

Onyxia

Onyxia



L'accès à la plus sexy des dragonnes d'Azeroth se mérite : avant de pouvoir mettre les pieds dans son antre, votre bravoure sera testée. Votre but : mettre la patte sur l'amulette Drakefeu, la clef de l'antre ! Tous les membres des raids Onyxia ont besoin d'en avoir une pour être autorisé à entrer dans son nid. On se motive, hop, parce que ça ne va pas être évident...

Note : À quelques exceptions près (par exemple, récupérer la tête de Rend pour la Horde, ou tuer Dame Prestor pour l'Alliance, bref les quêtes intitulées «raid» dans votre journal), toutes les quêtes doivent être accomplies avec un seul groupe de cinq personnes, faute de quoi vous n'obtiendrez pas les récompenses.

PRÉREQUIS POUR L'ACCÈS À ONYXIA

PARCOURS HORDE

1) Allez parler au chef de Guerre Goretooth (Terres Ingrates > Kargath > tour extérieure). Il vous confie la quête « Ordre du chef de guerre » à accomplir au **Pic de Blackrock inférieur** (cf. guide LBRs). Vous devrez éliminer les trois boss (Omokk, Voone & Wyrmathalak). Il vous faudra également trouver des documents, les « Plans de guerre », qui traînent par terre dans les zones desdits boss. La bonne nouvelle, c'est qu'ils restent à présent toujours au même endroit (pour un groupe donné) : une fois que vous êtes tombés dessus, tout le monde peut les prendre.



- 2) Retournez voir Goretooth, il vous confie alors la quête « Sagesse d'Eitrigg » qui vous envoie à **Orgrimmar**. Eitrigg se trouve juste à côté de Thrall, dans la vallée de la sagesse. Eitrigg, en bon subalterne qu'il est, vous demande alors d'aller tailler la bavette avec son patron...
- 3) Thrall se fera un plaisir de vous confier une nouvelle mission suicide : la quête « Pour la Horde ! » vous expédie au **Pic de Blackrock supérieur** (cf. guide UBRs). Vous devrez y récupérer, après l'avoir préalablement ôtée des épaules de son propriétaire, la tête du chef de guerre Rend Blackhand.
- 4) Votre mission accomplie, retournez voir Thrall à **Orgrimmar**. Il est très content de vous, aussi buffera-t-il toute la ville pour vous remercier. Mais pas question de vous reposer sur vos lauriers : Thrall vous envoie à présent à la recherche de Rexxar. Affligé d'une considérable bougeotte, cet orc est un grand pénible : il se balade en effet des **Serres Rocheuses** à **Feralas**, en passant par **Desolace** qu'il traverse entièrement. Il se balade accompagné d'un gros ours, ça pourra vous aider à le repérer.
- 5) Rexxar vous confie la quête « Le testament de Rexxar », qui nécessite que vous alliez porter son testament à Myranda la Mégère. Vous la trouverez dans les **Maletterres de l'ouest**, au sud d'Andorhal, juste un peu au nord de la tombe d'Uther.
- 6) Devinez quoi ? Myranda a un petit service à vous demander : la quête « Illusions d'Occulus » vous renvoie au **Pic de Blackrock supérieur**, où vous devrez cette fois looter 20 yeux de dragon noir - facile, ils pullulent dans l'instance.
- 7) Une fois votre charmante récolte moissonnée, retournez voir Myranda, qui vous confie une amulette pour vous permettre de papoter un peu avec Emberstrife, un dragon dont l'antre se trouve tout au sud du **Marécage d'Âpéfange**.
- 8) Emberstrife semble avoir une dent contre ses congénères : elle exigera que vous lui rameniez



