

WORLD OF WARCRAFT [WoW] Guide de stratégie Devenez lvl 60 rapidement

Félicitation ! Vous venez de faire l'acquisition de ce guide qui vous permettra d'atteindre le niveau 60 le plus rapidement possible dans **World of Warcraft**. Prenez connaissance de la table des matières afin de connaître les différentes points qui seront abordées dans ce guide. Quel que soit votre niveau actuel, vous trouverez pour chaque tranche de niveau la meilleure façon de pexer (gagner des points d'expérience) en tant que membre de la **Horde** ou de l'**Alliance**. Avec ce guide entre vos mains, vous êtes sûr d'arriver rapidement au niveau 60 en un minimum de temps. Tout a été pensé pour vous rendre la tâche la plus facile et rapide possible. Alors n'attendez plus, suivez le guide...



Attention, si vous êtes nouveau dans l'univers de **World of Warcraft** nous vous suggérons de prendre le temps d'avancer à votre rythme. Ce guide n'a pas été réalisé dans le but de vous faire découvrir l'univers du jeu mais plutôt d'arriver le plus rapidement au niveau 60. Si vous suivez ce guide avec votre premier personnage, vous risquez de passer à côté des nombreuses richesses du jeu...

--	--

1. Avant de commencer : les règles de base	3
→ 1.1. Matériel	3
→ 1.2. Capital de départ	3
→ 1.3. Les premiers soins	4
→ 1.4. L'ingénierie	4
→ 1.5. L'hôtel des ventes	4
→ 1.6. Les quêtes	5
→ 1.7. Les instances	5
→ 1.8. Les canaux de conversation	6
→ 1.9. Le repos	6
2. Guide pas à pas (Horde)	7
→ 2.1. Niveau 1 à 12	7
→ 2.2. Niveau 12 à 20	8
→ 2.3. Niveau 20 à 23	9
→ 2.4. Niveau 23 à 30	9
→ 2.5. Niveau 30 à 42	10
→ 2.6. Niveau 42 à 47	10
→ 2.7. Niveau 47 à 50	11
→ 2.8. Niveau 50 à 56	12
→ 2.9. Niveau 56 à 60	12
3. Guide pas à pas (Alliance)	14
→ 3.1. Niveau 1 à 12	14
→ 3.2. Niveau 12 à 20	15
→ 3.3. Niveau 20 à 22	15
→ 3.4. Niveau 22 à 30	15
→ 3.5. Niveau 30 à 37	16
→ 3.6. Niveau 37 à 43	17
→ 3.7. Niveau 43 à 50	17
→ 3.8. Niveau 50 à 55	18
→ 3.9. Niveau 55 à 60	19
4. Remerciements	20

1. Avant de commencer : les règles de base

Vous voulez rapidement arriver au niveau 60 ? Vous voulez profiter le plus vite possible du PVP à haut niveau ? Vous n'avez qu'une idée en tête, devenir puissant en moins de temps qu'il ne faut pour le dire afin de découvrir les donjons réservés aux joueurs les plus expérimentés ? Alors ce guide est fait pour vous !

1.1. Le matériel

Avant de commencer, il va falloir vous équiper de quelques outils qui faciliteront votre progression. Tout d'abord, téléchargez l'add-on Cosmos qui regroupe une pléthore de fonctions qui vous faciliteront la vie. Vous pourrez ainsi par exemple connaître le nombre de points d'expérience que vous gagnez par heure. Vous trouverez le lien vers cet add-on dans le document texte fourni avec ce guide.

La deuxième chose importante est de connaître l'environnement dans lequel évoluera votre personnage. Voici un site qui répertorie toutes les cartes de l'univers du jeu afin d'éviter de perdre du temps à trouver un endroit quelconque :

<http://www.worldofwar.net/cartography/>

Enfin, afin de vous retrouver facilement dans les quêtes parsemant le jeu, il est indispensable d'utiliser une base de donnée. Celle-ci vous permettra par exemple de localiser un certain type de monstre ou le PNJ d'une quête.

<http://www.wowdbu.com/> (français)

<http://thottbot.com/> (anglais)

1.2. Un capital de départ

Si vous utilisez ce guide, il y a de fortes chances que vous ayez déjà un personnage d'un niveau assez élevé. Si ce n'est pas le cas nous insistons une seconde fois sur le fait que il est déconseillé de suivre ce guide si vous montez votre premier personnage. Vous risqueriez de passer à côté de toutes les richesses du jeu. Vous pouvez cependant utiliser ce guide même s'il s'agit de votre premier personnage. Demandez simplement un prêt à un ami et dites lui que vous le rembourserez très bientôt ou essayez d'intégrer une guilde aimable.

La première chose à faire est donc de s'arranger pour avoir un capital de départ. 10 à 100 pièces d'or en fonction du porte-feuille de votre personnage principal ou de la générosité de votre ami / guilde. Si vous avez déjà un personnage principal mais que celui-ci a des problèmes d'argent, nous vous recommandons d'acheter le guide que nous vendons sur Ebay expliquant comment gagner rapidement de l'argent dans l'univers du jeu.

