Guide Team PVM Dofus.

Etape 1 (Incarnam).

* Création de la Team, quel serveur ? Composition (combien de personnages et quels personnages choisir suivant la Team), éléments préconisés pour les personnages. Names personnages et couleurs.
* Quête Débutant (apprendre à jouer ses personnages et bases Dofus).
* Lancez les quêtes suivantes :

Le Village dans les Nuages en parlant à Lykhen Lesurviven en -3,-3 (Succès quêtes Principales En Route pour l’aventure). Et en même temps que celle-ci, lancez la quête en -1,-3 en parlant à Ternette Nihn (Succès Poussé par le Vent). Arrêtez-vous à la fin de la quête Vu du Ciel avant de reparler à Ternette pour la dernière fois afin de valider le Succès plus tard.

* Les Succès d’Exploration d’Incarnam se valideront en même temps que vous ferez les quêtes. Prenez en passant toutes les ressources récoltables sur votre chemin (céréale-blé pour paysan, poisson-goujon pour pêcheur, feuille-ortie pour alchimiste, bois-frêne pour bûcheron sur un seul et même personnage pour concentrer vos métiers sur votre main donc personnage principal qui servira de Banque).
* Obtenir 16 Feu Intérieur sur les Feux, 16 Plume Chimérique sur les Tofus dans les Champs d’Incarnam puis 40 Fer, allez les miner avec le main personnage pour avoir le métier Mineur et les différents autres métiers sur un seul et même personnage qui sera en même temps la Banque de votre Team. Sinon continuez de faire des combats vendez toutes les ressources jusqu’à pouvoir acheter les 40 Fers si serveur trop plein et difficulté à prendre du fer.
* Lancez la quête Produits Naturels en 0,-3 en parlant à Berb Nhin (Succès C’est le métier qui rentre). Rendez-vous Atelier des Chasseurs en 2,-4 afin de crafter sur chacun des personnages un Couteau de Chasse, Equipez-vous-en SUR LE CHAMP ! Il sera votre meilleur ami durant trèèèèèèèsssss longtemps ! :D
* Lancez la quête Mise à l’épreuve en 0,-4 en parlant au Capitaine des Kerubims qui se situent dans la Milice. ATTENTION : Combat à effectuer n’oubliez pas de monter vos caractéristiques dans l’élément choisit pour chacun de vos personnages et de monter un de vos sorts.
* Liste de ressources à garder PAR personnages pour futures quêtes: 22 Blés (donc 176 blés en tout), 4 Poudre de Perlinpainpain (32 en tout), 2 Œuf de Tofu (16), 1 Laitlait (à acheter à la Taverne d’Incarnam donc 8 en tout), 4 Cendres Eternelles (32), 4 Baves de Bouftou (32), 5 Orties (40), 35 Fer (280), 9 Feu Intérieur (72), 2 Goujon (16), 3 Chair Intangible (24), 26 Orties (208), 23 bois de Frêne (184), 14 Cendres Eternelles (112), 5 Bave de Bouftou (40), 5 Poudre de Perlinpainpain (40), 2 Pain d’Incarnam (16), 3 Queue de Chapardam (24), 5 Laines Céleste (40), 3 Reliques d’Incarnam (24). Je vous conseille de les dropper ou alors si vous êtes trop feignants et que farmer les kamas plus tard ne vous fait pas peur vous pouvez toujours acheter les ressources ou bien juste les ressources récoltables comme le fer, le frêne et le blé qui vous faudra en masse.
* Dès que votre inventaire est plein sur votre main personnage mettez vos ressources en vente directement. Plus vite elles se vendront plus vite vous aurez de nouveau des pods et plus vite vous aurez des kamas.
* Continuez la quête Mise à l’épreuve, tuez les monstres à chaque fois que vous recevez l’ordre de la milice. Profitez-en pour dropper une Panoplie aventurier pour chacun de vos personnages.
* Ne retournez pas voir le Capitaine lors de votre dernière quête (Des Chafers qui marchent). En effet l’expérience des succès est calculée en fonction de votre lvl, (plus vous allez up en niveau plus l’xp sera difficile surtout si vous ne pouvez pas vous abonner dès le début). Nous gardons donc la fin de la quête pour dans quelques lvls.