- trois têtes de dragons. D'abord, « Le test des crânes, Cristallomancer », un élite 60 que vous trouverez au **Berceau de l'Hiver**, au fond de la grotte des dragons bleus, centre-ouest de la carte, sud-est des Ruines de Kel'Theril. Ensuite, « Le test des crânes, Somnus », un élite 62 que vous dénicherez au **Marais des Chagrins** - il se balade paisiblement à l'est de la carte selon une ronde circulaire. Enfin, « Le test des crânes, Chronalis », élite 61 que vous irez chasser à **Tanaris**, dans les Grottes du Temps, au centre-est de la carte.
- 9) Vous en avez sué pour vos têtes et vous pensez en avoir fini ? Vous rêvez debout, Emberstrife n'a pas fini de régler ses comptes : c'est reparti pour un tour avec « Le test des crânes, Axtroz », un dragon rouge 62 élite, que vous irez débusquer dans **les Paluns**, à l'est de la carte et au nord de Grim Batol.
- 10) Et on retourne voir l'amie Emberstrife ! Sa soif de sang semble enfin apaisée, elle vous confie une nouvelle quête : « Ascension », qui vous envoie cette fois... simplement retourner voir Rexxar. C'est reparti pour une interminable balade à la recherche de l'orc errant (voir étape 4).
- 11) Voici venu le temps de l'ultime épreuve : Rexxar vous balance dans les dents la quête « Sang du Champion des Dragons noirs », qui se déroule au **Pic de Blackrock supérieur** (voir le guide UBRs). Le général Drakkisath lâche 2 à 4 (le plus souvent, 2) des sangs nécessaires pour l'amulette.
- 12) Il ne reste plus qu'à retrouver, pour la troisième fois, l'insaisissable Rexxar, qui se fera un plaisir de vous remettre votre belle amulette toute neuve. Ouf.



PARCOURS ALLIANCE

- 1) Première étape, passez faire un petit coucou à Helendis Riverhorn dans les **Steppes Ardentes**, à la Veillée de Morgan. Il vous confie la quête « La menace des draconiens » avec un tas de bestioles locales à nettoyer, que vous trouverez à proximité de la Veillée. Vous pourrez sans doute vous en sortir seul pour les 15 rejetons noirs (niv 52), les 10 jeunes dragons noirs (52), et les 4 wyrmides noirs (53), en revanche il vous faudra sans doute de l'aide pour abattre le drake noir (élite 51).
- 2) Retour à la Veillée : Helendis vous délivre une nouvelle tâche, « Les Maîtres de la Vérité », un simple voyage vers les **Carmines** : il vous faudra trouver le magistrat Salomon qui réside à Lakeshire.
- 3) Voilà le pauvre magistrat bien embêté. Incapable de résoudre la situation par lui-même, il vous demande de confier l'affaire au Généralissime Bolvar Fordragon, au Donjon de **Stormwind**. Celui-ci vous adresse à Dame Prestor, juste à côté de lui, qui se montre fort peu conciliante.
- 4) Retour auprès du magistrat Salomon aux **Carmines**, qui n'est guère plus avancé. Tant qu'à revenir sur ses pas, autant repasser directement par la case départ : rendez-vous donc à la Veillée de Morgan, dans les **Steppes Ardentes**, où vous irez cette fois trouver le Maréchal Maxwell. Avec lui,

ce n'est pas la peine d'en rajouter, il vous filera l'info brute et bien serrée.

- 5) John le Loqueteux, votre prochaine étape, est à une trotte de cheval de là, directement au nord de la carte. Il va se faire un plaisir de vous conter la légende du Maréchal Windsor. Repartez vers le sud et racontez tout cela à l'autre Maréchal.
- 6) Après les blabla, place à l'action : Maxwell vous expédie sans complaisance dans les **Profondeurs de Blackrock**. La quête « Le Maréchal Windsor » vous charge de retrouver l'individu du même nom (cf. guide BRD).
- 7) Vous avez trouvé le Maréchal Windsor, bravo. Notre homme est d'humeur assez noire : parlez-lui pour valider la quête « Espoir abandonné » avant de ressortir des Profondeurs de Blackrock

et de repartir fissa pour la Veillée de Morgan afin d'informer le Maréchal Maxwell.

8) Le pauvre semble avoir définitivement baissé les bras. Mais pas vous ! Un indice doit bien exister quelque part, et vous allez retourner sans qu'on vous le demande dans les **Profondeurs de Blackrock** afin de le trouver ! Défilez-vous sur tous les monstres qui croiseront votre route jusqu'à looter une « Note Chiffonnée » et empresses-vous de la ramener au Maréchal Windsor (celui qui croupit dans l'instance, hein, pas le qualité filtre des Steppes Ardentes).

9) Voilà qui sort notre Maréchal de sa déprime : il vous envoie joyeusement tuer le Général Angerforge et le Seigneur golem Argelmach, dans le cadre de la quête « Un espoir en lambeaux », dont vous trouverez évidemment les détails dans le guide de BRD. Une fois les deux brutes abattues, retour auprès de Windsor, qui vous demande de l'escorter dehors. N'oubliez surtout pas de nettoyer le chemin avant d'accepter

la quête qui déclenche l'escorte.

