




# Bonnes randos pour gros mollets

par GrosCIFlard



# Boucle et Misère


difficulté : 


## FJORD HURLANT


Le Fjord Hurlant est une zone côtière spectaculaire de Norfendre, caractérisée par ses falaises abruptes, ses forêts denses et ses eaux glacées. Les villages vrykuls, les ruines antiques et les fjords marins offrent un décor majestueux, tandis que l'ambiance est renforcée par le cri du vent et l'écho des batailles.





## Itinéraire :


 **Départ** : l'arrivée de "L'antique élévateur" à côté de "Orfus de Kamagua".


 Au **carrefour** : direction Nouvelle-Agamand.

 Prochain **carrefour** : direction accostage de la vengeance.


 Passez le **pont de bois**.


 À la **séparation de la route**, restez sur la gauche !


 Passez devant le village de Nifflevar.


 Au carrefour, suivez le **panneau** "Camp Sabot d'hiver" et "Fort Hardivar".


 Traversez le **petit pont de bois**.


 Rejoignez la "**Tour de la lance du nord**" et suivez "Donjon de la garde de l'ouest" et "Camp Sabot d'hiver".

 Passez devant le village de Mörg.

 À la **Tour de la lance de l'ouest** partez au Sud.


 Traversez le **pont suspendu**.

 Passez la zone à côté de la forêt "**Etreinte de braise**".

 **Arrivée** : Tour de lance de braise.



# Tigre blanc aux yeux bleus


difficulté : 


## SOMMET DE KUN-LAI


Le Temple du Tigre Blanc, perché dans les montagnes de Kun-Lai, est un lieu sacré dédié au céleste Xuen, symbole de force et de persévérance. Ses vastes escaliers et ses statues imposantes accueillent les disciples cherchant à prouver leur valeur.





### Itinéraire :


 Départ : Village de Binan.


 Traversez le **pont de bambou** à l'est.


 Suivez le chemin jusqu'à l'**étang des Branchies-d'encre**.


 Passez le **pont magique** indiqué par des orbes bleu.


 Continuez vers le nord en explorant le village jusqu'à la **sortie nord**.

 Rejoignez le **lavage de Yacks Lao** et fils.

 Poursuivez le chemin jusqu'à la **première intersection** et prendre à droite direction Temple du Tigre et le bazar des grumelots.


 Restez sur la route pour atteindre les **deux statues de tigre blanc** qui marquent l'entrée du temple.

 Flâner dans ce **sanctuaire** en parcourant les chemins de pierre taillé et ses zones de méditations.

 Arrivée : Entrée du plus gros temple.



# Nesingwary à la dérive


— difficulté : 


## STRANGLERONCE


L'Expédition Nesingwary, située dans la luxuriante vallée de Strangleronce, est un campement de chasseurs intrépides dirigé par le légendaire Hemet Nesingwary. Un lieu prisé des aventuriers en quête de trophées exotiques et de récits audacieux.





## Itinéraire :


 **Départ : Expédition de Nesingwary**


 Suivre le chemin jusqu'à rejoindre la route principale. Prendre à droite au **panneau**, direction Grom'Gol.


 Au niveau d'un **double palmier** (avant le pont), prenez à droite.


 Laissez les ruines Tkashi sur votre droite et continuez jusqu'au **promontoire de Sin'Dall**.

 Partez vers le sud et traverser le **champ de fleurs violettes** jusqu'au Ruines de Kal'ai.


 Rejoignez la route au niveau du maître des mascottes "**Steven Lisbane**".


 Continuez à l'est jusqu'au **pont** avec la statue de Jade.


 Une fois le pont traversé, prenez à **gauche**.

 Passez le **centre d'opération de la KapitalRisk** en longeant la côte.

*Attention aux gobelins, ils n'aiment pas que l'on fouille dans leurs affaires...*

 Ignorez (ou tuez) Mahamba le crocilisque et continuez **le long de la côte**.

 Une fois la route atteinte, prenez le **pont** puis directement à droite.

