

SPELLFORCE

THE ORDER OF DAWN

Bienvenue !

Vous trouverez ici une aide pour finir les quêtes de SpellForce – The Order of Dawn et de ses extensions, The Breath of Winter et Shadow of The Phoenix.

Attention, ceci n'est pas une soluce du jeu mais plutôt un guide d'astuces à utiliser...

Nous avons élaboré une grille à placer sur la mini-map, ce qui permet de se retrouver beaucoup plus facilement pour le positionnement des monuments, pierres des âmes et personnages (plutôt que les habituels « au nord-ouest », « à gauche du bidule »...). Il vous suffit de la reproduire sur un plastique transparent, afin de toujours l'avoir sous la main :

	A	B	C	D	E
1					
2					
3					
4					
5					
6					

Quelques généralités avant de commencer...

- Si vos unités d'une race donnée n'ont pas leur mana qui se régénère, c'est que vous n'avez pas pensé à construire le magasin pour cette race. Et franchement, une druidesse ou un incendiaire, par exemple, qui n'a pas de mana ne sert à rien dans la bataille. Autant envoyer vos artisans...
- Effectuez les améliorations concernant le type d'unité que vous voulez produire avant de les demander dans votre monument. En effet, les upgrades ne sont pas rétroactifs : les unités générés avant d'effectuer une recherche ne bénéficieront pas des effets de celle-ci. C'est dommage, vous avouerez...
- Les unités naines prennent un niveau chaque fois qu'elles tuent un ennemi, ce qui se traduit par une petite étoile en dessus de leur tête. Essayez au maximum de soigner et protéger ce qui ont le plus d'étoiles au détriment d'unités d'autres races quand vous avez une armée mixte. En effet, ce sont les seuls à bénéficier de ce bonus bien sympa qui leur confère une meilleure CA et de plus gros dommages.
- Les nécromanciens elfes noirs sont monstrueux lorsqu'ils bénéficient de l'appel de Nor, le truc qui les fait ressusciter à minuit. Ils acquièrent une forme d'immortalité. Même si votre monument des elfes noirs est détruit, ceux qui ont ressuscité resteront sous votre contrôle et ressusciteront encore et encore.
- Même si vous êtes de taille à nettoyer une carte juste avec votre avatar, prenez quand même, à chaque fois qu'il y en a un, le contrôle d'un monument de race. C'est cette action qui génère la création d'unités dans les camps ennemis. Si vous ne le faites pas, il n'y aura pas de points de spawn chez vos opposants et donc moins d'adversaires et par voie de conséquence moins d'expérience à faire. La seule exception est Farlorn où les points de spawn des Loups

de Briar sont en route dès que vous arrivez sur la map. Le Sud des Marches Divines peut éventuellement faire aussi exception, car si vous allez vous en prendre aux lames devant la tour noire, leurs camps spawneront.

- Pensez à construire systématiquement le bâtiment doublant les ressources produites avant celui qui permet de les collecter. Cela vous permettra d'optimiser au maximum vos ressources.
- Pensez à piller systématiquement tous les coffres que vous trouvez et à bien les chercher partout... Les items sont plus ou moins fixes, les sorts sont aléatoirement disposés, a priori en fonction de votre avatar.
- Certains gros groupes de créatures ont recours à la technique d'encerclement très lâche du 'Pousse-toi de là que je m'y mette'. Dès que vous blessez un membre du groupe, il se dégage le temps d'aller se régénérer et un autre prend sa place. Votre avatar s'arrête bien sûr de taper vu que sa cible est partie. Contre les lames, le remède est simple et s'appelle Aura de colère, qui lance colère divine sur tout ennemi à portée d'aura. La lame touchée par cette aura finira par aller mourir dans son coin sans que vous ayez à frapper dessus. Par contre, contre les démons, c'est beaucoup plus la galère. Le mieux est encore d'éviter de se faire encercler. Si par malheur cela vous arrive, vous pouvez tenter de cliquer frénétiquement toujours au même endroit, ce qui évitera au moins que votre avatar s'arrête d'attaquer. Vous réussirez peut-être à en tuer quelques-uns et à vous enfuir de l'encerclement par l'espace que cela laisse.
- Certaines quêtes n'apparaissent pas dans le livre de quêtes : Par exemple dans Order of Dawn, 'Le chef des bandits', 'Les elfes de Sindare', 'Crinières d'hommes-bêtes', 'La dent d'Obak', 'Le monolithe', 'La lettre pour Tanara', 'La mosaïque de la mort' et 'Le remède de Gwen' (ces noms sont purement arbitraires). Ce sont néanmoins des quêtes car elles génèrent toutes une récompense. Le chef des bandits donne un avis de recherche qui vous rapporte de la thune quand vous l'amenez à Celen Fell et une hache à échanger contre un autre objet ou de l'argent avec Sunder Main-Noire (Liannon). Sindare vous fournit 3 forestières éloni pour vous aider contre les gobelins (Éloni). Ashawe vous récompense de 2 pièces d'argent et de points d'expérience pour chaque crinière d'homme-bête que vous lui rapportez (Éloni). Seno vous donne de l'argent pour la si jolie dent de l'orque Obak (que l'on peut trouver à Leafshade). Le code œil-sang-main-main-sang-œil du monolithe de Rochelame déclenche l'arrivée de fantômes de nains. Vous trouvez sur le chef Enri la clé en forme d'étoile qui ouvre un coffre bien garni. Thurgon de Valombre vous confie une lettre qui vous rapporte quelques pièces d'or quand vous l'amenez à Tanara à Greyfell. Les squelettes protégeant les morceaux de la Mosaïque ont sur eux des items mais aussi des sorts niv.10, 11, et 12. Le remède trouvé dans un coffre de la Muraille Divine vous vaudra des points d'expérience quand vous le rapporterez au papa de Gwen, Sunder (pas celui de Liannon...)
- Certains sorts particuliers ne sont pas aléatoires. Ils sont la récompense pour des quêtes ou ne se trouvent que dans un coffre bien précis sur une carte bien précise. C'est le cas pour : pétrification (niv.10 sur Plexor Mim Thar, niv.12 dans coffre Forêt Haletante), amitié (niv.8 dans coffre des Marches glacées, niv.10 sur Razaar à Valbruissant, niv.12 grâce à Talia Storm à la fin de La Faille), invulnérabilité niv.12 (coffre Forêt Haletante), invoquer spectre niv.12 (coffre Forêt Haletante), bannissement noir (niv.8 sur Plexor Mim Thar, niv.10 dans coffre près de Sartarius, Sud des Marches Divines, niv.12 sur Sharkan dans la Forêt Haletante), invoquer ours (niv.10 dans coffre près de Sartarius, Sud des Marches Divines, niv.12 grâce à Talia Storm à la fin de La Faille), disruption (niv.10 sur Faurung au pays de Farlorn), blizzard (niv.12 grâce à Talia Storm), pluie de feu (niv.12 sur Faurung), guérison lumineuse (niv.10 dans coffre Sud des Marches Divines près de Sartarius, niv.12 auprès du Grand Archon à Valbruissant), embrasement de l'âme (niv.12 Grand Archon Elfe Noir) et méditation (niv.12 sur Mechlan, quête du Phenix).

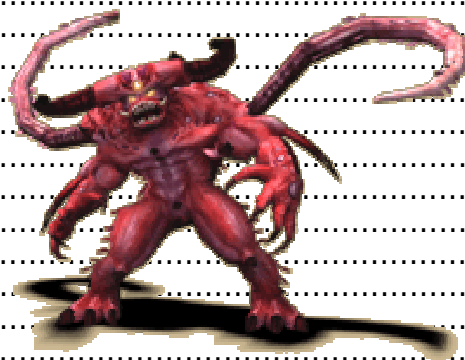
(Merci à Badpalad (que tous les adeptes du forum officiel connaissent !) et à Leong Yiam Tat aka gaoneng, auteur du très complet `spellforce_a.txt` dispo sur GameFAQs [<http://www.gamefaqs.com>] pour ces petites astuces essentielles...)

Voilà, c'est tout pour le moment... Bon jeu !

THE ORDER OF DAWN – MAPS 4

STORY 5

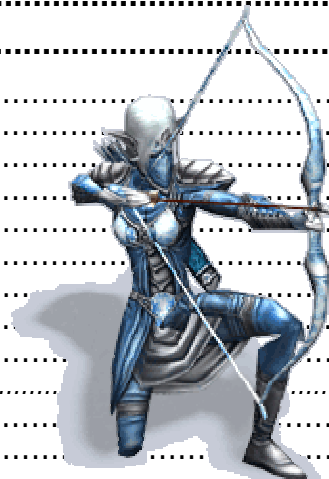
GREYFELL 5
LIANNON 5
ELONI..... 6
LEAFSHADE..... 6
LE SHIEL 6
COL SAUVAGE (WILDLAND PASS)..... 7
NORD DE LA MURAILLE VENTEUSE (NORTHERN WINDWALL) 7
SUD DE LA MURAILLE VENTEUSE (SOUTHERN WINDWALL) 7
VALOMBRE (GREYDUSK VALE)..... 8
LES TERTRES HURLANTS (HOWLING MOUNDS) 8
WISPER..... 8
LA MURAILLE DIVINE (THE GODWALL) 9
ROCHELAME..... 9
MULANDIR 10
LE PAYS DE FARLORN (FARLORN’S HOPE)..... 10
LA GORGE OU LA FAILLE (THE RIFT) 11
LES MARAIS DE GIVRE (ICEGATE MARSH) 11
SUD DES MARCHES DIVINES (SOUTHERN GODMARK) 11
VALBRUISSANT OU VALLON DES MURMURES (NIGHTWHISPER DALE)..... 12
SHARROWDALE 12



THE BREATH OF WINTER – MAPS 14

STORY 15

MIRRAW THUR..... 15
ROCS DE LA TOURMENTE (STORMCLEAVER ROCKS)..... 16
MARAIS DES ECHOS (ECHO SWAMPS)..... 16
GIVRETERRE (FROSTFALL) 17
TIRGANACH 17
VAL HIVERNAL (WINTERDEEP) 18
FASTHOLME 18
LES MARCHES D’OMBRE (NEVERSHADE FRONTIER) 18
SHAL’DUN..... 19
 Les coffres de Shal’Dun..... 20
CROCS ARDENTS (FIREFANGS)..... 21
L’ABYSSE..... 21
LE GOUFFRE DU TISSEUR DE GIVRE 22



SHADOW OF THE PHOENIX – MAPS 23

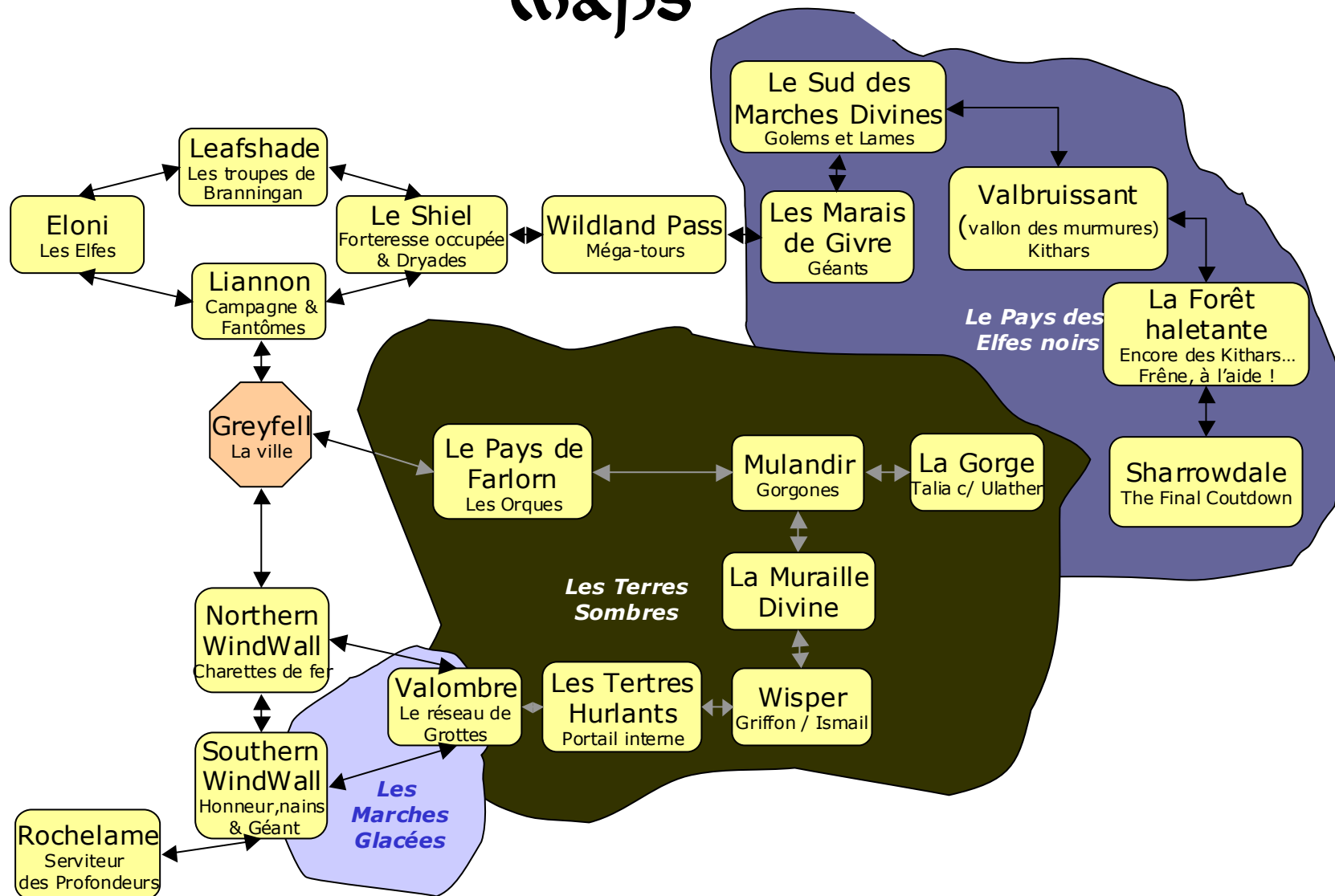
STORY 24

LA CITE DES ÂMES (CITY OF SOULS)..... 24
BAIE D’ONYX (ONYX SHORES) 25
EMPYRIA..... 26
LE BOSQUET DE LA DRYADE (DRYAD COVE) 27
DESERT ROUGE (RED WASTE) 27
LA PASSE DU CORBEAU (RAVEN PASS)..... 28
ROCS ARDENTS (BLAZING STONES)..... 28
KATHAï 29
COTE DES FLOTS NOIRS (BLACKWATER COASTS) 29
CRYPTES MECANIQUES (CLOCKWORK CRYPTS) 30
 Les pièges des cryptes mécaniques 30
LE COLISEE (COLOSSEUM)..... 36
LA FORTERESSE DE SOMBREVENT (DARKWIND KEEP) 36
LE GOUFFRE / LES GORGES 37
LE TEMPLE DES OSSEMENTS (THE BONE TEMPLE) 37



spellforce order of dawn

maps



Story

Greyfell

« La Ville ». Niveau : 1 ⇒...

◇ : Portails

✦ : Pierre des âmes

👤 : Personnages

🏰 : Monuments

E4 : Nord de la muraille venteuse E3/4 : Pays de Farlorn E2 : Liannon	A3 : Col des ombres (Mon. héros) B3 : Monument (des humains) E3 : Maison de l'ordre (Centre Ville)	Tous en E3... Centre : Sartarius, Gabar, Zarim, Sentos le marchand O : Adhira pharmacienne NO : Sandor, Tanara (couture) NE : Valdis E : Seno l'arracheur de dents SE : Hinrik le nain, Goran, Orthanc le forgeron (frère Sunder) S : Castagir, Flink Mc Winter	B3 : Humains
---	--	--	--------------

- Objet récupéré : Coffre verrouillé par un sort, sur le messenger qui nous a trahi. A donner à Rohen aux Marais de Givre.
- B3 : sur un tire-laine ennemi : le lorgnon de tanard.
- Cadeaux cachés : descendre vers le portail muraille venteuse, puis longer les murailles par la droite : coffre. Idem sortez vers liannon, longez à gauche : squelette.
- Sandor lance la quête Echos : 3 Immenses pierres tombales noires. Un murmure semble en sortir...C3/4 : Tar ("Sud"), B4 : Guar ("Nord"), A4 : Shin ("tombe sud-ouest"). Il sort des tranche-gorge niv 5.
- B3/4 : Grotte ancienne et érodée, semble avoir servi de tombe...à Shin Tar Guar niv23 avec Livre et !!.
- D4 : Ermite malade : potion de Zirfar à demander à Shan Muir. Si calmante : aller tuer une dryade à Eloni niv15+niv10, l'ermite devient ami. Si Zirphar : aller voir Illirias à Le Shiel puis tuer un maraudeur en A4. L'ermite devient ennemi (niv6).
- E3 : Sentos nous emmène au Col Sauvage.
- E3 : Adhira a besoin de sang de dragon, de démon, et d'araignée + récipient en adamantium fabriqué par Skarvig. Pour Tombard niv6 en C/D3/4 . Plein de points d'XP (mm au niv 29) + lame de la lumière.
- E3 : Castagir recherche le pourquoi des ombres. Il faut retourner le revoir plus tard pour avoir l'armure des ombres !

