

LANDS OF LORE 1 - THE THRONE OF CHAOS

Soluce réalisée sur PC Windows XP.

Consultez l'**ANNEXE** où vous trouverez :

- * Les conseils de jeu
- * La liste (non exhaustive) des **ARMES, PROTECTIONS, CLÉS, OBJETS, MAGIES**
- * Les **CHEAT CODES** (PV/PM infini).



[Accueil
et mail](#)



[Annexe](#)

GLADSTONE



Ouvrez la porte en face de vous en poussant le bouton. Allez en face en passant à gauche de la fontaine, ouvrez la porte, allez à droite et passez les gardes pour arriver à la **Salle du trône**...

Revenez et ouvrez la porte en face de vous. Insérez la **clé de la bibliothèque** dans la serrure à gauche. Entrez à droite et prenez l'**atlas magique** à gauche : la carte du lieu où vous êtes va se dessiner au fur et à mesure de votre avancement pour arriver à une carte terminée comme ci-dessus.

Utilisez la carte pour aller au **Bureau de Gedon** qui vous remet le **mandat du roi** puis allez voir l'**armurerie Victor**

(pour l'instant, l'argent manque !) et l'**herboristerie** où vous pouvez acheter quelques soins. Sortez du château en bas de la carte.

FORET DU NORD



A l'aide de la carte, visitez la forêt, il y a quelques trous d'arbre où vous pouvez trouver soins et pièces. Les *essaims* se revendent bien chez Victor ou sont de bonnes armes contre vos ennemis du moment : vous allez en rencontrer 1 ou 2. Dirigez-vous vers la **Caverne**. Quand vous rencontrez un brigand, attaquez-le ainsi que les 2 à l'entrée de la Caverne.

Cachette des Brigands

Quand vous trouvez des armes ou protection, regardez si elles améliorent les capacités de votre perso.

Avancez, baissez le levier, prenez la **lanterne** et continuez. Avances jusqu'aux 2 dalles-pression. Prenez la **Pierre** qui est sur la 2° et mettez-la sur la 1°, ajoutez une 2° pierre avec ou tout autre objet (*vous pourrez récupérer au retour*) : un passage s'ouvre à droite. Avant d'y aller, juste après la 2° dalle, il y a un petit bouton en bas du mur du coin. Poussez-le, prenez la **clé des brigands** dans la niche. Continuez un peu le couloir et vous avez une **bourse** à récupérer. Revenez au couloir que vous avez ouvert en face de la niche. Allez au bout (ne vous occupez pas de la dalle). Poussez les 3 boutons sur les 3 murs. Ouvrez le coffre avec la clé et prenez les objets jusqu'à l'annonce 'c'est vide' : vous avez le **jeu de clés** qui va vous permettre de crocheter coffres et portes jusqu'à la fin du jeu. Sortez de la cachette.

FORET DU NORD

Si vous voulez faites un crochet par **Gladstone** pour aller acheter des soins et une meilleure arme à Victor qui rachète aussi vos objets. Dirigez-vous vers **Marina**... Montrez votre mandat...

FORET DU SUD



Allez à l'auberge. Parlez à l'home blond, Timothy... Cliquez la porte à droite et un homme vous donne la **boussole**. Sortez et allez faire un tour à la **Peaucerie Buck** si vous avez un peu d'argent à dépenser mais il ne rachète rien. Allez au **Manoir de Roland** mais vous allez traverser le territoire des Orcs.

Le Manoir de Roland

Allez sur la droite vers **Messire Roland**. Pour les Orcs, vous pouvez choisir 'bluffer' et si vous avez de la chance, ils s'en vont, sinon combattez-les. Passez le 1° porte puis à traves le mur de gauche pour atteindre Roland. Après la discussion, ouvrez le coffre avec la clé, prenez le contenu (*si vous n'avez pas la boussole elle est là*) et sortez de la pièce. Visitez l'autre côté de la maison : la 1° pièce contient un **parchemin brûlé** dans la cheminée, la 2° pièce est vide. La pièce au sud a une niche avec quelques objets. Sortez du manoir. Si vous voulez, allez dépenser un peu d'argent à la **peaucerie** mais gardez 200 po. Retournez à **Marina**, payez le passage (200 po) et retournez à **Gladstone**.

GLADSTONE

Si vous avez la version 'disquette', on vous demande un mot de passe (copy-protection : la réponse est dans le manuel). Prenez tout ce qui vous intéresse sur Timothy car il va partir. Si vous avez des achats de soins à faire, faites-le maintenant car plus tard c'est fermé. Victor, lui, est ouvert jusqu'après la visite au roi. Allez à **la salle du trône**... Dawn vous donne pour guide Baccata qui vous accompagne jusqu'à la fin du jeu. Elle vous donne aussi le **livre des sorts** avec la magie '**Soins**' (et '**Etincelle**' que vous aviez déjà). Sortez du château.

FORET DU NORD (carte plus haut)

Vérifiez l'équipement de Baccata pour voir si vous pouvez l'améliorer et allez à **Draracle**.

CAVERNES DRARACLE

Cavernes niv. 1



Avancez, allez à droite au 1^o croisement, avancez jusqu'au levier. Baissez-le, avancez dans le couloir qui s'ouvre. Tuez les hommes-rats. Avancez jusqu'au puits au nord et sautez dedans (*on est au niv. 2 mais pour un court instant*). Appuyez sur le bouton du mur nord et avancez. Vous avez 3 cocons. Ouvrez celui de droite et Lora rejoint votre groupe... Voyez si vous avez une arme pour l'équiper. Prenez le **marteau** dans l'alcôve Est (*gardez-le jusqu'à en avoir un plus gros*). Poussez le bouton au sud sur le mur Est et montez l'échelle.

Revenez au puits. Ne le passez pas mais allez à gauche dans l'alcôve. Poussez les 3 boutons. Passez les puits et avancez jusqu'à la dalle-pression, tuez les brigands et récupérez les objets. Mettez un objet sur la dalle et entrez dans le couloir sud. Au bout à l'Est, ramassez les objets dont un autre **jeu de clés**. Revenez et continuez à droite jusqu'à la dalle. Mettez un objet dessus et reculez aussitôt à cause de la boule de feu. Continuez et après le combat avec les rats, ramassez l'**œil émeraude** (*gardez-le*). Dans l'espace plus large, allez dans l'alcôve ouest. Equipez un perso du marteau et tapez dans le mur craquelé jusqu'à ouvrir un passage. Ramassez les soins. Avancez jusqu'au prochain mur craquelé à l'Est. Pétez-le, avancez et après le coin, poussez le bouton sur le mur de droite. Avancez et tombez dans le puits.

Cavernes niv. 2

Pour la carte, voyez le début sur les 2 suivantes.

Avancez jusqu'au carrefour et vous tourbillonnez dans un tourniquet. Partez vers nord et tournez tout de suite à droite. Crochetez le coffre avec le jeu de clé (*insistez, ne négligez pas votre capacité 'voleur', vous aurez besoin d'être au niv 5 pour terminer le jeu*) ou fracassez-le avec le marteau (**œil saphir, étoiles**). Revenez sur vos pas puis nord jusqu'au bouton. Poussez-le et entrez.

Vous avez 2 têtes de dragon qui ouvre 2 chemins. La tête de gauche s'ouvre en insérant l'œil de saphir, l'autre avec l'œil d'émeraude. Ils vont tous les 2 au sort 'Gel' puis au niv 3 par des chemins différents (une partie du niv 3 sera également différente). Il n'est pas possible de faire les 2.



Cavernes niv2 chemin Saphir



Cavernes niv2 chemin Emeraude

* **Chemin saphir** : insérez le saphir dans la tête Nord et allez d'abord jusqu'au coffre au sud en passant le tourniquet. Crochetez-le ou fracassez-le. Revenez tout droit vers nord puis après le coin forcez dans le ***mur secret*** (vous passez à travers).

Avancez jusqu'au coffre (**gobelet argent** -gardez-le, vous pouvez vous en servir pour vous soigner- et **parchemin du sort gel** : glissez-le sur un perso pour l'apprendre. Continuez Sud (ne touchez pas le levier) et jetez un objet AU-DELA du puits (ou tirez une flèche) pour le boucher. Poussez le bouton, prenez la **clé usée**. Revenez sur vos pas pour rejoindre l'escalier et descendez.

* **Chemin émeraude** : insérez l'émeraude dans la tête Est et avancez jusqu'à l'espace plus large. Allez vers sud et prenez le passage secret dans le mur ouest. Dans le tourniquet, allez dans l'alcôve ouest. Poussez le bouton du mur de droite et prenez les soins dans la niche. Repassez le tourniquet et le passage du mur secret Est. Au sud vous avez 2 leviers. Ne touchez pas les cornes.

Facultatif et inutile : à droite vous avez une petite pierre saillante qui sert de bouton. Le couloir qui s'ouvre contient une **étoile brillante** et revient au centre du niveau.