10) En deux coups de cuillère à café, vous voici de retour aux **Steppes Ardentes** auprès de notre bon vieux Maréchal Maxwell. Voilà-t'y-pas que Windsor est en marche et attend votre aide pour venir à bout de Dame Prestor ! Rendez-vous aux portes de la ville de **Stormwind** pour le rejoindre.

11) « La Grande Mascarade » s'achève et notre prétendue Dame Prestor va devoir payer pour ses crimes. Windsor est presque de taille à la vaincre seul (il a visiblement mangé énormément de soupe sur la route qui l'a ramené des Profondeurs), mais n'hésitez pas à profiter de l'occasion pour former un petit raid en ville, c'est toujours sympathique.

12) Windsor est mort en héros, le Commandeur Bolvar prend la relève et vous remet un morceau de médaillon brisé. À en croire la quête, « L'œil de Dragon », il n'a pas la moindre idée de qui pourrait vous aider pour rétablir le pouvoir du fragment. Ce n'est pas grave, nous, si.

13) Rendez-vous au **Berceau de l'Hiver**, à Mazthoril, pour rejoindre la très blonde Haleh qui vous dirigera vers la suite de la quête. Deux possibilités : vous frayer un chemin à coups d'épée dans la grotte jusqu'à accéder à la rune bleue (à côté du dragon Crissallomancer) qui vous téléportera directement vers Haleh, ou escalader un petit chemin secret dans la montagne (mieux vaut avoir un guide pour le trouver, il faut un saut minutieusement calibré pour y parvenir) pour accéder à Haleh en solo. Elle connaît le moyen de restituer le pouvoir de l'œil...

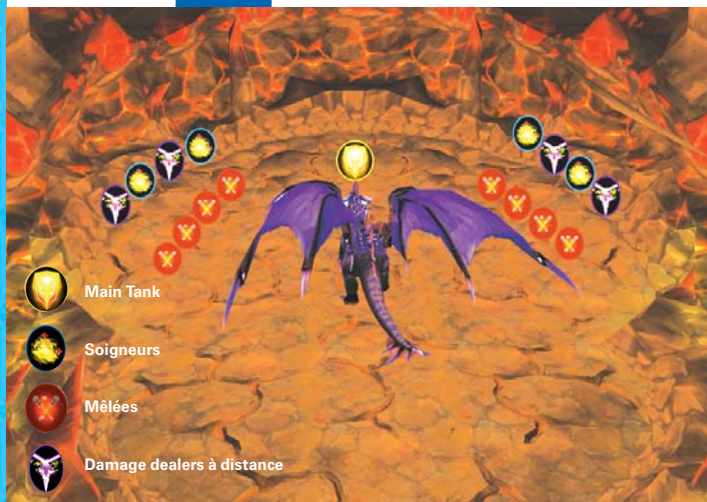
Le « Sang du Champion des Dragons noirs » pourra être récolté sur le général Drakkisath, au **Pic de Blackrock supérieur** (voir le guide UBRS). Drakki lâche 2 à 4 (le plus souvent, 2) sangs lorsqu'il meurt.

14) Retournez voir Haleh au **Berceau de l'Hiver** afin qu'elle vous remette votre précieuse amulette Drakefeu. Bravo !

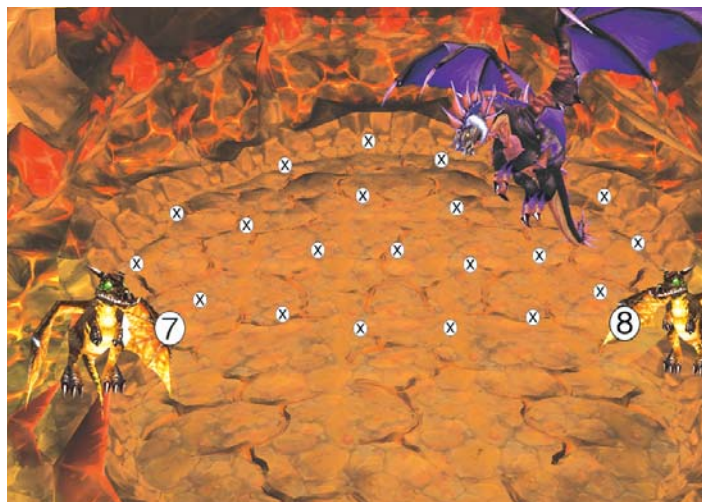


Onyxia

Onyxia



ÉTAPE 1 : Onyxia est au sol. Une moitié du raid au nord-est, une moitié au nord-ouest, les mêlées restent devant les DD à distance & soigneurs. Le MT maintient Onyxia tournée vers le nord et bien droite.



