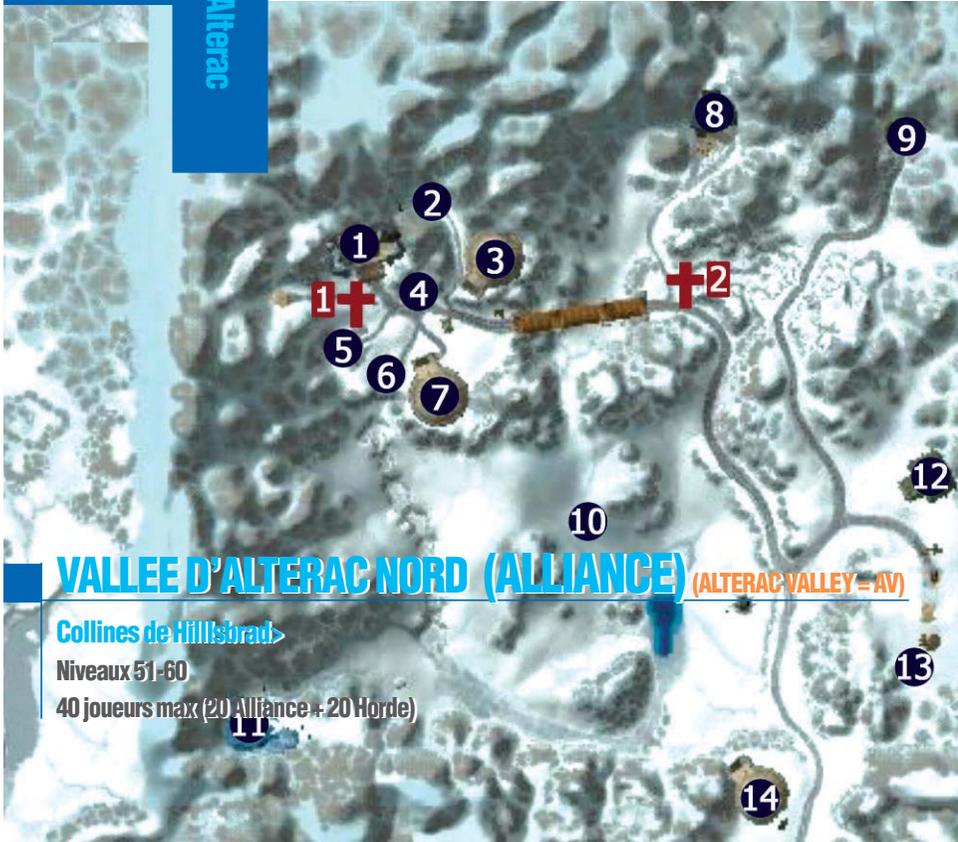


La Vallée
d'Alterac

La Vallée d'Alterac



VALLEE D'ALTERAC NORD (ALLIANCE) (ALTERAC VALLEY = AV)

Collines de Hillsbrad

Niveaux 51-60

40 joueurs max (20 Alliance + 20 Horde)



Légendes

- (1) Dun Baldar
- (2) Le Cercle des Druides
- (3) Fortin nord de Dun Baldar
- (4) Forge de l'Alliance
- (5) Ecuries de l'Alliance
- (6) Tente de ravitaillement
- (7) Fortin sud de Dun Baldar
- (8) Mine d'Irondeep
- (9) Entrée de l'Alliance
- (10) Béliers d'Alterac
- (11) Caverne d'Icewing
- (12) Scierie
- (13) La base des nains
- (14) Fortin d'Icewing

- (1) Cimetière : Poste de secours Stormpike
- (2) Cimetière : Cimetière Stormpike

PRÉSENTATION & NOTES

Dans le genre prise de tête, la Vallée d'Alterac se pose un peu là. A l'extrême opposé d'un Warsong ou d'un Arathi, elle constitue un Battleground à la fois très riche, très long, et très complexe. On y pourra vivre toutes sortes d'expériences, selon qu'on tombera sur le groupe pick-up muet et borné qui avancera en aveugle et se contentera de frapper aveuglément ce qui lui barre la route, ou au contraire sur le raid guildé doté d'armes stratégiques raffinées et qui saura tirer parti de toutes les subtilités offertes par le terrain. Le résumé pourra paraître un peu abrupt, mais en gros, il s'agit de se frayer un chemin vers le camp ennemi, à l'extrême opposé de la carte, en prenant les cimetières pour s'assurer le contrôle du terrain, et en déployant intelligemment d'autres ressources qui pourront procurer un avantage.