Allez vers le puits à l'Est. Jetez un objet au-delà pour le déplacer. *Le puits et l'escalier sont les accès au niv 3 mais vous n'avez pas encore le sort gel*. Prenez la **bourse** et le **poignard**. N'allez pas au bouton, vous ne pourriez plus revenir. Allez dans l'alcôve nord, prenez le **message** et lisez-le. Il faut faire les choses dans l'ordre pour pouvoir continuer : mettez le poignard stylet (ou un autre) dans la niche. Poussez le bouton du mur à droite, un levier apparaît, baissez-le. Poussez le bouton, une serrure apparaît, crochetez-la. Poussez le bouton, mettez un objet inutile dans la niche (le message par exemple). Appuyez sur le bouton, le couloir doit s'ouvrir avec quelques ennemis. Crochetez le coffre ou cassez-le : **poignard incrusté** (gardez-le, vous pouvez l'équiper), **heaume**, **parchemin du sort 'Gel'**. Glissez-le sur un perso pour l'apprendre.

Vous pouvez aller sauter dans les puits ou descendre l'escalier.

Cavernes niv. 3



Cavernes niv 3 chemin Saphir



Cavernes niv 3 chemin Emeraude

* Si vous venez du chemin saphir :

Avancez, insérez la clé usée dans la serrure et avancez à droite (Est). Passez sur le puits (faux) et ramassez la **flasque vide** (*gardez-la*). Allez dans le couloir Nord, ramassez l'**étoile brillante** et plus loin, la **clé de fer**. Allez ouvrir le coffre au sud avec cette clé. Revenez sur vos pas, allez Est puis Sud, poussez le bouton et entrez. Foncez dans le mur secret au fond. Ramassez la **hache** et repassez le mur. Tournez à droite et avancez jusqu'à l'alcôve nord/est. Ramassez le **sabre**.

* Si vous venez du chemin émeraude :

Si vous avez sauté dans le puits, ouvrez la niche avec le bouton à côté de vous pour les objets (*si vous venez de l'escalier, allez-y, c'est tout à droite de la carte*). Allez au nord et ramassez la **clé de fer** dans l'alcôve à l'ouest. Dirigez-vous vers le puits au centre de la salle. Ramassez la **fiolle vide** (*gardez-la*). Passez sur ce puits (faux) et ouvrez le coffre avec la clé de fer. En sortant de l'alcôve, allez tout droit vers nord et poussez le bouton sur le mur Est. Entrez, passez le mur secret sud, prenez la **hache**. Repassez le mur puis tournez à droite (Est). Allez prendre le **sabre** dans l'alcôve nord au bout.

* Soluce commune aux 2 chemins :

Allez jusqu'au coffre à l'ouest en passant par le tourniquet dans le carrefour, ouvrez-le : **clé rouge** et revenez l'insérer dans la serrure. Entrez, allez à droite jusqu'au bout. Si vous voulez, mettez une arme dans la niche (sauf armes de jets : arc, étoiles...), reculez jusqu'à marcher sur la dalle et revenez, votre arme est transformée en **poignard tranchant**. Revenez complètement à l'Est et descendez.

Cavernes niv. 4



Attention, les ennemis dissolvent vos armures.

Allez ouvrir le coffre au centre puis celui sud/ouest en passant le mur du couloir sud en poussant la pierre (attention aux boules de feu).

Remontez jusqu'au bouton, poussez-le, avancez et dans le cul de sac avec la pierre, cassez le mur avec le marteau. Lancez un objet vers la dalle et attendez que la boule de feu passe avant d'avancer. Continuez nord jusqu'à la dalle suivante.

Tournez à gauche (Est). Au bout, poussez le bouton dans l'alcôve ouest et prenez les objets dans la niche (*si vous avez pris le chemin 'émeraude', vous récupérez le poignard mis dans la niche*). Revenez au croisement et montez l'escalier.

Déséquipez Lora de ce qui vous intéresse et si vous avez le poignard incrusté, déséquipez-le aussi. Descendez de l'autre côté... Ne sortez pas du plan mais cliquez sur le coffre doré, posez le gobelet argent ou le poignard incrusté suivant le chemin pris au niv 2... Vous obtenez le **parchemin de l'énigme** (*gardez-le jusqu'à avoir l'élixir*).

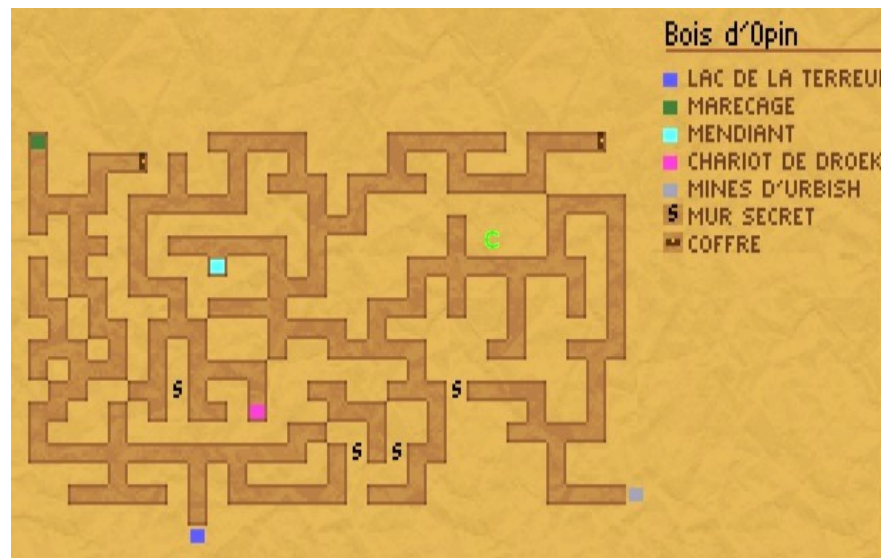
Avancez jusqu'au niv 1 et au bout, baissez le levier. Rejoignez la **Forêt**.

FORET DU NORD (carte plus haut)

Il y a des Orcs maintenant. Avancez tout droit et vous rencontrez Timothy... Allez au **Lac de la Terreur** et quand vous arrivez, après le 1° 'pstt', avancez et tournez-vous vers gauche...

BOIS D'OPIN

Allez au **Marécage**. Au passage allez ouvrir le coffre juste à l'Est.



MARECAGE GORKHA



Attention aux sables mouvants avec des bulles. Il faut les geler pour pouvoir vite passer. Il y a aussi des gaz empoisonnants (si vous avez l'anneau bezel, équipez-le).

Dans ce marécage, il y a 2 statues Gorkha, placez un objet inutile dans leur bouche (ne se récupère pas) et appuyez sur le nez (faites attention, elles sont est derrière des sables mouvants : envoyez 'Gel').

- celle de l'Est donne 60c (plusieurs fois).

- celle du sud (milieu carte à droite sables mouvants) restaure PV/PM de l'équipe (plusieurs fois).

Avancez et remplissez la flasque vide dans les bulles pour avoir la **fiolle du marécage** (*ingrédient de l'élixir, ne le perdez pas - si vous n'avez pas la flasque vide, vous reviendrez après avoir rencontré Dawn au niv. suivant*).

Puis vous rencontrez un Gorkha. **NE L'ATTAQUEZ PAS** (*sinon, ils vont tous vous attaquer et ils sont plutôt costauds*)...

Allez ouvrir le coffre à droite. Allez voir l'**armurier** pour vendre votre surplus si vous n'avez pas attaqué les Gorkha. Si vous voulez, allez voir aussi le **sorcier**, il vous donne un indice pour l'élixir contre 100c. Cliquez sur lui si vous voulez lui acheter une **baguette 'Boule de feu'** mais c'est 300c.

Allez ouvrir l'autre coffre à l'ouest.

Allez voir le **Chef Gorkha**. Avant d'y arriver un Gorkha vous demande de laisser vos armes. Faites ce qu'il dit. Quand il est parti reprenez vos armes et avancez...

Le chef vous propose le rubis contre un objet. Donnez-lui quelque chose et il refuse, vous proposant de lui ramener le casque (*c'est en fait un masque*) volé par les Bâtons vivants. Acceptez.

Le Bâton Vivant à tuer qui lâche le **masque de cérémonie** est dans le secteur des 3 trous de sables mouvants au sud. Allez-y en passant pas la gauche de la carte. Envoyez 'Gel' sur les sables mouvants pour passer. Vous avez un **arc scout** au bout du chemin à l'ouest après la statue Gorkha et un **fer à cheval bronze** au bout du chemin juste en dessous.

Profitez-en aussi pour aller voir le **forgeron** si vous avez un peu d'argent à dépenser et si vous n'avez pas attaqué les Gorkha. Achetez la **grande épée** et **trident** ou **hache**.

Ramenez le masque au chef pour avoir le **rubis de vérité** (*gardez-le*).

Vous pouvez visiter la partie Est, vous y trouvez un **écu de nain** et une **cotte de mailles**. Retournez au **Bois d'Opin**.