 **Arrivée : Expédition de Nesingwary.**



# Moulin de la reine

difficulté : 

## CONTREFORT DE HAUTEBRANDE

Le Contrefort de Hautebrande, avec ses collines verdoyantes et ses bois épais, est une terre marquée par l'histoire. Elle abritait autrefois la magnifique ville de Dalaran mais la région porte encore les traces des conflits entre royaumes humains, Horde et bandits opportunistes.



### Itinéraire :

**Départ :** porte de Thoradin direction nord-ouest.

Passez le **pont de bois**.

Suivez le chemin jusqu'à l'ancienne **tour de garde de l'Alliance**.

Sortez du sentier direction nord-ouest, jusqu'à la **grotte des yétis**.

Atteignez le camp de l'alliance "**L'avancée**".

Contournez la montagne par la gauche en direction du **cratère de Dalaran**.

Longez le rivage brumeux en direction du nord jusqu'à la **cabane de pêcheur**.

Allez jusqu'au **clos de Dandred**.

Repartez par le sud-est jusqu'au village-fantôme de **Strahnbrande**.

Accédez à l'arrière du **poste de garde de la Horde**.

Prenez à droite et montez en haut du **promontoire de Sofera**.

Rejoignez ensuite la route pour atteindre l'**entrée du village** Moulin de Tarren.



Passez à travers la ville jusqu'au **bord de la rivière** en direction de l'est.

Traverser l'eau et continuez vers l'est jusqu'au **chemin** vers le manoir de Ravenholdt.

**Arrivée :** manoir de Ravenholdt.



# Cairn-Zen

difficulté :  

## HAUT-ROC

Cairn Zen, fut le premier à gravir la Culmination de Haut-Roc. Après avoir défié tempêtes et créatures élémentaires, il gagna la confiance de l'aigle légendaire Gor'therak, qui le porta au sommet. Cairn planta un parchemin en symbole de bravoure, unifiant son peuple avec les esprits de la montagne.



## Itinéraire :

**Départ :** "Halte du Guet Spirituel" à côté de **Lucha la Broyeuse de maïs**.

Longer les "Falaises du Voile Blanc", jusqu'au **glacier avec un squelette de dragon**.

Montez à gauche pour rejoindre la tour de guet et son gardien "**Brogul**".

Restez à gauche traversez le **village des "Pierre-Grise"** jusqu'au bout du chemin.

Faites demi-tour et rejoignez la tour de "**Brogul**".

Partez vers le nord jusqu'à la **rivière qui sort de la montagne**.

Suivez les panneaux "Crin de Rive" et "Totem du Tonnerre" jusqu'à la **sortie ouest du village**.

Les deux ponts de bois franchis, prenez gauche en suivant le panneau "Culmination de Haut-Roc" jusqu'au "**Camp de Base de la crête du sommet**".

Commencez l'ascension vers **Guet de Sabot de Givre** tenu par **Aurore**.

Traversez le **pont de singe** et prenez le chemin de droite.

**Arrivée :** Sommet de la montagne marqué par un **parchemin abîmé**.



# Un tronc d'une belle taille


— difficulté : 


## NORDRASSIL


Nordrassil, perché au sommet du mont Hyjal, est l'arbre-monde majestueux créé par les Aspects. Symbole de renouveau et de puissance, il protège Azeroth tout en abritant une sérénité mystique.





### Itinéraire :


 Départ : Sanctuaire d'Aviana.


 Rejoindre la route principale par l'ouest. Prendre à droite au carrefour.


 Suivre la **Piste du loup**.

 Prendre à droite **quand la route se sépare** vers le Fourré Verdoyant.


 Suivre les **panneaux** Nordrassil.