Liannon

« La campagne & fantômes ». Niveau : ...⇒...

◇ : Portails

✦ : Pierre des âmes

👤 : Personnages

🏰 : Monuments

C5 : Greyfell	C4 : Monument des Héros	B2 : tyrgar brannon B3 : Ortah D4 : sunder, shan muir, darius	C4 : Héros
---------------	-------------------------	---	------------

- D5 : Petite clé rouillée, sur le corps du Pustuleux. Ouvre le coffre en D2 qui contient gemme verte, lorgnon d'un nain (de Cronvig Gimlison à Sud de la muraille venteuse), outil de dentiste (pour Seno l'arracheur de dents de Greyfell), eau de vie de Liannon.
- E4 : fantôme(s) : trucs pour Ortah + n°2-niv10 :plume rayonnante. n°3-niv15: arc d'if brisé. N°4 Udwin niv20 laisse son anneau !
- Shan Muir nous donne clé rouge de la porte nord, pour soigner le commandant du Shield
- Herbe d'alafas dans un coffre et jambières de Klingzog en C2.
- D2 : Maison de Shan et Lea Muir, gardée par 3 niv 12/13. Portent la lettre de Sentos
- B5: Lettre secrète pour celen fell, vieille hache de nain pour sunder sur Bandit niv4
- Quête de l'ermite malade : Shan muir nous donne une potion calmante (ermite copain) ou refuse.

Eloni

« Les elfes ». Niveau : ...⇒...

◇ : Portails

✦ : Pierre des âmes

👤 : Personnages

🏰 : Monuments

D6 : Liannon E1 : Leafshade	D4 : Sud Est (Mon. Humains) E1 : Cap Nord (P. Leafshade) B2 : Campement elfe B4 : Lac aux Driades	D4 : Sidahan BC5: Shadira BC5 : Ishtar le radieux	D4 : Humains C3 : Humains
--------------------------------	--	---	------------------------------

- C4 : Grosse clé sur Zarn le traître
- Lycande nous donne clé en pierre blanche, pour tuer les hommes-bêtes au sud-ouest.
- **Ramener les peaux de bêtes à Ashawe** contre Xp et pièces d'argent.
- Champi haut-le-cœur jaune sur hommes-bêtes.

Leafshade

« Les troupes de Brannigan ». Niveau : ...⇒...

◇ : Portails

✦ : Pierre des âmes

👤 : Personnages

🏰 : Monuments

A5 : Eloni E5 : Le Shiel	C/D2 : Nord (Monument humain) B5 : Camp Utran D5 : Cercle de pierres	B3 : Fayt niv20	C4/5 : Humains C5 : Héros C/D2 : Humains
-----------------------------	--	-----------------	--

- Craie d'invocation en D4/5 sur Gulkar
- Sinwen Blanchefeuille en C/D2 veut donner des objets contre des ingrédients :
 - Anneau contre Quartz noir, Eclat de lune, Eclat d'étoile, sur les frères Twonks
 - Masque contre Crâne de Troll (sur Umuruk en D4), Sang de la créature rampante (en D2), et Pierre Feu éternel (D1 sur squelette).
- Quand vous revenez pour Fayt, il y a des mercenaires niv16 surtout en B4, B3 + 2 sombres chevaucheurs de griffon en B3

Le Shiel

« Forteresse occupée et Dryades ». Niveau : ...⇒...

◇ : Portails

✦ : Pierre des âmes

👤 : Personnages

🏰 : Monuments

B2 : Leafshade E3 : Col Wildland A3 : Liannon	A2 : Camp de réfugiés E3 : Vallon aux Driades C/D5 : Forteresse Utran	C/D5 : Sergent Einar C/D5 : Illirias C/D5 : Seigneur Tynar	B2/3 : Héros B2 : Elfes C3/4 : Humains
---	---	--	--

- Chercher des indices sur les troupes de Brannigan : collier du tisseur d'or sur Cord Dunnahan niv 13 (en D2) à ramener au seigneur Tynar (qui apparaît dans la forteresse après la libération).
- Illinias (pote de la forteresse) nous donne la tente aux herbes.
- Ragna Roch la marchande vend la maison des forestiers et la scierie.
- E3 : autel où déposer la lenya pour obtenir l'aide des Driades contre l'armée de l'est (1 driade à nous, les 4 autres suivent).
- E3 : Coffre derrière les driades à 3 boutons : gauche, milieu, droit...c'est flann qui donne la combi.
- E3 derrière l'armée de l'est : plans de l'ailanterie, guérisseur, QG interm, salle des archers, archers du vent, rune elfe niv5.

Col Sauvage (Wildland Pass)

« Méga-tours ». Niveau : ...⇒...

◇ : Portails

✦ : Pierre des âmes

♀ : Personnages

🏰 : Monuments

B3 : Le Shiel E2/3 : Les marais de givre	B3 : Village de Skye C/D3 : Val de la forêt E2/3 : Corniche	A3 : Swanson, Markwart Storm, Calina Twidle (couturière) Flann Gondersen	B3 : Elfes C3 : Elfes D3 : Humains
---	---	--	--

- **Attention** : ne parlez pas à Markwart avant d'avoir parlé au maître des araignées.
- E3 : sur Halgard Arvig se trouve la bannière pourpre de Tynar et un signe de la main.
- E3 : sur Brannigan on trouve une malachite à échanger contre la combi du coffre (droit, gauche, milieu, gauche, milieu) et la clé grise de Flann Gondersen.
- E3 : dans le coffre : protecteur elfe, forge et grand QG.
- A3 : Karel borgson, marchande, vend maîtres-bucheron et guilde des chasseurs.
- B3 : Sentos qui vient de Greyfell avec trois hommes de main niv 12...

Nord de la Muraille Venteuse (Northern WindWall)

« Charettes de fer ». Niveau : ...⇒...

◇ : Portails

✦ : Pierre des âmes

♀ : Personnages

🏰 : Monuments

C1 : Greyfell Valombre Sud de la muraille venteuse	C2 : Stonewell C/D4/5 : Région de pierre B3/4 : Col (Porte des nains)		D1 : Elfes D/E3 : Elfes
--	---	--	----------------------------

- 5 Pierres d'Ames à trouver : n°1 : Angstling(E3), n°2 : Ossuaire rampant(E4).
- C3 : Coffre avec Obsidienne
- D4 : l'anneau des ombres se trouve sur le cadavre de "L'Ombre" niv 12
- C6 : Coffre : plans Nains = milice, gardien, carrière, mine, forge. Coffre près du portail : plans Elfes = Tour de glace, errant, maison des anciens, mage du froid
- C6 : Kishan niv 11 a Rune effe niv6, Fousseur niv12 a Rune nain niv7
- Ombres : dans la quête spéciale avec l'anneau des Ombres : 4 Ombres niv20 en D4. Sur 1 : Livre Manifeste des ombres. A ramener à Rigor

Sud de la Muraille Venteuse (Southern WindWall)

« Honneur, nains et Géant ». Niveau : ...⇒...

◇ : Portails

✦ : Pierre des âmes

♀ : Personnages





🏰 : Monuments

B2 : Nord de la M.Venteuse E4 : Valombre A5 : Rochelame	A/B2/3 : Portail Nord B3/4 : Windholme (Cité naine) A5 : Porte de Rochelame C4 : Marches glacées D3 : Pic de l'Est E4 : Ruines E4 : Portail Est	B4 : Skarvig le forgeron B4 : Bron Gonnar le fermier et Miria la couturière B4 : Cronvig Gimlison, Urak Gursam	A3 : Héros C4 : Héros
---	---	--	--------------------------

- Fulgroth, le premier ennemi de la map, nous file 2 super-poignards armes perçantes !
- B4 : Cronvig Gimlison nous donne eau-de-vie naine en échange de son Iorgnon (trouvé à Liannon)
- Quête pour le nain : fougère de morsure (coffre dans camp ennemi B4), Brise d'argent (coffre E3), Herbe de Tisserand (coffre D4/5), Tige d'ombre (coffre E4)
- B4 : "L'éventreur" nous laisse sa peau ! A ramener à Miria avec 3 peaux de bêtes
- A5 : Hörgr a la clé de la porte de Rochelame
- E3 : Zyrafyr le Draconien a le casque d'Herger, des écailles rouges et une pierre de feu éternel
- E3 : Kirsh l'araignée a poison de rampant des ombres et soie sombre.
- E4 : Rune d'elfes niv7 sur fantôme nain
- B4 : Urak forge un manche pour la lame tellurique ou nous l'échange contre une rune d'un mage :
 - Silas l'élémentaliste niv 13, feu 6 glace 6, armes contondantes 4
 - ou Raithska l'ensorceleuse niv 13, magie noire 5, mort 5, nécromancie 5, armes contondantes 4

Valombre (Greydusk Vale)

« Le réseau de grottes ». Niveau : ...⇒...

 : Portails	 : Pierre des âmes	 : Personnages	 : Monuments
A4 : Sud de la Muraille Venteuse E3 : Les Tertres Hurlants BC12 : NMV	A4 : Ouest C3 : (Forteresse) E2 : Col du serpent	C3 : Flink McWinter(-> Greyfell) C3 : Marchands tous sorts C3 : Tana Chantelame E2 : Malicor Serpentes	A/B4 : Elfes A2 : Héros A2 : Nains B3 : Elfes B3 : Nains

- C3 : Coffre verouillé par cadenas d'argent; il contient la moitié du masque de Belial de Malicor. C'est Tana chantelame qui a la clé !
- C3 : Coffre derrière Urias : temple de sélène, petit QG, porcherie, magasin, mine de sélène. 2^{ème} : défenseur, grande armurerie, QG int
- C3 : Thurgon Farmir nous donne une lettre pour Tanara à Greyfell : 2 pièces d'or
- D3 : Pierre d'âme n°3 du tueur nocturne
- 4 grottes à protéger : C4, D3, D3, D/E2/3.
- E3 : coffre près du portail contient destructeur, cabane de maçon, fonderie nains
- E2/3 : sur Zihar niv17 : armure des chevaliers de l'Ordre, rune mentaliste niv12. C2 : rune des nains niv8 dans un coffre...

Les Tertres Hurlants (Howling Mounds)





« Portail interne ». Niveau : ...⇒...

 : Portails	 : Pierre des âmes	 : Personnages	 : Monuments
B5 : Valombre D4 : Forteresse intérieure ⇄ E3/4 : Vieille forteresse ⇄ E3 : Whisper	B4 : (début) C4 : Forteresse E3 : Forteresse intérieure		B4 : Nains B3 : Nains E3 : Héros

- B2 : Sur le rôdeur des cryptes : Pierre d'âme n°4 (Rodeur des cryptes) et rune elfes niv 9
- Sur un type en B2 : octogone rayonnant, obsidienne. L'octogone sert à réveiller le cadavre en B2 aussi
- D3 : Sur l'impardonné niv 18 : Pierre d'âme n°5, Larmes d'un être sans âme, rune de guerrière Karia
- Ramener les 5 pierres d'âmes à Orthanc, et prenez le bâton d'âme : il sert super bien à tous les magiciens !
- E3 : Korshar nous laisse une améthyste, la moitié gauche du masque de Belial, une rune nains niv9
- E3 : Coffre à côté de la porte donne plan Elite et grand QG nain
- E3 : il y a une faille dans le mur près de la porte...Quête des ombres. On y trouve un cristal à ramener à Rigor Mortis.
- B3 : Tombe d'Amra ! Protégée par 1 dizaine de gardiens niv10. 4 ondes de choc niv11 et y'a plus rien. Sauf qu'il sort un niv30 : La Fin de Toute Espérance, puis Amra, niv18.(avec son armure en cadeau)
- A2/3 : Cadavre de Cassius
- A3 : 7 ombres niv20, avec parchemin illumination niv9

Wisper

« Griffon/Ismail ». Niveau : ...⇒ 19

 : Portails	 : Pierre des âmes	 : Personnages	 : Monuments
B3 : Tertres Hurlants D/E1 : Muraille Divine	D/E1/2 : Tombe de Hokan C4 : Oasis	E2 : Ismaïl	C4 : Elfes C3 : Nains B4 : Héros

- B3 : Uthar cherche son griffon d'acier : il faut retrouver l'épée (B1 sur Manifestation de la Peur), l'armure (B4 sur Manifestation de l'Inquiétude) et griffon (B5).
- E1 : coffre avec plan Vénéérable. A4 : Soie claire ("légère") sur araignée fantôme
- E4 : Manifestation de l'Inquiétude nous laisse l'armure d'Uthar et rune du prêtre Tehr
- B5 : Manifestation de la Peur nous laisse l'épée d'Uthar et la rune humains niv9
- E3 : Tombe de Lea nous laisse lettre et bijou pour sa sœur Shan Muir
- C2 : Mosaïque à fragments : fragment de Jon, fragment du gardien en E3, fragment sur un squelette en D3 : sort 1 type qui laisse 4 sorts niv 11/12

La Muraille Divine (The Godwall)

Niveau : 19 ⇒ 20

◇ : Portails

✦ : Pierre des âmes

👤 : Personnages

🏰 : Monuments

B/C5/6 : Wisper D2 : Mulandir	C5 : Donjon du portail (début) B4 : Vieille cité naine A3 : Terres de Tamira D2 : Sur la muraille	A4 : Margay Lannard B4 : John Goddard D/E4 : Sunder Dundrew (Gwen) B3 : Tamira Hal E3 : Cord Dunnahan D2 : Vintus Lannard	C5 : Elfes B4 : Nains A2 : Nains B3 : Elfes
----------------------------------	--	--	--

- B5 : Bren Vendotone nous donne un peu de bouffe (350, 775, 775) dès qu'on le débarrasse des recrues de Briar. John, Sunder et Tamira aussi, avec des autres ressources (bois, fer...). N'apparaissent qu'après destruction des sources.
- B4 : John a la clé pour ouvrir la porte menant à la vieille cité naine...
- D5 : coffre dans camp ennemi contient remède de Gwen pour la fille de Sunder Dundrew
- D4 : sur Sergent des loups de Briar niv18 : l'emblème du loup. Aussi en B3 sur Lieutenant des loups de Briar niv19, sur un 2ème lieutenant en D3, sur le capitaine Kiar niv19 en D2. Faut les ramener à Halicos à Farlorn.
- D3 : Attention ! À partir de là, 3 griffons sombres niv20 à tuer.
- D3 : coffre au fond contient Rune du combattant Ivor niv15
- D2 : Sur Capitaine Kiar : Rune de Severus, sorcier niv15
- D2 : 3 coffres avec tous les plans Orques !!
- A/B4 : l'arbre abattu à gauche de la cité naine cache l'un des 4 fragments de l'artéfact : fragment vert du printemps riant

Rochelame

« Serviteur des Profondeurs ». Niveau : 20 ⇒ 21

◇ : Portails

✦ : Pierre des âmes

👤 : Personnages

🏰 : Monuments

C5 : Sud de la Muraille Venteuse	C5 : Camp de Gorin D1 : Nord A5 : Gouffre	C5 : Gorin Gundarson D/E2 : Kraga C3 : Braga D4 : Tworsnik	C/D4/5 : Elfes B/C3 : Héros
----------------------------------	---	---	--------------------------------





- C/D4/5 : Champignon grand elfique
- B4 : Cadavre de Minotaure cerclé de bleu
- B4 : Champi tubulaire blanc, bois rouge, haut-le-cœur jaune
- A4 : 2 Coffres avec heaume nain brisé, cuirasse naine brisée, Eclat d'adamantium
- B5 : Le serviteur des profondeurs a besoin de 300 fer. Il réveille les 5 gardiens de Pierre (niv 12 + 4 niv5) en AB23, AB12, C, D2, D3/4.
- E3 : Bouclier nain brisé dans 1 coffre
- E2 : Coffre avec plan druide, guerrier, 3 éclats d'adamantium. Hache naine brisée
- E2 : Sur Frang niv 12 : champi Tête de soufre + haut-le-cœur jaune
- C1/2 : 4 dalles de menhir ou tablettes nous donnent des indications pour actionner le menhir au centre
 - Pour ouvrir la porte des enfers, le voyageur devra effleurer, dans l'ordre correct, les symboles sacrés sur le menhir au centre du champ.
 - Chaque symbole doit être effleuré 2 fois.
 - Les 2 symboles de la main se suivent. Celui qui appuie 1 fois sur le symbole de la main doit appuyer dessus une 2ème fois.
 - Le symbole de la goutte de sang se trouve toujours entre ceux de l'œil et de la main.
- Solution : 👁️💧👤👤💧👁️

Il sort 4 fantômes nains niv 10 et 1 niv 15 avec une amulette en forme d'étoile pour ouvrir les 2 coffres de la map.

- B1/2 : Coffre à serrure en étoile, avec le combattant Tilleth niv 15
- B2/3 et B3 : coffres avec champi Pointe empoisonnée
- C3 : Coffre de Tworsnik : il nous donne la clé quand on lui demande de l'aide. Coffre protégé par gronn(Grung), homme-bête niv18.
- D/E2 : Sur la dépouille de Kraga : super anneau CA 22 "Pierre précieuse de Kraga", Cond : tt combat 6 !