BOIS D'OPIN (*carte plus haut*)

Reprenez la direction du **Lac de la Terreur** mais continuez le chemin qui passe au nord et en passant les 2 'murs' secrets dans les arbres.

Facultatif : allez voir le mendiant. Si vous lui donnez 5c, il vous donnera une cape des murmures plus tard à Yvel.

Allez ouvrir le coffre dans le coin haut/droite de la carte pour trouver le sort '**Foudre**'.

Revenez sur vos pas et allez au **Chariot de Droek** en passant par le passage secret... Dawn vous donne sa **clé** (*gardez-la*). Montrez-lui le parchemin de l'énigme pour avoir un indice et 1 ou 2 **flasques vides** (*selon si vous avez déjà la fiolle du marécage ou pas - si pas déjà fait, allez en remplir une, gardez l'autre*).

Il y a 2 objets à récupérer dans la partie Est : le **crâne vert (C)** dans une grosse racine et dans l'allée en dessous (sud) l'**épée écorcheuse**. Allez aux **Mines d'Urbish**.

MINES D'URBISH

Mines



Fouillez les gros pots. Avancez et ouvrez la 1° porte à gauche : un Lahkorn vous barre le passage et vous désarme. Si vous avez le crâne vert, utilisez-le sur un de vos perso, sinon utilisez vos magies (*si vous voulez dormir, il faut ressortir des mines*). Quand il est mort, récupérez votre équipement et descendez l'escalier où il était. Passez la porte et refermez derrière vous.

Dans ce niveau, il peut y avoir le sort '**Boule de Feu**' à un endroit aléatoire (*sinon, il sera à la Tour Blanche*) : faites toutes les salles en ouvrant tous les tiroirs.

Parmi toutes les salles, il est indispensable d'aller dans celle à gauche (sud) de l'arrivée, refermez la porte derrière vous et ouvrez la suivante. Crochetez le coffre ou fracassez-le (*vous avez un **grand maillet** dans la salle tout à l'ouest*) (**clé argent, masse**). Pour sortir, fermez la 1° porte pour ouvrir la 2°.

Il faut aussi aller au **Bureau** et 'parler' au secrétaire puis, sur le même plan, prenez la **pioche** (*gardez-la jusqu'à la fin des Mines*) et le **grand heaume**.

Descendez par l'escalier derrière la porte au centre de la salle.

Mines niv. 1

Ouvrez la porte à droite avec la clé argent et avancez jusqu'aux roues. Dans l'alcôve derrière, poussez le bouton et sautez dans le puits derrière vous (niv 2). Sautez dans le suivant.



Mines niv. 3



Utilisez 'gel' sur monstres de pierre. Récupérez la **clé argent** et ouvrez la porte avec. Dirigez-vous vers le sud et passez le mur secret à l'est du **wagon**. Avancez et dans l'alcôve derrière les leviers, ouvrez le coffre. Mettez le **joyau** dans le boîtier de la porte, levez les 2 leviers et embarquez dans le wagon...

Sur le mur gauche, poussez le petit bouton, entrez et poussez l'autre bouton au fond à gauche (nord). Avancez jusqu'à

Reprenez le chemin jusqu'aux 2 roues. Mettez la poignée de celle du nord en haut et l'autre en bas. Appuyez 2 fois sur le bouton de l'alcôve pour faire venir un téléporteur et allez-y (*ça tourne c'est normal !*)

Mines niv. 2



Autour de vous, il y a des murs secrets. Passez le mur nord (*si vous n'avez pas le sort **foudre**, poussez le bouton à droite sur la paroi nord. Avancez, ouvrez le coffre et revenez*). Poussez le bouton à gauche et avancez. Ouvrez le 1^o coffre. Continuez jusqu'aux 3 roues. Dans l'ordre, touchez : ouest, est, nord. Avancez, passez la porte et refermez-là avec le bouton. Mettez un objet sur la dalle. Baissez le levier gauche et laissez levé celui de droite. Avancez et ouvrez le coffre. Pour revenir, ne touchez pas le bouton, sortez dans le couloir et jetez un objet sur ce bouton pour fermer la porte. Revenez à la dalle, récupérez l'objet si vous voulez, inversez les leviers et sortez. Revenez au départ, passez le mur sud. Appuyez sur le bouton à droite. Avancez, mettez un objet sur la dalle et prenez la clé mine 4. Revenez au départ.

Si vous avez le sort 'Boule de feu' ou la baguette, vous pouvez zapper ce qui suit :

*Passez le mur Est, poussez le bouton à gauche. Avancez vers Est, ouvrez la porte et à la dalle-pression, tournez à droite. Vous avez un couloir de feu à passer et on va un peu se brûler. Les feux s'éteignent si un nombre impair de dalles sont enfoncées. Posez un objet sur la 1^o dalle, passez sur la suivante, posez un objet inutile. Lancez un autre objet inutile au fond et avancez jusqu'au coin. Posez un objet sur la dalle suivante et avancez vite jusqu'à la niche dans le coin à gauche. Prenez la **baguette 'boule de feu'** et revenez. Retournez au départ du niveau.*

Passez le mur Est et poussez le bouton à droite. Avancez jusqu'à **Odeur de gaz**, reculez de 2 pas et lancez 'Boule de feu' pour exploser le mur (ou utilisez la baguette). Continuez avec ce sort pour tuer tous les ennemis. Prenez la clé mine 5

dans l'alcôve de la salle à gauche. Revenez au départ.

Passez le mur ouest. Ouvrez la serrure avec la clé 4. Prenez le passage gauche. Allez chercher l'**épée** au sud, revenez et descendez (*s'il y a de l'eau, c'est que la pompe n'a pas été réparée !*).

Mines niv. 3

Avancez dans le tourniquet. Tournez sur place jusqu'à être face à un bouton et poussez-le. Tournez sur place jusqu'à pouvoir prendre la **clé brillante**. Tournez sur place jusqu'à être face à l'escalier et remontez.

Mines niv. 2

Avancez jusqu'au bout, ouvrez la porte avec la clé 5 et montez.

Mines niv. 1

Lisez le panneau, ne vous déséquipez pas mais ramassez la **Pierre** ou du moins, mettez-la plus loin (*une dalle-pression invisible ouvre un passage secret à l'Est*). Allez tout à l'Est de la salle (*vous pouvez ignorer les 4 premiers murs secrets sud, il n'y a que des monstres*). Au bout dans l'alcôve Nord, prenez **clé mine 2**, **lame émeraude** (*gardez-la*).

Allez tout droit vers sud et passez dans le mur secret Est. Insérez la clé 2 dans la serrure. Avancez dans le couloir qui s'ouvre à gauche et allez tout droit (*possible si vous avez enlevé la pierre à l'entrée du niveau*). Ramassez les armes. Passez le mur secret sud, allez à droite pour le coffre.

Revenez sur vos pas et continuez tout droit jusqu'à la roue. Mettez sa poignée en bas et entrez dans l'alcôve pour prendre une autre **clé mine 2**. Lancez cette clé au-delà du puits pour le repasser et récupérez la clé. Continuez le couloir, prenez la clé mine 3 dans la niche (*inutile*).

Facultatif : vous pouvez aller explorer la partie nord/ouest du niv 3 mais il y a des monstres difficiles. Pour cela, revenez à l'entrée et ouvrez la porte avec la clé 2. Tournez la roue pour tomber. Sautez dans le puits. Mettez un objet inutile sur la dalle et sautez dans un puits.

Mines niv. 3 (carte plus haut)

Vous arrivez dans un repaire de vers aviens. A la 1^o occasion, envoyez le sort 'Boule de feu' dans un des nids au sud-est de la salle pour arrêter la prolifération. Poussez le bouton à gauche du mur nord, encore un petit piège et vous pouvez avancer. Vous avez une pioche dans un squelette et un mur à défoncer plus loin. Vous allez rencontrer encore quelques monstres, leur nid est dans une alcôve ouest. Pour sortir, au bout à l'Est, le bouton ouvre un couloir qui rejoint la partie déjà visitée. Continuez le niv 3 ci-dessous.

Si vous ne voulez pas y aller, tournez la roue près de la niche (une seule fois !) et tombez dans le puits.

Mines niv. 2

Mettez un objet inutile sur la dalle-pression et poussez le bouton au-dessus. Prenez le téléporteur. Entrez et descendez l'escalier.

Mines niv. 1

Rejoignez les 2 roues à l'Est. Poussez le bouton jusqu'à ce que le puits se forme à droite et sautez. Sautez dans le suivant.

Mines niv. 3

Allez prendre le wagon en vérifiant que le levier de droite est en haut et celui de gauche en bas. Avancez jusqu'à l'escalier au nord et descendez.