* Partez en direction de la map 2,-3 entrez dans le batiment et parlez à Fécaline la Sage. Faites donc la quête puis lancez la quête Dans la gueule du Milimilou. Dirigez-vous donc vers le Donjon d’Incarnam en 5,-1 (Crypte de Kardorim). Vous pouvez vous aidez de la tp (téléportation) pour éviter de déplacer toute votre Team. La quête Cryptologie se lance en parlant à Klasmor le Fossoyeur, entrez dans ce donjon grâce à votre trousseau de clef (Succès Ramdam sur Incarnam). Faites un maximum de challenge durant le dj sans prendre de risques ni de perte de temps inutile. A la dernière salle n’oubliez pas d’effectuer les deux Succès (Nomade et Premier). Vous combattrez le Milimilou en parlant au dernier PNJ avant de sortir du Donjon pour finir la quête Dans la gueule du Milimilou. Nous irons rendre la quête à Fécaline plus tard.
* Si tout se passe bien vous serez largement lvl 10, je vous conseille donc de descendre sur Astrub avec tous vos personnages (ou un seul si vous ne voulez pas que tous vos personnages se suivent en expérience hahaha). Et allez sauvegarder le Zaap d’Astrub en 4-19. Rendez-vous dans la Banque de votre Main personnage (pour ma part le Pandawa). Récupérez les kamas durement acquis grâce à vos premières ventes de ressources. Allez chercher les avis de recherches qui vous seront possibles de prendre.
* Nous allons remonter sur Incarnam grâce à notre statue de classe afin de continuer et d’en finir avec les quêtes/Succès d’Incarnam. Vous avez donc précédemment terminé les quêtes de Milice d’Incarnam mais n’avez pas rendu votre dernière quête. Nous allons attendre encore un peu pour déverrouiller le Succès Service dans la Milice. Il ne nous reste donc plus que les Succès C’est le Métier qui rentre (que vous avez déjà commencé au préalable en craftant vos couteaux de chasse) et le Succès Ramdam sur Incarnam. Nous allons donc d’abord nous orienter vers les quêtes du Succès c’est le Métier qui rentre, mettez toute la liste de ressources que je vous ai donné tout à l’heure et mettez les ressources sur chaque personnage afin de gagner du temps. Continuez la quête Produits Naturels. Enchainez sur la hache et la pioche. Puis la quête Boune un jour Boune toujours. Et pour finir la quête Le choix des armes. Ne finissez pas la quête en reparlant à Berb Nhin pour garder votre Succès pour la fin.
* Nous enchainons sur le Succès Ramdam sur Incarnam en commençant par la quête La galette secrète en parlant à Anta Brok en 1-2. Double cliquez sur la recette pour mettre à jour la quête avant de crafter la galette. Recette de la galette à mettre dans l’ordre : 10 blé, 4 poudre de perlinpainpain, 2 œuf de tofu, 1 Laitlait, 4 cendres éternelles, 4 bave de bouftou. Elle se craft à l’atelier des paysans. PS : Ne pas goûter la confiture sinon Malédiction (Nausée changement de couleur). On enchaine sur la quête Mort au rat, rendez-vous à la Taverne d’Incarnam en 0-3, cliquez donc sur l’offre d’emploi placarder sur le mur à l’extérieur de la taverne puis acceptez-la. Allez ensuite à l’intérieur et parler à Grobid et achetez-lui une limonade d’incarnam. Descendez ensuite dans la cave et cliquez sur le tonneau. Le rat sortira de sa cachette. Tuez-le puis reparler au PNJ. Pour en finir avec les quêtes d’Incarnam parlez à Marylork pour entamer la quête Un peu de pigment. Finissez la quête vous débloquerez le Succès Ramdam sur Incarnam. La Fin du règne en 0,0 PNJ Regnator (prévoir une plume chimérique). Maintenant allez rendre toutes les quêtes Incarnam et finissez par Fécaline La Sage pour faire la quête Départ pour Astrub pour finir intégralement les quêtes liées à Incarnam (sauf une que nous verrons plus tard car difficile pour certaines classes à bas level).