- Les sources :
 - <http://www.worldofwarcraft-alliance.com>
 - <https://www.wow-europe.com/fr>
 - <http://www.wowwiki.com>
- wowcartographe

- Deux petites annotations à retenir :
 - 1B = 1 bonus d'honneur (minimum 150 points d'honneur, variable selon les facteurs d'Honneur de la semaine)
 - 1R = 1 point de réputation

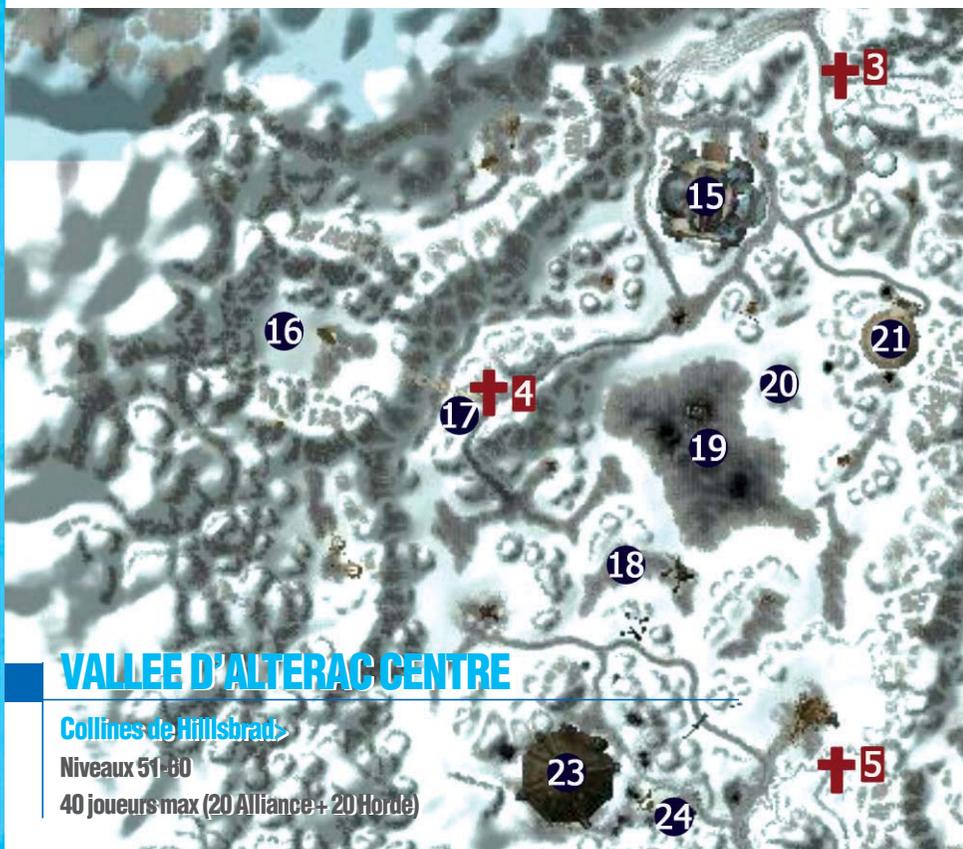
- Notes générales :
 - Les cimetières : chaque cimetière contrôlé à la fin de la partie rapporte 1B. Leur contrôle est vital, puisqu'il détermine le point de résurrection des troupes.
 - Rester jusqu'à la fin de la partie apporte 3B, même en cas de défaite.