Mines niv. 4 (carte plus haut)

Prenez le téléporteur (si pas déjà fait, ouvrez le passage secret sud avec le bouton). Insérez les clés rouillée et brillante dans les serrures, entrez et avancez (attention aux boules de feu). Au tourniquet, ouvrez la porte et avancez jusqu'à Paulson... Prenez sa clé (gardez-la). Sortez et il vous accompagne jusqu'à la fin du jeu. En sortant, ouvrez sa cachette avec le bouton sur le mur sud : entre autres, vous trouvez la clé mine 4 et un cube Vaelan (gardez-le) (s'il n'est pas là, c'est que vous n'êtes pas allé voir Dawn au Bois d'Opin : remontez comme décrit plus bas, sortez des Mines par le sud et allez voir Dawn au **Chariot de Doeck**, elle vous le donnera).

Allez au carrefour avec les 4 roues, allez à l'Est Insérez la clé mine 4 dans la serrure, entrez et vous avez 3 téléporteurs. Prenez celui de gauche (celui de droite va au niv 2).

Mines niv. 0

Avancez tout droit vers le nord au-delà de l'entrée et sortez vers **Forêt** (vert clair).

HAUT BOIS D'OPIN



Commencez par aller ouvrir le coffre **1**, possible vide, mais en revenant à droite vous avez un **poignard**. Revenez sur vos pas et allez à une des niches. Remplissez une flasque vide dans le nid pour avoir la **fiolle de l'ennemi** (ingrédient de l'élixir, gardez-la). Allez ouvrir le coffre **2**. Allez à la **Barrière de Scotia**... Utilisez le cube Vaelan sur un perso jusqu'à détruire la barrière. Si vous voulez, allez ouvrir les coffres **3** : **collier de jade** (gardez-le, il augmente la capacité 'voleur d'1p et vous

en aurez besoin) et 4 : lame émeraude (gardez-la), crâne vert. Sortez par la *Caverne d'Yvel*.

BOIS D'YVEL



Allez au *Gouffre* où un Orc, lâche un **cube Vaelan** (gardez-le). Ramassez-le et revenez vers l'entrée.

*Vous avez un choix à faire : soit vous allez détruire la **Barrière de Scotia** pour accéder à **Yvel**, soit vous commencez par la **Tour Blanche**. Pourquoi hésiter : dans la **Tour Blanche** il y a des ennemis à tuer seulement avec le cube ou une épée **Emeraude** équipée sur un 'guerrier' au moins de niv 4. Si vous détruisez la barrière maintenant, vous n'aurez plus le cube. Si vous n'avez pas les 2 épées **Emeraude**, il faut absolument aller à la **Tour Blanche** en premier.*

Pour la soluce on va d'abord à la **Tour Blanche** et je ne saurais trop vous conseiller de nous suivre. Si malgré tout, vous voulez aller d'abord à **Yvel**, rendez-vous à la **barrière de Scotia**, SAUVEGARDEZ et continuez [ICI](#).

TOUR BLANCHE

Tour niv. 1



Allez à gauche (**raprière talisman**) et ouvrez la porte. Combattez les amazones (utilisez Gel) qui laissent une **clé mystique**. Revenez à l'entrée et ouvrez la porte nord, avancez et ouvrez la 2^e porte à droite (Est). Montez, ramassez la **clé mystique** et redescendez.

Continuez nord, crochetez la serrure en face de vous à droite, entrez, tuez les amazones, ramassez la **clé mystique** qu'elles laissent et le poignard dans l'alcôve.

Allez à la **Cellule de Lyle**. Insérez la clé mystique des amazones dans la serrure et poussez le bouton de l'autre côté sur le liseré mur. Entrez et vous rencontrez Lyle. Au choix, vous pouvez :

- Aider : il vous donne 10c. Poussez le bouton du mur à droite des fers pour trouver l'**anneau ambre**.
- Assassiner (*sans combat*) : il laisse 10c, poussez le bouton et prenez l'**anneau ambre**.
- Partir : il faut revenir, l'anneau est indispensable.

Revenez à l'entrée, dans la niche de la porte nord, prenez le **message** et posez l'anneau ambre. Entrez et combattez le Reine Jana (utilisez 'Gel'). Il est possible qu'elle lâche la **grande épée trouble**. Prenez la **clé mystique** dans la niche ce qui ouvre le couloir.

Avancez, fermez le petit portillon dans l'alcôve sud/est (*pour bloquer les monstres*). Crochetez la serrure, entrez et ramassez la **clé mystique**. Revenez dans l'allée centrale, crochetez la porte face de l'escalier et montez.

Tour niv. 2



Avancez et ouvrez la porte avec une clé mystique. Entrez et à droite, vous avez 2 portes, ouvrez celle de gauche (ouest). Entrez en reculant (jusqu'au fond) pour arrêter les pièges de feu.

Si vous n'avez pas le sort 'Boule de feu', faites 2 pas à droite, prenez le parchemin et revenez à votre position.

Tournez-vous vers la gauche et récupérez la **clé mystique**. Reculez d'un pas, tournez-vous vers la porte et sortez.

Allez vers le sud, tournez à gauche juste avant le mur avec la serrure. Au bout, tournez à gauche et allez ouvrir la porte au fond du couloir (nord). Refermez derrière vous. Poussez le petit bouton en haut de l'ogive à gauche et prenez la **clé mystique**. Sortez, crochetez la serrure blanche et entrez.

Certains puits sont réels, d'autres sont faux (les 2 premiers descendent dans la salle qui ne s'ouvre pas à l'entrée du niv 1 à droite).

Faites un pas Nord, 2 pas Est, 2 pas Nord, 1 pas Ouest, ramassez la **clé mystique** (elle ouvre la porte pour ressortir).

Avancez dans le coin (si vous voulez, poussez le bouton : il bouche les 2 premiers puits à l'entrée permettant d'accéder au faux puits Sud où le bouton ferme celui du coin Nord/Est - ne le faites pas, on a besoin de ce trou plus tard) et sautez dans le puits à gauche.

Tour niv. 1

Ouvrez le coffre. Ouvrez la niche à droite de la porte, tirez le levier et sortez. Remontez au niv 2.

Tour niv. 2

Allez tout au sud (côté ouest), ouvrez la porte avec une clé mystique et montez l'escalier.

Tour niv. 3



Ouvrez la porte en face. Poussez le bouton du sol et prenez la **clé mystique**. Utilisez-la pour ouvrir la porte nord. Sauvegardez et ouvrez ensuite la porte gauche.

Vous entrez au pays des fantômes, Apparitions et Serpent de la mort. C'est l'endroit le plus difficile du jeu (et de loin !). Attention, ils sont nombreux et passent les murs. Ne vous faites pas coincer dans un coin ! Sauvegardez souvent mais seulement quand la voix est libre. Il est quasi impossible de dormir, il faut utiliser le sort 'soins'. Utilisez le cube Vaelan (ou à défaut, armez vos 2 meilleurs 'guerriers' des 2 lames émeraudes, la seule arme qui marche bien, et gardez le 3° perso comme 'soigneur').

Si vous voulez faire le niveau rapidement en prenant le moins de risque possible, je mets en italique ce qui est facultatif.

Ouvrez le coffre. Ouvrez la porte de l'alcôve derrière le coffre (nord). Avancez et allez à droite. Juste avant le coin, poussez le bouton en bas de l'ogive à gauche et entrez derrière vous. Dans le couloir transversal, vous avez 3 portes, ouvrez celle de droite (nord) avec le levier du mur. Entrez et passez dans le mur du fond.

Allez à gauche (nord) (*à droite, derrière la porte : coffre*). Allez tout droit jusqu'au puits (*c'est l'entrée de la quête du 'Minotaure' à faire si vous voulez mais il vaut mieux attendre la fin du niveau pour éviter des allers-retours*). Poussez le bouton derrière vous et jetez un objet PAR-DESSUS le puits pour passer (*récupérez l'objet si vous voulez*). Avancez jusqu'au bout (*coffre à gauche*). Passez dans le mur secret sud, ouvrez le coffre (**clé mystique bleue, bâton tarsal, bottes de nain**) et repassez le mur.

Remontez Nord. Ouvrez la porte nord de façon à arriver dans le couloir tout en haut de la carte. Allez à gauche, ouvrez la porte avec une clé mystique et prenez la **clé ivoire**.

*Maintenant, vous pouvez explorer la partie Est. Vous y trouverez un **arc gemini** près du mur secret et derrière ce mur un coffre. Pour ouvrir l'alcôve avec le coffre juste avant le mur secret, mettez un objet sur les 2 dalles du couloir.*

Il faut redescendre au niv 1 soit par l'escalier au sud (puis celui du niv 2 au milieu de la carte), soit en faisant la quête

du Minotaure.

Pour descendre par le Minotaure : retournez au puits (poussez le bouton) et sautez. Le Minotaure est au nord. Ramassez ce qu'il laisse. Revenez à l'ouest, ouvrez la porte avec la **corne**. Allez le plus à l'ouest possible et vous avez une annonce pour une boule de feu. Allez au sud et avancez Est jusqu'à la porte (vers nord, vous avez un **heaume** dans alcôve au bout). Ouvrez la porte (à gauche : **rapière talisman**). Passez le passage secret du mur sud et sautez dans le puits. Vous êtes au niv 1. Poussez le bouton dans l'alcôve gauche, ouvrez la porte suivante. Fermez le petit portillon si pas déjà fait et regagnez le croisement des escaliers au milieu de la salle.