Etape 2 (Astrub)

* En arrivant à Astrub parler à votre PNJ de classe qui se situe à votre statue ce qui lancera la quête Arrivée discrète (Quêtes Principales). Parler ensuite à la Conseillère Archie ce qui lancera la quête L’Avis d’archie m’aide. Vous aurez 5 personnes à rencontrer. Lancez les quêtes de ces 5 PNJs en même temps que vous vous déplacerez pour leur parler. 5 personnes à voir. 1-20 Ahenn Peuh, 1-19 Degui Quetiristou, 5-20 Mage Ax, 5-17 Acidrik Fenlapanse et Badufron chef mercenaire en 7-18. Finissez la quête. Maintenant une quête différente pour chacune de vos classes sera à lancé suite à la précédente quête à votre PNJ de classe à votre statue. Lancez ensuite la quête Rumeurs Astrubiennes après avoir fini votre quête de classe auprès de la Conseillère Archie en 0-22. Parler à Fallanster pour lancer la quête Le Dofus et le Pandawa, Reparlez à Nowa pour que la quête l’arche de Nowa se lance, il vous faudra 2 œufs de tofu par personnage durant cette quête. Finalement acceptez la mission de Gasdaure ce qui lancera la quête A la recherche des enus disparus. Ne finissez pas la quête pour éviter de valider le succès Un disciple modèle tout de suite, nous y reviendrons plus tard. La quête Visite médicale se lancera après que vous ayez finis cette quête normalement.
* Vous pouvez allez vous détendre à farmer les combats avec Idoles dans toutes les zones autour et à l’intérieur d’Astrub afin de prendre un maximum de ressources qui certaines d’entre elles vous serviront à faire les futures quêtes d’Astrub.
* Après avoir lancer les quêtes des 5 PNJs commencer par Un touriste averti en vaut deux. Continuer avec Mastrubation. Puis avec Ecouter aux portes. Parler à tous les PNJs attention à bien récupérer les ressources nécessaires (Chasseur Unterix Unter cervelle de sanglier) Légumane (lancer la quête Les citwouilles sont-elles cuites en même temps). Collectez une citrouille pour la quête et lavez-la. Souterrain d’astrub, sur chaque personnage un combat obligatoire (au fond en faisant tout droit avant de descendre dans les souterrains cliquez sur le chariot). Finissez la quête et nous voici arrivé au terme des quêtes pour le succès Astrub o mon pays dans la zone non abonné. Nous y reviendrons dès que nous le serons.
* Allons lancer la quête Problème de livraison afin de commencer le Succès Les Branquignoles et ses quêtes. En 2-16 à l’atelier des Paysans PNJ Sam Croa. Livrer les gâteaux en moins de 10 min la faire sur un ou deux personnages maxi en même temps pour éviter de galérer. Maison du livreur en 4-19. Placez la fiche à remplir dans la barre de raccourcis et cliquer avec sur un personnage THL possédant plus de 1 500 pods ou bien plus de 50 agi (nos personnages pourquoi pas). Lancez la quête Vol… Age ? en 4-19 PNJ Louc Drif. Equipez-vous de la paire de ciseau en cac et allez vaincre des roses démoniaques pour drop deux roses (taux de drop 100%). 4-14, 9-23 et 2-24. Prendre à droite dans la mine. Combat contre PNJ Sram. Lancez la quête La Discorde végétale (prévoir 1 fleur de pissenlit diabolique et de l’eau). 4-25, 6-26 et 5-28. Etre abonné pour finir la quête. On enchaine sur la quête Un Ours dans la Bouftonnerie en 3-23 PNJ Menge Paca. Expert en créature PNJ Abrazelon Sixgriffe Statue Osa. Lancez la quête De la Difficulté à être Bijoutier en 5-16 atelier des bijoutiers PNJ Shani Sings (prévoir 10 patte d’arakne, 10 bave de bouftou, 6 épine champ champ. Etre abonné pour finir cette quête. Quête La dernière Mode dernière quête pour le Succès les Branquignoles en 1-22 atelier des tailleurs PNJ Alit Elfminate (prévoir 5 laine de boufton blanc, boufton noir, bouftou, 1 défense du sanglier, 2 poils du sanglier, 1 poil du milimilou, 2 pic du prespic.
* Lancez la quête La complainte du Chacha en 7-16 PNJ Soki (prévoir 1 Lailait et 1 œuf de tofu). Avant de descendre dans la cave dans la maison en 5-18 lancez la quête répétable auprès du PNJ Grand-mère (quête Pauvre Kwikwi). Vaincre les Sousouris. Chasse à l’écureuil en 5-23 PNJ Louse Degraine. Les Citwouilles sont-elles cuites se fera plus tard avec l’une des futures quêtes pour faire d’une pierre deux coups. Pleur Nycheuz en 5-22 (prévoir 4 fleur de lin). Vaincre Bandit Manchot pour récupérer Peluche Taux à 100%. Maison de Pleur Nycheuz 3-17. Grain de Folie à Astrub en 3-20 PNJ Eilof Aledec (prévoir une pelle de boisaille, 2 planche de contreplaquée, 3 pain d’incarnam). Bière en danger, de minuit à 6Heures du matin 5-17 Tek Abir Taverne d’Astrub. Diver Birel en 1-13, ensuite Soun Rinos 1-24. Ne pas vendre la mèche avant de l’avoir tuée en 2-19 PNJ Phite Phouque (prévoir 3 fer). Equiper Paire de ciseaux et récupérer les mèches de cheveux de classes. Le Succès Les Miséroïdes se débloquent.
* Succès Cultures et moisissures. Nourrir la Plèbe en 3-17 PNJ Raymond Santho (prévoir 1 engrais). 10 Champmignon sur les champs champs à un taux de 100%. A manger pour tous en 3-17 PNJ Raymond Santho (prévoir 10 blé). 1-28, prendre les roseaux sur la map (allez de l’autre côté dans le nord de la map pas le sud). 9-9 ensuite cliquez sur la barque. Santho le myhto en 7-25 Dj Champs PNJ Emia Elliesol attendre de faire de futures quêtes pour effectuer le Donjon Champs mais la lancée quand-même et avancer jusqu’à ce qu’il faille une pétale de rose. Cliquez sur la bassine d’eau.