Avec cet argent transféré, votre nouveau personnage va pouvoir commencer l'aventure avec un net avantage ! Il est primordial d'acheter de bonnes armes et armures pour faciliter la progression de votre personnage. Songez qu'un personnage de niveau 10 peut aisément rivaliser avec un personnage d'une quinzaine de niveau si ce premier est bien équipé. Ce qui veut dire que vous pourrez affronter des monstres d'un niveau bien supérieur et donc gagner plus rapidement des points d'expérience. Songez donc toujours à garder l'équipement de votre personnage à jour. Si toutefois votre personnage principal possède des fonds limités, n'hésitez pas à utiliser les techniques décrites dans notre autre ebook vendu séparément sur Ebay (« [WoW Guide] Gagnez de l'or rapidement ») afin d'enrichir rapidement votre personnage principal puis transférer l'argent sur votre second personnage. Cela vous fera gagner un temps fou. L'argent vous servira aussi à acheter les améliorations de sort.

1.3. Les premiers soins

Utilisez votre personnage principal ou sollicitez votre ami / guilde afin d'obtenir une bonne quantité de tissus, laines,... afin de monter votre compétence de premier soin à 150 une fois le niveau 5 atteint. Vous pourrez alors utiliser les bandages en soie épaisse afin de soigner très rapidement votre personnage. Cet avantage est crucial pour minimiser la perte de temps lié à une quelconque défaite face à un ennemi.

1.4. L'ingénierie

Autre profession très utile si vous voulez minimiser le temps de progression de votre personnage, l'ingénierie ! Arrangez vous pour atteindre un niveau de 225 dans cette compétence une fois votre personnage rendu au niveau 15. A ce stade, vous pourrez alors utiliser de nombreux gadgets qui faciliteront énormément votre avancée : haume-fusée gobelin (50 en armure, +15 endurance +30sec d'étourdissement sur l'ennemi), mortier des gobelins,... Vous trouverez en liste complète de toutes les inventions à cette adresse :

<http://thottbot.com/?t=Engineering>

1.5. L'hôtel des ventes

Vous le savez certainement déjà, l'hôtel des ventes est indispensable pour dénicher de bonnes affaires et ainsi équiper votre personnage d'objets très intéressants. Seulement, faire des aller-retour à l'hôtel des ventes est une perte de temps assez importante. Pour palier à ce problème, utilisez un personnage qui se tiendra toujours à côté de l'hôtel et d'une boîte aux lettres. Ainsi, il achètera lui-même les objets dont vous avez besoin et vous les transmettra directement à votre boîte.

1.6. Les quêtes

Comme vous allez le voir plus loin dans ce guide, certaines quêtes permettent de gagner plus rapidement de l'expérience plutôt que d'enchaîner monstres sur monstres. Pour atteindre rapidement l'objectif de ces quêtes, il est indispensable d'utiliser trois outils :

- Les cartes du jeu : <http://www.worldofwar.net/cartography/>
- Une base de donnée pour localiser PNJ et autres objets de quête : <http://www.wowdbu.com/> (français), <http://thottbot.com/> (anglais)
- L'add-on Cosmos (voir fichier liens.txt) qui vous permettra notamment d'utiliser le système de location par points.

Il est bien entendu conseillé d'entamer le plus de quêtes possibles en même temps afin de ne pas perdre de temps dans des aller-retour fréquents. De plus, il vous arrivera souvent de compléter une quête sans y faire attention. Si par exemple vous êtes entrain d'enchaîner un certain type de monstres pour gagner des points d'expérience et que vous avez dans votre journal une quête nécessitant de tuer un certain nombre de ces bêtes, vous pourrez avoir un bonus d'expérience en terminant la quête en plus d'obtenir les points d'expériences en tuant chacun des monstres.

Pour vous faciliter la tâche, choisissez dans la mesure du possible des quêtes nécessitant un niveau inférieur à 2 par rapport à votre propre niveau. C'est-à-dire que si vous êtes au niveau 15, préférez les quêtes de niveau 13 ! Cela vous permettra de terminer beaucoup plus rapidement vos quêtes car vous tuerez vos ennemis plus rapidement et prendrez moins de dégâts.

Enfin, réalisez uniquement les quêtes nécessitant de tuer X monstres ou de récolter X loots. Mais avant cela, vérifiez toujours que le « drop rate » (fréquence à laquelle les monstres font tomber les objets en question) n'est pas trop bas. Préférez toujours les quêtes ayant un meilleur rapport nombre de loots / drop rate.

N'oubliez pas qu'il est toujours plus avantageux de grouper lorsque vous réalisez une quête nécessitant de tuer un nombre précis d'ennemis. Vous gagnerez énormément de temps. N'hésitez pas à tuer les ennemis verts ou jaunes qui se présenteront sur votre route lors de vos multiples déplacements, cela vous fera gagner plus rapidement des niveaux !

1.7. Les instances

Si vous êtes dans une guilda très bien organisée ou que vous avez des amis régulièrement connectés, alors profitez au maximum des instances. Ces dernières permettent de gagner rapidement des points d'expérience (monstres + quêtes) et de l'argent ! Cependant, il est assez fréquent de perdre des heures à former un groupe si vous ne connaissez pas du monde... Assurez vous donc de toujours grouper rapidement avec des personnes que vous connaissez.

1.8. Les canaux de conversation

Nous vous l'accordons, il est bien plus plaisant de « grinder » (gagner des points d'expérience en enchaînant les monstres) tout en discutant avec sa guilde, ses amis ou des étrangers. Cependant, il faut garder à l'esprit que si vous vous lancez dans une discussion, votre fréquence de points d'expérience gagnés par heure chutera d'une manière importante. Il nous est déjà arrivé de passer de 40k/heure à 30k/heure à cause d'une discussion au sein de la guilde. Faites donc toujours attention à vos occupations...

1.9. Le repos

Il est important de préciser que votre temps de repos est 4x plus important si vous vous reposez / déconnectez dans une auberge ou dans une capitale. Cela veut dire qu'à votre retour, vous aurez un bonus de gain d'expérience assez conséquent.