Mulandir





« 51 gargouilles, 6 gorgones ». Niveau : 21 ⇒ 22

 : Portails	 : Pierre des âmes	 : Personnages	 : Monuments
C5 : La Muraille divine A3 : Le Pays de Farlorn E3 : La Gorge/Faille	C5 : Portail Muraille divine A3 : Ancienne université C3 : Place des colonnes E3 : Portail vers la Gorge/Faille E2 : Mechlan	C3 : Le Gardien	C5 : Héros C3 : Héros

- Peau de basilic sur le 1er Plieur d'âmes
- B3/4 : Soie légère (claire) sur araignée fantôme
- B2 : Arz'ach niv 15 porte la rune de l'archer Shalir + 2 fioles de sang de démon
- B2 : Plexor Mim Thar niv 22 porte sort de pétrification niv 10 / banissement niv 8 et on récupère sa tête.
- B2 : Coffre derrière : jambières d'une armure de chevalier
- D3 : Coffre derrière la gargouille "Pierre de Sang" : pantalon CA 75 + bouclier de la crypte
- D4 : Coffre contient rune Orques niv10
- E3 : Coffres près du portail : plans trolls et orques
- C3 : Quand on ramène les 4 fragments à Mechlan, il faut tuer 4 gardes de Briar niv 22 (dur) + illusions niv14
- E2 : Tuer Mechlan (niv28) nous donne de l'xp, un parchemin de méditation niv12, bâton des 5 cercles.

Le Pays de Farlorn (Farlorn's Hope)

« Les Orques ». Niveau : 22 ⇒ 23

 : Portails	 : Pierre des âmes	 : Personnages	 : Monuments
E2 : Mulandir A4 : Greyfell	A2 : Camp des loups de Briar B/C5/6 : Fort Sud C3/4 : Comptoir E4 : Camp de la Légion Rouge	E2 : Flint Mortaine C/D4 : Jon Farlorn, Rigor Mortis B/C5/6 : Seth Dundred A2 : Elwen Vendiver A2 : Bork Gorinson E4 : Thom Laire B2 : Faurung le dragon C1/2 : Fyrmir le dragon	C3/4 : Orques

- B/C3/4 : Sergent des loups de Briar niv 18 laisse emblème du loup. Aussi sur 1 autre en A3, sur 2 Lieutenants niv 19 en B4, sur Hallebardier en B3, sur le Général Briar en A2.
- C5 : Dolmen sous lequel se trouve le fragment d'Eté (parler d'abord à Elwen)
- B/C5/6 : Seth Dundred a besoin d'une armure de l'élite et d'un poignard de la légion rouge. Eliminer la source pour lui parler.
 - Armure sur Capitaine Ultar de loups de Briar niv 21 (en A5), avec emblème du loup
 - Poignard sur un corps en B/C4/5
- A5 : Plan du Guerrier Orque dans un coffre
- A3 : Rochers à faire exploser par Bork Gorinson, si on lui ramène ingrédients
- E4 : Commandeur Halicor nous file plans Orque et plein plein de points d'xp et 20 pièces d'argent par emblème de loups (12 trouvés).
- B2 : Faurung laisse fiole de verre vulcanisé pour Bork, disruption niv10, Pluie de feu niv12, Pierre de feu éternel
- C1/2 : Fyrmir laisse le fragment d'Automne, des Ecailles de dragon, une pierre de feu éternel, du sang de Dragon et l'épée Flamme Eternelle.
- C1 : Coffre contient Rune Trolls niv11, rune du combattant Alrius
- E4 : Thom Laire nous récompense pour avoir soigné le général (grâce à Seno de Greyfell) par une tablette, à ramener à Goran à Greyfell. Goran déchiffre la tablette et donne un parchemin "Guérison divine niv12" en échange d'un saphir.

La Gorge ou La Faille (The Rift)

« Thalia contre Ulather ». Niveau : 23 ⇒ 26

◇ : Portails

✦ : Pierre des âmes

♀ : Personnages

🏰 : Monuments

A4 : Mulandir	A3 : Ouest D4 : Antre d'Ulather		A3 : Orques E3 : Trolls E3 : Héros
---------------	------------------------------------	--	--

- A4 : 3 coffres qu'on ne peut ouvrir qu'avec la Clé Rougeoyante de Ulather. Contient rune orques niv12, plans orques/troll et Pierre de feu éternel.
- E4 : Sinistri porte une opale et une bague qui résiste au feu +10
- E4 : Ulather niv 24 laisse Clé Rougeoyante, sang de démon, rune trolls niv12, rune sorcier antius niv18, disruption niv8.
- C4 : dans les coffres derrière les...21 niv25, armure impériale, bouclier de la crypte, arc d'orme, lame du maître-assassin.

Les Marais de Givre (Icegate Marsh)

« Géants dans la neige ». Niveau : 26 ⇒ 27

◇ : Portails

✦ : Pierre des âmes

♀ : Personnages

🏰 : Monuments

A5 : Col Sauvage B6 : Sud des Marches Divines	A5 : Fin de Rohen C5 : Porte des glaces D2/3 : Monument Troll D1 : Route de Tirganach	C5 : Craig Un'Shallah	A4 : Héros C5 : Orques D2/3 : Trolls
--	--	-----------------------	--

- E3/4 : Plan "Autel d'onyx" dans un coffre
- D2 : Sur Porteur des vents niv25 : Cascade de vents, Rune prêtresse. Ds coffre : petit QG elfes noirs
- D2 : Sur Destructeur niv25 : Broyeur + lame tonnante
- C/D2 : Sur Tempêteux niv30 : Temps gelé + bâton rougeoyant
- E2 : Coffre : "Carrière"
- D1 : plan "tour1" devant camp, "tour2" au fond du camp
- B2 : Derrière le Glacé niv29, dans coffre : Rune des elfes noirs niv12

Sud des Marches Divines (Southern Godmark)

« Golems et Lames ». Niveau : 27 ⇒ 28

◇ : Portails

✦ : Pierre des âmes

♀ : Personnages

🏰 : Monuments

C1 : Les marais de Givre D4/5 : Les ruines ↔ D5 : Vieille cité naine ↔ E5 : Valbruissant	C1 : Prairie E1 : Monument Orque A2 : Glacier D5 : Village nain	D4 : Sartarius	B/C1 : Elfes noirs E1 : Orques A2 : Héros B5 : Elfes noirs
---	--	----------------	---

- C/D1 : Coffre dans un petit chemin vers l'est : Ecraseur nain, étoile du froid, beau poignard de combat, aura de brillance niv9
- E2 : Coffre derrière groupe de lames niv15 : anneau de la solitude du malin, épée de carnage lourde, bouclier magique de cristal
- B/C4/5 : dans coffre : "tour d'onyx" + "ensorceleur"
- C4 : ATTENTION : au centre du passage vers le sud, une tour noire qui fait mourir en 1 coup chaque unité proche !!!!! La contourner par l'ouest, chez les golems...
- D5 : Sur Prince du 1er ordre niv21 : épaulière d'un prince + rune du mage Shindar
- D5 : Coffres de l'autre côté : plans trolls + elfes noirs

Valbruisant ou Vallon des Murmures (Nightwhisper Dale)

« Kithars ». Niveau : 28 ⇨ 29

◇ : Portails

✦ : Pierre des âmes

♀ : Personnages

🏰 : Monuments

A1 : Sud des Marches divines D4 : Forêt Haletante	A1 : (Portail) C3/4 : Croisement B5 : Shal (Cité Elfes noirs) E5 : Monument troll	B5 : Dragon Shain Tal'Ach E3 : Haut Archon	C6 : Héros D6 : Elfes noirs E5 : Trolls
--	--	---	---

- Sur les follets (dragons de la forêt niv10), on trouve le givre d'Aria
- B6 : Sur Zalaga, araignée niv20 : sang d'araignée
- Le Dragon Shain Tal'Ach a besoin de 7 cristaux de givre d'aria contre 10 guerriers. 4 marchands de magie niv10-11-12.
- C/D4/5 : Squelettes morts dans les marécages cachent des anneaux uniques...
- E4 : Sur Sokaresh, Kithar niv26 : Heaume d'acier elfes, rune elfes niv14
- D/E3 : Sur Razaar, Kzin, Horshak Kithars niv 24 : Cuirasse d'acier, Arc de bois elfe, rune du combattant Gareth
- E3 : Le Haut Archon donne parchemin guérison lumineuse niv12 et embrasement d'âme niv12. Coffres : plans elfes noirs.

La Forêt Haletante (Breathing forest)

« Encore des Kithars... Frêne, à l'aide ! ». Niveau : 29 ⇨ 30

◇ : Portails

✦ : Pierre des âmes

♀ : Personnages

🏰 : Monuments

E3 : Valbruisant B3 : Sharrowdale	E4 : (valbruisant) E1 : Monument	C3/4 : Frêne de sang - Trésor	E1 : Elfes noirs
--------------------------------------	-------------------------------------	-------------------------------	------------------

- D3 : Premier groupe de 2 Kithars à droite : Coffre : rune orques niv15 et invisibilité 10
- E3 : Deuxième groupe : rune Troll niv15
- D2 : Centre du camp kithars : coffre à parchemin vie, noire, terre niv12
- Coffre B1 : Rune elfes noirs niv15 + guerrier Ishtar
- C5 : Coffre avec Rune nain niv 15. Sur Reznor Kithar niv24, Voleur de sang (tranch. Lourde 12)
- D4 : Humains niv15
- E5 : Elfes niv15. Sur Sharkan niv24, Anneau de guerre et armure des éternités
- A3 : Sur Zirrkah niv 24, Masque rouge et parchemin
- Trouvé sur lame : jambières sombres
- Coffre B3 près du portail : derniers plans elfes noirs!

Sharrowdale

« The Final Countdown ». Niveau : 30

◇ : **Portails**

✦ : **Pierre des âmes**

♀ : **Personnages**

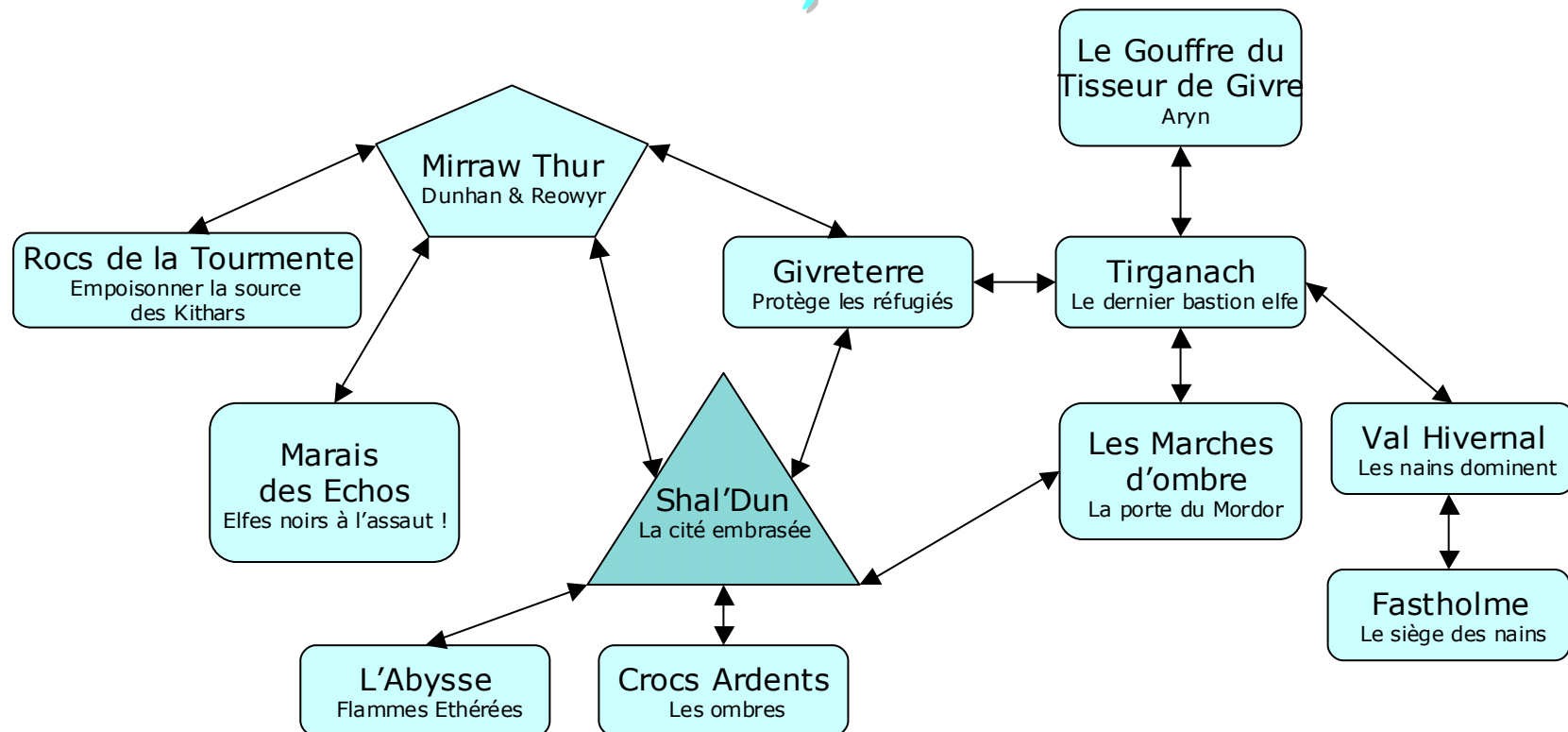
🏰 : **Monuments**

<p>A5 : La Forêt haletante D/E4/5 : La Plaine ↔ E4 : Le Marais ↔ B/C3/4 : Le mont d'obsidienne ↔ B3 : La Plaine ↔</p>	<p>A5 : Marais E4 : Plateau B3 : Mont d'obsidienne C2 : (final)</p>	<p>le marais la plaine le mont d'obsidienne</p>	<p>A4 : Elfes noirs A5 : Orques B4 : Trolls D4 : Elfes E4 : Humains D3 : Nains B3 : Héros</p>
---	--	---	---

- C4 : Sur Second prince de la main niv22 : épaulière d'un prince, Deuxième coin. Coffre : Rune du mage Shaidar niv22
- B6 : Sur Pyrotwar niv28 : Troisième coin. Coffre : anneau d'émeraude de Nor
- D6 : Sur Premier prince de la main niv22 : épaulière d'un prince, Premier coin. Coffre : Heaume des gardes
- C3 : Sur 3ème prince de la main niv22 : épaulière d'un prince, demi-clé octogonale pour la porte à ouvrir en C3.
- Coffre : Bouclier briseur d'orages, diamant, domination niv12
- C3 : Maître des âmes niv28 laisse diamant et demi-clé octogonale
- B3 : Premier Triumvir laisse le 1er coin, le 2ème triumvir le deuxième coin et le troisième triumvir le 3ème coin.
- C2 : Coffre : Anneau de la promesse des dieux, parch niv12, Beau poignard de combat, anneau de rubis des gardiens
- D2 : Le Forgeron des âmes niv30...

spellforce breath of winter

maps



Story

Mirraw Thur

« Dunhan & Reowys » Niveau 1 ⇒ 3, Niveau 7,25 ⇒ 7,75, Niveau 10,25 ⇒ 10,75, Niveau 25,12 ⇒ 25,25

◇ : Portails

✦ : Pierre des âmes

👤 : Personnages

🏰 : Monuments

A1 : Rocs de la Tourmente D5 : Marais des Echos E3 : Shal'Dun E1 : Givreterre	A5 : Ancien monument des héros C2/3 : Campement Orque C5 : Camp de réfugiés ouest B3 : Marécage de l'ouest A1 : Porte des Rocs de la Tourmente D5 : Porte du Marais des Echos E1 : Porte de Givreterre	D5 : Aedar Thalan C5 : Willit C2/3 : Kongar D3 : Ashgork	D4 : Héros
--	--	---	------------

- Premier ennemi niv2 : pièce de monnaie solaire
- B2 : Autel avec des griffes faites par des outils... quête des os avec Ashgork. On peut choisir un ensemble d'os pour les guerriers ou un ensemble d'os pour les mages. La gemme de sang jaune est sur les Marches d'ombre, dans le campement (C4). La bleue est à Tirganach, chez une marchande elfe Panchesi pour 50 pièces d'or (qui vend aussi un couteau d'os, d'ailleurs)(NO de la cité). La mauve (pourpre) est à Tirganach, sur un loup niv14 (D3).
 - Guerrier : heaume d'os : il faut un fragment de crâne, un couteau de sculpteur d'os, une gemme de sang jaune
 - Guerrier : armure d'os : fragment d'armure, un couteau de sculpteur d'os, une gemme de sang bleue
 - Guerrier : épée-scie : fragment de machoire d'os, un couteau de sculpteur d'os, une gemme de sang mauve
 - Mage : heaume d'os : fragment de crâne, un couteau de sculpteur d'os, une gemme de sang jaune
 - Mage : armure d'os : fragment d'armure, un couteau de sculpteur d'os, une gemme de sang bleue
 - Mage : bâton d'os : long éclat d'os, un couteau de sculpteur d'os, une gemme de sang mauve
- C3 : Marchand orque « mumugg » vend couteau os pour 32 pieces or et 4 pieces argent.
- D3/4 : Porte de l'empire pourpre, barre la route à la porte de Shal'Dun. C'est la prêtresse blanche qui a la clé.
- Quête de Ashgork (Tirganach) : il faut éliminer les impériaux : 4 gladiateurs niv21 + Dracon Sohal Za'hal niv20, Ashgork bouge en C3. Demande 10 pièces d'or, puis il faut voir Nazoch au marais des échos. Quand on revient, il faut tuer le Hurlleur niv22 en B2 pour avoir fragment d'une armure. Suivre Ashgork niv17 jusqu'en E1 pour le tuer et prendre le fragment d'une mâchoire et grand éclat d'os (protégé par sque 12-16).
- Suite de la quête : Quand on revient, on peut fabriquer d'autres objets :
 - Arbalète d'os (cond.arb.10) : fragment d'un crâne de lézard, couteau d'os et gemme de sangbrune si on veut une Cracheuse de flammes, gemme de sang grise si on veut une Lanceuse de givre
 - Gourdin d'os (cond. Cont.Ld.10) : fémur, couteau d'os et gemme de sang noire
 - Arc d'os (cond.arcs 10) : fragment d'une côte, couteau d'os et gemme de sang verte si on veut un Arc d'os Vert Poison, gemme de sang rouge si on veut un Arc d'os Rouge Flamme
 - Poignard d'arcane (cond. Magie élém.10 ou noire 10) : éclat d'os, couteau d'os et gemme de sang cyan
 - Poignard astral (cond. Magie mentale 10 ou blanche 10) : éclat d'os, couteau d'os et gemme de sang blanche