Tour niv. 1

Vous pouvez aller ouvrir le coffre à l'ouest. Dirigez-vous vers l'escalier tout à l'ouest de la carte. Ouvrez la porte avec la clé ivoire et descendez.

Tour Sub-niveau



Avancez et quand vous voyez des objets se déplacer, vous devez les ramasser et les mettre dans les niches (*pas d'autres objets*). Quand tout va bien, les niches disparaissent. Allez à la **vieille femme** en ouvrant la porte avec la clé mystique bleue (*si vous avez la version disquette, elle demande la copy-protection = manuel*)... Prenez le **creuset de la foi** (*gardez-le*). Revenez sur vos pas en prenant les objets dans la niche avant la sortie. Remontez au niv 1.

Facultatif : remontez au niv 3 et allez ouvrir la 'porte de la foi' qui ne s'ouvrirait pas dans la partie Est. Ouvrez au choix un des 2 coffres (*l'autre disparaît*) : coffre nord : **étoile polaris, cotte maille enchainée de nain, rapière talisman** - coffre Est : **cotte mailles plaquées galenia, arbalète, grande hache moissonneuse**. Redescendez au niv 1 (possible par Minotaure).

Si vous êtes déjà allé à Yvel, reprenez ICI.

Sortez par la porte au Sud.

BOIS D'YVEL (*carte au-dessus*)

Allez à **Barrière de Scotia**, détruisez-la avec le cube. Allez ouvrir le coffre au nord et continuez vers **Yvel**.

CITE D'YVEL



La 1^o chose à faire est d'aller à l'**armurerie Victor** (vous devez avoir un inventaire bien plein, c'est le moment de monnayer tout ça). Si vous pouvez, achetez la **grande épée justice**, la meilleure arme du jeu.

Allez au **Conseil d'Yvel**... montrez le parchemin de l'énigme à Géron.

Ensuite vous devez aller à l'**échoppe de Sadie**... Montrez-lui le parchemin de l'énigme pour avoir la **fiolle de la terre** (si vous n'avez pas sorti Lora du cocon de Draracle c'est 500c). Elle peut aussi soigner l'équipe pour 50c et vous pouvez acheter des onguents.

Vous pouvez visiter la ville, il y a pas mal d'objets à récupérer derrière toutes les portes qui s'ouvrent soit en les poussant soit en crocheter. Allez voir l'**armurier** à l'ouest. Ne manquez pas le sort '**Poing mortel**' à l'endroit noté **PM**. Il faut crocheter les planches de la porte. Ramassez aussi la **clé tachetée**. Elle ouvre la porte fermée au nord-ouest de la ville.

A l'intérieur vous avez plusieurs protections et la **clé de jade** qui ouvre la porte fermée au sud de l'armurier mais c'est vide.

Allez aussi à l'**auberge de Bruno**. Si vous avez donné 5c au mendiant, cliquez sur lui, il vous donne la **Cape des murmures**.

Sortez de la ville par les **Portes** et allez à la **Tour Blanche**.

TOUR BLANCHE

Allez à l'**autel de Blanca** en ouvrant la porte d'accès avec une clé mystique. Posez le creuset sur la statue, mettez-y les 3 fioles et le cœur de sang... Reprenez le **creuset** qui contient l'élixir (*gardez-le*). Sortez de la Tour (récupérez l'**anneau ambre** dans la niche si vous voulez). Retournez à **Yvel**.

CITE D'YVEL

Retournez au *Conseil*... Sortez de la ville.

BOIS D'YVEL

Revenez à l'entrée du Bois pour rencontrer Dawn qui vous demande de lui rendre sa clé. Regardez ses yeux. Que faire ? Si vous avez donné la clé, elle est partie avec. Mais si vous êtes observateur vous avez vu les yeux marron. La vraie Dawn a les yeux bleus, c'est Scotia ! Ne donnez pas la clé mais elle se transforme en monstre que vous devez combattre (*si vous avez donné la clé, vous la retrouverez plus tard*). Retournez à *Yvel*.

CITE D'YVEL

Si vous voulez vendre ou acheter quelque chose, faites-le maintenant car ça va fermer.

Allez au *Conseil*...

Il y a des Orcs et des soldats dans les rues et il faut tous les tuer (*une bonne quarantaine*) jusqu'à l'annonce que la bataille est gagnée (*ce n'est pas la peine de faire toutes les rues, faites juste des allez-retours dans la rue du Conseil*). Si nécessaire terminez-en avec les derniers ennemis et retournez au *Conseil*. Prenez le **message** et lisez.

Allez à l'*auberge*. Cliquez sur le passage au fond, tuez les Orcs, poussez le bouton sur le mur nord et descendez.

PASSERELLE



Avancez vers l'ouest puis nord jusqu'au Commandeur... Combattez les soldats et Fendor puis ramassez **statuette, clé Géron** (*gardez-la*), **gantelet des ténèbres**. *Vous pouvez mettre la statuette sur son socle dans la niche face à l'entrée*

pour ouvrir le couloir Est mais c'est inutile.

Allez à l'ouest jusqu'au mur. Sur sa droite, mettez le gantelet dans l'empreinte de main (au sud l'alcôve à ouvrir avec le bouton du mur contient un **onguent**). Avancez dans le couloir ouvert jusqu'aux 2 empreintes de main (*ouvrent 2 chemins, vous devez faire les 2, l'ordre n'a pas d'importance*).

* **Mettez le gantelet dans la main gauche** (ouest). Avancez, ouvrez la porte avec le bouton. Dans la salle des puits, poussez les boutons d'abord à droite puis à gauche. Tuez les 'necrosaps' avec le sort Etincelle. Poussez les 2 boutons suivants et avancez jusqu'à la porte à ouvrir avec le gant (*au sud c'est l'accès au niv 2 mais c'est vide*). Dans la salle avec les puits, allez tout à droite (nord), retournez-vous et posez un objet sur la dalle. Retournez-vous et prenez le téléporteur nord.

Baissez le levier et avancez derrière vous (*vous pouvez reprendre votre objet dans la salle à gauche*). Après le coin, tournez dans couloir sud (*surveillez vos PM*) et avancez jusqu'au coffre à ouvrir : **clé jaune**, parchemin du sort '**Brume fatale**'. Revenez sur vos pas, continuez le couloir à droite et passez la porte.

*Facultatif, pour aller au duplicateur d'objets : appuyez sur le bouton en face, passez la porte, avancez jusqu'à la niche avec le **message**. Sortez à l'autre bout. Equipez le gantelet des ténèbres et repoussez 3 necrosaps au fond des 3 allées Est, Ouest et Sud, là où il y a des petites électrodes bleues. C'est plus facile à dire qu'à faire !*

Quand 3 monstres sont dans les culs de sac, revenez à la niche (les lumières sont allumées). Posez l'objet à dupliquer dans la niche, poussez le bouton et vous avez 2 objets (ne marche qu'une fois !).

Allez vers Est jusqu'à l'empreinte de main. Ouvrez avec le gantelet. Le chemin est long et au bout, passez dans le mur secret. Ignorez les serrures et passez à travers le mur secret ouest (*couloir ouvert si vous avez mis la statuette dans la niche face à l'entrée*). Retournez comme précédemment aux 2 empreintes.

* **Mettez le gantelet dans la main droite** (nord). Avancez jusqu'au tourniquet. Allez à l'Est (mur secret) puis passez l'autre mur secret nord après le coin. Continuez par les tourniquets et au bout passez le mur secret sud. Allez ouest et au bout, passez dans le mur secret Est. Continuez jusqu'à la porte à ouvrir avec le gant.