2. Guide pas à pas (Horde)

Maintenant que vous avez pris connaissance des précieux conseils listés plus haut, il est temps de partir à l'aventure et atteindre le niveau 60 le plus vite possible. Pour ce faire, il vous suffit de suivre les étapes suivantes. Ces dernières ont été étudiées afin de garantir au joueur le meilleur chemin pour atteindre rapidement un haut niveau. Bonne chance !

ATTENTION : Ce guide pas à pas suggère que vous ayez lu attentivement les pages précédentes. Elles contiennent de précieuses informations concernant par exemple les quêtes pour lesquelles vous ne devez pas perdre votre temps. Appliquez donc les différents conseils que vous avez pu lire précédemment afin d'optimiser votre temps de jeu !

2.1. Niveau 1 à 12

Vous venez de créer votre personnage et vous vous retrouvez donc dans la zone de débutant. Que vous soyez un Troll, un Orc, un Mort-Vivant ou un Tauren, la première étape est la même : atteindre le niveau 6. Tant que vous n'avez pas atteint ce level, restez dans votre zone de départ et accomplissez les quêtes dans les alentours. Pourquoi ? Tout simplement parce que dans la prochaine zone que vous allez découvrir, il y a certaines quêtes réservées aux joueurs ayant un niveau de 6 ou plus. Si vous arrivez dans la zone en tant que lvl 5, vous ne pourrez pas prendre toutes les nouvelles quêtes en même temps et donc vous perdrez automatiquement un temps précieux... Vous devriez facilement arriver niveau 6 en une heure.

Les Orcs et les Trolls commencent dans la zone de **Durotar**. Il s'agit de la meilleure zone de départ. En plus d'être à proximité d'**Orgrimmar**, vous pouvez augmenter directement vos compétences de dépeçage, cuisine, pêche, premiers soins, minage, herboriste,... Si toutefois votre unique but est d'évoluer le plus rapidement possible, ne montez que les professions décrites dans le point 1 de ce guide !

Si vous êtes un Mort-Vivant, vous commencerez aux **Clairières de Tirisfal**. Il s'agit aussi d'une bonne zone pour débuter car vous êtes à proximité d'**Undercity** d'où vous pouvez voyager vers **Orgrimmar**. Comme vous débutez à **Deathknell**, attendez d'atteindre le niveau 6 avant de pénétrer à **Brill**. Si vous commencez à être à cours de quête avant d'atteindre le niveau 12, faites un petit tour à **Durotar**. Vous n'y perdrez pas de temps car de toute façon votre prochaine zone (lorsque vous aurez atteint le lvl 12) sera **Les Tarides**.

Enfin, les Taurens commencent le jeu à **Mulgore**. Il s'agit de la moins bonne zone de départ puisque les quêtes sont dispersées un peu partout dans la zone et les récompenses sont très moyennes. De plus, **Thunder Bluff** n'est qu'une version « lite » d'**Orgrimmar** puisque vous n'y trouverez même pas d'hôtel de ventes. Au niveau 9, traversez **Les Tarides** afin d'arriver à **Durotar** et évoluer jusqu'au niveau 12.

2.2. Niveau 12 à 20

Cette tranche de niveau se passe exclusivement dans **Les Tarides**, même si vous êtes un Mort-Vivant (la **Forêt des Pins Argentés** étant moins avantageuse).

La première chose à faire est de vous rendre à la **Croisée des Chemins** et de vous lier à l'auberge. Achetez quelques provisions et collectez toutes les quêtes, même celles de **Ratchet** et dans le petit bunker des Orcs au Nord-Ouest de la **Croisée des Chemins** (là où commence la quête des centaures). Une fois toutes les quêtes en poche, réalisez les dans un ordre qui minimisera les déplacements. De plus, soyez logique, ne commencez pas par les quêtes les plus difficiles... Pour exemple, voici la première série de quêtes que vous pouvez obtenir (utilisez la base de donnée renseignée dans le point 1.6. de ce guide pour avoir plus de détails sur ces quêtes) :

- [11] Maître des quais Dizzywig (Maître des quais Dizzywig - Ratchet)
- [12] Stopper les attaques des hurans (Thork)
- [12] La menace des trotteurs des plaines (Sergra Darkthorn)
- [13] Les Bassins oubliés (Tonga Runetotem)
- [13] Les raptors voleurs (Gazrog)
- [14] Ravitaillement pour la Croisée (Thork)
- [14] Samophlange
- [14] La livraison perdue (Gazlowe)
- [14] Les bracelets de centaures (Regthar Deathgate)
- [15] Spores fongiques (Apothicaire Helbrim)
- [15] Les harpies pillardes (Darsok Swift dagger)
- [16] ON RECHERCHE : Baron de Longrivage (Affiche à Ratchet)
- [16] Les échantillons de racines (Mebok Mizzyrix – Si vous êtes herboriste)
- [16] Les chefs des Kolkar (Regthar Deathgate)
-

Commencez par exemple par les quêtes au Nord-Est de la **Croisée des Chemins** (Stopper les attaques des hurans, La menace des trotteurs des plaines, Les raptors voleurs). Vous trouverez le tonneau vide de Chen au **camp Quilboar**. Vous devez l'apporter au Brasseur Drohn pour commencer une série de quêtes. Lorsque vous aurez atteint le niveau 13 et fini la quête « Maître des quais Dizzywig », vous pouvez parler au Maître des quais Dizzywig afin d'obtenir la quête niveau 18 « La bonne fortune d'un mineur pauvre ».