Rocs de la Tourmente (Stormcleaver Rocks)




« Empoisonner la source des Kithars » Niveau 3 ⇒ 7,25

 : Portails	 : Pierre des âmes	 : Personnages	 : Monuments
A5 : Mirraw Thur	B2 : Champ de bataille D5 : Campement de Setrius A5 : Porte de Mirraw Thur C3/4 : Porte des Kithars	D5 : Hulu (guérisseur)	A6 : Orques C/D4/5 : Orques

- D3 : Coffre à ouvrir par les pierres des sorciers
- A3 : source des kithars
- Contre la langue du Wumpus, on obtient le bâton des acolytes, l'anneau des acolytes, et une pièce de monnaie lunaire
- A3 : Sur Marcheur des tourmentes, géant niv8 : Arbalète d'assassin
- B2 : 3 Sorciers niv 13, qui donnent 2 cadeaux si on leur ramène l'idole des rampants (dans le coffre D3)
 - Gruolun le magicien noir donne parchemin d'essence noire (besoin d'1 compétence magie noire niv.2), puis après avoir tué les 2 autres magiciens un parchemin toute puissance noire.
 - Zolowin le guérisseur donne parchemin d'essence blanche (besoin d'1 compétence magie blanche niv.2), puis après un parchemin toute puissance blanche =guérison importante (besoin d'1 compétence en vie niv.2 **ou** en nature niv.2 **ou** en bénédiction niv.2)
 - Renya la magicienne de la terre donne parchemin d'essence élémentaire (besoin d'1 compétence magie élémentaire niv.2) puis après un parchemin toute puissance élémentaire (besoin d'1 compétence en feu niv/2 **et** glace niv.2 **et** terre niv.2)

Marais des Echos (Echo Swamps)

« Elfes noirs à l'assaut ! » Niveau 7,75 ⇒ 10,25

 : Portails	 : Pierre des âmes	 : Personnages	 : Monuments
A5 : Mirraw Thur	A5 : Porte de Mirraw Thur D4/5 : Près du camp gobelins C3 : Porte de la vallée du fleuve C/D3 : Campement des Marchands E4 : Campement de Whorim	C4/5 : L'homme au masque D5 : Lucius (super marchand)	A4 : Elfes noirs C3 : Elfes noirs

- C4/5 : L'homme au masque...Lucius son serviteur s'est fait capturer avec ses marchandises. Faut lui ramener !
- C/D3/4 : Hortar donne informations pour tuer Whorim, si on tue les spectres des forêts, si on récupère la flûte de Svera...
- A3 : Menhir à 4 symboles : 1 oeil, 2 crâne, 3 crapaud, 4 main. Chaque combinaison donne un cadeau différent **1 fois**.
 - 1+1 : parchemin magie mentale défensive, épuisement de mana niv.4
 - 1+2 : parchemin magie noire mort, extinction niv.4
 - 1+3 : pièce de monnaie solaire
 - 1+4 : parchemin magie noire malédictions, immobilité niv.4
 - 2+1 : parchemin magie blanche bénédictions, adresse niv.4
 - 2+2 : pièce de monnaie lunaire + parchemin toute puissance magie noire niv.8
 - 2+3 : parchemin magie élémentaire terre, dégénérescence niv.4
 - 2+4 : pièce de monnaie stellaire
 - 3+1 : parchemin magie élémentaire feu, boule de feu niv.4
 - 3+2 : parchemin magie mentale offensive, furie niv.4
 - 3+3 : parchemin magie noire nécromancie, serviteur mort-vivant niv.4
 - 3+4 : Pièce de monnaie ornée d'un crâne
 - 4+1 : parchemin magie mentale enchantements, invisibilité niv.4
 - 4+2 : parchemin magie blanche nature, régénération niv.4
 - 4+3 : parchemin magie élémentaire glace, gel niv.4
 - 4+4 : parchemin magie blanche vie, guérison divine niv.4
- D4 : 5 rampants niveau 20 niquables par des sorciers le long de la corniche + coffre
- D3 : Quête des os avec Ashgork : protéger Nazoch en D3, contre spectres des forêts niv17-18.

Givreterre (FrostFall)

« Protège les réfugiés » Niveau 10,75 ⇒ 11,5, Niveau 16,75 ⇒ 17

◆ : Portails

✦ : Pierre des âmes

👤 : Personnages

🏰 : Monuments

E6 : Mirraw Thur E4 : Shal'Dun B2 : Tirganach	E6 : Porte de Mirraw Thur D3 : Le dernier bastion D4 : Campement orques Gultark		D4 : Orques C4 : Elfes D2 : Héros
---	---	--	---

- Les réfugiés ont besoin de 1000 pts de nourriture, prélevés par 100 dès qu'on dépasse les 150 de bouffe.
- D3 : petit chemin gris vers le sud qui serpente jusqu'à Gultark niv14 : nouveau héros !
- D/E3/4 : coffre dans une grotte des marais : petite massue, parchemin.
- Sur Dracon Arach niv20 : Arbalète des combattants de la résistance, anneau de lumière, Rune du sorcier Phobor niv9, bourreau, pièce crâne
- Les 3 pages manquantes du livre de Darius (cf quête sur Tirganach) se trouve sur des lycans niv20, sur cette map.

Tirganach

« Le dernier bastion elfe » Niveau 11,5 ⇒ 15, Niveau 20,10 ⇒ 23,72

◆ : Portails

✦ : Pierre des âmes

👤 : Personnages

🏰 : Monuments

B5 : Givreterre E1 : Val Hivernal E5 : Les Marches d'ombre B2 : Gouffre du tisseur de givre	B5 : Porte de Givreterre(Mirraw Thur) C3 : Cité des elfes E1 : Porte du Val Hivernal E5 : Porte des Marches d'ombre	C3 : Darius C4 : Flink Mc Winter B5 : Ashgork D3 : Fennair & Aedale	D3 : Héros
--	--	--	------------

- B3/4 : L'homme au masque
- Il faut détruire le camp de glace à gauche pour faire avancer les réfugiés.
- Aedar nous donne pièce solaire et stellaire dès qu'on lui parle
- C4 : Flink Mc Winter et Darius recherchent un livre sur cette carte (près de ruines : B3, sur un squelette). Flink, libre, veut aller aux Crocs Ardents pour trouver le trésor de Farnhardt ramené du pays de Tiondrie. Quand on partage le trésor avec lui, on a 1 pièce stellaire, Cauchemar (tr.Ld.10), Rune de Carminia la guerrière, Pieu de boucher (comb.Ld.9+perç.9), 15 pièces d'or.
- D4 : Statue vénérée par les trolls dans laquelle on peut parler pour les commander. Arme demandée : Marteau du désespoir
- Sur Togo niv19 : Fragment d'un fémur, Marteau de granite (2H).
- B5 : Ashgork nous demande de repousser les impériaux de Mirraw Thur contre des armes d'os.
- Sur Eviscérateur niv15 : Rune Navide niv11, gemme de sang verte, Heaume de barbare, aube des invocateurs de sorts.
- D3 : Fennair & le cadavre d'Aedale... Il faut interroger Fennair, Lithère et Baetha
- D2 : des dragons niv.21 gardent un passage vers le Nord.
- Huldís (elfe, ouest de la cité) ne veut pas nous parler, sauf si on a sauvé l'elfe blessée plutôt que le nain au Val Hivernal : marchande de pièces
- E1 : Sur Munch niv14 : jambières de mailles soyeuses, chapeau des rêves terribles, anneau de guérison, éclat d'os. Coffre : ttes runes niv8
- A3 : Squelettes en spawn niv 3-10 maxi !
- C1 : Sur Scaramangir, sque : pièce ornée d'un crâne, gemme rouge, Grobianus (cont.Ld.7)
- D4/5 : Lycanthropes niv 14-17
- D5 : Guerriers du givre niv 15-18. Coffre : prêtresse Nova, Méduse, Bâton des mages gardiens, Pièce ornée d'un crâne.
- B2 : devant portail, ours niv30 qui laisse parchemin des dragons, guérison lumineuse 12, amitié 12, disruption 10, anneau "union de vie".

Val Hivernal (Winterdeep)

« Les nains dominant » Niveau 15 ⇒ 17

◇ : Portails

✦ : Pierre des âmes

♀ : Personnages

🏰 : Monuments

A4 : Tirganach C5 : Fastholme	A4 : Porte de Tirganach D2/3 : Monument des Nains	C3 : Devus et Erlin	A3 : Héros D2/3 : Nains
----------------------------------	--	---------------------	----------------------------

- C3 : Devus demande une potion (il nous a donné la clé du coffre en E3). Soit on soigne le nain contre Hache de Galeritus, soit on soigne l'elfe contre une broche pour parler à Huldís (à Tirganach).
- Sur poing de l'hiver niv19 : rune sorcière Finistra, gemme de sang blanche, heaume de la garde royale.
- D2 : Mosaïque de la mort. Fragment 1 dans coffre en C5. Il faut mettre les fragments 1 à 1. Fragment 2 sur sque niv18 en A3. Fragment 3 sur sque niv20 en C4. Fragment 4 sur plein de sque en C4/5. Cadeau (sur 13 niv23 +1niv 25, maître de la mosaïque) : 3 pièces crâne.
- C5 : Garvyn et Rogras, les 2 chefs niv 18 se battent pour l'éternité... Sur Rorgas : Bandeau de soleil, Beau bouclier de la garde, Bouclier ensanglanté, rune de guerrière Ragna niv14. Sur Garvyn : Heaume gravé de runes, clé de la vallée secrète.
- B4 : Dans la vallée Secrète, sur Kyra niv17 : essence de Kyra, Furie d'Aryn, Heaume de lumière tissée. Dans coffre derrière : poignard enflammé, arbalète du dément, rune sorcier Argento niv15, pièce ornée d'un crâne.

Fastholme

« Le siège des nains » Niveau 17 ⇒ 20,10, Niveau 29,20 ⇒ 29,40

◇ : Portails

✦ : Pierre des âmes

♀ : Personnages

🏰 : Monuments

B2 : Val Hivernal	B2 : Cité des nains D/E3 : Terres sacrées	B2/3 : Ragnar C2 : Uram Gursam E4 : Gorg	B3 : Nains D/E3 : Nains
-------------------	--	--	----------------------------

- B2 en arrivant : Rune de chaque race niv10.
- A4 juste derrière la porcherie : charrette gratuite à ressources !
- Gorg niv20 fait apparaître 4 géants niv21 avec des cadeaux. Coffre : Jambes d'un faucheur de la lame
- C4 : Plein de squelettes niv.27, merci l'xp...
- Après la map "Crocs Ardents", on trouve en A4/5 Le trésor de Tiondrie, protégé par environ 35 sque niv 12, 15 sque niv.27, 1 sque niv.28 appelé Danseur d'os, qui laisse le coffre au trésor. Attention : sur la carte sont apparus 4 groupes de Lycans niv.21-22 et un groupe de golems niv.20-26.

Les marches d'ombre (Nevershade Frontier)

« La Porte du Mordor » Niveau 23,72 ⇒ 25,12

◇ : Portails

✦ : Pierre des âmes

♀ : Personnages





🏰 : Monuments

A5 : Tirganach C1 ↔ D2 : Porte nord/sud E4 : Shal'Dun	A5 : Porte Ouest D2 : Portal nord E4 : Enclave des nains A2 : Monument des elfes	A3/4 : Keram A3 : Carvus	A5 : Humains A2 : Elfes E1 : Héros
---	---	-----------------------------	--

- ATTENTION : Pour réussir, il faut être niveau 19 pour utiliser des humains niv 12 (coffre proche du mon. humain). Si vous n'êtes pas niveau 19, n'activez pas le monument et allez vers l'est voir les nains en passant par le nord afin de gagner quelques points XP, ou finissez des quêtes ! Les lycans nous attaquent la nuit, donc on doit activer le monument au matin pour gagner 24h.
- Les gargouilles ont volé les objets (sablier d'or, fiole de verre, chandelle allumée) à replacer sur les autels :
 - Autels : B4(sablier), C4(bougie), B2/3(fiole)
 - Gargouilles niv22 : E1 (gargouille de basalte - fiole), D3/4 (gargouille de granit - sablier), C5 (gargouille de schiste - bougie)
- Carvus nous donne en échange Ancien heaume des nordiques (niv21)
- C4 : Coffre : gemme de sang jaune, crâne d'un prince de la lame.
- E1 : ossements "coffre" : beau poignard de combat, orbe de la maîtrise, cuirasse des ombres.

Shal'Dun

« La cité embrasée » Niveau 25,25 ⇒ 27,10

 : Portails	 : Pierre des âmes	 : Personnages	 : Monuments
A2 : Marches d'ombre B3 : Givreterre B4 : Mirraw Thur E3/4 : Crocs Ardents D3 : Cité embrasée / cités extérieures D3, E2, E4 E3: Porte de l'abysses	A2 : Porte des marches d'ombre B1 : Monument orque D3 : Cité embrasée	B2 : Kalid Zhar B4 : Archon Shil'Zhar D5 : Archon Gul Zaldure E1 : Archon Zaal Tuor D3 : Grimaud D3 : Dragon Craig Un'Shallah	B1 : Orques B2 : Orques A/B6 : Trolls D3: Héros

- En arrivant, runes toutes races niv14 (cond.22)
 - L'homme au masque
 - Shal'Dun : Cité du soleil en haut (feu), cité lunaire en bas (noire), cité celeste au centre (mentale) : 3 clés à récupérer
- Technique : d'abord le centre, puis en bas, puis en haut.
- Menhirs B3, B4 à 3 pièces : solaire (1), lunaire (2), stellaire (3) :

B4

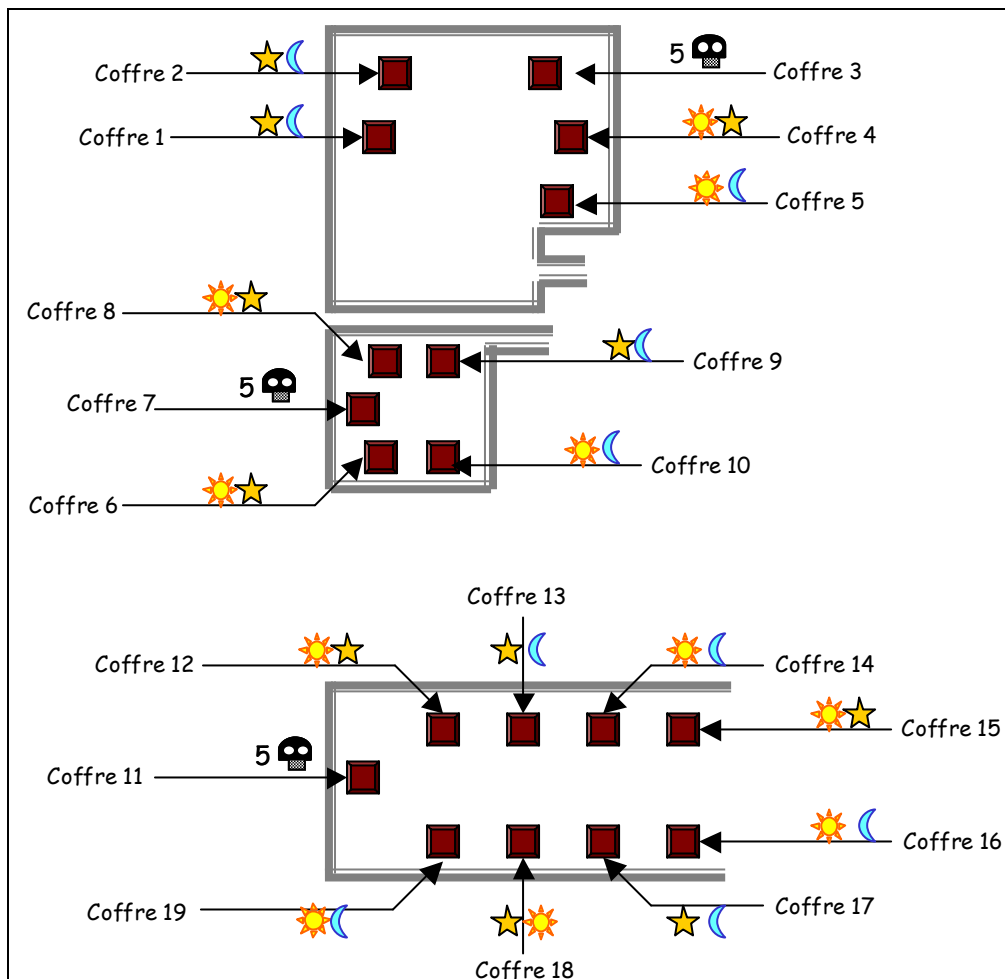
- 1+1+1 : Magie mentale - Hypnose niv8
- 112,121,211 : Magie mentale - Onde de choc niv8
- 113,131,311 : Magie mentale - Double illusoire niv 8
- 122,212,221 : Magie élémentaire - Déferlante de glace niv8
- 1+2+3 : Pièce de monnaie frappée d'un crâne
- 132,213,231,312,321 : Pièce de monnaie stellaire
- 133,313,331 : Magie élémentaire - Déferlante de roches niv8
- 2+2+2 : Magie blanche - Aura de colère niv8
- 223,232,322 : Magie blanche - Aura de régénération niv8
- 233,323,332 : Magie noire - Aura de vampirisation niv8
- 3+3+3 : Magie noire - Zone de souffrance niv8

