'équipement des Montagnards en bon état. Aussi, si vous pouviez fabriquer des haches en cuivre et des ceintures en mailles 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 dans la Tour de garde méridionale du Loch Modan.</i> <b>Objectif :</b> Apporter 6 Haches en cuivre et 6 Ceintures en mailles de cuivre à Thorvald dans la Tour de garde méridionale du Loch Modan. <b>Récompense :</b> 90-900xp, Formule : cotte de maille en cuivre	<b>Orokk Omosh</b> (Orgrimmar, Vallée de l'honneur) <b>Remparts barbares (niveau 32)</b> <i>Vingt générations d'Omosh ont tenu ce marteau, [CHARNAME]. 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, [CHARNAME]. Apportez deux bracelets en bronze ciselé, deux glaives en bronze et deux griffes aiguisées. Apportez-les à Orokk et nous pourrions continuer.</i> <b>Objectif :</b> Apporter 2 Bracelets en bronze ciselé, 2 Glaives en bronze et 2 Griffes aiguisées à Orokk Omosh à Orgrimmar.. <b>Récompense :</b> 260-2550xp, Plans : Plastron en fer barbare
2 <sup>ème</sup> Quête	<b>Tormus Deepforge</b> (Ironforge, La grande Forge) <b>Le rééquipement de Redridge (niveau 5)</b> <i>Nous les Nains ne sommes pas les seuls à nous battre. Nos alliés humains sont très occupés également. Redridge subit régulièrement des attaques des Orcs de Blackrock, 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.</i> <b>Objectif :</b> Tormus Deepforge veut que vous apportiez 4 Ceintures runiques en cuivre et 4 Grands marteaux de cuivre à Verner Osgood à Redridge.. <b>Récompense :</b> 120-1150xp, Formule : Plastron d'Ironforge et (Pourfendeuse naine ou Lanterne de la ligue des explorateurs)	<b>Orokk Omosh</b> (Orgrimmar, Vallée de l'honneur) <b>Epaulettes en fer (niveau 32)</b> <i>Orokk voit l'ardeur dans vos yeux, [CHARNAME]. 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.</i> <b>Objectif :</b> Apporter 4 Haches de guerre en bronze et 4 Marteaux de guerre en bronze à Orokk Omosh à Orgrimmar. <b>Récompense :</b> 260-2550xp, Plans : Epaulettes en fer barbare
3 <sup>ème</sup> Quête	-	<b>Orokk Omosh</b> (Orgrimmar, Vallée de l'honneur) <b>Piétinés (niveau 32)</b> <i>Deux leçons encore vous enseignera Orokk, [CHARNAME]. Vos muscles font mal, je sais, mais continuez pour les Omosh ! Apportez à Orokk quatre heaumes en fer sylvestre, quatre bracelets en fer sylvestre et deux jambières en fer sylvestre – pour votre apprentissage et la souffrance de vos ennemis !</i> <b>Objectif :</b> Apporter 4 Heaumes en fer sylvestre, 4 Bracelets en fer sylvestre et 2 Jambières en fer sylvestre à Orokk Omosh à Orgrimmar. <b>Récompense :</b> 260-2550xp, Plans : Bottes en fer barbare
4 <sup>ème</sup> Quête	-	<b>Orokk Omosh</b> (Orgrimmar, Vallée de l'honneur) <b>Les cornes de Frénésie (niveau 32)</b> <i>Voici la dernière leçon d'Orokk, [CHARNAME]. A l'enclume sacrée et à la forge, vous devez retourner ! Apportez à Orokk deux masses en fer massif, deux bottes en bronze argenté et deux gantelets en bronze argenté. Regardez la crainte grandir dans leurs yeux à votre approche !</i> <b>Objectif :</b> Apporter 2 Masses en fer massif, 2 Bottes en bronze argenté et 2 Gantelets en bronze argenté à Orokk Omosh à Orgrimmar. <b>Récompense :</b> 280-2800xp, Plans : Heaume en fer barbare
5 <sup>ème</sup> Quête	-	<b>Orokk Omosh</b> (Orgrimmar, Vallée de l'honneur) <b>Les Joies des Omosh (niveau 36)</b> <i>Orokk ne pleure pas, [CHARNAME]. Il a une poussière dans l'œil. * Orokk essuie une larme *</i> <i>Il y a un dernier secret de famille Omosh qu'Orokk va transmettre. Orokk mourra heureux, grâce à [CHARNAME]. Apprenez la danse de joie des Omosh et vous apprendrez ensuite le secret des Poings de fer</i> <b>Objectif :</b> Regarder et apprendre la Danse de joie des Omosh. <b>Récompense :</b> 30-280xp, Plans : Gants en fer barbare

## 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 Elle peut-être débutée au niveau 40 et 210 en forge

	Alliance	Horde