Enchaînez ainsi de suite les quêtes tout en anticipant les déplacements afin de les réduire au maximum ! N'oubliez pas de tuer les ennemis verts et jaunes qui se présenteront sur votre route, c'est toujours un bon moyen d'accélérer votre progression. Dans cette tranche de niveau vous pouvez vous faire 76 000 points d'expérience brutes grâce aux quêtes.

2.3. Niveau 20 à 23

Il est tant de découvrir l'instance de **La caverne des Lamentations** et d'y penser 3 niveaux. Voici les quêtes s'y accomplissant :

- [17] Les peaux communes (Nalpak)
- [18] Fleur de serpent (Apothicaire Zamah)
- [18] Fuite de porto aux docks (Bigglefuzz)
- [21] L'éradication des Déviants (Ebru)
- [22] Les druides du Croc (Nara Wildmane) – suite de Hamuul Runetotem

La meilleure solution pour atteindre rapidement le niveau 23 est de prendre toutes ses quêtes, grouper avec des amis ou sa guilde (afin d'éviter de tomber sur des joueurs pas très sérieux) et enchaîner l'instance jusqu'à évoluer au niveau 23.

2.4. Niveau 23 à 30

Au niveau 23 rendez-vous aux **Serres-Rocheuses** et récupérez les quêtes de la **Retraite de Roche-Soleil**, dans la région (47,64) – Utilisez l'add-on Cosmos afin de retrouver les localisations – et à **Malaka'Jin**.

Vous devriez ainsi arriver très rapidement au niveau 25. Deux choix s'offrent alors à vous pour vous rendre au niveau 27. Soit vous vous rendez aux **Contreforts d'Hillsbrad** et y réalisez les différentes quêtes se prenant principalement à **Tarren Mill** sachant que vous pouvez à tout moment vous faire agresser par des membres de l'Alliance si vous êtes sur un serveur joueur contre joueur (préférez donc jouer dans cette zone au matin ou du moins pendant les heures creuses). Soit vous enchaînez l'instance **Donjon d'Ombrecroc** de la même manière que la **La caverne des Lamentations** sauf que, bien entendu, les quêtes à y accomplir sont différentes :

- [25] Des Traqueurs noirs à Ombrecroc (Grand-exécuteur Hadrec)
- [26] Le Livre d'Ur (Gardien Bel'dugur)
- [27] Arugal doit mourir (Dalar Dawnweaver)

Une fois que votre personnage a atteint le niveau 27 vous avez de nouveau le choix entre deux possibilités. Soit vous vous rendez aux **Milles pointes** pour y accomplir les quêtes offrant au total pas moins de 36 800 points d'expérience bruts. Soit vous enchaînez l'instance des **Profondeurs de Brassenoire**. Voici les quêtes que vous devez absolument accomplir dans cette instance :

- [22] [26] Allégeance aux Dieux très anciens (Je'neu Sancrea)
- [22] L'Essence d'Aku'Mai (Je'neu Sancrea)
- [27] Parmi les ruines (Je'neu Sancrea)
- [27] L'infamie de Brassenoire (Bashana Runetotem - Garde d'argent Thaelrid)
- [30] Baron Aquanis (Elementaire d'eau)

2.5. Niveau 30 à 42

Vous voilà déjà arrivé à la moitié de votre progression ! A ce stade, la technique du « grind » (tuer des monstres à la chaîne sans faire de quête) est de plus en plus efficace (si toutefois vous avez un bon équipement). Rendez-vous dans les **Milles Pointes** et pénétrez dans les **plateaux de Shimmering** pour y faire un ensemble de quêtes très rapides permettant de gagner près de 50 000 points d'expérience bruts en un temps record ! Les Basilics se trouvant autour du petit lac situé au sud du circuit rapportent rapidement de l'expérience. Grinder quelques temps dans cette région vous sera très bénéfique.

Une fois le niveau 34 atteint, deux options s'offrent à vous. Soit vous connaissez quelques personnages d'un assez haut niveau voulant bien vous aider et vous leur demandez un petit service ! Vous pouvez atteindre le niveau 40 très très rapidement avec leur aide en enchaînant plusieurs fois le **Monastère de la Phalange Ecarlate**. Vous ne verrez pas les niveaux passer !

Soit vous n'avez pas d'ami près à vous aider de la sorte et il vous reste une solution, mais celle-ci est bien entendu moins rapide. Il faut vous rendre à la **Vallée de Strangleronce** et grinder les membres de la Venture Co. près du **Lac Nazferiti** jusqu'à atteindre le niveau 36. A ce niveau, voyagez vers **Désolace**, prenez toutes les quêtes ayant un rapport avec les Nagas et nagez jusqu'à la petite île dans le coin Nord-Ouest de la zone. C'est là que vous passerez du niveau 36 au niveau 38. Faites toutefois attention à l'Elite se baladant autour de la zone.

Il est maintenant temps de découvrir l'instance du **Monastère de la Phalange Ecarlate** afin de vous rendre au niveau 42 ! En plus d'être situé près d' **Undercity**, vous pourrez y gagner beaucoup d'expériences via le bashing de monstres et les quêtes que voici :

- [33] La vengeance de Vorrel (Vorrel Sengutz)
- [36] L'Épreuve de la Connaissance (Parqual Fintallas)
- [38] Compendium des Déchus (Sage Truthseeker)
- [33] Corvée de guano (Maître apothicaire Faranell)
- [33] Cœurs de Zélote (Maître apothicaire Faranell)
- [42] Au monastère écarlate (Varimathras)

2.6. Niveau 42 à 47

Commencez par évoluer d'un niveau en grindant les dragonnets dans les **Terres Ingrates**, dans la zone du **Ravin de Lethlor**. Ceux-ci peuvent looter un super objet permettant d'invoquer un jeune dragonnet. Ils peuvent se vendre très cher à l'hôtel des ventes.