B3

- 1+1+1 : Armure des Kathai
- 112,121,211 : Heaume des Kathai
- 1+1+3 : Heaume des faucons d'acier
- 1+2+2 : Armure des faucons d'acier
- 123,132,213,231,312,321 : Pierre de feu
- 133,313,331 : Arbalète de tireur d'élite
- 2+2+2 : Murmure des vents
- 223,232,322 : Epée enflammée
- 2+3+3 : Jambières des faucons d'acier
- 131,311,212,221,323,332 : Pièce de monnaie lunaire
- 3+3+3 : Pièce de monnaie frappée d'un crâne

- Mieux vaut ne pas acheter les élémentaires en B4, les Archon nous en offrent. Gul Zaldure nous donne un élémentaire du soleil, résistant aux tours lunaires. Zaal Tuor nous donne un élémentaire de la lune, résistant aux tours solaires. Ces dernières ne font rien au Titan Troll !!!
- Archon Shil'Zhar nous donne la main de Khan, pour aller au centre.
- C/D3 : Sur Novarg niv22 : fragment d'un crâne de lézard.
- E3 : Coffre avec gemme de sang grise, Plaques dorsales d'un prince de la lame.
- NB: Deux vendeurs (qui apparaissent à la fin) nous vendent des couteaux d'os
- NB: Dans la cité , il y a plein plein des coffres à ouverture avec pièces contenant de très beaux cadeaux

Les coffres de Shal'Dun



Pour ouvrir tous les coffres, il faut 9★ 8☾ 14☠ 9☀

Coffre 1 : Mâchoire de dragon (cont.Ld.10, lég.10) – Anneau des sorciers (magie 9) – Porteur de lumière (magie bl.10) – Insigne du cercle externe (magie 9)
Coffre 2 : Armure de tireur d'élite ★ (comb.dist.9) – Pantalon de velours (arm.lég.3) – Robe longue des heures foncées (magie 9) – Heaume de brigand (arm.lég.9)
Coffre 3 : Marcea, archère niv25 (niv.21) – Bâton des archimages (magie 12) – Robe longue du seigneur de peste (magie 12) – Cuissardes de l'Elite (niv.27) – Etoile de fer (cont.lég.9) – Aiguillon des marais (perç.10)
Coffre 4 : Bouclier de guerre d'acier de flammes (boucl.9) – Hache du chaos (tr.Ld.8) – Briseur de mondes (cont.lég.11) – Pourfendeuse de géants (cont.lég.10)
Coffre 5 : Epée de glace (tr.lég.10) – Anneau de la guilde (arm.lég.9) – Talar noir (magie 10) – Jambières des paladins (niv.21)
Coffre 6 : Belle, guerrière niv20 (sans condition de niveau) ☀ Pièce de monnaie solaire – Double assaut (cont.Ld 10) – Anneau de la grâce (niv21)
Coffre 7 : Darko, sorcier niv25 (niv.28) – Armure d'adamantium (arm.Ld.11) – Belles jambières d'acier (arm.Ld.11, lég.12) – Heaume de guerre (arm.Ld.11) – Arc de chasseur de sorcières (arcs 10) – Bâton de la paralysie (niv.21)
Coffre 8 : Armure des éternités (niv.15) – Pièce de monnaie stellaire ★ – Aube de concentration ★ (magie 10) – Heaume de guerre d'acier (arm.Ld.8)
Coffre 9 : Jennifer, archère niv18 (niv.21) – Sabre de maître (tr.lég.11) – Insigne du cercle externe (magie 9) – Ancien heaume des nordiques (niv.21)
Coffre 10 : Yoni, combattante niv18 (niv.21) – Pièce de monnaie lunaire ☾ – Bandeau de fer (magie bl.8) – Arc de bois elfe (arcs 10)
Coffre 11 : Eydis, mentaliste/vie niv25 (niv.28) – Heaume de l'essence (magie 12) – Bâton des archéléments (magie 10) – Briseur d'orages (boucl.12) – Jambières des ombres (arm.lég.8) – Poing des éléments (cont.Ld.10, lég.10)
Coffre 12 : Une faux sombre (tr.lég.9) – Pièce de monnaie ornée d'un crâne ☠ – Arc d'argent elfe (arcs 9) – Bâton de cérémonie (magie 10)
Coffre 13 : Zerebros, mentaliste niv.19 (niv.22) – Jambières des paladins (niv.21) – Anneau de la guilde (arm.lég.9) – Orbe de la maîtrise (magie 10)
Coffre 14 : Jambières de tireur d'élite ★ (comb.dist.9) – Ecraseur nain (cont.lég.9) – Arbalète de maître utranienne (arb.9)
Coffre 15 : Massue de guerre des hommes du nord (cont.Ld.9) – Pièce de monnaie stellaire ★ Pièce de monnaie lunaire ☾ Pièce de monnaie solaire ☀
Coffre 16 : Stig, mage élémentaire niv19 (niv.22) – Calot des fuyards (arm.lég.10) – Bouclier des dragons bleu (boucl.10) – Cuissardes de l'Elite (niv.27)
Coffre 17 : Heaume de tireur d'élite ★ (comb.dist.9) – Anneau des archimages (magie 8) – Anneau de la foi pure (magie bl.8) – Masque d'obsidienne de l'archimage (magie 8)
Coffre 18 : Heaume de l'essence (magie 12) – Ecraseur nain (cont.lég.9) – Marteau de guerre à pointe nordique (2H)(cont.Ld.10) – Anneau de guerre (arm.Ld.9)
Coffre 19 : Ambre, sorcière niv20 (niv.23) – Bandeau ardent (niv.17, comb.Ld.6, lég.7) – Jambières de cuir renforcées marron (niv.17, comb.Ld.6, lég.7) – Heaume d'acier elfe (niv.17, comb.Ld.6, lég.7)

Cross Ardents (Firefangs)

« Les ombres » Niveau 27,10 ⇒ 29,20

 : Portails	 : Pierre des âmes	 : Personnages	 : Monuments
C3 : Shal' Dun	C3 : Porte de Shal' Dun D6 : Autel de l'épée sombre D4: Campement de l'ermite	C6 : Ange embrasé	C3 : Elfes noirs B3 : Héros

- C3 : Plan du grand QG elfes et grand QG orque
- Astuce: Placez tours et gardes autour de chaque torche avant de les allumer et d'avoir l'anneau de chossain
- A3 : Chossain l'Ermite a un anneau en 2 parties pour voir les ombres : 1 partie sur lui, une à son campement en D/E4. Dans son coffre : l'anneau des ombres, heaume de glace, Orbe de la maîtrise, marteau de guerre à pointe nordique, toute puissance blanche niv.10.
- Menhir (obélisque magique) E2 à ouvrir avec les 3 parties de la clé. La carte gravée dans les rochers est en C2 : le trésor est à Fastholme
- Menhir "flamme de Zarach" en D3 donne des élémentaires de feu dès que nécessaire, pour allumer les 4 feux A1, D2, D5, A5
- D2 : Plastron du prince de la lame
- L'ange embrasé niv.28 laisse des sorts + Heaume de concentration + tr.lég.11
- Coffre derrière l'ange : Dernier morceau du prince de la lame

L'Abysse

« Flammes éthérées » Niveau 29,40 ⇒ 30

 : Portails	 : Pierre des âmes	 : Personnages	 : Monuments
C5 : Shal'Dun	C5 : Porte de Shal'Dun A2 : Campement elfique E3 : Campement orquien B4 : Cenwen C/D2 : Entrée des méchants		A2 : Elfes E3 : Orques

- Les flèches et sorts de glace ne font rien contre les loups : ne pas dvper les archer du vent tout de suite !!!!
- A3 : Gorr niv21 laisse bandeau du soleil, pourfendeuse des 7, bouclier des griffons, Zone de souffrance 10, blizzard 12, invoc.spectre 10. Coffre 1 : pestilence 12, heaume des gardes, robe longue du seigneur de peste. Coffre 2 : pantalon du maître-forestier, anneau de la multitude
- A5 : Ahrr niv21 laisse heaume de glace, anneau de la grâce, invoc.sque 9, aura lenteur 10, banissement noir 10, méditation 12. Coffre 1: Belles jambières d'acier, bandeau de la nuit, bouclier des dragons rouge. Coffre 2: Cuissardes de l'élite, fondre résist.11
- D3 : Flammagor niv21 laisse jambières des paladins, bâton du conseil, bouclier de glace 10, pluie de feu 12, ours 10. Coffre : Brillante armure noble, éclatante épée de maître courte.
- E5 : Koliprag niv21 laisse bouclier des dragons bleu, puissante hache de sélène, Flamberge (2H), embrasement de l'âme 12, pétrification 10. Coffre 1: aura de désespoir 12, Heaume de la guilde. Coffre 2: bouclier de la crypte, éclatante épée de maître courte.
- A/B4/5 : coffre avec sceau arcane, lever les morts 12.
- D4 : coffre 1: sabre de maître, heaume de l'essence, bouclier d'ombre, engivrer résistance 12. Coffre 2: Gel 12, Zone souffrance 12.
- B/C3/4 : Coffre 1: armure impériale, éclatante épée de maître courte, aube des archimages. Coffre 2: coureur d'orages, armure d'adamantium, aura des guerriers 12.
- C3/4 : coffre : bouclier noir de l'invulnérabilité, heaume de l'essence, parchemin des dragons, aura d'immobilité 11.
- D5 : dragons 25-27 chauds !
- Détruire l'autel d'auria pour que le Fial Darg niv30 ne réapparaisse pas ! Il laisse invoc.spectre 12, invulnérabilité 12, pétrification 12, disruption 12, banissement noir 12, mal inguérissable 12.

Le gouffre du Tisseur de Givre

« Aryn » Niveau 30 !

 : Portails

 : Pierre des âmes

 : Personnages

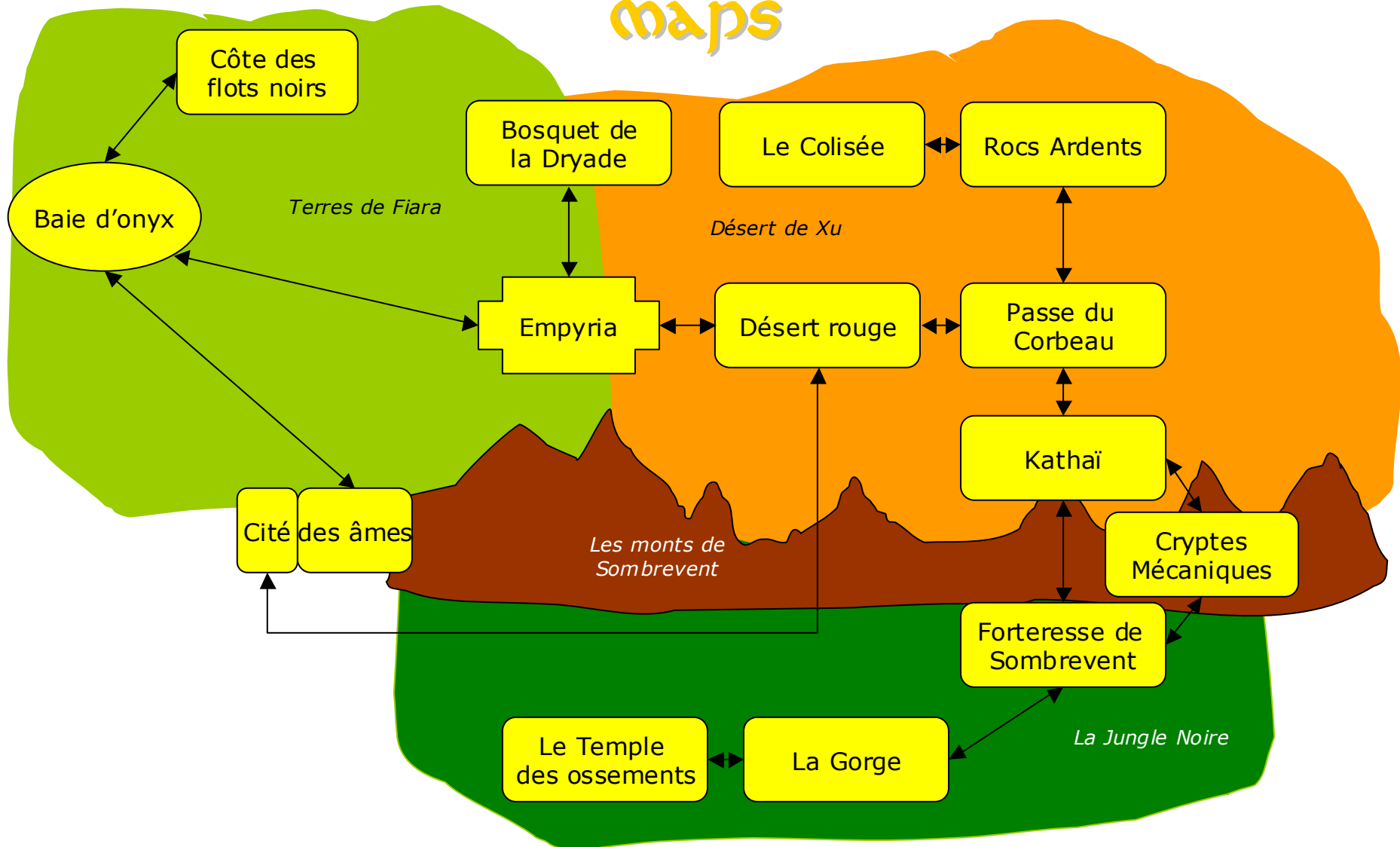
 : Monuments

E5 : Tirganach	E5 : Porte de tirganach C3 : Nains	C3 : Murim	C3 : Nains D2 : Héros
----------------	---------------------------------------	------------	--------------------------

- Les mineurs nains amènent des cristaux de feu mais aussi des ressources !
- Il faut décongeler 6 petites stèles (C6, B6, B5 ; E3, E2, D2) protégées par 4 dragons niv 21-22, et 3 grandes protégées par 2 dragons niv 27 grâce aux pierres de feu amenées par les potes nains.
- Attention ! Seules les attaques à distance peuvent toucher Aryn. Les lanceurs de marteaux ne le touchent pas tout de suite, il faut qu'Aryn se rapproche du bord...Marcea, archère de la rune (coffres de Shal'Dun) avec l'arbalète Briseur de Résistance a presque fini Aryn toute seule !

spellforce shadow of the phoenix

maps



Story

Note : l'ordre des maps diffère selon le type de campagne (Shadox ou Phoenix). Et le niveau de départ dépend de l'avatar choisi...

La Cité des Âmes (City of Souls)

« Le pentacle » Shadow : Niveau 30 ⇒ 31,5. Phoenix :

 : Portails

 : Pierre des âmes

 : Personnages

 : Monuments

D5 : La baie d'onyx C5 : Désert rouge	D2 : Le camp des marchands au Nord C2/3 : Le secteur Nord E4 : La montée vers le secteur Est E5 : La porte Sud E2 : (monument héros) E2 : Le camp des marchands à l'Est C5 : (Portail du désert rouge)	D2 : marchands Ansgar, Zadora, Zacynthus. E2 : marchands Quint, Leena, Thaukra	E2 : Héros
<u>Partie ouest</u> Les tours noires Le monument des héros à l'ouest		A3 : Hirin	B3 : Héros A4 : Héros

➤ Aidez les âmes en peine : ce sont des alliés qui régénèrent automatiquement ! Leurs tombes sont en E3 (flambeaux). Elles laissent des cadeaux. But : laisser 1 héros à chaque pointe du pentacle.