* Nous continuons sur le livre d’acidrik fenlapanse. Acheter une bière d’astrub et un livre le temps des dragons en 5-20 à l’ecaflip magasin. Gardez une plume de piou violet par personnage sur vous. Continuer sur la quête Tout finit par une bonne bière (cliquer sur la caisse, maison du livreur en 4-19, vérifier à l’étage arès lui avoir parlé. Achetez une nouvelle bière d’astrub par personnage. Enchainez sur la corps Saint de corps et d’esprits, puis Le prêtre et la tête de Menalt. RDV en 8-8, lancez la quête la genèse d’un royaume que vous pourrez finir quand vous serez abonné.
* Nous continuons sur la quête récolter sans semer lancez via Ahenn Peuh se trouvant en 1-20. Récolter un échantillon de frêne, goujon, blé et ortie sur chaque personnage. Pour la viande combattre un piou. Cliquez sur le baril de tnt, avancez dans la mine en cliquant sur les rochers afin d’y déposer les explosifs. On enchaine sur l’Art culinaire (prenez une dose de jus goutu et un lailait sur chaque personnage). Ensuite vient l’Arme à Guédon, (prenez 2 graines de sésame, 1 bois de frêne et 5 blé). On enchaine avec Prêt-à-porter, (prenez 1 plume de piou jaune, plume de tofu, tige de pissenlit et 1 sourcil de moskito). Ensuite La Clef de la réussite (prenez 1 poudre de perlinpainpain, 1 fer, 1 cuir de bouftou, 1 épine du champ champ et une graisse de gelée). Lancez pour finir la quête les Bons conseils d’Hel Munster (voyez si la quête se termine dans une zone abonnée si oui attendez de l’être, si non finissez la de suite).
* Maintenant on s’attaque à la quête Wambo des bacs à sable préalablement lancez à la Milice grâce au PNJ Badufron le Mercenaire (combat contre PNJ). On enchaine sur les prisonniers d’Astrub (un combat accompagné d’un PNJ). On enchaine avec De Terres et de crocs (2 craquebilles dans le même combat !). On lance la quête Ca bosse dur ensuite. On lancera les quêtes avec Modibo Delair, Thibault Truche et Bouftouteater. Enchainez sur la quête de ces 3 PNJs pour obtenir une clef du DJ Champs, Ensablé et Bouftou. Les fleurs du Mal, Modibo Delair. Tire Laine Bouftouteater. Mieux vaut ne pas se fier à la première impression en -1,-21 PNJ Prim (prévoir 5 bave de bouftou, 10 mesure de poivre et 5 crottes de milirat droppable sur les milirats d’égoutant à 100%). Attention à la Bête en 2,-18 PNJ Apprenti d’Otomaï. Faire la quête Il faut que cha brille en 6,-16 Kérubim. 1 poil de kéru, 2 groin de sanglier, 2 défense du sanglier, 5 graisse de gelée. Hotel des métiers faire la recette dans l’alambic comme écrite ci-dessus.
* Dès que vous serez arrivé à la limite des quêtes d’Astrub pour les finir il faudra être abonné, validez la quête à Gasdaure pour valider le Succès.
* Avant de vous abonner, Faire les Succès un maximum du Dj Champs et Incarnam (score idoles, duo et succès de base). Uper Chasseur lvl 40. Allez choper un maximum de zaap en dehors de la zone abonné (vérifier qu’ils s’enregistrent bien grâce au message ce zaap a bien été save).
* Pour vous abonner c’est à vous de créer une offre. Dès que vous serez abonnés. Allez prendre la quête Du rire en barre au Sanctuaire de l’Almanax et commencez l’Almanax (prévoir sur un mois les ressources si possibles et faire le Havre-sac tous les jours sur toute la Team). Continuer la quête Visite guidée au château d’allister. Et enchainez directement sur les gens du village profitez-en pour faire les choses suivantes : allez taper un Dopeul de classe avec chacun de vos personnages (le plus simple certainement le Sacrieur ou autre). Acheter une Alliance et allez marier vos personnages. Vous finirez comme cela le Succès Astrub ô mon pays. Allez finir la quête genèse d’un royaume préalablement lancée. Combat contre des chefs de guerre bouftou afin de récupérer 3 cuirs souples taux de drop de 30% de base, finissez la quête pour obtenir le succès Astrub History X. Finissez la quête Les bons conseils d’Hel Munster pour valider le Succès Pôle Emploi. N’oubliez pas d’aller dans la base des justiciers, le château d’amakna, astrub et bonta (dans les milices) pour prendre les avis de recherche au fur et à mesure.
* Après avoir réussi la quête La tête dans le sable continuer les quêtes afin de tomber sur Donjon en mousse et commencer le Succès Première Edition de Donjons. Finissez la quête Ca bosse dur enchainez sur la quête Un conflit Manichéen puis la quête héros de Pacotille ce qui vous débloquera le Succès Baston mais aussi l’accès aux quêtes et Succès Tour du monde en 27 donjons. Trouver le maitre des clefs en -6-40 pour lancer celui-ci. Finir la quête La discorde Végétale en réussissant le challenge contre rose obscure ! Planter la graine et attendre 24 heures. Retournez après temps écoulé. Finir la quête De la difficulté à être Bijoutier. Vaincre un Abraknyde Chétif avec l’anneau Thé Inachevé équipé. Vous débloquerez donc le Succès Les Branquignoles en finissant les deux dernières quêtes. Ça sent le Moisi en 7-25 Donjon Champs PNJ Emia Elliesol (prévoir 1 sang de bouftou, 1 huile de sésame). Céréale Killeur, tuez 10 prespics pour récupérer les 10 baves à un taux de 100%. Cliquez sur le pot de fleur chez la grand-mère combat contre sousouris géante. Déposer le paquet à l’étage. Déblocage du Succès Cultures et Moisissures et finit les Quêtes d’Astrub (enfin quêtes mises dans les Succès !). Dès le niveau 60 prenez tous vos kamas et acheter des muldos lvl 1 pour les revendre lvl 100. Faites ça jusqu’à amasser assez de kamas pour vous stuffer lvl 80 puis 130.