Une fois niveau 43, vous pouvez aller à dans le **Champ des puisatiers** au **Désert de Tanaris** pour grinder les humanoïdes. Cependant nous vous déconseillons cette solution si vous êtes sur un serveur PVP. Si c'est le cas, préférez plutôt voyager vers les **Hautes-terres d'Arathi** afin d'y accomplir la multitude de quêtes qui s'y cachent !

Du niveau 44 à 47 le mieux est certainement d'enchaîner l'instance **Uldaman**. La pléthore de quêtes s'y trouvant permet de monter très vite au niveau 47. Pour obtenir ces quêtes, faites un petit tour du côté d'une base de donnée pour savoir où les récupérer ou demandez tout simplement à l'entrée de l'instance que l'on vous partage les quêtes ! Cela vous fera gagner un temps précieux à ce stade puisqu'il y a toujours des joueurs attendant à l'entrée avec leur journal de quêtes gonflé à bloquer.

2.7. Niveau 47 à 50

Plusieurs choix s'offrent à vous selon vos affinités. Soit vous aimez enchaîner les donjons et vous passez un niveau dans l'instance de **Maraudon** en accomplissant les quêtes suivantes :

- [42] Fragments de Shadowshard (Archimage Tervosh)
- [47] Forces maléfiques retorses (Saule)
- [49] Légendes de Maraudon (Cavindra)
- [51] Graine de vie (Esprit de Zaetar)

Puis vous enchaînez **Zul'Farrak** avec les quêtes suivantes jusqu'au niveau 50 :

- [44] Esprits de Hurlleurs (Yeh'kinya – afin d'avoir accès à la suite se déroulant dans l'instance)
- [45] Les carapaces de Scarabées (Tran'rek)
- [45] Agent durcissant Troll (Trenton Lighthamme)
- [45] Le dieu-araignée (Maître Gadrin)
- [46] La mission de Tabetha (Jennea Cannon – Tabetha)
- [47] La prophétie de Mosh'aru (Yeh'kinya)
- [47] Le bâtonnet divino-matic (Ingénieur en chef Bilgewhizzle)
- [50] Gahz'rilla (Wizzle Brassbolts)

Ou soit vous prenez un tout autre chemin en commençant par pénétrer au niveau 47 dans la zone du **Désert de Tanaris** et y faire les quêtes afin de gagner pas moins de 21 800 points d'expérience bruts. Si vous n'êtes pas encore passé au prochain niveau pouvez faire un petit tour du côté d'**Hinterlands**. La plupart des quêtes s'y déroulant s'obtiennent à l'extérieur.

Arrivé au niveau 48, vous devez passer tout votre niveau dans la **Gorge des Vents Brûlants**. Vous pouvez y gagner 21 000 points d'expérience grâce aux quêtes. Complétez votre niveau en grindant des monstres de la zone.

Au niveau 49, vous allez pouvoir découvrir le **Cratère d'Un'Goro**. Même si certaines quêtes sont indiquées comme destinées à des joueurs d'un niveau 52 à 55, il est possible d'en soloter certaines à votre level en faisant preuve de prudence. Ne vous attaquez jamais à plus de deux monstres à la fois sinon c'est la mort assurée. Vous pouvez ainsi récolter pas moins de 70 000 points d'expérience grâce aux quêtes accessibles à votre niveau. Comme il s'agit d'une zone isolée de tout, prévoyez des boissons et de la nourriture !

2.8. Niveau 50 à 56

Une fois le niveau 50 atteint, faites un petit tour du côté des **Terres Foudroyées**. Vous pouvez y obtenir 10 quêtes donnant au total 24 000 points d'expérience. Ces 10 quêtes s'obtiennent via deux seuls PNJ : Mage de sang Lynnore et Mage de sang Drazia. Les différentes locations sont très rapprochées ce qui vous facilitera grandement la tâche. Si vous n'avez pas encore évolué au niveau 51 après ça, profitez-en pour grinder quelques monstres de la zone.

Au niveau 51, retournez au **Cratère d'Un'Goro** pour terminer les quêtes plus difficiles qu'il vous reste. Si vous n'êtes pas encore lvl 52 après ça vous pouvez faire un petit tour dans le **village des Raventusk à Hinterlands**. Prenez-y toutes les quêtes nécessitant de tuer des monstres et c'est parti !

Arrivé au niveau 52, soit vous grindez les Ogre Firegut à l'Est des **Steppes ardentes** jusqu'au niveau 54, soit vous vous dirigez vers **Gangrebois** et y gagnez les 79 000 points d'expérience de quêtes qui vous attendent. N'essayez cependant pas la quête d'escorte si vous êtes seul, c'est peine perdue ! enfin, sachez que la quête « Enquête sur la corruption » renseignée comme Elite, n'en est pas vraiment une. Vous pouvez la soloter sans problème à votre niveau. Si vous n'êtes pas encore rendu niveau 54 avec ça, alors aventurez-vous à **Azshara** pour y grinder au **Camp de Thalassian** (55,30) ou à **Ursolan** (44,30).