1 <sup>ère</sup> Quête	<b>Hank le marteau</b> (Stormwind, Quartier nain) <b>Les origines de la forge</b> <i>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 Booty Bay, il m'a fait promettre de former tous ceux qui auraient le désir et la détermination de devenir forgerons.</i> <i>Bien, il est temps pour vous d'apprendre quelque chose. Faites-moi six bracelets en écailles dorées et vous comprendrez comment on devient forgeron, [CHARNAME].</i> <b>Objectif :</b> Apporter 6 Bracelets couverts d'écailles d'or à Hank le Marteau à Stormwind. <b>Récompense :</b> 320-3150xp, Plans : Gantelets en écailles dorées	<b>Aturk l'Enclume</b> (Orgrimmar, Vallée de l'honneur) <b>Les vieilles voies</b> <i>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. Le Chef de guerre appelle à la paix parmi les clans. Les vieux ennemis ne sont plus observés que par des yeux fatigués ! Incroyable, je sais, mais telle est la volonté de Thrall.</i> <i>Assez ! Vous êtes ici pour apprendre et vous allez apprendre ! Apportez-moi quatre Plastrons d'acier et quatre Heaumes d'acier et vous aurez un avant-goût de la guerre !</i> <b>Objectif :</b> Apporter 4 Plastrons d'acier et 4 Heaumes d'acier à Aturk l'Enclume à Orgrimmar.. <b>Récompense :</b> 320-3150xp
2 <sup>ème</sup> Quête	<b>Hank le marteau</b> (Stormwind, Quartier nain) <b>A la recherche de Galvan</b> <i>Bien que Galvan ait quitté Booty Bay depuis longtemps, les membres de l'ordre sont restés en ville, espérant trouver un jour une autre personne digne de la tutelle de Galvan.</i> <i>Portez cet insigne à McGavan à Booty Bay.</i> <i>Si vous avez réussi à aller aussi loin, il saura que vous êtes digne de lui. J'ai foi en vous, [CHARNAME] !</i> <b>Objectif :</b> Aller voir McGavan à Booty Bay. <b>Récompense :</b> 160-1550xp, Insigne en Mithril	<b>Bœuf</b> (Orgrimmar, Vallée de l'honneur) <b>Booty Bay ou c'est fichu !</b> <i>Ecoutez, gamin : vous n'apprendrez plus rien ici. Je connais un type qui connaît un autre type. Il tourne autour de la forge à Booty Bay. Montrez-lui cet insigne, il vous dira tout du mithril. Alors, qu'en dites-vous ? Laissez cette matière aux bébés dans leurs langes, [CHARNAME]. Il est temps de progresser.</i> <i>Si ça vous intéresse, ce gars s'appelle McGavan. Montrez-lui ce bibelot et il reconnaîtra votre engagement.</i> <b>Objectif :</b> Aller voir McGavan à Booty Bay. <b>Récompense :</b> 160-1550xp, Insigne en Mithril
3 <sup>ème</sup> Quête	<b>McGavan</b> (Vallée de Stranglehorn, Booty Bay) <b>L'Ordre du Mithril</b> <i>La plupart de nos recrues ne vont jamais jusqu'à Booty Bay, [CHARNAME]. 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 la Colline des Ogres de Mosh'Ogg.</i> <b>Objectif :</b> Aller voir Galvan l'Ancien dans la Vallée de Stranglehorn <b>Récompense :</b> 320-3150xp	
4 <sup>ème</sup> Quête	<b>Galvan l'ancien</b> (Vallée de Stranglehorn) <b>Ça fond, ça ne fond pas</b> <i>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.</i> <i>Montrez donc à Galvan ce dont vous êtes capable, [CHARNAME]. Apportez-moi quarante barres de fer et quarante barres de mithril. En échange, Galvan vous apprendra comment réaliser les Jambières en mithril orné !</i> <b>Objectif :</b> Apporter 40 Barres de mithril et 40 Barres de fer à Galvan l'Ancien à Stranglehorn. <b>Récompense :</b> 390-3900xp, Plan : Jambières en Mithril orné	
5 <sup>ème</sup> Quête	<b>Galvan l'ancien</b> (Vallée de Stranglehorn) <b>L'art de l'imprégnation</b> <i>Les pierres précieuses sont de la plus grande importance pour notre art, [CHARNAME]. Peu de gemmes sont plus précieuses que la citrine. Elle amplifie les propriétés magiques que nous insufflons à nos produits.</i> <i>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 Epaulettes en mithril orné.</i> <b>Objectif :</b> Apporter 40 Barres de mithril et 4 Citrines à Galvan l'Ancien à Stranglehorn.. <b>Récompense :</b> 390-3900xp, Plan : Epaulettes en Mithril orné	