Partie ouest :

- C5 Coffres : 3 parties de Golem, pierre d'onyx et cristal de montagne.
 - B/C5 : Autel pour créer le Golem. Le Golem noir peut détruire les tours noires (c'est le plus intéressant), le Golem de montagne résiste aux chocs mentaux des gargouilles. C'est long de tuer les gargouilles mais c'est possible, contrairement au fait de détruire les tours noires. Ne pas oublier de mettre les meilleurs équipements résistants à la magie mentale !
 - B4 : Gargouille au centre de 4 cristaux sombres, à casser avec les épées de diamant récoltées sur les méduses niv 35. La gargouille indique la méduse « protégée » et invulnérable par son aura rouge ; comme une horloge, elle tourne...
 - Sur Kobold niv 32 : Pièce Kobold maudite.
 - Autres cadeaux près des méduses "Gardiens Maudits" : Rune prêtresse Benvy niv31 (cond.38), Cœur.
 - A/B3/4 : porte à ouvrir avec une clé runique - vigne bloquant la porte (en battant le voleur de rêves, l'autre porte s'ouvre...) C'est la Dryade qui nous donne un bol pour l'eau et la clé, une fois toutes les terres purifiées. Attention, l'eau s'évapore : il faut vite aller arroser la vigne parce qu'à chaque fois qu'on va rechercher de l'eau, les 5 niv.45 à battre réapparaissent... Purifiez ensuite la dernière terre fertile avec la graine de vie.
 - B3 : Près de la PdA et du monument des héros : Merveilleuse créature mécanique.
 - B4 : Puissant voleur de rêves niv.45. Sur lui : marionnette Hadeko de l'archimage.
 - Sur Gnome niv.38 : Robe du chuchotement (équip. spé. Magie 18), pièce crâne. Le vrai gnome (et pas ses doubles) apparaît au bout d'un moment : il porte une masse.
 - A 2/3 : Sur squelette au bout à gauche : sceau de la banque.
 - Sur Danseur de Cendres niv.39 : Rune du sorcier Falk 39, Pièce de crâne, masque des voyants, bouclier des marées...
 - Jeu de Hadeko contre Zerbo. On ne peut utiliser le Héros qu'une fois car il meurt, mais il est toujours le plus fort. Le bouffon (magicien) est versatile, on ne sait jamais s'il gagne ou s'il perd... l'envoyer contre le héros !? Le Gardien est plus fort que l'ombre et que l'archimage. Le mentor (guide) est plus fort que le Gardien.
- Gain : Casque de Zerbo (niv30)

Baie d'Onyx (Onyx Shores)

Shadow : Niveau 31,5 ⇒ 34,25. Phoenix : 31 ⇒ 33.

 : **Portails**

 : **Pierre des âmes**

 : **Personnages**

 : **Monuments**

A1 : Côte des flots noirs
C6 : Empyria

A1 : Le cap Nord
D3 : Le village
B4 : Le camp des Hazims à l'ouest

D3 : Tario
B4 : nain Uram Gursam

A2 : Humains
D2 : Héros
D3 : Humains

- Coffre A1 : rune des humains niv 17 (cond.niv.28) + plan du chenil
 - B1 : Source du poison. Il faut un outil et des gants pour enlever le truc pourri au fond à droite (explications dans la tente de Tantaro en C1)
 - C1 : Sur Grulaman niv.28 : Marteau de pierre magnétique (cont.lég.13), Exécuteur (arb.13), Robe des dresseurs de dragons (parure magie 12), lingot d'adamantium
 - D3 : Tario le doyen du village nous donne bouclier et bâton brisés, à faire réparer par Niamh à Empyria. Puis soit un accès à l'Aria dispo dans son camp, soit un rayon de miel pour l'ours Gora niv.32 en B3 (aide au combat). Déclenche l'attaque du mon. héros par un draconien niv.20 qui laisse les Gants de Tantaro. Déclenche l'apparition de Tantaro niv.34 qui laisse son bâton clouté +objets.
 - B4 : En libérant Uram, on a le choix entre « Aidez-moi à prendre la forteresse » (= retournez voir Tario pour accéder aux ressources impériales) et « Savez-vous quelque chose qui me sera utile ? » (= ouvre le passage derrière, en hauteur).
 - BC3 : Débris d'arbre pourri avec un peu de terre fertile, protégé par source de Mort Rouge niv.25
 - D5 : Sur Krongor niv 28 : Météore (cont.Ld.13).
- NB : faire la map Côte des flots noirs rapidement parce que sinon on s'ennuie !!

Empyria

« le souk ! » Shadow : Niveau 34,25 ⇒ 35, puis 36 ⇒ 36,25. Phoenix : 33 ⇒ 35,25.

◆ : Portails

✦ : Pierre des âmes

👤 : Personnages

🏰 : Monuments

A3/4 : Baie d'onyx	A3/4 : Quartiers pauvres	B5 : Alyah
D/E5 : Désert Rouge	B5 : Bas quartiers	C5 : Flink Mc Winter
E4 : Arène ⇒ Cité	D/E4/5 : Quartier du Cirque	D5 : Tuomi
B2/3 : Bosquet de la Dryade	C3/4 : Quartier marchand	
C1/2 : Bosquet de la Dryade	C1/2 : Palais	

- Retrouvez Flink : 2 niv.25 le protègent, puis 3 près du marchand de vin Borus, puis 3 près du coffre en or, puis 3 près de Tuomi.
- Pour rentrer dans le quartier marchand :
 - porte ouest : Flink peut distraire le garde Parijo
 - o puis pour passer Shamziro, allez voir Lyrio au temple : il vous file une robe de moine pour passer.
 - o parlez au héros, vous pourrez ensuite acheter de la poussière de rêve...
 - porte sud : allez voir Jyla, la femme de Endo. Sa broche de mariage a été avalée par un rampant.
 - porte est : pas d'autre choix que de tuer Tak et Kahled
 - o puis parlez à Jarod : il faudra combattre 2 Kithars et il vous laisse passer.
- Une fois dans le quartier marchand, pour monter il y a une grille à gauche et une à droite.
 - grille gauche : Mon et Razul ont soif : déposer du cognac (et non du vin rouge) sur la table, puis crocheter la grille
 - grille droite : Ijdo et Nasar discutent, Nasar a couché avec Sarah, la femme de Boron. Il faut prévenir Boron, regarder leur bagarre et crocheter la grille
- Pour entrer dans les jardins du palais, il faut tuer les gardes du cirque puis remonter en passant par l'arène (2 guerriers Kithars niv.30 à affronter). Une fois dans le jardin, se planquer dans le chemin aux chiens.
- Querelle des marchands : monter les marchands Zanzabar et Lafouine l'un contre l'autre ne fait rien. Si on veut les aider, ils se plaignent de devoir de l'argent à Borgo. Allez le voir : on peut payer pour les marchands, tuer Borgo (niv.35) ou faire son boulot et aller racketter les 2 marchands. Alors on a 2 possibilités :
 - prendre effectivement l'argent des marchands. Dépités, ils s'en vont au quartier pauvre. Ramener l'argent du racket à Borgo ne donne pas de points d'xp.
 - Piéger Borgo grâce à la pièce maudite du Kobold (obtenue à la cité des âmes). Filnk la mélange à 50 de nos pièces d'or et on la ramène à Borgo : il est maudit par un sort de gobelin et devient tout petit !
- Bardabar nous demande des ingrédients en échange des équipements spé niv.30 : le cuir de grenouille pour le Casque Usé, la soie noire pour l'Armure Usée, et la poussière de pourpre pour les Jambières Usées.
- Lorsqu'on ramène la merveilleuse créature mécanique à Serbio, il faut suivre l'Irfit jusqu'au bosquet de la Dryade.
- Pillage de la banque : Bof sauf les 8 tablettes de pierre : Arne, Libi, Holger, Steffen, Sidonie, Jochen, Marcus, Michael à mettre dans les encoches, sur les mains blanches : le message de Marcus révèle l'easter egg.
- Uzakahn niv.48 donne 5 entraînements : niv32-36, 36-40, 40-44, 44-48, >48. Lui ramener du cognac donne un peu d'xp.
- Tuomi cherche les artefacts de l'œil d'émeraude, dans les cryptes mécaniques. On ne gagne rien à la tuer. Par contre elle nous rachète tous les équipements (500 PO le bâton, 800 PO la robe, 300 PO le casque, 650 PO le bouclier) et nous donne sa larve Zerbite !
- Niamh : Il faut 3 larmes Zerbites pour réparer le bouclier (magie 15) et 3 pour le bâton (2H, combat léger 15 ou Lourd 15).
- Le maître des marionnettes déclenche la quête du jeu de Hadeko (cité des âmes). Il rachète aussi les marionnettes (500 pièces d'or le bouffon, 1000 l'ombre, le gardien, le mentor, 1500 le héros et 2000 l'archimage). Si on veut le rejoindre dans sa guilde d'assassin, il faut tuer Seth Dundred, car il a manqué sa mission (tuer Yrmir). Soit on tue Seth niv.24, et le maître des marionnettes nous récompense avec Saigneur (perç.13), soit on aide Seth à tuer Yrmir. Alors Seth nous donne la clé de la garnison (E2) pour tuer Yrmir niv.40. Si on soigne Seth avec 2000 pièces d'or, xp. En échange de cette mission, le maître des marionnettes nous donne une rose bleue en saphir, mais cela ne change rien au jeu de hadeko.
- Ambassadeur Elfes noirs niv.45, et 4 assassins niv.35 à tuer après avoir été voir Craig à Sombrevent.
- Si on tue un des marchands de poussière de rêve niv.30 en B5, on obtient des griffes de vol à la tire : on chope des objets en se baladant : Coiffe des dresseurs de Dragons (équip. Pvr de Tiara) près du cirque, Pièce crâne à quelqu'un qui ressemble à Nandini, Anneau des dresseurs de Dragon (Pvr de Tiara)...
- C6 : derrière les marchands de poussière, petit chemin avec Brigor qui nous indique comment piller la banque. Si on le tue : il est niv.30, ses 3 amis sont niv.25. En récompense, Ishtar nous file 10 pièces d'or.
- Nandini la vagabonde vend :
 - anneau des fous (cond.niv.26)
 - marteau de titan [2H](cond. Contondantes lourdes 11) – dégâts 50-65, vitesse 25% (!)
 - coiffe de force mentale (cond.magie 11)
 - larve Zerbite

Le Bosquet de la Dryade (Dryad Cove)

Shadow : Niveau 35 ⇒ 36. Phoenix : 35,25 ⇒ 36.

 : **Portails**

 : **Pierre des âmes**

 : **Personnages**

 : **Monuments**

C6 : Empyria C1 : Empyria	C6 : Portail du jardin du palais C/D4 : Au cœur du bosquet B3 : L'antre du maître des araignées C1/2 : Portail du palais	C3 : Dryade	C5 : Héros B5 : Héros
------------------------------	---	-------------	--------------------------

- B3 : Source du poison du bosquet : faut verser l'antidote trouvé sur le fantôme du maître des araignées niv.40 en C1/2.
- C1 : Sque allongé avec sur lui sceau de la banque.
- La Dryade nous laisse 4 graines à planter dans des bosquets sacrés sur 4 maps (Baie d'onyx, désert rouge, Kathäi, Murs de sombrevent).
- 4 peaux de grenouilles sur les rampants.
- Irfit : si on lui donne 3 cœurs, on a un allié puissant qui nous suit partout. Si on lui donne 3 cristaux d'aria, on a un soigneur qui nous suit partout. Sa mana régénère à chaque portail ou PdA.
- Une fois toutes les terres purifiées, La dryade nous propose un anneau (anneau de la vie puissant, niv.42) ou un sort niv.16 (m.blanche : invoc ours, m.noire : embrasement de l'âme, m.mentale : disruption, m.élémentaire : blizzard).

Désert Rouge (Red Waste)

« les frères Torkan et Tarkan » Shadow : Niveau 36,25 ⇒ 39. Phoenix : 36 ⇒ 37,5.

 : **Portails**

 : **Pierre des âmes**

 : **Personnages**

 : **Monuments**

C1 : Empyria B6 : Passe du Corbeau E3 : Cité des âmes-Ouest	C1 : Le portail d'Empyria C4 : Le portail des Djinns B6 : Le portail de la Passe du Corbeau E3 : Le portail de la cité des âmes		B/C2/3 : Orques
---	--	--	-----------------

- Coffre près du monument : rune orques niv.19 (cond.niv.31) et 21 (cond.niv.34) + plan des sangliers de guerre.
- 4 poussières de pourpre sur des bonhommes dans le camp de droite; attention : 1 bien caché au fond d'une espèce de ravin!
- Attention : après les camps des frères, il y a des momies : les armes ne leur font rien, faites des incendiaires...
- 4 soies de nuit noire sur les momies
- B4 : bosquet sacré

La Passe du Corbeau (Raven Pass)

« Citadelles Norcaines » Shadow : Niveau 39 ⇒ 41,25. Phoenix : 37,5 ⇒ 39,75.

 : Portails

 : Pierre des âmes

 : Personnages

 : Monuments

C1 : Désert Rouge	C1 : Le portail du désert rouge	B3/4 : Dragon Shain Tal'Ach	B1 : Trolls
B3/4 : Forteresse intérieure ⇔	B1 : Monument Troll		E3 : Elfes noirs
A5 : ⇔ Sortie de la Forteresse	B3 : La Première Forteresse		B4 : Elfes noirs
C6 : Kathäi	D3 : La Deuxième Forteresse		B4 : Trolls
B5 : Rocs Ardents	B3/4 : Portail de la 3ème Forteresse		
	B4 : La Troisième Forteresse		
	C/D4/5 : La Quatrième Forteresse		
	B5 : Portail vers les Rocs Ardents		

- En arrivant : runes toutes races niv 21, niv 23 (cond.niv.36) et elfes noirs niv.24 (cond.niv.38). Nouveaux bâtiments.
- Mjörn en D1/2 nous demande de tuer les 8 gobelins niv24 et en échange nous laisse le choix entre trésor (750 pts de nourriture), boucher les grottes d'où viennent les sque ou nous aider à combattre.
- 1ère citadelle : faire des armes de sièges (2 ou 4 suffisent)
- Sur maître des clés momifié niv.32 : Clé de la prison de Jarl, Marionnette Hadeko de l'Ombre. Coffre : Cristal d'Aria.
- 2ème citadelle : Jarl fait sauter les murailles.
- 3ème citadelle : ATTENTION Après avoir parlé à Shain Tal'Ach, 2 assassins niv40 surgissent du portail.
- Pour ouvrir la porte, manœuvrer les 5 leviers en évitant les 6 héros écorchés niv.50.
- 4ème citadelle : 1 tour noire à l'entrée, 2 cracheurs de flammes sque (dinos) niv 50 + Rohen niv 50 (dur) et son armée
- D/E3/4 : Cimetière bizarre... C'est Alyah qui arrive par là.
- B5 : 7 gardes Ump niv 35 protègent le portail. Laissent 1 rune Ump niv 33 (cond.41). Coffre : Larme Zerbite, Anneau de la bonté (équip.spé - magie bl.15), masque d'escrime (équip.spé - combat 15), pièce de monnaie ornée d'un crâne
- Console (\$) : taper SetGlobalFlagTrue{Name='p207_Death'} pour que Kill Bill nous aide sur la map (apparaît en B1, coups à 1000 mais difficile à maîtriser).

Rocs Ardents (Blazing Stones)

« Les 3 malédictions » Shadow : Niveau 41,25 ⇒ 41,95... fuite, essai de 42,5 à 43,5... fuite, victoire de 47,30 à 49,12. Phoenix : 46,12 ⇒ 47,12.

 : Portails

 : Pierre des âmes

 : Personnages

 : Monuments

E3 : Passe du corbeau	E3 : Portail de la passe du corbeau	E2 : Héros
D2 : Colisée	C/D5/6 : L'empire de Surt	C6 : Elfes noirs
	D2 : Portail vers le Colisée	B3 : Héros
	B3 : Les terres des gobelins	B4 : Elfes

- Argamun nous donne 3 malédictions à lever sur Utrur : 5 princesses sont transformées en crapauds et protégées par 3 ou 4 "Ulather" niv 35. 2ème malédiction : reprendre le rubis à Surt, le frère. 3ème malédiction : punir les voleurs
- Voici l'astuce : Ne pas activer le monument Elfes Noirs ! Détruire les 7 camps de Loups-garou seul avec ses héros.
- A chaque camp : 1 niv36 et 5-6 niv 30-32. Alors Surt niv40 se dirige vers le monument des Héros B3. Sur lui : Rubis, Marionnette Hadeko du Gardien, Pièce crâne, rune Xyallah la méduse niv36, Coeur.
- B3 : Coffre dans camp des "bouchers" : Cristal d'aria.
- D2 : Mosaïque comme dans BoW !! Le premier fragment est dans le coffre. Attention, les sque apparaissent dans la zone juste à côté : dur dur de fuir ! Les ennemis sont de plus en plus nombreux : maîtres sque de la vengeance niv38, puis en + momies niv41, puis gardien du 4ème fragment niv42, puis Grand Maître de la mosaïque = sque géant niv45. Sur lui : 3 pièces crâne.
- Sur les autres : Anneau de la pierre divine (magie 19), bouclier des 1000 soleils (magie 20), Robe de l'éternité (magie 19), Grand casque de l'aube (arm.Ld.20)...
- C3 : Sque au milieu des golems de lave niv.15 : Sceau de la banque
- Le Grand Jeu des Maîtres : on ne peut pas gagner contre Tuomi : match nul ! (il faudrait que Tuomi commence) En "cadeau", anneau Bliss (niv.30 - bof)

Kathaï

« Un Uru dans la ville » Shadow : Niveau 41,95 ⇒ 42,5... fuite, victoire de 43,5 à 45,75. Phoenix : 40,55 ⇒ 44,25.