DÉTAILS ALTERAC NORD (ALLIANCE)

- 1) Dun Baldar**
 - > **Général de l'Alliance Vanndar Stormpike.** La Horde remporte la partie si elle parvient à le tuer. Rapporté également 6B.
- 2) Le Cercle des Druides**
 - > **Archidruide Renferal.** Lui Apporter les cristaux de tempête pour la quête A4 : Invoquer Ivus le seigneur des forêts.

- 3) Fortin nord de Dun Baldar**
 - > **Commandant Mortimer.** Le tuer rapporte 1B à la Horde.
 - > Détruire la tour rapporte 3B à la Horde, interrompt le repop des défenseurs de la tour, retire un défenseur élite au général Alliance et ajoute un défenseur élite au général Horde.
 - > Si la tour est intacte à la fin de la partie, l'Alliance remporte 3B.
 - > **Chef d'escadrille Mulverick** emprisonné. La Horde doit le libérer pour la quête H3 : Lancer un raid aérien.
- 4) Forge de l'Alliance**
 - > Apporter les sabots de tauren au gnome **Dirk Swindle.**
 - > Apporter les Mojos Darkspear à l'elfe **Athramanis.**
 - > Apporter les bouts d'armure au nain **Murgot Deepforge.**
 - > **Marchand** : fournitures de forgeron + réparations.
- 5) Ecuries de l'Alliance**
 - > Apporter les béliers au **Maître des Ecuries Stormpike** pour la quête A2 : Lancer une charge de cavalerie.
 - > Apporter les peaux de loups des glaces au **Chevaucheur de bélier Stormpike** pour la quête A2 : Lancer une charge de cavalerie.
- 6) Tente de ravitaillement**
 - > Apporter les fournitures d'Irondeep & Coldtooth à l'**Intendant Stormpike** pour la quête A1 : Lancer un assaut terrestre.
 - > Apporter les trophées Frostwolf aux **chefs d'escadrilles Sildore, Vilpore et Ichman** (une fois qu'ils ont été libérés, sinon ils ne sont pas là). Voir la quête A3 : Lancer un raid aérien.
 - > **Marchand** : nourritures & boissons.
 - > **Marchand** : fournitures générales.
 - > **Marchand** : fournitures d'artisanat.
- 7) Fortin sud de Dun Baldar**
 - > **Commandant Duffy.** Le tuer apporte 1B à la Horde.
 - > Apporter les dents d'orcs au **Caporal Noreg Stormpike**, devant le fortin.
 - > Détruire la tour rapporte 3B à la Horde, interrompt le repop des défenseurs de la tour, retire un défen-

- seur élite au général Alliance et ajoute un défenseur élite au général Horde.
- > Si la tour est intacte à la fin de la partie, l'Alliance remporte 3B.
- 8) Mine d'Irondeep**
 - > C'est ici que l'Alliance et la Horde viendront chercher les fournitures pour les quêtes A1 / H1 : Lancer un assaut terrestre.
 - > Posséder une mine à la fin de la partie rapporte 1B par mine.
 - > Une demi-heure après qu'une mine ait été prise par un camp, elle repasse neutre.
- 9) Entrée de l'Alliance**
 - > Si tous les cimetières Alliance ont été pris, c'est ici que les joueurs ressusciteront.
- 10) Béliers d'Alterac**
- 11) La caverne d'Icewing**
 - > Mobs non PvP, agressifs.
 - > Les cavernes peuvent être impliquées dans des quêtes externes.
- 12) La scierie**
- 13) La base des nains**
 - > **Chef d'escadrille Jeztor** emprisonné. La Horde doit le libérer pour la quête H3 : Lancer un raid aérien.
- 14) Fortin d'Icewing**
 - > **Commandant Karl Philips.** Le tuer apporte 1B à la Horde.
 - > Apporter les coeurs de réprouvés à **Karl Philips.**
 - > **Karl Philips** donne également une quête qui demande d'aller tuer son frère Louis Philips à la tour de la Halte (25).
 - > Détruire la tour rapporte 3B à la Horde, interrompt le repop des défenseurs de la tour, retire un défenseur élite au général Alliance et ajoute un défenseur élite au général Horde.
 - > Si la tour est intacte à la fin de la partie, l'Alliance remporte 3B.
 - > **Chef d'escadrille Guse** emprisonné. La Horde doit le libérer pour la quête H3 : Lancer un raid aérien.