Etape 3 (Lvl 80 et futurs)

* Uper lvl 80. Partir pour le Donjon des champs afin de commencer la quête Le tour du monde en 27 donjons. Je vous conseille de vous poser une heure dans chacune des zones où il y aura le dj que vous devrez faire afin de dropper un maximum de ressources des diverses mobs. Ensuite Donjon Ensablé. Puis Donjon Bouftous. Squelettes puis Tofus. Ensuite lancez la quête Les sbires du maître Pat Akess en -2-14. Donjon Scarafeuilles, Uper lvl 50 chasseur. Enchainez sur le donjon Forgerons puis Bworks. Puis uper chasseur lvl 70 pour taper le Dj Bulbes. Ensuite Dj Craqueleur. Lancez la quête Un juge hystérique en -29-47 à Chris de Naire. Enchainez sur Maison Fantôme, puis Nid du Kwakwa, Ensuite allez sur Otomaï en faisant la quête Le nouveau Monde (Succès La grand Kradoc) en 15,28 PNJ Capitaine Kradoc (prévoir : 2 pointe de flèche de bwork archer, 1 gros boulet, 1 oreille kanigrou, 1 huile de sésame puis pour la deuxième quête 1 tronc de kokoko, 1 noix de kokoko, 1 kokopaille, 1 coffret maudit du flib) pour faire la Grotte Hesque. Enchainez sur Blop Coco, Blop Indigo, Griotte puis Reinette.
* Après ça, enchainez sur quête Bworks, (prévoyez 149 bière de bworks, 1 ailes en bois, 7 ailes de scara bleu, noir, 10 peau de gobelin, 10 touffe de sadida paire de ciseaux abimée, 10 boue de boo, 2 œil de kanigrou). Gobatchef en -3,8 le théâtre des gobelins, ensuite Gobmichet vibre pour gobrose en -4,2 dans la hutte PNJ Bworkcine. Ange de Gobriel en -4,2 PNJ Gobriel. Ensuite Titi Gobelait le Magobelin en -4,3 PNJ Plastik Gobelait. Gobière trokeur hutte en -6,4 échange Gatrool et Gratrool contre 16 bières puis 20 bières. Vendre le gobelin qui rapporte beaucoup plus de kamas sinon tuez le mulou. Manque de moule en -5,10 PNJ Bworknroll. Os de trooll se droppent auto quand on a la quête. Cervelle de vampire même chose. Bworkcelhaine map à côté se droppe auto aussi. Vaincre une moumoule pour drop une moumoule. Un avenir de krotte de Trooll en -5,3 PNJ Raxitik hutte. Pinta Gone veut se remplir de bière de bwork en 2-1 PNJ Pinta Gone. Bienvenue au Krazybwork Saloon en -6,9 PNJ Krazybwork. Bworkidais le Paxifik en -5,6 PNJ Bworkidais. Manque de peaux en -4,6 PNJ Bworkepik. Une baguette pour chef Bworkestre en -6,8, Répondre je n’en ai pas sur moi, combat.
* Ensuite on enchaîne sur les quêtes du Château d’Amakna : (prévoir une pelle de boisaille). Pauvre Pomme (de terre) en 6,-5 PNJ Rocco Fidelio. Gros œuvres au Château d’Allister en 10,-1 PNJ Kartier Tremai (prévoir 12 planches agglomérées, 6 silex, 12 blés, 10 boulettes de viande). Kartier Tremai se met à table en 10,-1 (prévoir 6 pétale de rose, 8 beignets greu-vette, 2 bar grillé, 2 brioche dorée, 2 pain d’amakna, 5 bougie rouge-se drop sur les mineurs sombres taux 100% quand la quête est lancée, 1 alliance, 12 bière d’amakna).
* Quêtes Port de Madrestam : Les dents de la mer Verumacha en 8,-4 PNJ Verumacha (prévoir 6 lait de cochon de lait). Map juste au-dessus, Squale rouge en 9,-4. La potion de lèche-bottes en 9,-4 PNJ Squale Le Rouge (prévoir 1 corne de chef de guerre bouftou, 6 pétales de rose démoniaque, 6 krala vidé, 10 graine de pavot, 6 huile de tournesol sauvage, 1 drago rousse sauvage, 6 petits chacha blanc). La Belle ermite en 11,2 PNJ Monabella. Planque de Gemfé en -21,-5.
* Succès Faire le Kéké : Scène de ménage en 6,-16 PNJ Kérubim. Demander si il fait partie de la milice. Taverne balais. Combat Gaztronom. Shushu et Lulu en 6,-16 PNJ Kérubim : quelque chose le tracasse. Bière d’astrub, combattre Gilou en 1,-22. Kérubim caché dans un tonneau après avoir parlé à Gralahad. Bien velu c’est Kérubim (battre 3 xélors).
* A la recherche des instants perdus en 7,25 PNJ Steff Taff (prévoir 1 pomme). 3 positions 7,16 – 9,21 – 1,26. Guewwe et Paix (île Wabbit) en 24,-4 PNJ Xiap. Zaap port de madrestam rentrez dans la grotte allez en 7,-8. -3,-45 cachez derrière un rocher. 7,16. Prim -1,-21.
* Retourner sur Incarnam et faites la quête au niveau de la Mongolfière (Kérubim) 3 combats par personnage à effectuer. Exécuter la quête La Malle aux Trésors en 6,-20 PNJ Diestezik. Quête Aventure Miniature Kérubim, faire le dj Kankreblath et à la fin du dj, prendre la baguette rikiki sur ses personnages (équipez-la) et parler à la croquette. L’interroger, menacer. Parler à Kérubim, montrer la croquette, 1,-16, Ecatchit en preum’s. Un œuf pour Ecaflip, Kérubim Crépin. Prendre de ses nouvelles. Vaincre le Haute Truche plus tard.