 : **Portails**

 : **Pierre des âmes**

 : **Personnages**

 : **Monuments**

A/B1 : Passe du corbeau	A/B1 : Portail de la passe du corbeau	D3 : Uru	A/B2 : Humains
C4 : Cité ⇔ L'Ouest	A/B2 : Monument au nord-ouest		B4 : Héros
D4 : Champ de bataille ⇔ Cité	D2 : Monument Nain		D3/4 : Héros
E3 : Cryptes Mécaniques			D2 : Nains
E5 : Forteresse de Sombrevent			

- A2 : Sur Catlan niv 34 : Rune Catlan niv31 (cond.niv.39), Anneau de la sagesse (équip.spé magie 15)
- A/B2 : Près du monument humain, rune humain niv25 (cond.niv.39)+ nain niv25. Note : Les paladins marchent bien contre les momies !
- B5 : sur sque caché dans l'oasis : sceau de la banque
- B5 : Bosquet Sacré
- Pour ouvrir les portes de la ville [C/D2, C3, C5], il faut tuer le maître des clés niv.31 devant chaque porte. Attention : à l'ouverture, 6 ou 7 niv.35-36 déboulent !
- Xalabar niv.40 propose un duel dans le Champ de Bataille. Réunir 2 des 3 Gons (D2/3, C4/5, D/E4/5) pour choisir des amis pour la bataille : soit Urias le paladin, soit Jenquai le mage de guerre. A chaque Gon : 1 maraudeur niv.40, 4 niv.30 qui respawnt. Technique de combat dans le champ de bataille : commencer par tuer le guérisseur ! Et attention à bien cliquer...
- C'est Uru qui nous donne ensuite la clé pour accéder au monument Nain en D2. 3 petites armées à tuer puis le Géant de Bronze, niv 47, en C3. Sur lui : Cristal d'Aria, Puissance noire (tr.Ld.16), Epée stellaire (tr.leg.16)

Côte des Flots Noirs (Blackwater coasts)

« Dragons des mers » Shadow : Niveau 45,75 ⇒ 46. Phoenix : 30 ⇒ 31... fuite, 39,75 ⇒ 40,25... fuite, victoire de 46 à 46,12.

 : **Portails**

 : **Pierre des âmes**

 : **Personnages**

 : **Monuments**

D6 : Baie d'Onyx	D6 : Portail de la Baie d'Onyx	B3 : Gurim	D/E4/5 : Héros
	E5 : Sud-Est	B5 : Marchands	B3 : Héros
	B5 : Le camp des chevaliers de l'ordre	C1 : Laurin	
	C4 : Le croisement		
	C1 : Les ruines au nord		

- B5 : Marchands peu intéressants, max : toutes compétences 12... (normal, c'est la 1^{ère} map de la campagne Phoenix)
- C4 : 4 dragons à battre, niv.37 : Sheeha D5, Andar B6, Zandarh D3, Iridon C2/3.
- C1 : Laurin niv38 insensible aux mentalistes (et ses 4 clones) laisse Rune du nain Glamrig niv 30 (cond.niv.37), pantalon d'escrime (équip.spé.combat niv.15), Chanteur des tempêtes (arcs 14), Danseur de cendres (niv32), Cœur et Larme Zerbite

Cryptes mécaniques (Clockwork Crypts)

« Pièges Zerbites en tout genre » Shadow : Niveau 46 ⇒ 47,30. Phoenix : 44,25 ⇒ 46.

◇ : Portails

✦ : Pierre des âmes

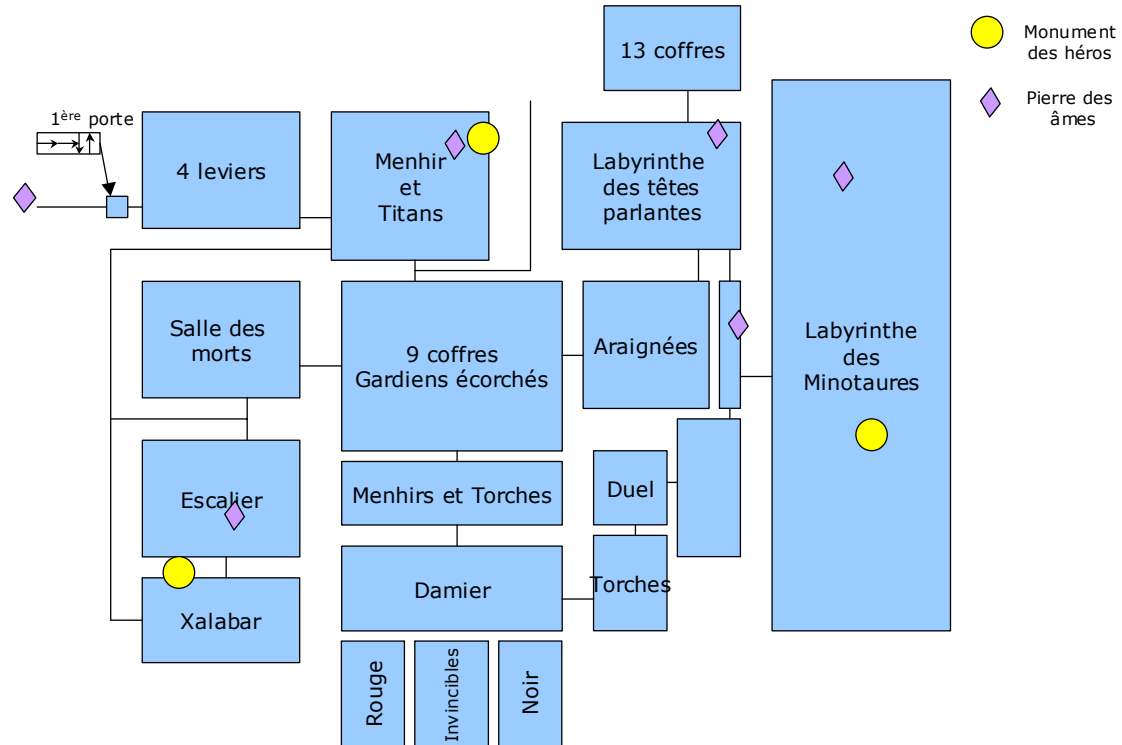
† : Personnages

🏰 : Monuments

A2 : Kathäi	A2 : Portail de Kathäi	C2 : Héros
A6 : Forteresse de sombrevent	C2 : Monument des Héros au nord	
	D3 : La fosse aux araignées	
	B4 : La salle de l'échiquier	
	D2 : Le labyrinthe de l'est	
	D2 : Les têtes de pierre	

- Passer tous les pièges des Zerbites (cf détails). A la fin du labyrinthe des Minotaures, il manque 2 pièces de la terre et 1 pièce de l'eau. C'est normal.
- Sur Xalabar niv40 : Ne pas le tuer tout de suite, allez récupérer le sceptre des vents : il vous donne la clé nécessaire. Seulement après vous pouvez le tuer. Sur lui : clé de la porte de sortie, Cœur, parchemin.
- Coffre doré final : Sabre de lune, Armure des maîtres d'armes, Lance-traites (arb.18), Anneau des marées, parchemin.
- Allez voir Tuomi à Empyria (près du quartier du cirque). Elle vous dit d'invoquer le Roi Liche dans les Cryptes. Faites-le : des fantômes Zerbites apparaissent et vous donnent les pièces manquantes contre la rune de Ankthar. Allez ouvrir les derniers coffres, récupérez l'ensemble de la parure de l'oeil d'émeraude. Retournez à Empyria voir Tuomi (2250 pièces d'or) puis revenez aux cryptes : la dernière grille, près du monument des héros Nord s'est ouverte vers portail du Grand Jeu !
- Faut pas rêver, vous n'aurez jamais accès aux 32 coffres derrière le portail du Grand Jeu...

Les pièges des cryptes mécaniques



Les leviers

A chaque piège, les leviers actionnent certains yeux.

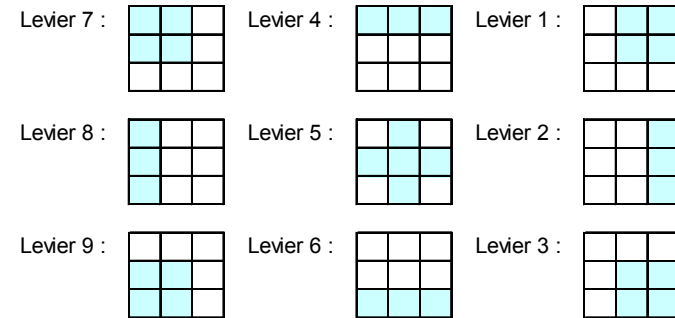
Disposition et action des leviers (toujours si on a à gauche, les leviers, à droite, les yeux).

Ceci est valable aussi lors du duel.

ATTENTION : Lors du duel, le levier 2 est cassé !

Pour réussir, il faut que tous les yeux soient désactivés.
(une croix indique un œil désactivé)

7	4	1
8	5	2
9	6	3



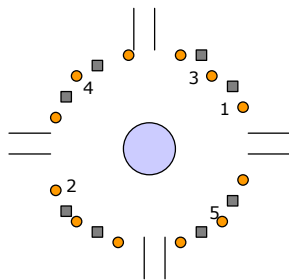
<p>Piège 1 : Départ : </p> <p>Combinaison Action du levier 1 : Action du levier 3 : Action du levier 5 : Action du levier 7 : Action du levier 9 : Réponse : <table border="1"><tr><td>7</td><td>4</td><td>1</td></tr><tr><td>8</td><td>5</td><td>2</td></tr><tr><td>9</td><td>6</td><td>3</td></tr></table></p>	7	4	1	8	5	2	9	6	3	<p>Piège 2 : Départ : </p> <p>Combinaison Action du levier 1 : Action du levier 2 : Action du levier 4 : Action du levier 5 : Action du levier 6 : Action du levier 8 : Réponse : <table border="1"><tr><td>7</td><td>4</td><td>1</td></tr><tr><td>8</td><td>5</td><td>2</td></tr><tr><td>9</td><td>6</td><td>3</td></tr></table></p>	7	4	1	8	5	2	9	6	3
7	4	1																	
8	5	2																	
9	6	3																	
7	4	1																	
8	5	2																	
9	6	3																	
<p>Piège 3 : Départ : </p> <p>Combinaison Action du levier 1 : Action du levier 3 : Action du levier 4 : Action du levier 6 : Action du levier 7 : Action du levier 9 : Réponse : <table border="1"><tr><td>7</td><td>4</td><td>1</td></tr><tr><td>8</td><td>5</td><td>2</td></tr><tr><td>9</td><td>6</td><td>3</td></tr></table></p>	7	4	1	8	5	2	9	6	3	<p>Piège 4 : Départ : </p> <p>Combinaison Action du levier 1 : Action du levier 3 : Action du levier 4 : Action du levier 6 : Action du levier 8 : Action du levier 9 : Réponse : <table border="1"><tr><td>7</td><td>4</td><td>1</td></tr><tr><td>8</td><td>5</td><td>2</td></tr><tr><td>9</td><td>6</td><td>3</td></tr></table></p>	7	4	1	8	5	2	9	6	3
7	4	1																	
8	5	2																	
9	6	3																	
7	4	1																	
8	5	2																	
9	6	3																	

Les cadeaux :

- 2 pièces de l'air,
- 4 parchemins de sorts,
- Orbe de mana (magie 17),
- Ruban sanglant (niv.45),
- Destructeur (tr.Ld.18),
- Orbe du panthéon (magie 20),
- Tabula Rasa[2H] (cont.Ld.20),
- Baliste (arb.20),
- Grande Armure de l'aube (arm.Ld.20),
- Visage de mort (arm.lég.20),
- Armure démoniaque (arm.lég.20),
- Massacreur de masse [2H](tr.Ld.20),
- Elenband (magie 20),
- Marteau de Nor (magie 20),
- Anneau des gardiens (niv.48),
- Jambières des voyageurs du temps (arm.lég.19),
- Turban des Djinns (niv.46),
- Larme des dieux,
- Masque du seigneur démon (magie 16),
- Coiffe d'acier noir,
- Bâton de l'archiprêtre,
- Etoile rouge.

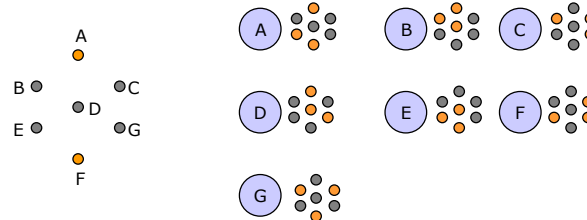
Menhir et Titans – Torches

Le menhir est entouré de flammes, que l'on peut allumer individuellement. Suffit de reproduire l'ordre vu dans la vidéo !
Pour rappel, le voici :



Et hop ! Les 3 titans des ténèbres sont libérés.

Toujours le même principe que les leviers, mais là, pas d'intermédiaire : toucher une torche en actionne d'autres...



Combinaison :
pour tout allumer, ADG
Puis pour tout éteindre, BCEF

Les cadeaux :
2 pièces de l'air,
2 pièces ornées d'un crâne,
8 parchemins

Et tout le reste...

9 coffres gardés par 3 Ecorchés niv.45

N'essayez pas de les détruire, ils vous tuent en 1 coup.
Tous les coffres sont fermés par une serrure rouge.
Commencez par ouvrir le coffre n°1, celui au centre : vous y trouverez une clé pour le coffre n°2, etc... ainsi que divers cadeaux. Beaucoup se répètent : Armure de la garde (niv.42), Poing de pierre (cont.16), Robe des façonneurs (magie 16), parchemins, Sabre de lune (tr.lég.18), bâton de l'archiprêtre (magie 16), armure noble de toumoi, pantalon du coureur de vent, sabre de noble Hazim. Dans le coffre n°9 : Pièce de l'air, bois de saule noir (cont.lég.17), casque du protecteur (équip.spé combat à distance 18), Bâton de l'œil d'émeraude (m.mentale 17)

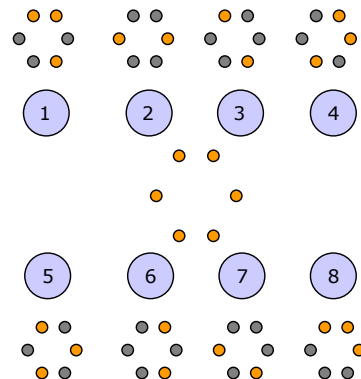
Escalier

Les coffres sont pourris : Cherche-cœur, Orbe de mana, Casque noble de toumoi, Bouclier de la garde, feu d'acier.

Les cadeaux du Damier :

Cuirasse d'or de Tiara (arm.Ld.19), Coiffe des prêtres du vent (niv.48), Fureur de la Terre, Pièce de l'air

Même principe que les leviers. Chaque menhir actionne certaines torches...

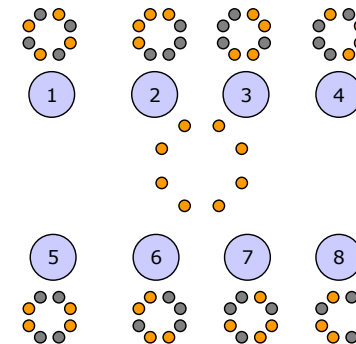


Combinaison : menhirs 1, 4, 6, 7

Les cadeaux :
Pièce de l'air, Rune d'un archer niv.36, Fureur de la Terre (cont.Ld.17), Parchemin.