VALLEE D'ALTERAC CENTRE

Collines de Hillsbrad

Niveaux 51-80

40 joueurs max (20 Alliance + 20 Horde)



Légendes

- (15) Avant-poste de Stoneheart
- (16) Repaire des Winterax
- (17) Korrak le Ragesang
- (18) Invocation de Lohkolar
- (19) Champ sanglant
- (20) Invocation d'Ivusus
- (21) Fortin de Stoneheart
- (22) Grotte du Syndicat
- (23) Garnison d'Iceblood
- (24) Tour d'Iceblood

- (3) Cimetière : Cimetière de Stoneheart
- (4) Cimetière : Cimetière des neiges
- (5) Cimetière : Cimetière d'Iceblood

DÉTAILS ALTERAC CENTRE (ALLIANCE + HORDE)

15) Avant-poste de Stoneheart

-> Capitaine Balinda Stoneheart. La tuer apporte 3B à la Horde. A la mort du capitaine, le bâtiment se met à brûler. L'Alliance voit alors annulés les bonus apportés par le capitaine à ses troupes.

-> Si l'Alliance parvient à la maintenir en vie, elle remporte 3B à la fin de la partie.

16) Le repaire des Winterax

-> Mobs non PvP, agressifs.

-> Les cavernes peuvent être impliquées dans des quêtes externes.

17) Korrak le Ragesang

-> Il garde le cimetière et il faut le vaincre pour s'en emparer.

-> Les quêtes qui lui étaient associées avant le patch 1.8 ont été supprimées.

18) Invocation de Lohkolar

-> C'est ici que la Horde devra escorter la Primaliste Thurloga une fois qu'elle sera prête à invoquer Lohkolar : voir la quête H4.

19) Champ sanglant

-> Il porte en général bien son nom... Un lieu stratégique central d'Alterac.

20) Invocation d'Ivusus

-> C'est ici que l'Alliance devra escorter l'Archidruide

Renferal une fois qu'elle sera prête à invoquer Ivus le seigneur des forêts : voir la quête A4.

21) Fortin Stoneheart

-> Commandant Randolph. Le tuer apporte 1B à la Horde.

-> Détruire la tour rapporte 3B à la Horde, interrompt le repop des défenseurs de la tour, retire un défenseur élite au général Alliance et ajoute un défenseur élite au général Horde.

-> Si la tour est intacte à la fin de la partie, l'Alliance remporte 3B.

22) Grotte du syndicat

-> Mobs non PvP, agressifs.

-> Les cavernes peuvent être impliquées dans des quêtes externes.

23) Garnison d'Iceblood

-> Capitaine Galvanger. Le tuer apporte 3B à l'Alliance. A la mort du capitaine, le bâtiment se met à brûler. La Horde voit alors annulés les bonus apportés par le capitaine à ses troupes.

-> Si la Horde parvient à la maintenir en vie, elle remporte 3B à la fin de la partie.

24) Tour d'Iceblood

-> Commandant Darosh. Le tuer apporte 1B à l'Alliance.

-> Détruire la tour rapporte 3B à l'Alliance, interrompt le

repop des défenseurs de la tour, retire un défenseur élite au général Horde et ajoute un défenseur élite au général Alliance.

-> Si la tour est intacte à la fin de la partie, la Horde remporte 3B.