ÉTAPE 2 : Onyxia est en vol. Tous les joueurs se dispersent dans la partie nord de la salle. Un ou deux groupes se chargent de la gestion des dragonnets, un peu en dessous du reste du raid. Les DD sont à l'honneur : il faut faire un maximum de DPS !

STRATÉGIE ONYXIA

Vous disposez enfin de votre précieuse amulette. Merveilleux ! Il suffit de la garder en inventaire pour pouvoir pénétrer dans le Repaire d'Onyxia, qui se situe au sud-est du Marécage d'Âprefange (ville de départ : Mur-de-Fougères pour la Horde, Île de Theramore pour l'Alliance). Bon, ben, y'a plus qu'à la tuer, maintenant.

PRÉPARATION

- À l'intérieur du nid, vous rencontrerez 4 gardes draconiens sur la route ; ils sont faciles à tuer (classique : envoyez votre MT le tankant en avant en gardant le raid à distance), mais ils repopent dès que l'on engage le combat, empêchant les morts éventuels de rejoindre la salle.
- Votre MT s'équipe en matériel RF au maximum. Le reste du raid pourra porter un peu de RF, mais inutile d'en faire trop.
- La dragonne va suivre trois étapes de combat au cours desquelles vous devrez adopter trois stratégies différentes.
- Certaines guildes envoient leurs joueurs sur les murets lors du combat : il vaut mieux éviter cela à moins d'être parfaitement sûr de soi. En effet le joueur qui aura le malheur de prendre l'aggro dans cette position fera passer Onyxia en mode « esquive automatique », avec reset de ses points de vie : c'est reparti pour un tour !



ÉTAPE 1 : ÉCHAUFFEMENT AU SOL (100% > 65%)

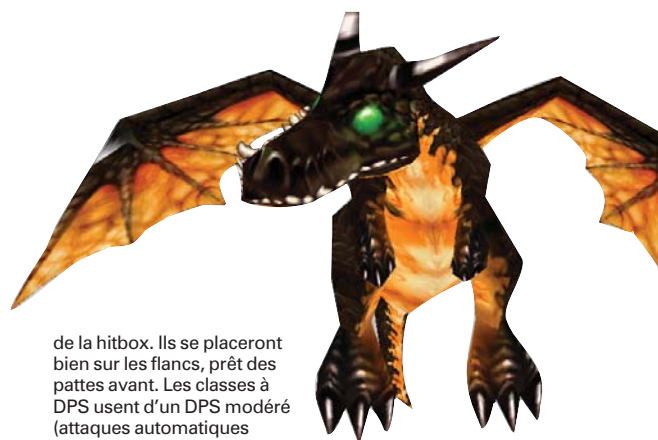
En gros

Cette première étape est relativement facile, il suffit d'y appliquer la bonne vieille stratégie tank + soins. Onyxia va utiliser trois attaques spéciales :

- UN SOUFFLE DE FEU à aire d'effet en cône, à 3000-4000 points de dégâts > personne d'autre que le MT ne doit être dans cette zone.
- UN KNOCK-BACK suffisamment puissant pour vous propulser sur les œufs au sud de la salle : personne ne doit donc tourner le dos aux œufs ; restez toujours dos au mur. Le MT doit rester dos au mur, à environ 10 mètres du mur, et maintenir Onyxia bien droite, la tête toujours tournée vers le nord. S'il est positionné correctement, les knock-backs le feront rebondir contre le mur pour le ramener à sa position initiale.
- UN COUP DE QUEUE qui reset l'aggro, stun pendant quelques secondes et inflige 200-300 points de dégâts. Le MT doit être méfiant et se préparer à reprendre rapidement l'aggro ; les mêlées doivent éviter cette zone et faire attention à toujours rester sur les flancs d'Onyxia. On peut la traverser en passant entre les pattes, mais jamais derrière elle.
- LES DRAGONNETS : en cas d'add de dragonnet (nul n'est à l'abri d'un incident de parcours...), gérez tranquillement ces nouveaux arrivants, sans vous affoler : à moins d'avoir brisé vraiment trop d'œufs, ils ne seront pas un problème.