Maintenant que vous êtes au niveau 54 vous allez pouvoir découvrir la superbe zone du **Berceau-de-l'Hiver**. Il y a de nombreuses quêtes qui vous feront gagner jusqu'à 98 800 points d'expérience mais le gros avantage de cette zone est de proposer de fantastiques spots pour grinder ! Vous pouvez pour cela vous rendre dans la zone à coté de la ville, à l'Ouest ou au **lac Kel'theril**. Grindez-y donc jusqu'à atteindre le niveau 56

2.9. Niveau 56 à 60

Vous voilà arrivé dans la dernière ligne droite, celle qui verra émerger un nouvel héros ! Tout est maintenant une question de grind. Commencez par la zone de **Grangebois**. Le meilleur spot est celui du **Bois d'Arbrefer**. Les Horreurs toxiques dropent de temps de temps des essences d'eau qui se revendent à plus de 8 pièces d'or chacun à l'hôtel des ventes.

Au niveau 57 un dernier choix s'offre à vous. Soit vous pouvez former facilement un groupe entre amis de haut-niveau, alors vous enchaînez les 4 instances suivantes jusqu'à atteindre rapidement le niveau 60 : **Pic de Blackrock Inférieur, Pic de Blackrock Supérieur, Stratholme et Dire Maul**.

Soit vous n'avez pas d'ami et vous commencez par vous rendre aux **Maletterres de l'Est**. Là-bas, vous pouvez grinder et compléter quelques quêtes. Deux sont à prendre à l'auberge (61,38), une autre à la chapelle en (80,58 et d'autres sont données par Nathanos Blightcaller et Tirion Fordring.

Certains grindent dans cette zone jusqu'au niveau 60 mais arrivé au niveau 58 il y a une meilleure solution, la **Cave des Yetis** au **Berceau-de-l'Hiver**. Grindez-y jusqu'au niveau 60 !

Et voilà ! Vous avez déjà atteint le niveau 60, félicitation ! J'espère que ce guide vous a été d'une grande utilité et que vous pourrez monter une petite armée de niveau 60 rapidement sans trop de difficulté en faisant honneur à la Horde !

[—————](#)

3. Guide pas à pas (Alliance)

Maintenant que vous avez pris connaissance des précieux conseils listés plus haut, il est temps de partir à l'aventure et atteindre le niveau 60 le plus vite possible. Pour ce faire, il vous suffit de suivre les étapes suivantes. Ces dernières ont été étudiées afin de garantir au joueur le meilleur chemin pour atteindre rapidement un haut niveau. A partir du niveau 26, vous trouverez la liste des zones où vous pouvez grind (enchaîner les monstres sans faire de quête) en fonction de votre niveau. Cette pratique devient en effet payante uniquement à partir de ce niveau. Bonne chance !

ATTENTION : Ce guide pas à pas suggère que vous ayez lu attentivement les pages précédentes. Elles contiennent de précieuses informations concernant par exemple les quêtes pour lesquelles vous ne devez pas perdre votre temps. Appliquez donc les différents conseils que vous avez pu lire précédemment afin d'optimiser votre temps de jeu !

3.1. Niveau 1 à 12

Cette première tranche de niveau est très rapide et ne nécessite pas une grande stratégie.

Si vous êtes un gnome ou un nain, vous débuterez dans la zone de **Dun Morogh**. Il s'agit de la meilleure zone de départ pour les fières membres de l'Alliance. Tout est directement à votre disposition : des monstres faciles à tuer pour gagner rapidement des niveaux, des quêtes facilement trouvables et qui se finissent très rapidement sans oublier la célèbre cité d'**Ironforge**. Vous pouvez vous rendre dans la zone de la **Forêt d'Elwynn** pour gagner un ou deux niveaux supplémentaires.

Si vous êtes un humain, vous débuterez obligatoirement à la **Forêt d'Elwynn**. Cette dernière donne un accès facile à Stormwind. Vous pourrez en plus y prendre le tram pour aller directement à **Ironforge** ! Si vous voulez monter rapidement votre compétence en dépeçage et/ou cuisine, prenez 30 petites minutes à farmer les sangliers.

Enfin, si vous êtes un Elf de la nuit, vous débutez à **Darnassus**. Cette zone est la moins avantageuse car il vous faudra attendre quelques temps avant d'avoir accès à l'hôtel des ventes. Cela est bien entendu synonyme de pertes de temps. Cependant vous pouvez très bien utiliser la stratégie citée plus haut concernant l'hôtel des ventes (voir 1.4.). Il vous suffit en effet d'avoir un quelconque personnage restant toujours à proximité de l'hôtel des ventes et le problème est réglé !

3.2. Niveau 12 à 20

Maintenant que vous avez atteint le niveau 12, les choses sérieuses peuvent commencer ! Sortez de la zone de départ et pénétrez dans la prochaine. Si vous êtes un Elf de la nuit vous arriverez à **Sombrivage**, si vous êtes un nain ou un gnome ce sera **Loch Modan** et enfin les humains arrivent dans la zone **Marche de l'Ouest**. Commencez par réaliser les quêtes les faciles de cette première zone. Ne perdez pas de temps à accomplir les quêtes un peu plus compliquée et voyagez vers une des deux autres zones qu'il vous reste. Commencez par les quêtes les plus faciles et stoppez une nouvelle fois lorsqu'elles deviennent un peu plus compliquée. Pénétrez alors dans la troisième zone. En commençant par les quêtes les plus faciles vous devriez pouvoir compléter quasiment toutes les quêtes de la zone ! Il ne vous reste plus qu'à retourner dans les deux précédentes zones en commençant par la première afin de tout compléter.