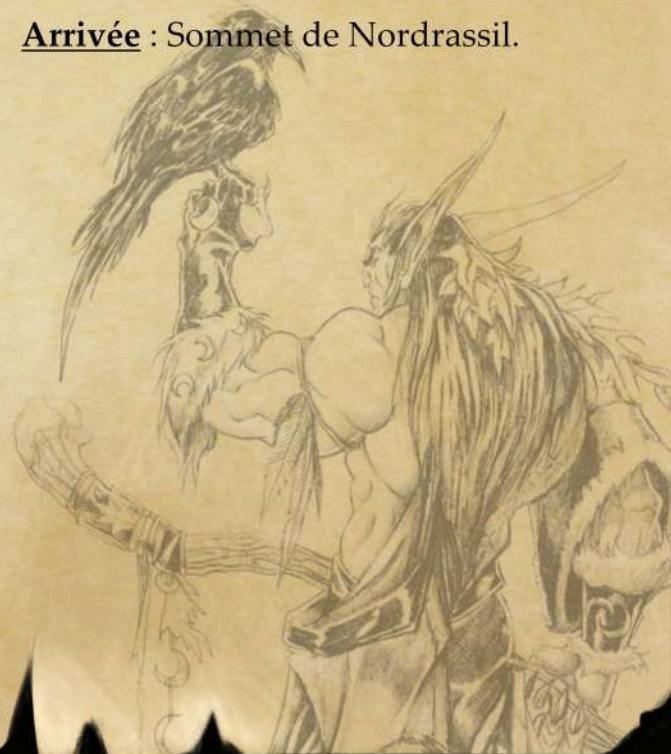
 Passez le bonjour à **Malfurion**.

 Continuez sur la route jusqu'à atteindre l'**Auberge de Nordrassil**.

 Gravissez les **racines** depuis ce point.


*Attention, restez discret, les druides de la région n'aiment pas trop voir les touristes s'aggriper sur leur arbre monde.*

 Arrivée : Sommet de Nordrassil.





# Stiches 9a+

— difficulté : 

## KHAZ ALGAR

La voie légendaire de Tête Tonnerre à Khaz Algar fut ouverte par Adam Ondrake. Surnommée "Stiches", cette ligne vertigineuse traverse des falaises instables et des surplombs impressionnant. Lors de sa première ascension, Adam aurait utilisé des équipements improvisés en mithril gravant son nom dans l'histoire des escalades les plus périlleuses d'Azeroth.



### Itinéraire :

**Départ** : Maître de vol de la Randonneraie.

Partez à gauche et montez jusqu'au **niveau de l'auberge**.

Avancez sur quelques mètres et passez à droite entre deux sapins, faites une **épingle**.

Avancez en ligne droite jusqu'à atteindre une pierre gravée appelée **la corne des collines**.

Montez sur la branche en face de vous. Le premier pitch est **côté 6a+**.

Le plateau atteint, partez sur la gauche et longez le sentier pour atteindre le **départ du 2e pitch** (proche d'un sapin).


Cette section peut être faite par la gauche, **7b** ou par la droite **5a**.

Au deuxième plateau, continuez sur le dernier pitch côté **8c+**.

**Arrivée** : À côté de **Korrag** le guetteur du Nord.



# Fromages et dragonnets


— difficulté : 


## THALDRASSUS


Perchée au cœur de Thaldrassus dans les îles aux dragons, Valdrakken est une cité majestueuse, siège du pouvoir draconique. Ses spires dorées et ses sanctuaires brillants abritent les Vols draconiques unifiés, offrant un havre de paix et un centre de savoir pour les aventuriers.




### Itinéraire :

 **Départ** : Entrée principale sud.


 Passez le **pont de pierre**.


 Continuez jusqu'à la **Fontaine**.


*Il y a encore peu de temps, il était possible d'observer une comportement très particulier sur les aventurier d'Azeroth. Une sorte de danse rituelle en tournant en rond autour de la fontaine.*

 Dirigez vous vers l'auberge du **Bélier Rôti**.

*Si vous prenez une collation, donnez le mot de passe "Grosciflard10" pour avoir 10% sur votre première commande a la patronne Erugosa.*

 En sortant de l'auberge, partez à droite puis descendez les escaliers jusqu'à l'**Enclave d'obsidienne**.

 Descendez encore des escalier en direction de l'ouest jusqu'au salon de coiffure le "**Visage Victorieux**".

 **Arrivée** : Nourricerie "**Petite Écaille**".