Etape 4 (Lvl 130 et Quêtes Moon/Dokoko) :

* Up lvl 130 et se faire assez de kamas pour stuffer lvl 150 et une partie du 199.
* Ile de Moon Succès, Koko Boy, Partir un jour sans retour (prévoir 1 casque et 1 aile en bois). En 11,10 PNJ Représentante de l’agence Touriste. Prendre le zaap. Un parfum de vacances en 34,12 PNJ Employée de l’Agence, Drop 4 pulpe macérée sur les nodkoko (50% de taux) et 4 huile de foie sur les tortues de la plage (taux de 50%). 4 feuilles de salace en 34,12 – 32,11 – 34,5 – 36,5. 3 Grokoko. 32,7 Vieux Grokoko. Un indigeste chez les indigènes en 33,12 PNJ Gropinson Cruaulé (avant de faire le Donjon Kanniboul allez parler à Hanniboul Smisse en -1,2 et lancez toutes ses quêtes djs). Faire le DJ Kanniboul, Mamie Voudou en 31,9. Squelettes et amulettes en 31,9. Le radeau ivre en 36,11 PNJ Kaponor (prévoir 11 tronc de kokoko, 10 kole, 6 rhum de qualité. 8 corde en liane sur les Kanniboul, DJ Chouque ensuite en même temps que la quête squelettes et amulettes, puis fin du donjon Chouque prendre la quête qu’il nous propose Serrons-nous la main 30,5 Monstre des environs pour dropper 1 machoire de pirate (taux de 100%). Crochet du chouque 33,3 dans la caverne. Radeau ivre suite après dj chouque, 8 crâne de pirate dans la zone boomba canondorf ect, ensuite 31,10 parlez au PNJ Kanniboul Khau pour échanger 2 crânes contre 1 tonneau, 34,6 pour échanger les 6 bouteilles de rhum à Issé Heau. 36,11 1 planche et 1 poutre. Donjon Chouque, remontez dans la caverne et parler au pirate. Les trois autres sont en 33,5 – 32,5 – 31,4. Gros Bob en 30,9 puis 31,4. Attaquer. Rendez-vous avec la Lune, continuez la quête le siège des donjons pour taper le tour d’horizon afin de faire le Moon avec une quête en plus. 5 engrais de Moon (taux de base 30%) sur les mobs trukikol, fourbasse et gloutovore. Faire le dj Moon et finir la quête Dokoko et succès Koko Boy.
* Sur les traces des Moonies en 35,5, lire le livre dans le bâteau. 33,8 ensuite kokoko à ramasser et lire le parchemin, 30,10 cliquez sur le tambour, lire le parchemin. 32,4 cliquez que sur le coffre pas sur le squelette à l’intérieur. Retournez en 33,3 dans un puit, vous prendrez la clef. Map à gauche, ouvrir la prison, flairer le piège combat peut etre fait à plusieurs. Le combat des chefs en 32,12 PNJ Fred Hex (prévoir 8 bananagrume). 29,10. Cliquez sur le colis. Œufs de dodoune en 30,8 – 31,6 – 30,6 – 29,7. Ramenez en 30,9. Bas les masques en 35,5 PNJ Kara Hibe, vaincre Kanniboul pour récolter les masques. Finit les quêtes Moon ! :D

Etape 5 (Lvl 150 et Quêtes Wabbit) :