Une fois que vous avez compléter les quêtes de ces 3 zones, vous devriez être aux alentours du niveau 18. Vous pouvez alors commencer à faire l'instances des **Mines abandonnées** (« Mortemines ») située dans les **Marches de l'Ouest** jusqu'à atteindre le niveau 20.

3.3. Niveau 20 à 22



Vous pouvez passer très rapidement du niveau 20 au 22 dans **Les Carmines** en complétant les quêtes accessibles. Si vous pouvez former un groupe, accomplissez sans hésiter les quêtes un peu plus compliquées. Ne vous aventurez pas dans le **Donjon de Stonewatch** (voir carte) pour grinder ou accomplir des quêtes, le jeu n'en vaut pas la chandelle.

3.4. Niveau 22 à 30

Lorsque vous avez atteint le niveau 22, partez en direction des **Paluns** ou du **Bois de la pénombre**. Utilisez la technique de compilation des quêtes détaillées dans le point 1.5. de ce guide. Ainsi, vous économiserez un temps précieux en évitant de faire des innombrables aller-retour pour finir et commencer une quête. Une fois toutes les quêtes de la zone en votre possession, partez en direction de l'objectif le plus proche et enchaînez comme ça quête sur quête en retournant en ville une fois les quêtes faciles terminées. Une fois cela fait, vous devriez être niveau 25. Retournez alors dans **Les Carmines** et finissez les quêtes que vous aviez laissé derrière vous car trop compliquées. Une fois fini, pénétrez dans la deuxième zone citée plus haut dans ce paragraphe et accomplissez les quêtes de la même manière.

Si vous n'arrivez pas au niveau 30 alors vous pouvez accomplir les 6 quêtes dans l'instance de **La Prison**. Ce donjon se fini rapidement (30 à 60min) et est assez fun. Voici les quêtes pouvant y être accomplies (utilisez la base de donnée de WoWDBU - <http://www.wowdbu.com> - pour les informations de quête détaillées) :

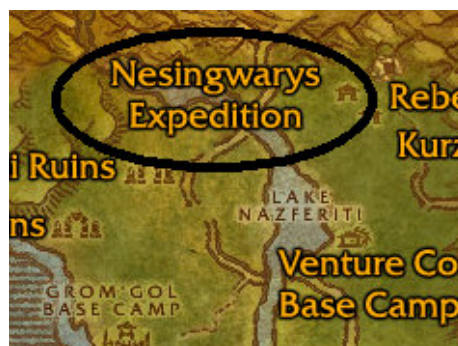
- [25] Ce qui se passait ailleurs...
- [26] La couleur du sang
- [26] Crime et Châtiments
- [26] Ecraser la Rébellion
- [27] Fureur dans les Profondeurs
- [29] Les Emeutes de la Prison

Zones pour grinder :

- [26] Site de fouilles de Whelgar - **Les Paluns**
- [26] Campement des Dragonmaw - **Les Paluns**
- [28] Le verger pourrissant - **Bois de la pénombre**
- [28] Cimetière de Colline-aux-Corbeaux - **Bois de la pénombre**
- [29] Tertres des Ogres - **Bois de la pénombre**

3.5. Niveau 30 à 37

Il est maintenant temps de pénétrer dans la **Vallée de Strangleronce**. Commencez par accomplir les quêtes du camp rebelle. Ces dernières sont indépendantes des autres et vous serez donc tranquille une fois qu'elles seront accomplies. Une fois que c'est fait dirigez-vous vers **Booty Bay**. Vous pourrez y obtenir deux quêtes importantes qui vous amèneront à l'**Expédition Nesingwary** (voir carte). Vous trouverez dans ce camp de nombreuses quêtes assez fun.



Si après ça vous n'avez pas encore atteint le niveau 37 vous pouvez pénétrer dans la zone des **Contreforts d'Hillsbrad** et accomplir les quêtes hauts niveaux (**Southshore**). Les **Hautes-terres d'Arathi** ne comportent qu'une ou deux quêtes accomplissables à votre niveau, mais la zone peut toujours s'avérer utile s'il vous manque un ou deux niveaux pour arriver au niveau 37 et que vous n'aimez pas grinder

Zones pour grinder :

- [31] Camp Kurzen - **Vallée de Strangleronce**
- [33] Growless Cave - **Montagnes d'Alterac**
- [33] Raptors de Strangleronce - **Montagnes d'Alterac** (Nord Ouest)
- [34] Gallow's Corner (ogres de crushridge) - **Montagnes d'Alterac**
- [36] Campement de la Venture Co (Lac Nazferiti) - **Vallée de Strangleronce**

3.6. Niveau 37 à 43

A partir de ce niveau il devient plus intéressant de compléter l'expérience gagnée avec les quêtes par quelques séances de « grindage ». Commencez par finir les quêtes de la **Vallée de Strangleronce**. Une fois cela fait, allez dans les **Hautes-terres d'Arathi** et accomplissez les quêtes de la **La Crique de Faldir**. Si vous le pouvez, groupez entre amis pour aller à **Stromgarde**. Vous pouvez aussi accomplir quelques quêtes dans les **Terres Ingrates**.

A ce niveau, le donjon du **Monastère Ecarlate** s'ouvre à vous. Il est particulièrement intéressant d'y accomplir la quête « Au nom de la Lumière » disponible au près de Raleigh le Dévot. Mais avant, il vous faudra parler à Frère Anton à **Désolace** qui vous donnera pour mission de parler au Dévot.