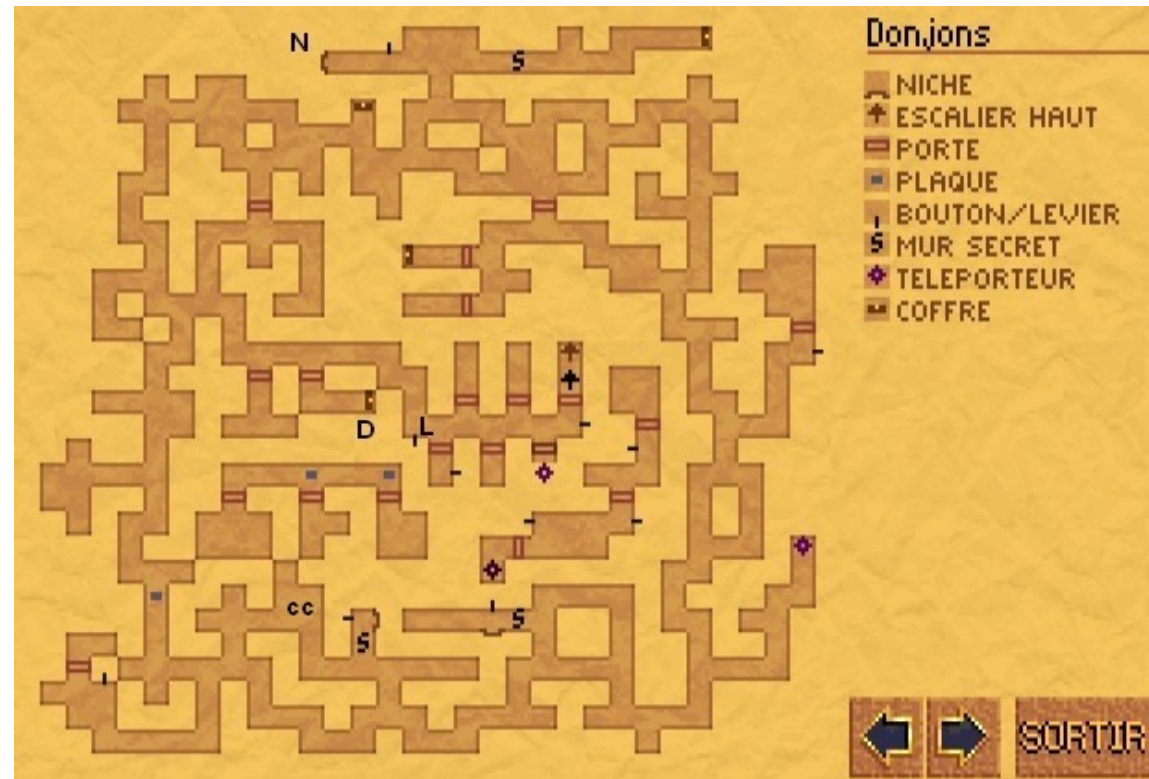
A partir d'ici, un des soldats laisse une **clé bleue** (*n'hésitez pas à visiter toute cette partie du niveau*). Quand vous l'avez, allez ouvrir avec le coffre derrière la convocation : **petit clé**, **grande hache maître** (*gardez-la, elle augmente la capacité 'voleur' d'1p*), **gardien** (*gardez-le, c'est une arme puissante pour achever Scotia*). Revenez sur vos pas et allez passer le mur secret qui mène aux 2 serrures.

Insérez les clés : jaune à gauche, petite à droite et entrez.

*Vous rencontrez le chef Xeob et le chef Knowle. Chacun veut exterminer la race adverse et bien sûr c'est à vous de faire le travail. Vous avez le choix de la race à protéger. Pour la récompense, les Xeobs augmentent la capacité 'guerrier' de tous vos persos et vous donne la **Grande épée Justice**, les Knowles augmentent la capacité 'mage' et vous donnent une **baguette de la mort**. Pendant les combats, les 2 races 'mangent' vos armures que vous ne pouvez pas récupérer et les Xeobs vous désarment.*

Quand vous avez choisi, allez dans le téléporteur de la race à protéger : dos à l'entrée, Knowle à gauche, Xeob à droite.

DONJONS



Il faut parcourir la totalité du niveau pour débusquer **TOUS** les ennemis. Aidez-vous de la carte. Prenez tous les murs secrets, poussez tous les boutons, passez les portes, ouvrez les coffres (*insistez, certains résistent et ils ne figurent pas tous sur la carte*). Prenez aussi le téléporteur du centre (*caché dans un coffre*). Baissez le levier 'L' et vous pouvez accéder à la partie secrète en dessous en poussant le bouton dans l'alcôve.

Vous n'avez rien qui signale la fin, quand vous ne voyez plus d'ennemi, allez voir la tribu protégée (*si ce n'est pas terminé, ils le disent*) :

* **Les Xeobs** : dans coin bas/gauche de la carte (coffre), la porte s'ouvre avec la **clé d'or** trouvée dans l'alcôve en face du coffre au nord. Prenez le téléporteur.

* **Les Knowles** : à l'Est de la carte, la porte s'ouvre avec la **clé de cuivre** trouvée à l'endroit noté 'cc' (*si vous protégez les Xeobs vous pouvez quand même entrer et vous trouvez des objets*). Prenez le téléporteur.

Ramassez le **cube Vaelan**, la clé (**Xeobs ou Knowle**) et l'arme récompense.

Avant de partir, soyez sûr d'avoir la **Clé Nathaniel 'N'** (*gardez-la*) et éventuellement le **Diamant 'D'**. Dirigez-vous vers l'escalier au centre de la salle. Ouvrez avec la clé de votre tribu et montez.

CHATEAU CIMMERIA

Niv. 1



Utiliser le cube pour combattre les fantômes de guerriers et 'boule de feu' sur les lames.

Avancez et tournez dans le 1° couloir à droite. Ouvrez la 1° porte à droite, refermez-la et ouvrez la suivante. Touchez le cristal au milieu de la salle et si vous avez le diamant, utilisez-le sur Dawn...

Sortez, revenez à gauche puis droite. Ouvrez la porte à droite et ramassez la **petite clé** (*inutile*). Sortez et continuez à droite (ouest). Faites le tour jusqu'à être face à l'Est. Ouvrez la 1° porte à droite en appuyant sur la 'langue' de la tête en face. Entrez et allez tout au nord. Retournez-vous : un puits s'est formé. Appuyez sur le bouton du mur ouest puis sur l'espère de télécommande. Prenez la **figurine Cobra** (*gardez-la*) et revenez à la 'langue'. **STOP**.

Si vous avez suivi la soluce, le couloir est ouvert aux 2 bouts mais si vous allez à gauche, il se ferme. Si c'est votre cas, retournez au puits et sautez dedans. Vous êtes aux Donjons et vous n'avez plus qu'à revenir.

Si vous êtes arrivé par l'Est, le couloir est bouché aux 2 bouts. Passez par le puits.

Donc, devant la langue **PARTEZ A DROITE**. Refaites le tour en passant près de l'arrivée jusqu'au couloir nord. Ici, vous avez 2 grilles au nord qui s'ouvrent en lançant un objet ou en tirant une flèche sur la porte (*si vous n'y arrivez pas c'est que vous n'avez pas bougé le levier 'L' aux Donjons*). Derrière la grille de gauche, à droite, prenez la **grande épée Destin** dans les épées croisées (*touchez plusieurs fois et ça fait un peu mal !*)

Sortez mais n'allez pas plus loin sous peine de devoir refaire le tour par le puits. Ouvrez la porte sud, poussez le bouton jaune en face et prenez le téléporteur.

Passez la porte.

Facultatif : allez vers le couloir sud avec 2 puits. Ici vous pouvez récupérer quelques dizaines à quelques centaines de pièces en échange d'un objet inutile selon l'importance de l'objet (*ça tombe bien, y a plus rien à acheter !*). A droite et

à gauche du couloir, sur les retours des murs vous avez un bouton. Poussez celui que vous voulez puis l'autre, poussez à nouveau le 1° puis l'autre. Le 1° puits doit avoir disparu. Mettez un objet inutile dans le 2° puits et il disparaît aussi. Au fond mettez un objet dans la niche. Faites un pas à gauche, poussez le bouton et prenez la **bourse**.

Revenons aux choses sérieuses : dirigez-vous vers le couloir nord/est. Ouvrez la porte et avancez (*ne touchez pas 'langues' qui vous ramènent dans la salle*).

La carte brûle et la boussole s'affole même si elle marche encore. SAUVEGARDEZ.

*Vous êtes dans un champ de puits (si vous tombez, vous êtes aux Donjons **SANS CARTE** et vous devez revenir). Parmi les puits, il y a des tourniquets et 4 dalles-pression sur lesquelles vous devez poser un objet pour boucher certains puits pour vous permettre d'avancer.*

Pour vous aider voilà un chemin, il y a certainement plus court : Avancez jusqu'à la musique (ou jusqu'à être téléporté si vous n'avez pas de son) : vous êtes au milieu du champ.

- Faites 1 pas Ouest (*attendez que la boussole se stabilise*), 1 pas Sud, 1 pas Ouest (posez objet sur dalle).

- Ne passez pas sur la dalle. Faites 1 pas Est, 1 pas Nord, 1 pas Est, 1 pas Est, 1 pas Est, 1 pas Nord (posez objet à gauche).

- Ne passez pas sur la dalle. Faites 1 pas Sud, 1 pas Ouest, 1 pas Ouest, 1 pas Ouest, 1 pas Ouest, 1 pas Nord (posez objet).

- Ne passez pas sur la dalle. Faites 1 pas Sud, 1 pas Est, 1 pas Est, 1 pas Est, 1 pas Sud, 1 pas Est, 1 pas Sud (posez objet).

Avancez vers le mur, poussez le bouton en face et entrez. Au fond poussez le nez puis la télécommande et prenez la **figurine Dragon** (*gardez-la*).

Sortez et marchez sur la dalle-pression, laissez l'objet, faites 2 pas Ouest. Passez dans le mur et montez l'escalier.

Château niv. 2



Les 'disques de la mort' dissolvent vos armures.