* Up lvl 150 et se faire des kamas pour les Panoplies lvl 199 et du plus si possible (finir le parchottage élément de frappe sagesse et vitalité si possible ou intégral encore mieux).
* Nous allons commencer notre périple sur l’île des Wabbits par la Quête Intrusion chez les wabbits en -2,-4 PNJ Assistant d’Otomaï (prévoir 1 aile de scarafeuille de chaque couleur blanc, bleu, rouge, vert). Ensuite le Succès Rusé comme un Lenalde. Succès Partie prise, quête Caltes stlatégiques en 25,-4 PNJ Lenald des Temps anciens plus à lancer en même temps. Le jeu de Lenald (si vous avez assez de cartes sinon faites les autres quêtes en attendant) jouer trois fois contre Lenald même si vous perdez la quête et le Succès se valident tout de même. On enchaîne avec la quête Sauvegarder l’espèce en 24,-3 PNJ Lilou la Lenalde et on commence le Succès Lancer de Wabbit et aussi Wabbit en feu en lançant, quête Timassacre entre Wabbits en 24,-3 PNJ Logel Le Lenald en même temps et lancez la quête répétable de Logel Un peu de Wab et de Lily La Chasse de Lily en 24,-2. Ensuite Comme d’Wabbitude. Pour le chemin allez voir sur Dofus pour les Noobs. Ensuite Faites l’amour, pas la guerre en 24,-3 PNJ Lilou La Lenalde. Chemin sur Dofus pour les Noobs et un combat contre un Black Wabbit. Ça sent la Cawotte en 24,-3 PNJ Lilou la Lenalde. Chemin sur Dofus pour les Noobs afin de récupérer les Cawottes. On continu avec Il y a un os, de Wabbit en 24,-3 PNJ Lilou la Lenalde. Puis Vade Retro Wabbitas, conseil prenez la quête sur tous les personnages et user la TP pour éviter des allers-retours. Chasse aux Wabbits allez valider la quête précédente et laisser un personnage devant le dj pour tp tout le monde valider avec le dernier personnage et tp le avec un des autres qui est revenu au dj grâce à la tp. Chemin sur DPLN. Art Gastronomique, 24,-3 PNJ Lilou la Lenalde. Chemin sur DPLN, ne partez pas de la map du dernier PNJ, reparlez lui. Expédition culinaire 21,-12 PNJ Lelievwe Pâle Pitane. Voyage au centre du wabbit lire la fin du livre et lancez la quête. Le campement en 22,-10. Des pwinces pas très charmants en 22,-10 entrez dans la salle derrière le Gros Wabbit (rentrez toute la Team dedans). Le Succès Rusé comme une Lenalde se valide. Ensuite la quête Ça rend aimable parlez au PNJ Logel (prendre 10 cawottes au sol) cela terminera le Succès Wabbit en feu.
* Faire la quête Les Enus Disparus si pas déjà faites 6,-19 PNJ Gasdaure. Ensuite dirigez-vous vers 12,-21 afin de lancer la quête Pandavignon (les quêtes Pandala sont obligatoires pour continuer les quêtes Wabbits). PNJ Moktwa (prévoir 1 bière d’astrub). Sur le Panda impossible de faire Pandavignon autre quête donc Pandawa et fier de l’être en 26,-39 PNJ Assistant Shaman. PNJ Fleurawa la Marchande : Fiole de Pandapils. Puis faire la quête Mystères à Pandala en 24,-35 PNJ Surivitna le Shaman. Parler au garde pour retourner au zaap. Ensuite avec tous les personnages enchaînez sur Pandala : une île pas comme les autres en 19,-28 PNJ Garde Chopynwa. Payer la taxe achetez lui un couvre-chef. Pandala : sa déesse en 24,-35 sauf pour Pandawa qui a déjà fait la quête Mystères à Pandala PNJ Pyrite. Fiole de Pandneken. Pandala : ses villages en 25,-35 PNJ Plumawa la Marchande (prévoir 10 bois de bambou). Demander un entrainement et équiper le bouclier. Pandala : son air pur en 25,-34 PNJ Plumawa La Marchande. Parler à Timouss. Légende Lenald en 27,-47 PNJ Ronald le sage Lenald. A la fin de cette quête une nouvelle se lance automatiquement. Nous l’exécuterons plus tard. On attaque la quête Jamais deux sans trois faisant partie du Succès Un Wa de pacotille. En 23,-4 PNJ Wanald Le Sage Lenald. Récupérer 3 clefs (chemin sur DPLN). Le château du Wa en 24,-13 PNJ Powte-clef. L’œuf ou la cawotte en 23,-4 PNJ Wanald Le Sage. ATTENTION : Nous reprenons ici la quête des donjons. Nous allons voir Thelma Geur en -16,2 afin de faire la quête Gelée Bien eue si pas déjà lancer juste après le Donjon Wabbit. On enchaîne donc avec le Donjon Gelée puis l’arche d’otomaï, le laboratoire de brumen tinctorias puis le roman de Kistounes et nous allons pouvoir finir les quêtes Wabbits en lançant la quête Un défilé de Wobots qui nous demande de faire le Terrier du Wabbit. Prendre encore la Panoplie Wa mettre à jour la quête en parlant au Gawde Wabbit mais ne pas rentrer dans le dj, passez la Panoplie sur tout le monde avant. A la fin du DJ ne pas oublier de mettre une Panoplie du Wa Wabbit pour un des personnages qui passera sa Panoplie aux autres juste après avoir valider le Dofus Cawotte (une par personnage je crois).

Etape 6 (Lvl 180 et quêtes diverses + Otomaï) :