VALLEE D'ALTERAC SUD (HORDE)

Collines de Hillsbrad >

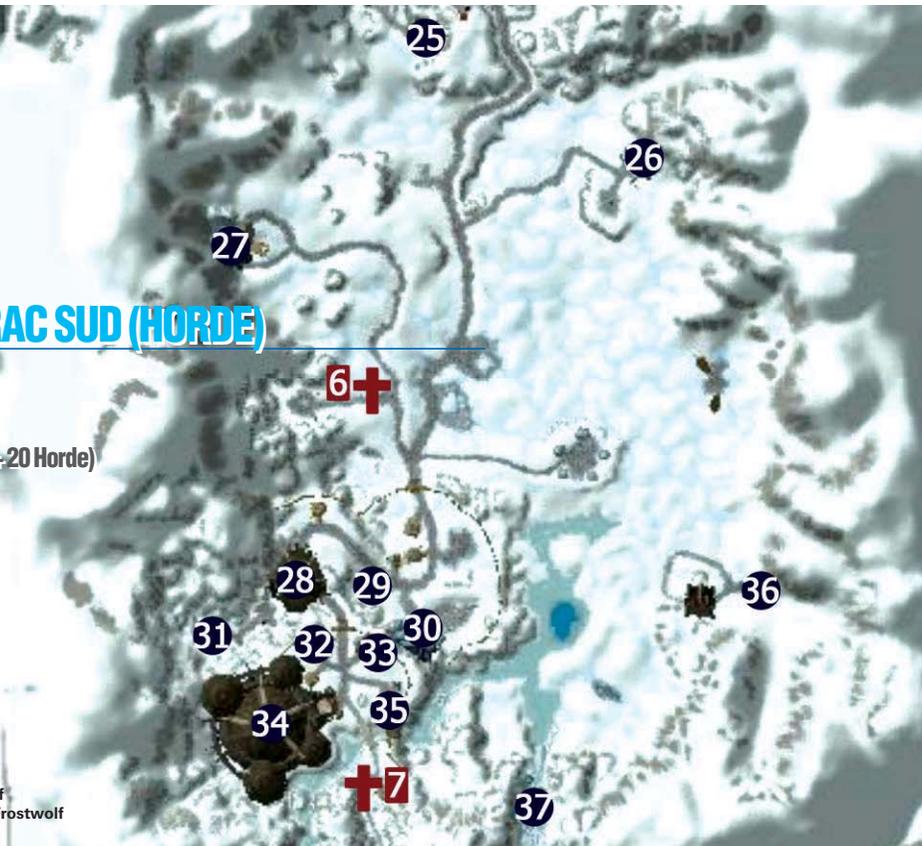
Niveaux 51-60

40 joueurs max (20 Alliance + 20 Horde)

Légendes

- (25) Tour de la Halte
- (26) Entrée de la Horde
- (27) Mine de Coldtooth
- (28) Huttes du village orc
- (29) Forge de la Horde
- (30) Grotte des chamans
- (31) Intendance de la Horde
- (32) Tour Frostwolf occidentale
- (33) Tour Frostwolf orientale
- (34) Donjon Frostwolf
- (35) Le Perchoir
- (36) Ecuries de la Horde
- (37) Caverne des Wildpaw

- (6) Cimetière : Cimetière Frostwolf
- (7) Cimetière : Hutte de guérison Frostwolf



DÉTAILS ALTERAC SUD (HORDE)

25) La Tour de la Halte

- > **Commandant Louis Philips**. Le tuer apporte 1B à l'Alliance.
 - > **Louis Philips** donne une quête qui demande d'aller tuer son frère **Karl Philips** au Fortin d'Icewing (14).
 - > Détruire la tour rapporte 3B à l'Alliance, interrompt le repop des défenseurs de la tour, retire un défenseur élite au général Horde et ajoute un défenseur élite au général Alliance.
 - > Si la tour est intacte à la fin de la partie, la Horde remporte 3B.
 - > **Chef d'escadrille Sildore** emprisonné. L'Alliance doit le libérer pour la quête A3 : Lancer un raid aérien.
- #### 26) Entrée de la Horde
- > Si tous les cimetières Horde ont été pris, c'est ici que les joueurs ressusciteront.
- #### 27) Mine de Coldtooth
- > C'est ici que l'Alliance et la Horde viendront chercher les fournitures pour les quêtes A1 / H1 : Lancer un assaut terrestre.
 - > Posséder une mine à la fin de la partie rapporte 1B par mine.
 - > Une demi-heure après qu'une mine ait été prise par un camp, elle repasse neutre.