Poussez la 'langue' à gauche après le virage, avancez jusqu'au coffre sud à ouvrir. Revenez sur vos pas et continuez vers Est. Au passage, baissez le levier et en face, vous avez un **Trident**. Continuez à l'Est et allez ouvrir le coffre au sud.

Revenez sur vos pas et allez vers Nord, Est, Nord, ouvrez la porte et avancez jusqu'à la serrure. Crochetez-la : il faut absolument ouvrir. Si vous n'y arrivez pas, équipez le voleur le plus fort avec le collier de jade et la grande hache maître pour gagner 2p. Si vous ne pouvez toujours pas, continuez le niveau en utilisant arc, arbalète ou étoile comme arme pour faire monter le niveau et vous reviendrez plus tard.

Entrez, appuyez sur le nez au fond et prenez la **figurine licorne** (*gardez-la*). Continuez vers nord. Quand vous arrivez au couloir des 3 portes, partez à gauche et continuez nord. Pour l'instant, ignorez les 4 portes à gauche et allez vers la dalle-pression Nord/Est (*la serrure juste avant ne se crochète pas, on reviendra avec la clé*).

Ne marchez pas sur la dalle, posez-y un objet et attendez que le piège de piques passe. Passez, reprenez l'objet et avancez jusqu'à la dalle suivante. Poussez la 'langue' à gauche, posez un objet sur la dalle et avancez. Au bout, poussez le bouton de la porte gauche pour ouvrir celle de droite. Entrez, poussez le bouton à gauche. Entrez, poussez le bouton dans l'alcôve droite (*sur montant à droite du mur Est*). Allez de l'autre côté et prenez la **clé vipère**.

Revenez au croisement. Poussez le bouton nord pour ouvrir sud. Passez la porte suivante et avancez jusqu'à la niche sud/ouest. Prenez la **clé noire**.

Dirigez-vous maintenant vers le **Roi Richard**. Quand vous êtes dans le cul de sac avec 2 boutons, poussez celui de droite (*l'autre fait tomber aux Donjons*). Partez derrière vous et dans l'alcôve, poussez le bouton gauche. Avancez, passez la porte. Jetez un objet par-dessus le puits Est et un téléporteur apparaît à droite. Allez-y (*le puits est faux*). Prenez la **clé charogne**, récupérez votre objet et sautez dans le puits.

Il faut retraverser le champ jusqu'à l'escalier sud mais avec la carte.

Retournez au couloir avec les 4 portes. Ouvrez la serrure avec la clé noire. Poussez la 'langue' en face, entrez et poussez le bouton à gauche (vous êtes téléporté). Passez la porte puis la 2° au sud et montez l'escalier.

Château niv. 3



Fuyez Scotia si vous la rencontrez, vous n'avez pas le nécessaire pour la vaincre. La boussole est encore affolée ! Les levier/boutons qui apparaîtraient sur votre carte et qui ne sont plus sur celle-ci-dessus, amènent des monstres s'ils sont activés. Attention, il y a pas mal de pièges

Allez au puits **1**. Envoyez un objet ou une flèche sur la télécommande pour arrêter les pièges de feu. Face au puits faites un pas gauche et poussez le bouton sur le mur. Avancez et poussez le petit bouton jaune.

Dirigez-vous vers l'alcôve complètement dans le coin bas/droite de la carte. Poussez les 2 boutons et prenez la **figurine humanoïde** dans la niche (*gardez-la*) (*si vous avez donnée la clé à la fausse Dawn, elle est ici*). Pour sortir, mettez un objet inutile dans la niche et poussez le bouton gauche. Revenez au puits et sautez.

Château niv. 2 (carte plus haut)

Si vous n'avez pas la figurine Licorne, il faut absolument aller la chercher maintenant.

Remontez jusqu'à la dalle-pression nord/est et ouvrez la serrure avec la clé vipère. Pour crocheter le coffre, il faut au moins un voleur niv 7 mais il n'y a rien d'essentiel à l'intérieur (**baguette Westwood, grand heaume Egide, aloès - si**

vous n'avez pas de soins dans l'inventaire, emportez-la).

Si vous avez les 4 figurines, les 4 clés pyramides et l'élixir dans le creuset, il est temps d'aller sauver le **Roi Ruchard**. Ouvrez sa porte en insérant la clé charogne dans la serrure à gauche et entrez... Ne sortez pas du plan, cliquez sur le piédestal éclairé par le rayon et posez la figurine Cobra, cliquez sur 'Sortir'. Faites de même avec le piédestal suivant en posant l'humanoïde, puis le dragon, puis la licorne... Placez la clé Dawn dans coin haut/gauche, clé Geron dans coin haut/droite, clé Nathaniel dans coin bas/gauche et clé Paulson. Posez le creuset sur le roi...

Il vous donne le **fragment de vérité** (gardez-le). Il vous demande une arme, faites-le mais je ne sais pas si c'est utile. Repartez et remontez au niv 3 par le téléporteur et l'escalier.

Château niv. 3 *(carte plus haut)*

Allez au sud jusqu'au couloir avec la niche à droite (Est) *(si vous avez des pièges de feu, faites une barrière avec Gel niv 4)*. Prenez la **clé d'or** dans la niche en appuyant sur le bouton en face. Dirigez-vous vers le couloir du coin bas/gauche de la carte.

Passez la porte et lisez le panneau à droite avant la dalle : posez une arme sauf arc/arbalète *(vous pourrez récupérer)*. En face, posez une armure. Faites pareil avec les alcôves après la dalle, posez un bijou et un soin (sauf bannon). Prenez la **clé émoussée** dans la niche au bout. Reprenez vos objets.

Dirigez-vous vers l'alcôve **1** au nord, ramassez la **clé huileuse**. Continuez vers le coffre **2**, ouvrez avec la clé émoussée (clé argent).

Facultatif : continuez vers l'alcôve **3**. Ramassez la **clé de la mort**. Continuez vers le coffre **4**. Ouvrez avec la clé de la mort ou crochetez. Continuez vers le coffre **5**, ouvrez avec la clé huileuse ou crochetez.

Revenez à l'endroit où vous êtes arrivé dans ce niveau et entrez dans le couloir nord. Passez dans le mur secret gauche juste avant la porte. Avancez et ouvrez le coffre.

Sortez et passez la porte. Ouvrez avec la clé argent à gauche et la clé or à droite et poussez le bouton au milieu. Entrez *(vous ne pourrez plus ressortir)*. Combinez fragment de vérité/rubis pour avoir la **Vérité Vraie**. Dormez si nécessaire, sauvegardez et allez ouvrir la porte 'Scotia' à l'ouest.

Boss Scotia

Pour commencer, elle se transforme et vous désarme, éventuellement elle dissout une armure. Envoyez 1 ou 2 'Brume fatale' et sa patte s'entoure de bleu *(signe de sa transformation)*. Pendant la transformation, utilisez la Vérité Vraie sur un de vos perso. Si ça marche elle redevient humaine et vous pouvez utiliser vos magies ou quelques 'Gardiens' pour l'achever...

Si la Vérité ne marche pas au 1° coup, elle se transforme en serpent, envoyez encore quelques attaques et elle va à nouveau se transformer (guettez le bleu du cou), vous permettant de tenter votre chance. Si vous ratez encore, elle prend l'apparence d'une araignée et elle devient invincible.



LANDS OF LORE

1 - THE THRONE OF CHAOS

CONSEILS DE JEU

La gestion de l'inventaire : vous allez être submergé par un tas d'objets plus ou moins utiles. Quand vous trouvez une arme ou une protection, regardez si elle améliore vos perso. Revendez ce qui est obsolète quand vous trouvez un marchand. Je mentionne dans la soluce les objets à conserver absolument.

Faites un peu de vide en entrant dans un niveau en posant vos objets par terre. Vous pourrez toujours les récupérer à la sortie.

La gestion de l'argent : achetez quelques soins et une arme à Gladstone dès que vous pouvez en début de jeu. Ensuite, on trouve assez d'objets (ouvrez les coffres, niches...) Les derniers magasins sont à Yvel. Si vous pouvez, achetez la grande épée justice à Victor. Ensuite l'argent ne sert plus à rien.

La gestion des combats : n'essayez pas de terminer un combat mal engagé. Si vous pouvez, repliez-vous, allez dormir et revenez frais et dispo. Vous pouvez aussi donner la tâche de 'soigneur' à un de vos perso pendant que les autres se battent. Montez les capacités guerrier et mage d'une manière équivalente pour tous vos perso.

La capacité 'Voleur' : ne la négligez pas, un de vos perso devra être au moins au niveau 5 pour terminer le jeu. Pour augmenter cette capacité, utilisez des armes de jet (arc, arbalète). Equipez le 'collier de jade' et la 'grande hache maître'.

CHEAT CODES

PV / PM infinis

Quittez le jeu et avec un éditeur hexadécimal (téléchargeable sur internet), ouvrez le fichier 'MAIN.EXE' du dossier de jeu.