En détails

- En arrivant devant la salle d'Onyxia, séparez le raid en deux groupes. Le premier se prépare à filer droit vers le nord-est, le deuxième vers le nord-ouest de la salle. Donnez bien la consigne de ne pas passer trop près des œufs qui se trouvent dans la partie sud.
- RUSH : Le MT rush droit devant et prend l'aggro d'Onyxia, suivi à 15-20 mètres par les deux groupes qui vont se ranger sagement à leurs places respectives, les mêlées devant les damage dealers à distance & soigneurs.
- CONSTRUCTION D'AGGRO : Le MT construit son aggro pendant une bonne minute en s'efforçant de maintenir Onyxia bien droite. Si des démonistes sont présents, ils peuvent également lancer leur Malédiction sur Onyxia (3 200 dégâts au bout d'une minute).
- ATTAQUE GÉNÉRALE : Une fois la minute passée, tout le monde peut attaquer. Les mêlées s'apercevront que la hitbox est assez grande : ils doivent en profiter pour rester le plus loin possible d'Onyxia, en limite



de la hitbox. Ils se placeront bien sur les flancs, prêt des pattes avant. Les classes à DPS usent d'un DPS modéré (attaques automatiques plutôt que techniques) et utilisent au maximum leurs techniques de réduction d'aggro. Si le MT perd l'aggro, le raid est mort.

- PAUSE A 75% : Lorsqu'Onyxia arrive à 75% de sa vie, le raid fait une pause d'une minute pour permettre au MT de reconstruire son aggro et pour permettre au groupe de régénérer sa mana. Profitez-en aussi pour avaler une potion RF - les raids expérimentés renoncent rapidement à utiliser du matériel ou des boosts RF avec Onyxia, mais pour vos premiers essais, cela pourra vous aider.
- PASSAGE ÉTAPE 2 : Lorsqu'Onyxia arrive à environ 65% de sa vie, elle vous informe que le combat l'ennuie et se dirige vers le sud du nid pour prendre son envol. Préparez-vous pour l'étape suivante...





ÉTAPE 2 : LE BAL COMMENCE (65% > 35-40%)
Les choses se compliquent à présent. Onyxia s'envole, elle est donc hors de portée des mêlées. Ce sont principalement les damage dealers à distance qui entrent en action lors de cette phase, les mêlées vont quant à eux se charger des dragonnets. Onyxia va aussi utiliser deux nouvelles attaques qui devront être bien gérées.

- **DISPERSER LE RAID.** Tout le raid doit se disperser dans la partie nord de la salle et occuper tout l'espace, pour différentes raisons.
- **LES DRAGONNETS.** Tout d'abord, les œufs vont éclore régulièrement, laissant pop les dragonnets noirs aux milieux est et ouest de la salle. Affectez un à deux groupes du raid (sur le schéma, les groupes 7 et 8) à la gestion des dragonnets (quand vous serez bien rodés, il suffira d'affecter les attaquants au corps à corps sur les dragonnets, les DPS à distance devant normalement continuer à se concentrer sur Onyxia). Seul le premier pop est important, les autres groupes peuvent donner un coup de pouce en cas de débordement, par la suite ils ne devraient plus avoir à intervenir. Au pire, les mêlées des autres groupes pourront donner un coup de pouce.
- **LES DPS.** Les DPS à distance seront les plus actifs, mais notez que les attaquants au corps à corps pourront placer leurs techniques, à condition de bien se positionner sous la dragonne (ils pourront se repérer grâce à son ombre, au sol). En revanche les attaques automatiques au corps à corps ne fonctionneront pas.
- **LES BOULES DE FEU.** La première attaque d'Onyxia n'est pas trop difficile à gérer : elle lance une boule de feu qui fait environ 2000 dégâts sur sa cible et 1000 dégâts en AoE. C'est l'une des raisons de la dispersion : éviter autant que possibles les dégâts AoE. Les victimes des boules de feu utiliseront prioritairement les bandages afin d'économiser l'attention et la mana des soigneurs.
- **LE SOUFFLE.** C'est l'attaque dévastatrice d'Onyxia et la raison principale des wipes lors de cette phase. Il peut arriver qu'Onyxia se prépare à lancer un souffle (vous en serez averti par son emote : « Onyxia prend une profonde respiration »). Cinq secondes après l'emote, elle lancera