28) Huttes du village orc

- > **Commandant Mulfort**. Le tuer apporte 1B à l'Alliance.
 - > Détruire la tour rapporte 3B à l'Alliance, interrompt le repop des défenseurs de la tour, retire un défenseur élite au général Horde et ajoute un défenseur élite au général Alliance.
 - > **Chef d'escadrille Vilpore** emprisonné. L'Alliance doit le libérer pour la quête A3 : Lancer un raid aérien.
- #### 29) Forge de la Horde
- > Apporter les cheveux de gnome à **Ravak Grimto-tem**.
 - > Apporter les têtes d'elfe à **Najak Hexxen**.
 - > Apporter les colonnes vertébrales de nain au **Sergent orc Yazra Bloodsnarl**.
 - > Apporter les bouts d'armure au **forgeron orc Regzar**.
 - > **Marchand** : fournitures de forgeron + réparations.
 - > **Marchand** : nourritures & boissons.
 - > **Marchand** : fournitures générales.
 - > **Marchand** : fournitures d'artisanat.
- #### 30) Grotte des chamans
- > Apporter le sang de soldat Stropmike à la **Primaliste taurène Thurloga**.

31) Intendance de la Horde

- > Apporter les fournitures d'Irondeep & Coldtooth à l'**Intendant Frostwolf** pour la quête H1 : Lancer un assaut terrestre.
- #### 32) Tour Frostwolf occidentale
- > **Commandant Malgor**. Le tuer apporte 1B à l'Alliance.
 - > Détruire la tour rapporte 3B à l'Alliance, interrompt le repop des défenseurs de la tour, retire un défenseur élite au général Horde et ajoute un défenseur élite au général Alliance.
 - > Si la tour est intacte à la fin de la partie, la Horde remporte 3B.
 - > **Chef d'escadrille Ichman** emprisonné. L'Alliance doit le libérer pour la quête A3 : Lancer un raid aérien.
- #### 33) Tour Frostwolf orientale
- > Détruire la tour rapporte 3B à l'Alliance, interrompt le repop des défenseurs de la tour, retire un défenseur élite au général Horde et ajoute un défenseur élite au général Alliance.
 - > Si la tour est intacte à la fin de la partie, la Horde remporte 3B.
- #### 34) Donjon Frostwolf
- > **Général de la Horde Drek'Thar**. L'Alliance remporte la partie si elle parvient à le tuer. Rapporté également 6B.
- #### 35) Le Perchoir
- > Apporter les trophées Frostwolf aux **chefs d'escadrilles Guse, Jeztor et Mulverick** (une fois qu'ils ont été libérés, sinon ils ne sont pas là). Voir la quête H3 : Lancer un raid aérien.
- #### 36) Ecuries de la Horde
- > Apporter les béliers au **Maitre des Ecuries Frostwolf** pour la quête H2 : Lancer une charge de cavalerie.
 - > Apporter les peaux de loups des glaces au **Chevau-chercheur de loup Frostwolf** pour la quête H2 : Lancer une charge de cavalerie.
- #### 37) Caverne des Wildpaw
- > Mobs non PvP, agressifs.
 - > Les cavernes peuvent être impliquées dans des quêtes externes.





ITEMS DE L'ALLIANCE

- **Bouts d'armure.** Un stack de 20 bouts d'armure donne un buff de +10% d'armure pour 30mn. Quand suffisamment de bouts d'armure ont été donnés, les soldats PNJ de l'Alliance sont promus (niv 55 > niv 58 > niv 60). Ils sont à rapporter au **nain Murgot Deepforge**, qui se trouve à la Forge de l'Alliance (4).
- **Coeurs de réprouvé.** Un coeur rapporte 10R Stormwind + 2R Gnomeregan + 1R Stormpike. Ils sont à rapporter au **Commandant humain Karl Philipps**, dans le fortin d'Icewing (14).
- **Cristaux de tempête.** Un cristal rapporte 10R Ironforge + 2R Gnomeregan + 1R Stormpike. Ils sont à rapporter à l'**Archidruide elfe Renferal** au Cercle des Druides (2).
- **Dents d'Orc.** Une dent rapporte 10R Ironforge + 2R Gnomeregan + 1R Stormpike. Elles sont à rapporter au **Caporal nain Noreg Stormpike** qui se trouve devant le fortin sud de Dun Balar (7).
- **Mojos Darkspear.** Un Mojo rapporte 10R Darnassus + 2R Gnomeregan + 1R Stormpike. Ils sont à rapporter à l'**elfe Athramanis** à la Forge de l'Alliance (4).
- **Sabots de tauren.** Un sabot rapporte 10R Gnomeregan + 1R Stormpike. Ils sont à rapporter au **gnome Dirk Swindle** à la Forge de l'Alliance (4).