6 <sup>ème</sup> Quête	<b>Galvan l'ancien</b> (Vallée de Stranglehorn) <b>Le vif-argent n'est pas de l'argent</b> <i>On dit que le vif-argent est plus solide et plus résistant que le mithril. Galvan n'est pas contre les comparaisons, mais contrairement à son nom, le vif-argent n'est pas de l'argent ! Le mithril est un minerai beaucoup plus noble ! Il faut comprendre cela par soi-même, [CHARNAME].</i> <i>Apportez-moi quarante barres de mithril et cinq barres de vif-argent. En échange, vous saurez le secret des Gants en mithril orné et mieux, vous comprendrez que le vif-argent ne tient pas ses promesses !</i> <b>Objectif :</b> Apporter 40 Barres de mithril et 5 Barres de vif-argent à Galvan l'Ancien à Stranglehorn.. <b>Récompense :</b> 390-3900xp, Plan : Gants en Mithril orné	
7 <sup>ème</sup> Quête	<b>Galvan l'ancien</b> (Vallée de Stranglehorn) <b>Maître Forgeron !</b> <i>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.</i> <i>Vous avez obtenu une expertise dans l'art de la forge, [CHARNAME]. Cueillez le fruit de vos efforts !</i> <b>Objectif :</b> Réclamez votre récompense à Galvan l'Ancien ! <b>Récompense :</b> 390-3900xp, Chevalière d'expertise	
8 <sup>ème</sup> Quête	<b>Galvan l'ancien</b> (Vallée de Stranglehorn) <b>Le meilleur disciple de Galvan</b> <i>Si vous êtes sur le point de terminer votre formation avec Galvan, vous devez aller à Gadgetzan.</i> <i>Là, vous trouverez mon meilleur élève : Trenton Lighthammer. Il a beaucoup à vous apprendre sur le mithril orné. Sinon restez ici et apprenez !</i> <i>Oh bien sûr Gadgetzan est à Tanaris !</i> <b>Objectif :</b> Parler avec Trenton Lighthammer à Gadgetzan. <b>Récompense :</b> 290-2900xp	
9 <sup>ème</sup> Quête	<b>Trenton Lighthammer</b> (Tanaris, Gadgetzan) <b>Une tête bien faite sur les épaules</b> <i>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.</i> <i>Le maître est sage, [CHARNAME]. Chacun de nous doit apprendre de l'autre !</i> <i>Montrez-moi comment faire une Coiffe en mithril et des Epaulettes en mithril orné et je vous montrerai comment faire un Heaume en mithril orné.</i> <b>Objectif :</b> Rapporter 2 Coiffes en mithril et 1 Epaulette en mithril orné à Trenton Lighthammer. <b>Récompense :</b> 390-3900xp, Plans : Heaume en mithril orné	
10 <sup>ème</sup> Quête	<b>Trenton Lighthammer</b> (Tanaris, Gadgetzan) <b>Le monde à vos pieds</b> <i>Au dernier championnat intervallée des Forgerons, tous les spectateurs ont vu un de ces chiens de la mine de la Venture Co. 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 en mithril orné !</i> <i>Je vais avoir besoin d'apprendre à faire des jambières en mithril orné cette année, car la Venture Co. participe encore au championnat ! Apprenez-moi comment faire les jambières et je vous apprendrai à faire les bottes !</i> <b>Objectif :</b> Rapporter deux paires de Bottes en mithril lourd et des Jambières en mithril orné à Trenton Lighthammer. <b>Récompense :</b> 390-3900xp, Plans : Bottes en mithril orné	

11 <sup>ème</sup> Quête	<p><b>Trenton Lighthammer</b> (Tanaris, Gadgetzan)</p> <p><u>Le gars du mithril</u></p> <p><i>Dans cette région, on m'appelle le gars du mithril. Je fournis des équipements en mithril orné aux aventuriers du monde entier.</i></p> <p><i>*Trenton chuchote.*</i></p> <p><i>Peu savent que je ne connais pas la technique des gants en mithril orné. Mais chut ! Cela sera notre petit secret.</i></p> <p><i>Enseignez-moi cette technique, [CHARNAME], et en échange je vous montre le point culminant de mon apprentissage chez Galvan : le plastron en mithril orné.</i></p> <p><b>Objectif :</b> Rapporter 2 Plastrons en mithril lourd et 1 paire de Gants en mithril orné à Trenton Lighthammer..</p> <p><b>Récompense :</b> 390-3900xp, Plans : Plastron en mithril orné</p>
12 <sup>ème</sup> Quête	<p><b>Trenton Lighthammer</b> (Tanaris, Gadgetzan)</p> <p><u>Est-ce que ceci est à vous ?</u></p> <p><i>Vous avez beaucoup fait pour l'Ordre, [CHARNAME]. 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.</i></p> <p><i>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 familier avec ses propriétés, car je crois que c'est ce qui vous a amené à nous en premier lieu.</i></p> <p><b>Objectif :</b> Attendre que Trenton ait terminé son travail.</p> <p><b>Récompense :</b> 710-7100xp, Insigne en Mithril brillant</p>