une gigantesque vague de feu du côté opposé à sa position (si elle se trouve au sud-ouest, la vague ira du sud-ouest vers le nord-est). Mort instantanée garantie pour tous ceux qui sont sur la trajectoire... Le souffle n'est pas déclenché aléatoirement, mais deux écoles s'affrontent pour en expliquer les raisons. La première prétend qu'Onyxia souffle lorsque trop de joueurs sont réunis au même endroit. La deuxième prétend qu'Onyxia souffle lorsque les DPS ne sont pas suffisants. Comme de toute façon il faut rester dispersés pour les AoE des boules de feu, d'une part, et qu'il faut faire un maximum de DPS pour l'amener le plus vite possible à la troisième phase, d'autre part... Finalement peu importe qui a raison : restez dispersés, et faites le maximum de DPS possibles ! Si Onyxia lance quand même un souffle, courez aussi vite que possible en direction du mur (ou à l'écart de la zone d'effet si vous avez pu repérer la position d'Onyxia et en déduire la position de la zone d'effet) : vous avez 5 secondes et votre vie en dépend.

- **PRÉPARER LE MT.** En général, la troisième phase s'amorce à 38-40% de vie. Lorsqu'Onyxia arrive à 45%, on interrompra les DOT afin de faciliter la reprise d'aggro du MT lors de la prochaine phase (les DPS continueront en revanche à bourriner allégrement). Le MT quant à lui doit se préparer à la phase suivante en attaquant les dragonnets. But : accumuler le plus de rage possible pour le début de l'affrontement avec Onyxia lors de la dernière phase. Elle vous annoncera le début de la troisième étape en s'écriant « Vous avez besoin d'une autre leçon ! », avant d'atterrir.

ÉTAPE 3 : PLACE AU CHAOS !

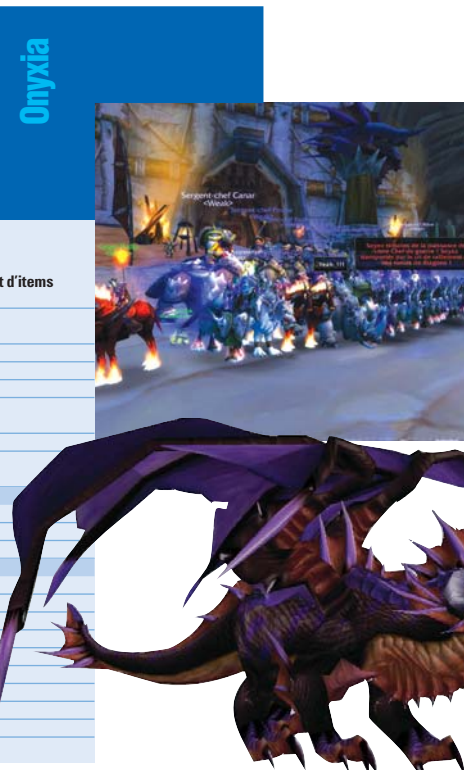
Le positionnement est le même que lors de la première étape. Les attaques spéciales d'Onyxia sont les mêmes que lors de la première étape. La stratégie est globalement la même... Sauf que...

- **GÉRER LA TRANSITION.** C'est là l'étape la plus délicate de tout le combat, celle qui déterminera le plus sûrement votre victoire ou votre défaite. Au moment où Onyxia atterrit, l'aggro est reset (remise à zéro). Il faut que le MT parvienne à la reprendre le plus vite et le plus efficacement

possible, d'où l'importance de sa construction de rage en fin de deuxième étape. Il faut également que tout le monde se replace aussi vite que possible au nord-ouest et au nord-est.