ITEMS DE LA HORDE

- **Bouts d'armure.** Un stack de 20 bouts d'armure donne un buff de +10% d'armure pour 30mn. Quand suffisamment de bouts d'armure ont été donnés, les soldats PNJ de la Horde sont promus (niv 55 > niv 58 > niv 60). Ils sont à rapporter au **forgeron orc Regzar**, qui se trouve à la Forge de la Horde (29).



- **Bouts d'os humains.** Un bout d'os rapporte 10R Undercity + 2R Darkspear + 1R Frostwolf. Ils sont à rapporter au **Commandant mort-vivant Louis Philips**, qui se trouve à la Tour de la Halte (25).
- **Têtes d'elfes.** Une tête rapporte 10R Darkspear + 1R Frostwolf. Elles sont à rapporter à **Najak Hexxen**, qui se trouve à côté de la grotte des chamans (30).
- **Colonnes vertébrales de nains.** Une colonne rapporte 10R Orgrimmar + 2R Darkspear + 1R Frostwolf. Elles sont à rapporter au **Sergent orc Yazra Bloodsnarl**, qui se trouve à côté de la Forge de la Horde (29).
- **Cheveux de gnomes.** Un cheveu rapporte 10R Thunder Bluff + 2R Darkspear + 1R Frostwolf. Ils sont à rapporter au tauren **Ravak Grimtotem**, qui se trouve à côté de la grotte des chamans (30).
- **Sang de soldat Stormpike.** Une fiole de sang rapporte 10R Thunder Bluff + 2R Darkspear + 1R Frostwolf. Ils sont à rapporter à la **Primaliste tauren Thurloga**, qui se trouve dans la grotte des chamans (30).

QUÊTES STRATÉGIQUES

Seules sont présentées ici les quêtes principales pour la progression, mais de nombreuses quêtes secondaires existent.

(A1) Lancer un assaut terrestre

- Donnée par :** Intendant Stormpike (6)
- Objectif :** Apporter 10 fournitures Irondeep ou Coldtooth à l'Intendant Stormpike puis retourner lui parler
- Récompense :** Lance un assaut de troupes terrestres
- Note :** Il est plus difficile d'aller chercher les fournitures



dans la mine ennemie... Mais les troupes se lanceront aussi deux fois plus vite. A vous de voir quel moyen sera le plus rapide en fonction de l'occupation du terrain

Note : Il vaut mieux capturer la mine en tuant son chef afin de pouvoir récolter plus facilement les ressources

(A2) Lancer une charge de cavalerie

- Donnée par :** Maître des Ecuries Stormpike (5) et Chevaucheur de bélier Stormpike (5)
- Objectif :** Apporter 12 béliers au Maître des Ecuries Stormpike (5) et 25 peaux de loups (à aller chercher dans les territoires de la Horde, au sud) au Chevaucheur de béliers Stormpike (5)
- Récompense :** Invoque une charge de cavalerie Alliance
- Note :** Pour ramener les béliers, il faut procéder comme pour un dressage : encaisser les coups de l'animal sans se soigner ni interrompre la canalisation
- Note :** La cavalerie ne pourra pas être renouvelée tant que la cavalerie existante n'aura pas été totalement détruite

(A3) Lancer un raid aérien

- Donnée par :** Le Commandant Duffy (10)
- Objectif :** Localiser puis libérer les chefs d'escadrille Sliodore à la Tour de la Halte en (25), Vilpore dans la hutte à l'est du village (28), Ichman dans la Tour Frostwolf occidentale (32). Une fois libérés, leur apporter des trophées en (6) : médailles de soldat Frostwolf pour Siidore, médailles de lieutenant Frostwolf pour Vilpore, médailles de commandant Frostwolf pour Ichman.
- Récompense :** Une fois que le chef d'escadrille a suffi-



samment de trophées, il vous confie une balise : la mettre en place et la protéger le temps qu'elle appelle les renforts aériens.