* Nous allons commencer par uper lvl 180. Ensuite nous allons faire les quelques quêtes des Koalaks. Succès Convoyeur de fonds. Course Polaire en -15,-1 PNJ Koka Dekolak, lancez les 3 quêtes qu’il vous propose afin d’être tranquille ce sont les seules des Koalaks. Enchainez les combats sur les Dragodindes afin d’avoir les ressources nécessaires pour la quête. Epicerie fine, Koalak immature pour droppez les Peaux, les autres ressources sont assez simples à dropper. Charger la mule, mobs à vaincre : Koalak Forestier, Mama Koalak, Warko Marron. Nous allons ensuite faire la blinde de donjons hahaha. On go faire le Dj Abraknydes, Dragon Cochon, Koulosse, Canidés, Rat Blanc, Rat Noir. Nous allons ensuite lancer la quête Des donjons, des donjons et encore des donjons. Succès le tour du monde en 27 donjons. On s’arrêtera là pour le moment. Nous allons faire le Dj Rasboul pour le Succès Donjons trois point cinq. Puis le DJ Blop Multicolore Royale. Ensuite le Tynril, lancez la quête Tour de rein mais ne faites pas le dj.
* Nous allons maintenant faire les quêtes Otomaï. Lancez dès maintenant la quête Les Chasses du Crocodaille Dandi en -52,17 PNJ Crocodaille Dandi. Succès Haute Voltige, quête Scaéroplane à très grande vitesse en -54,19 dans la zone zoths PNJ Spitte Fayeur (prévoir un casque et ailes en bois amélioré). Quête un autre moyen de transport en -56,22 PNJ Flip Flap (prévoir 1 DD Rousse et Amande Sauvage). Succès Service de dépannage, quête Paulette Pain-Bèche la Boulangère en -50,20 PNJ du même nom (prévoir 20 blé, 18 orge, 16 avoine, 14 houblon, 12 lin, 10 seigle, 8 malt, 6 chanvre, 4 millet, 2 frostiz). Polka Merer a besoin de vous en -54,5 PNJ du même nom (prévoir 1 abreuvoir en frêne, 1 mangeoire en frêne, 1 baffeur en frêne, 1 foudroyeur en frêne, 2 planche agglomérée). La poition bulbique en -48,19 PNJ Professeur Fournesol (prévoir 1 potion bulbique). Le fils caché en -55,4 PNJ Docteur Nauh, (craqueboule poli ect suivre en même temps la quête Crocodaille Dandi) quelques combats. La femme perdue en -52,16 PNJ Docteur Morose (quête Crocodaille Dandi à prévoir combats contre Floribonde ect). Succès Sacrée Tourbière. Quête Le gardien du pont de la mort en -56,0 PNJ du même nom. Accepter, n’importe quelle couleur, c’est vous donc sexe de votre personnage, si vous avez l’attitude croiser les bras oui sinon non, prenez votre nombre de pods libre, ajouter une ceinture de bouftou +500pods, pesez le tout, divisez par 5 et pour finir répondez le nombre inférieur, blanche, s’agit-il d’un corbac normal ou d’un vilain petit corbac. Quête la vengeance du Kito en -49,14 PNJ Kito (combats à effectuer faites la quête Crocodaille en même temps). La vengeance de Peggy la Porkass en -57,4 PNJ du même nom.
* Succès Etre plus royaliste que le roi. Quête Le Guide du Roublard en 4,-6 PNJ Conseiller Yse Vewybad. Temple sram PNJ Rigal Main Crochue. Temple Roublard 10,16. Quête Crypte Honnie en 10,16 PNJ Seth Zérauséro. Parlez à Boude Spenssour puis à Vil dans le temple. Quête Traitre ou pas traitre, telle est la question… en 7,-5 PNJ Yse. Choisir le camp d’allister. 4,-6 PNJ Intendant San Lavalss. Quête Emissaire du roi PNJ 4,-6 PNJ Intendant San Lavalss. -34,-60 Taverne Bagrutte Bonta. PNJ Tabach Le Greffier. Prince Wabbit en -23,-1. Quête Le Pwince Monseigneuw en -23,-1 PNJ Pwince d’Wa. Suite Woyale PNJ Pwinde d’Wa en -23,-1. -26,36 première personne dans les cuisines, Sbab proposez lui 20 000 kamas. 25,-34 PNJ Maître Pandawushu. Trsoisième personne en -28,-50 PNJ Valet Lelisdanla. Quatrième personne en -29,-61 PNJ Valet Deauj (prévoir 1 tissu pourpre et 1 fil de soie). Parler à Paro Cabanne. Quête Un Mawiage Pwincier en 4,-6 PNJ Intendant (prévoir 4 cawottes, 4 étoffes wabbit). Quête Qui veut la peau du wabbit PNJ Pwince d’Wa en 4,-6 (prévoir : 10 patte de wabbit, 10 dent de wabbit, 2 baton du grand pa wabbit, 5 oreilles du tiwabbit, 3 cawotte, 1 estomac de wo wabbit et 50 sauge). 1,16. Parler à Bob Lenald. Quête à un poil près, trouver la dame en noiw 13,0 dans le bateau.

Etape 7 (Frigost et Up lvl 199).

* On se retrouve maintenant pour la partie la plus drôle de la Team. Nous allons enchaîner Frigost ! On va saigner l’île de Frifri ! Commençons les Succès de Frigost par L’âme de glace. Si vous êtes Bontarien -33,-56 PNJ Maître d’ordre, Brakmarien -26,36 PNJ Oto Mustam ou au Château d’Amakna 4,-6.
* Commençons par le premier Succès de Frigost : Fri Carré. Nous allons tout d’abord nous rendre en -34,-16 PNJ Capitaine Ardier afin de prendre le bâteau pour Frigost et de finir la quête La terre Banquise. Nous continuons le Succès par La maire de glace en -81,-37 PNJ Mousse Haka. Maintenant lançons la quête Full Contact en -77,-42 PNJ Maire Cantile (beaucoup de monde à rencontrer).