- **LES FEAR & LES FAILLES DE MAGMA.** À partir de là, Onyxia lance toutes les 15 secondes un fear de masse de très large portée qui n'est pas évident à contrer. Il ne dure que 2 secondes, juste le temps de vous envoyer dans l'une des failles de magma qui s'ouvrent régulièrement sous vos pieds tout au long de cette phase ! L'Alliance a l'avantage de disposer des prêtres nains, dont les capacités raciales leur permettront de contrer efficacement le fear. Attention, certaines capacités anti-fear (bijoux, raciales, totems...) sont ici inopérantes, inutile donc de compter dessus. Les guerriers, en revanche, useront et abuseront de leur posture berserker anti-fear. Ne comptez plus non plus sur le bug qui permettait d'éviter le fear en avançant et reculant rapidement, il ne fonctionne plus. Les damage dealers doivent rester collés au maximum contre le mur. Tout le monde doit rester au maximum à l'écart des failles de magma afin de ne pas courir dedans en cas de fear. Lorsque vous avez été victime d'un fear, vous devez vous repositionner le plus rapidement possible. Bref, gérez le truc au mieux, sachant qu'il n'existe pas de solution parfaite.
- **GÉRER L'AGGRO.** En raison de ces nouvelles données, votre MT risque de perdre l'aggro à plusieurs reprises. Ne paniquez pas, cessez toute attaque, préparez-vous à bouger pour éviter les failles, et soyez prêts à vous repositionner aussi vite que possible lorsque le MT aura repris l'aggro.
- **PAUSE A 20%.** Comme lors de la première phase, vous ferez une petite pause DPS d'une minute vers les 20% de vie d'Onyxia, afin de laisser le temps au MT de renouveler son aggro et aux autres de renouveler leur mana. Ne pensez pas la partie gagnée en voyant sa vie presque épuisée : Onyxia aura droit à un boost conséquent de ses dégâts en mêlée une fois à 5% de sa vie, il faudra donc que tous les soigneurs soient focalisés plus encore que d'ordinaire sur le maintien du MT.

Bravo pour votre victoire ! N'oubliez pas de dépecer Onyxia (il vous faudra la Trancheuse de Finkle que l'on trouve sur la Bête à UBRS, ainsi qu'un enchantement +5 dépeçage sur vos gants, pour atteindre le score requis). Ses écailles sont nécessaires pour crafter la Cape d'Onyxia qui vous sera indispensable au Repaire de l'Aile Noire (BWL).



PHAT LOOT

NOTE : Onyxia drop les pièces « tête » des sets T2 PvE. Vous trouverez le détail de ces drops dans les pages de galeries de sets. Elle drop également un paquet d'items bleus à faible drop rate, que l'on peut trouver ailleurs et qui ne sont pas reportés ici pour ne pas alourdir le tableau.

ARMES & TENUS	TYPE	NIV	LQ	DROP	DÉTAIL
Ancien grimoire de Cornerstone	tenu	60	LQR	++	+10 END +15 INT +11 ESP / Invoque un squelette (1 min)
Vis'kag le Saigneur	épée 1m	60	LQR	-	DPS 55.2 (100-187 x 2.6) / cdt > attaque mortelle à 240 dég
Porte-mort	hache 1m	60	LQR	-	DPS 56.4 (114-213 x 2.9) / cdt > éclair d'ombre à 110-140 dég
ARMURES	TYPE	NIV	LQ	DROP	DÉTAIL
Drapé de Saphiron	dos	60	LQR	++	arm 55 / +10 END +17 INT / + 6 RA +10 RG / +14 max sorts & soins
AUTRES	TYPE	NIV	LQ	DROP	DÉTAIL
BIJOUX					
Anneau de lien	doigt	NA	LQR	++	+10 RF +10 RN +10 RG +10 RO +10 RA
Collier d'Eschandar	cou	60	LQR	+	+17 END / +1% esq / +1% ccrit
Eclat de l'Écaille	bijou	60	LQR	-	+16 mana 5s
AUTRES					
Tendon de dragon noir adulte	item quête	60	LQR	++	Item nécessaire à la quête épique de chasseur
Écaille d'Onyxia (en la dépeçant)	cuir	NA	NA	-	Ingrédient de craft pour la Cape d'Onyxia
Livre: Don du fauve	item classe	50	NA	+	Item druide : enseigne Don du Fauve, rang I
Livre: Don du fauve II	item classe	60	NA	+	Item druide : enseigne Don du Fauve, rang II
Tome d'Illumination des arcanes	item classe	56	NA	+	Item mage : enseigne Illumination des arcanes, rang I
Codex: Prière de Robustesse	item classe	48	NA	+	Item prêtre : enseigne Prière de robustesse, rang I
Codex: Prière de Robustesse II	item classe	60	NA	+	Item prêtre : enseigne Prière de robustesse, rang II
Sac à dos en cuir d'Onyxia	sac	NA	LQR	100%	Conteneur 18 emplacements
Sac de gemmes (bleu, gris...)	sac	NA	NA	++	Sac contenant des gemmes aléatoires
Tête d'Onyxia	unique	60	LQR	100%	Permet de lancer la quête : « La tête de la mère des dragons noirs »