Note : Plus les joueurs que vous tuez sont gradés, plus vous avez de chances de récolter un trophée de haut niveau (lieutenant ou commandant).

Note : Attention, les trophées disparaissent de votre inventaire dès que la bataille est finie.

(A4) Invoquer Ivlus le dieu des forêts

Donnée par : Archidruide Renferal (2)

Objectif : Apporter suffisamment de cristaux de tempête à l'Archidruide Renferal. L'escorter ensuite au champ sanglant, à l'emplacement de l'invocation d'Ivlus (20).

Lui apporter l'aide de 10 joueurs pour l'invocation.

Récompense : Ivlus déboule pour filer un coup de patoune à l'Alliance. Il est grand, il est gros, et il est très méchant. Youpi.

Note : Si vous voulez empêcher l'invocation d'Ivlus, concentrez-vous sur l'Archidruide Renferal plutôt que sur les joueurs : la tuer interrompra l'invocation !

(H1) Lancer un assaut terrestre

Donnée par : Intendant Frostwolf (31)

Objectif : Apporter 10 fournitures Irondeep ou Coldtooth à l'Intendant Stormpike puis retourner lui parler

Récompense : Lance un assaut de troupes terrestres

Note : Il est plus difficile d'aller chercher les fournitures dans la mine ennemie... Mais les troupes se lanceront aussi deux fois plus vite. A vous de voir quel moyen sera le plus rapide en fonction de l'occupation du terrain

Note : Il vaut mieux capturer la mine en tuant son chef

afin de pouvoir récolter plus facilement les ressources

(H2) Lancer une charge de cavalerie

Donnée par : Maître des Ecuries Frostwolf (36) et Chevaucheur de loup Frostwolf (36)

Objectif : Apporter 12 loups au Maître des Ecuries Frostwolf (36) et 25 peaux de béliers (à aller chercher dans les territoires de l'Alliance, au nord) au Chevaucheur de loup Frostwolf (36)

Récompense : Invoque une charge de cavalerie Horde

Note : Pour ramener les loups, il faut procéder comme pour un dressage : encaisser les coups de l'animal sans se soigner ni interrompre la canalisation

Note : La cavalerie ne pourra pas être renouvelée tant que la cavalerie existante n'aura pas été totalement détruite

(H3) Lancer un raid aérien

Donnée par : Commandant Mulfort (28)

Objectif : Localiser puis libérer les chefs d'escadrillone Guse au fortin d'Icewing (14), Jeztor à la base des nains (13), Mulverick au fortin nord de Dun Baldar (3). Une fois libérés, leur apporter des trophées en (35) : chair de soldat Stormpike pour Guse, chair de lieutenant Stormpike pour Jeztor, chair de commandant Stormpike pour Mulverick.

Récompense : Une fois que le chef d'escadrille a suffisamment de trophées, il vous confie une balise : la mettre en place et la protéger le temps qu'elle appelle les renforts aériens.

Note : Plus les joueurs que vous tuez sont gradés, plus vous avez de chances de récolter un trophée de haut niveau (lieutenant ou commandant).

Note : Attention, les trophées disparaissent de votre inventaire dès que la bataille est finie.

(H4) Invoquer Lokholar

Donnée par : Primaliste Thurloga (30)

Objectif : Apporter suffisamment de sang de soldat stormpike à la Primaliste Thurloga. L'escorter ensuite au champ sanglant, à l'emplacement de l'invocation de Lokholar (18)

Récompense : Lokholar déboule pour filer un coup de patoune à la Horde. Il est grand, il est gros, et il est très méchant. Youpi.

Note