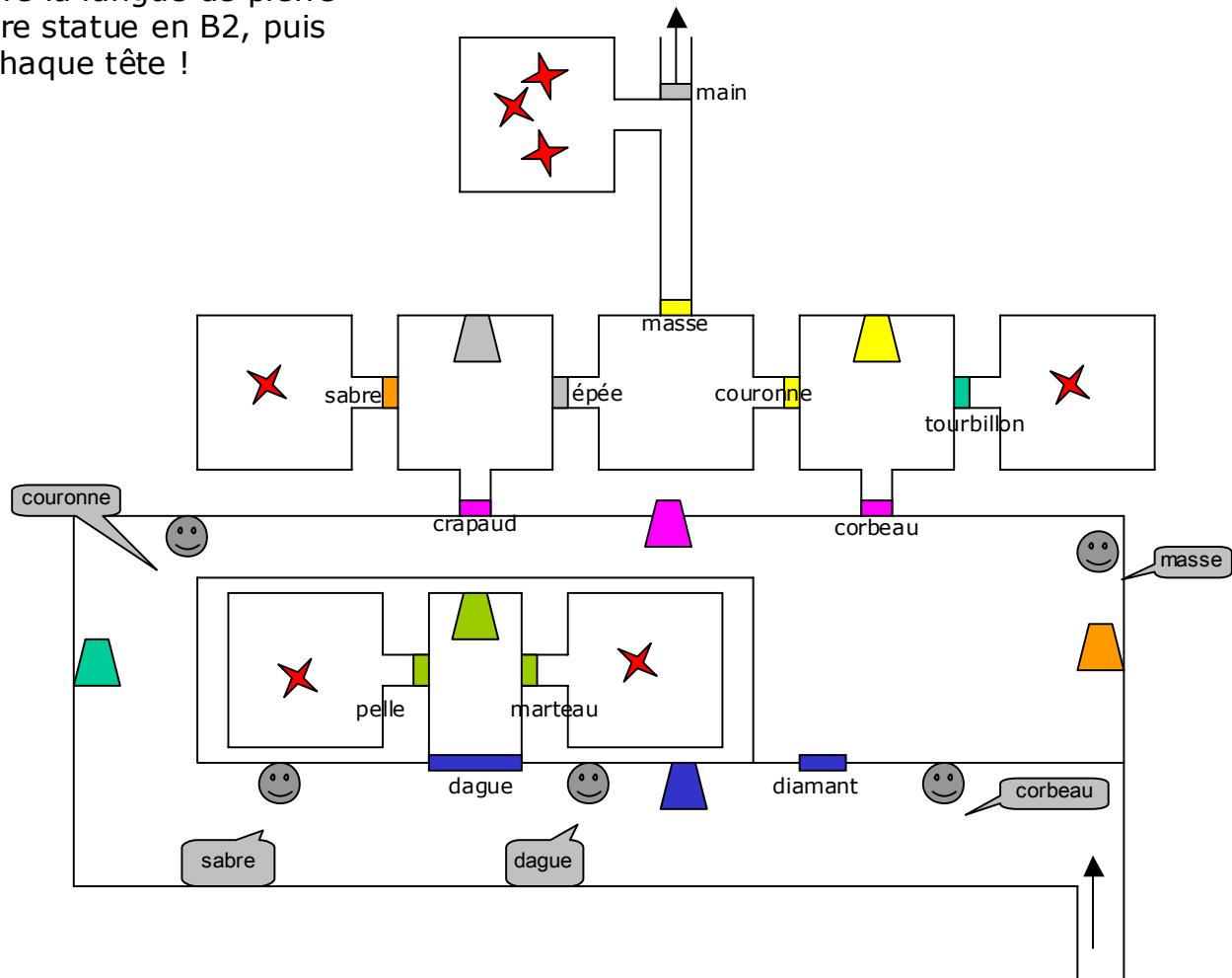
Combinaison : menhirs 3, 4, 6, 8

Les cadeaux :
Pièce de l'air, Rune du guerrier Syrène niv.36, Parchemin, Marionnette Hadeko du Mentor



Labyrinthe des têtes parlantes

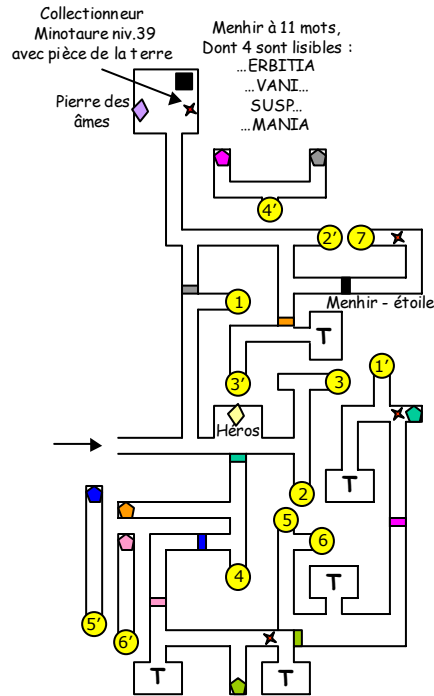
Suffit de prendre la langue de pierre dans la première statue en B2, puis de l'insérer à chaque tête !



Sur l'araignée Thakaudra niv 45, la clé de la porte de l'araignée... Elle actionne le menhir qui permet d'accéder à ce labyrinthe.

Le Labyrinthe des Minotaures

C'est Xalabar, après l'escalier, qui nous donne la clé de la porte aux minotaures... But de ce labyrinthe : allumer les 5 têtes simultanément, ce qui signifie laisser un héros à chaque fois à côté d'une tête.



Le menhir - étoile s'ouvre avec l'amulette en forme d'étoile, qui se trouve dans le coffre juste devant la porte d'entrée du labyrinthe. Pour ouvrir ce coffre : 5 pièces d'air pour le menhir qui ouvre les grilles, 3 pièces d'air pour le coffre.

Coffre : Marionnette Hadeko de l'archimage, bouclier de mana 20, Gobelins 20

Coffre : Masque du chuchotement (équip. spé. Vengeance de Nor)

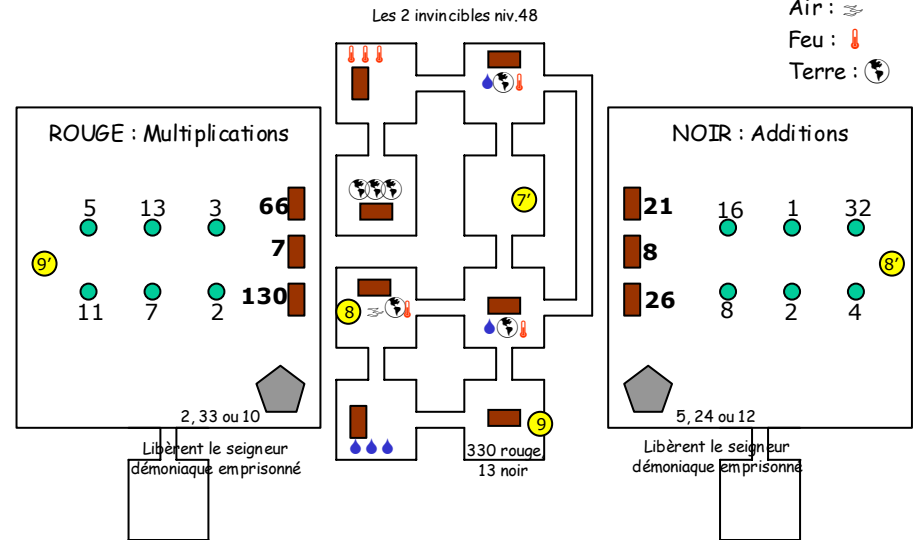
Coffre : Casque de l'œil d'émeraude

Coffre (1): Pièce crâne, Rune du guerrier Ygor niv.38

Coffre (2): Tueur de dieux (arb.19), Désespoir, 2 parchemins

Coffre : Bouclier de l'œil d'émeraude

Coffre 330-13 : Robe de l'œil d'émeraude



Coffre 66 (11x2x3) : Marionnette Hadeko du bouffon, casque des menteurs (arm.lég.19), Baliste (arb.20)

Coffre 7 : Pièce, Elenband, jamb. Voyageurs du temps

Coffre (13x2x5) : Pièce, Cuirasse d'or de Tiara, Manteau de Nor

$$330 = 11 \times 2 \times 5 \times 3$$

Coffre 21 (16+4+1) : Pièce, Bottes de Hirin, Rune du mentaliste niv.28

Coffre 8 : Pièce, coiffe des prêtres du vent niv.48, armure du loup (lég.19)

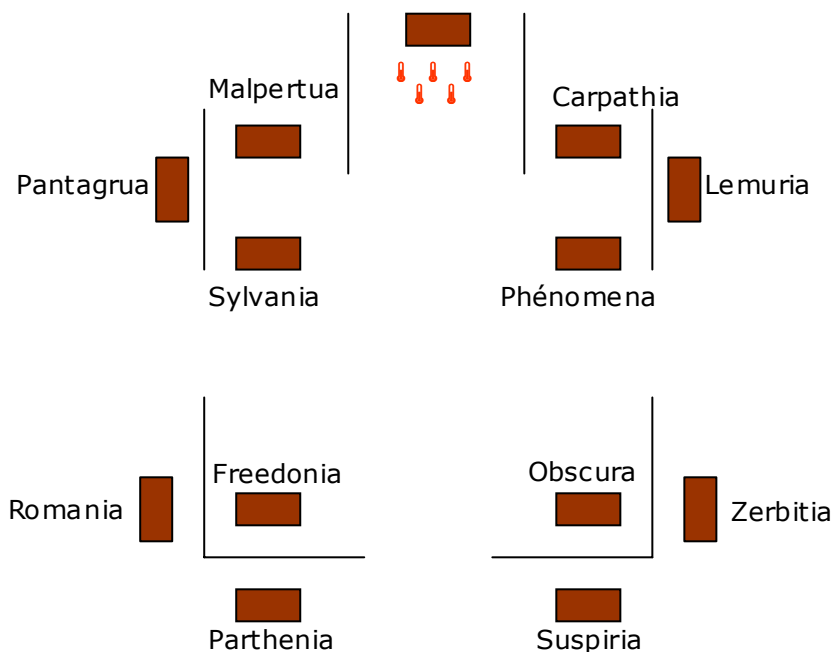
Coffre 26 (8+2+16) : Pièce, Orbe du panthéon, Tueur de masse

$$13 = 1 + 8 + 4$$

Eau : Air : Feu : Terre :

Les 13 coffres

Une fois les 5 têtes allumées par vos 5 héros, vous pouvez entrer dans la salle des coffres... Respectez l'ordre indiqué par le menhir, en haut du labyrinthe des minotaures. Car chaque ouverture de coffre détruit un autre coffre !



ZERBITIA : Pièce 🧛, Rune guerrier Inke 34, Rune mage Halva 34 (détruit CARPATHIA).

SYLVANIA : Pièce 🧛, Bâton des cieux (m.20), Jambières d'acier léger (équip.spé.Aonir niv.42) (détruit ZERBITIA)...

SUSPIRIA : Pièce 🧛, Pièce ornée d'un crâne, Cuirasse d'acier léger (Aonir).

ROMANIA : Pièce 🧛, Garde de Niethalf (boucl.19), Bâton des prêtres du sang 2H (niv.42)

PHENOMENA : Pièce 🧛, Anneau des gardiens

PARHTENIA : Pièce 🧛, Grande armure de l'aube (arm.Ld.20)

PANTAGRUA : Pièce 🧛, Marionnette Hadeko du gardien, parchemin.

OBSCURA : Pièce 🧛, Casque d'acier léger (Aonir), 2 diamants

MALPERTUA : Pièce 🧛, Cristal de mana (m.19), parchemin

LEMURIA : Pièce 🧛, Lame Zerbite, Souffle Mortel (arb.17)

FREEDONIA : Pièce 🧛, Diamant, Briseur de sorts (perç.17), parchemin

CARPATHIA : Cassé ! Ne contenait qu'un cristal de brume...

Coffre 🧛 🧛 🧛 🧛 🧛 : Sceptre des vents, Bottes démoniaques (arm.lég.20), Robe chatoyante (niv.47), Masque des 9 ombres (magie 19), Baliste (arb.20), bâton de l'arpenteur des étoiles (magie 19).

Le Colisée (Colosseum)

Shadow : Niveau 49,12 ⇒ 49,75. Phoenix : 47,25 ⇒ 47,85

 : **Portails**

 : **Pierre des âmes**

 : **Personnages**

 : **Monuments**

B3 : Rocs Ardents
C3 : Arène ⇄ Marché

B3 : Les Tribunes

C3 : Zerbo

➤ Zerbo vous propose 10 combats à mener. Pour vous aider : des fruits qui régénèrent et qui apparaissent dans les coupes sur le terrain, ou des Titans de différents niveaux à acheter. Attention : 1 seul titan sinon ils se tuent entre eux !

- Combat 1. 5 gladiateurs niv 35. Gain : 2500 PO, Rune du prêtre Roluf (33 cond.40)
- Combat 2. 8 hommes-bêtes niv 38. Gain : 2700 PO, Marionnette Hadeko du héros.
- Combat 3. 4 draconiens niv 45. Gain : 2900 PO, Larme Zerbite.
- Combat 4. 6 ogres/uroks niv 42. Gain : 3200 PO, Rune sorcier sinistro (35).
- Combat 5. 6 hurleurs niv 45. Gain : 3400 PO, Pièce crâne, Armure du forgeron du monde (équip.spé.Niethalf combat 18)
- Combat 6. 8 elfes noirs niv 44. Gain : 3600 PO, Armure du protecteur (équip.spé.Souffle d'Elen combat dist.18)
- Combat 7. 4 golems niv 48+élémentaires niv27. Gain : 3800 PO, Hache du sous-monde tr.Ld.18.
- Combat 8. 8 sque niv 46. Gain : 4100 PO, Rune de l'archer Saipa niv39.
- Combat 9. 3 seigneurs de la lame 25, 3 cauchemars de la lame 48. Gain : 4300 PO, Rune du prêtre Siri niv 40.
- Combat 10. 2 seigneurs démoniaques niv 50, 2 Grands démons du feu niv 50. Gain : 5000 PO, Croc de l'ombre (tr.lég.20)

➤ Vous pouvez parier sur la course de gobelins : pari 500, gain 5000 ! J'ai parié sur le vert avec Shadow, et sur le jaune avec Phoenix et gagné tout de suite !

La Forteresse de Sombrevent (Darkwind Keep)

Shadow : Niveau 49,75 ⇒ 50 !. Phoenix : 48,25 ⇒ 49,75

 : **Portails**

 : **Pierre des âmes**

 : **Personnages**

 : **Monuments**

D2 : Cryptes mécaniques
C1 : Kathäi
A5 : Le Gouffre

D2 : P. vers les cryptes mécaniques
C3 : Portail vers Kathäi
D6 : Péninsule sud
Le bastion dans les hauteurs
A5 : Portail vers les Gorges

B5 : Craig Un Shallah

C1 : Nains
B2 : Elfes
C/D1/2 : Héros
C3 : Nains
D5 : Nains

➤ Coffre : runes elfes et nains niv.29. Jenquai et Alyah nous filent 19 potes Kathäi.

Conseil : détruire vite les lames et Sha visibles depuis le monument des nains et vite faire une armée : Ils attaquent !!

➤ D2/3 : Terre fertile pour graine de Dryade

➤ Sur prince Bongo niv.44 : marionnette hadeko du bouffon, rune prêtresse Virginie niv.37, Anneau du chuchotement (équip.spé Vengeance de Nor)

➤ B/C3/4 : morceau de viande fraîche dans les barils, à amener en B4 contre de l'xp

➤ Sur la Bête : cœur, marionnette hadeko du héros

➤ Pour bloquer la sortie des lames, mettre des paysans dans les 4 grottes

➤ Passer derrière Craig pour lui parler. Attention : Apprenti forgeron des âmes niv.47 + une dizaine de niv.48 sortent du portail. Sur lui : Vent nocturne (arc 18), Chute hivernale (tr.lég.18), Bâton des anciens (m.18), Rune du mage Uska niv.37, Jambières du forgeron du monde (équip.spé Béné Niethalf)

➤ 2 piliers de bois = portail à côté de craig. Derrière se trouve le guerrier d'ombre (si on a fait Phoenix). La grosse clé se trouve sur le gardien de prison Sha niv.40

Le Gouffre / Les Gorges

Shadow : Niveau 50. Phoenix : 49,75 ⇒ 50 !

 : **Portails**

 : **Pierre des âmes**

 : **Personnages**

 : **Monuments**

D1 : Forteresse de sombrevent C5/6 : Baie d'Onyx = Temple des ossements	D1 : Le portail Nord B3/4 : Ouest D/E3 : Est D4 : La cache au Sud	C1 : Héros C/D1/2 : Trolls B1 : Orques
---	--	--

- Coffre : runes orques et trolls niv.29 (cond.43)
- 8 Apprentis forgerons des âmes niv.45, puis autel en C3/4. 2 ou 3 tours noires devant chaque temple Sha (A2, A3/4, A6, E1, E4, E5). Attention, les forgerons qui baladent peuvent réactiver les temples !
- Attention : les totems ne font rien contre les grands maîtres Sha, ni contre les scorpions.
- E3 : Dans coffre, chemin le plus à l'est : pièce crâne

Le Temple des Ossements (The Bone Temple)

Shadow : Niveau 50. Phoenix : 50.

 : **Portails**

 : **Pierre des âmes**

 : **Personnages**

 : **Monuments**

A1/2 : La Gorge C4 : Temple intérieur ↔ Portail de l'île	A1/2 : Portail au Nord-Ouest Portail au Nord-Est L'île du monument La forteresse de la lame	A1 : Sage de la jungle C4 : Darius Bélicial et les 13 mages du cercle	A1/2 : Elfes noirs A1/2 : Orques A1/2 : Humains A1/2 : Elfes C3 : Elfes noirs C3 : Orques C3 : Humains C3 : Elfes D5 : Héros
--	--	---	--

- Coffre NO : runes elfes, elfes noirs, orques, humains niv.33 cond 48
- Coffre NE, 5 crânes : Etoile du Nord (tr.Ld.20), Errant gris (2H)(niv.47), Armure des gardiens (équip.spé Rune du Panthéon), Rune du mage Lemuel niv43 (cond.50)
- Coffre SE, 5 crânes : Sceptre de Nor (m.20), Mortifère (cont.Ld.19), Jambières des gardiens, Rune archer Finian niv.43
- Coffre SO, 5 crânes : Désespoir (cont.lég.19), Arc de la Dryade (arcs 20), Casque des gardiens, Rune guerrière Chandi niv.43
- Lenya, pierre et sélène dispo de suite. Pas d'Aria très proche (donc dur pour elfes noirs, humains)