Zones pour grinder :

- [37] Elémentaires d'eau - **Vallée de Strangleronce**
- [39] Cave d'araignées au nord de Brackenwall - **Marais des Chagrins**
- [39] Elémentaire de roche - **Terres ingrates**
- [39] Ancien Coyote des rochers - **Terres ingrates**
- [41] Scalding Whelps - **Terres ingrates**
- [41] Fin d'Agmond - **Terres ingrates**
- [41] Ruines de Ziata'jai - **Vallée de Strangleronce**
- [43] Explorateur Naga - **Vallée de Strangleronce**

3.7. Niveau 43 à 50



Il existe une quête répétable qui vous garantira des points d'expérience plus que décents si vous avez un personnage dont le niveau se situe entre 43 et 49. Parlez à Fraggar Thundermantle dans **Les Hinterlands**, au **Donjon des Wildhammer** (voir carte). Vous obtiendrez la quête « Chasse au collier troll ».

Le camp des trolls se situe à l'est, à **Zun'watha**. La technique est simple, tuez tous les trolls en formant un cercle autour du camp. Lorsque vous aurez accomplis un tour, les prochains trolls auront déjà réapparus et vous pourrez donc enchaîner les trolls sans down time puisqu'ils sont très facile à tuer. En moyenne, vous pouvez obtenir un collier en tuant 2 trolls. Vous pouvez en obtenir une centaine après une heure. Cependant, la quête ne nécessite que 5 colliers ! C'est la que vous allez pouvoir faire de bonnes affaires...

La première fois que vous accomplirez la quête en donnant 5 colliers vous obtiendrez 3900 points d'expériences et de là, chaque fois que vous rapportez 5 colliers de plus au PNJ vous gagnez 390 points d'expérience bonus ! Ce qui équivaut à 7800 points d'expérience bonus en une heure. Faites l'addition avec les points d'expérience gagnés en tuant les trolls et vous obtiendrez la solution gagnante pour arriver rapidement niveau 50 ! Vous pouvez même parfois trouver des colliers à l'hôtel des ventes ce qui peut vous apporter encore plus facilement des points d'expérience.

Si vous vous lassez trop de cette quête, vous pouvez accomplir les autres quêtes se trouvant dans la même zone ou grinder de manière traditionnel.

Zones pour grinder :

- [43] Bandit Wastewander - **Tanaris**
- [44] Isle of Dread - **Feralas** (intérieur de la cave, au sud du **Bastion de Feathermoon**)
- [45] Val des Griffes bestiales - **Feralas**
- [47] Dunemaul Compound - **Tanaris**

3.8. Niveau 50 à 55

Vous vous approchez du but ultime... Il est tant de pénétrer dans la zone des **Terres foudroyées** et d'y accomplir les quêtes accessibles. Vous obtiendrez 4700 points d'expériences par quête. A noter que vous pourrez looter sur les monstres concernés la célèbre « Sphère de draenethyste sans défaut » que vous pouvez échanger à Kum'isha le collecteur contre des objets intéressants. Enfin, le **Cratère Un'Goro** possède une très belle collection de quêtes pour votre tranche de niveau.

Zones pour grinder :

- [50] Village de Deadwood - **Gangrebois**
- [51] Ruines d'Eldarath - **Azshara**
- [52] Roc des Dreadmaul (Ogre Firegut) - **Steppes ardentes**
- [52] Jaedenar - **Gangrebois**
- [52] Sorrow Hill - **Maletterres de l'ouest**
- [54] Temple d'Arkkoran - **Azshara**
- [55] Village de Gangrepatte (Jadefeu) - **Gangrebois**

3.9. Niveau 55 à 60

La dernière ligne droite est arrivée ! Vous allez pouvoir pénétrer au **Berceau-de-l'Hiver** ou dans les **Maletterres de l'Est / Ouest** et accomplir vos toutes dernières quêtes ! Vous pouvez compléter votre progression en accomplissant les instances suivantes : **Les Profondeurs de Blackrock, Le Pic de Blackrock, Stratholme** et **Scholomance**. Faites attention de toujours grouper avec des personnages que vous connaissez et qui ne risquent pas de vous laisser tomber en plein milieu d'une instance... Préférez donc les sorties entre membres de même guilde par exemple !

Cependant, si vous avez un bon équipement il est préférable de grinder à ce stade afin d'être plus rapidement niveau 60.

Zones pour grinder :

- [55] champ de Felstone - **Maletterres de l'ouest**
- [55] Larmes de Dalson - **Maletterres de l'ouest**
- [55] Repaire putride - **Maletterres de l'ouest**
- [55] Flétrissure de Gahrron - **Maletterres de l'ouest**
- [56] Camp de bûcherons de la Crête du nord - **Maletterres de l'ouest**
- [56] La Croisée de Corin - **Maletterres de l'est**
- [56] Le Pilier de cendres - **Steppes Ardentes**
- [56] Village des Winterfall - **Berceau-de-l'Hiver**
- [57] Forteresse de Blackrock - **Steppes Ardentes**

Et voilà ! Vous avez déjà atteint le niveau 60, félicitation ! J'espère que ce guide vous a été d'une grande utilité et que vous pourrez monter une petite armée de niveau 60 rapidement sans trop de difficulté en faisant honneur à l'Alliance !

4. Remerciements

Si ce guide a pu voir le jour, ce n'est pas sans l'aide de ces différentes personnes qui ont pu partager avec nous leur expérience et leur savoir dans le domaine du « power leveling ». Merci donc à...

- Octopus
- Calimer0
- Hulklegrand
- Thib
- Zamilia
- Slammy
- Lulu
- Niko
- AiZeN
- Aurélien
- Mjd
- Vincent007
- Belga
- Draak145

Et tout les autres... Merci !