Pour PV : recherchez la code hexadécimal 5E FC 26 89 7F 39 26 83 et changez en 5E FC 90 90 90 90 26 83

Pour PM : changez 5E FC 26 89 7F 3D EB 12 en 5E FC 90 90 90 90 EB 12 et 5E FC 26 01 47 3D 26 83 en 5E FC 90 90 90 90 26 83.

Sauvegardez et quittez.

ARMES - PROTECTIONS - CLES - OBJETS - MAGIES

ARMES

NOM	OU LES TROUVER
Poignard abîmé	
Poignard	Pré équipé sur votre perso + achat à Victor à Gladstone + Tour blanche n1
Poignard Riposte	Château Cimmeria n2
Poignard Stylet	Cavernes n2, chemin 'émeraude' et n4
Poignard rasoir	Cavernes n3, chemin 'émeraude'
Poignard Mordant	A échanger contre un autre poignard dans la niche sud Cavernes n3 + vendu et pas repris 3000c par Victor Yvel
Poignard crochet	Tour blanche n3
Poignard assassin	Marécage - Ht Bois Opin
Poignard incrusté	Offrande à Draracle à la fin des cavernes - Cavernes n2, chemin 'émeraude'
Hache	Cavernes n3
Hache massacre	Donjons
Hache tranchoir	Marécage
Hache Vixen	Cachette Paulson Mines n4
Grande hache	Achat au forgeron du marécage
Grande Hache Maître - Voleur + 1	Passerelle
Grande Hache moissonneuse	Tour Blanche n3
Grande Hache soufre	Achat chez Victor à Yvel
Pioche	Bureau Mines, Mines n3
Marteau	Cavernes n2

Grand maillet	Mines n0
Grande maillet tête marteau	Mines n1
Grand maillet Pillage	
Grand marteau poing Thor	
Grand maillet tonnerre	Tour blanche Minotaure n2
Grand marteau Armageddon	
Grande épée	Achat forgeron du marécage - laissée par fantôme Tour Blanche n3
Grande épée Trouble	Laissée éventuellement par Jana Tour blanche n1
Grande épée aigle	Laissée éventuellement par ennemi Château Cimmeria n1
Grande épée Destin	Château Cimmeria n1 - jetez un objet sur la porte en bois gauche
Grande épée Justice	Meilleure arme du jeu - achat chez Victor à Yvel - récompense des Xeobs Donjons
Epée longue	Achat à Victor à Gladstone ou donnée avant embarquement pour Bois Opin
Epée longue Entropie	Blesse son porteur tous les 7 coups - Tour blanche n3
Epée longue Protector	Tour blanche n3
Epée longue écorcheuse	Bois Opin - Mines n2
Epée longue noueuse	Laissée éventuellement par Amazones Tour Blanche n1
Epée longue grondeuse	Laissée éventuellement par Amazones Tour blanche n1
Epée longue Arès	

Lame émeraude	Pour combattre les fantômes de la Tour Blanche - Mines n1 + coffre Ht Bois Opin
Hallebarde	
Hallebarde Sévère	Yvel
Hallebarde Veuve	Yvel
Hallebarde main de la mort	Château Cimmeria n3
Masse	Achat à Victor à Gladstone - Laissez par Orc Forêt Sud
Masse videur	Cavernes n2, chemin 'saphir' - Mines n0
Masse Puma	Laissez éventuellement par Orcs Bois Opin - Mines n1
Rapière	Achat à Victor à Gladstone
Rapière tranchante	Cavernes n3 chemin 'émeraude'
Rapière déchireuse	Cavernes n3 chemin 'saphir'
Rapière talisman	Tour Blanche n1, n2, n3
Sabre	Manoir Roland
Sabre découpeur	Cavernes n3
Sabre Boyau	Bois Opin
Sabre Loup	Mines n1
Sabre Cougar	Tour blanche n3 + sub-nv
Sabre Dent Dragon	Achat chez Victor à Yvel
Faucille	Laissez par ennemis Ht Bois Opin
Bâton	Baccata en est équipé - Ht Bois Opin
Bâton ébène	Envoie essaim d'abeille - Ht Bois Opin
Bâton Gustave	Château Cimmeria n2
Bâton Batteur	Marécage

Bâton Tarsal	Tour Blanche n3
Bâton de la mort	Passerelle
Baguette	Ht Bois Opin
Baguette de Treant	Cavernes n2 chemin 'saphir'
Baguette Westwood	Château Cimmeria n2
Trident	Achat forgeron marécage
Trident Mante religieuse	Donné par chef Gorkha marécage
Trident Mandibule	Donjons
Trident Peste	Château Cimmeria n2
Etoile	Cavernes n2
Etoile brillante	Cavernes n2 chemin 'Emeraude' - Bois Opin - Tour blanche n1
Etoile filante	Mines n2
Etoile feu	Tour blanche n1
Etoile Polaris	Tour Blanche n3
Etoile Vega	Tour Blanche n1
Arbalète	Achat armurier marécage ou Yvel- Cavernes n4 - Tour blanche n3
Arbalète Equaliseur	Bois Yvel
Arbalète Rédemption	Yvel
Arbalète Eternité	Château Cimmeria n3
Arbalète Valkyrie	Ht Bois Opin
Arbalète rapide	Achat armurier Yvel
Arbalète Elayna	Donjons
Arc	Achat à Buck Forêt sud, armurier au marécage - Cavernes n4
Arc Gemini	Tour blanche n3
Arc scout	Marécage
Arc Tempête	

Grand arc	Achat armurier marécage
Grand arc Tracker	
Grand arc Pèlerin	Achat armurier Yvel

PROTECTIONS

NOM	EFFET	OU LES TROUVER
Anneau Bezel	Protège des empoisonnements	Cavernes n4 OU Bois Opin
Anneau ambre	Pour ouvrir porte Jana - si équipé permet récupérer plus vite PV	Tour Blanche chez Lyle
Anneau Duple	Restaure PV	Marécage
Bracelets		Bois Opin - Yvel
Bracelets acier		Donjons
Bracelets défense		Château Cimmeria n2
Collier de Jade	'voleur' + 1	Ht Bois Opin - Tour Blanche n1
Ecu		Timothy en est équipé - Achat à Buck Forêt sud
Bouclier furtif	A porter avec sandales silence/ cape murmure, évite attaques par derrière	Bois Yvel
Ecu de nain		Marécage
Heaume		Cavernes n2 - Mines n0
Heaume de nain		Mines n2 - Tour Blanche sub-nv

Grand heaume		Mines bureau - Cachette Paulson - Yvel
Grand heaume Mesmer		Donjons
Grand heaume Nestor		Donjons
Grand Heaume de nain		Tour Blanche n1
Grand Heaume Egide		Yvel - Château Cimmeria n2
Heaume Talar		Château Cimmeria n3
Heaume Prentis		Tour Blanche n2
Heaume Egide		Yvel
Bouclier		Achat forgeron du marécage - cachette Paulson Mines n4 - trouvé Yvel
Bouclier George		Passerelle - Donjons
Bouclier de nain		Tour Blanche n1
Bouclier Egide		Château Cimmeria n3
Cotte mailles enchainées		Cachette Paulson, mines n4
Cotte mailles enchainées de nain		Ht Bois Opin - Tour Blanche n3
Cotte mailles enchainées Protector		Donjons
Côte mailles plaquées		Yvel
Côte mailles éclissées		Caverne n3

Cotte mailles plaquées Galenia		Tour blanche n3 - Donjons
Cotte mailles plaquées de nain		Yvel - Donjons
Cotte mailles Bastion		Château Cimmeria n3
Cotte mailles plaquée Egide		Château Cimmeria n3
Cotte mailles étincelante		Marécage
Cotte mailles éclissées de nain		Tour Blanche Minotaure n2
Chemise déchirée		
Chemise		Pré équipée sur votre perso
Cape des murmures	A porter avec sandales silence/ bouclier furtif, évite attaque par derrière	Donnée par mendiant à l'auberge de Bruno à Yvel si vous lui avez donné 5c à Bois Opin
Blouson cuir		Timothy en est équipé - cavernes n2 chemin 'saphir'
Blouson cuir robuste		Mines n1
Blouson cuir Kane		Bois Opin
Bottes		Achat à Buck Forêt Sud
Bottes de nain		Cachette Paulson, Mines n4 - Tout Blanche n3 - Donjons
Sandales		Pré équipées sur persos - Yvel

Sandales de silence	A porter avec cape murmures/bouclier furtif, évite attaque par derrière	Yvel
----------------------------	---	------

CLES

NOM	EFFET	OU LES TROUVER
Jeu de clés	Pour crocheter serrures, coffres - à conserver jusqu'à le fin	Cachette brigands, Cavernes n1, Tour blanche n1
Clé bibliothèque	Ouvre bibliothèque à Gladstone	Donnée par le roi
Clé de Roland	Ouvre le coffre	Manoir
Clé des brigands	Ouvre coffre brigands	Cachette brigands
Clé usée	Ouvre chemin 'saphir' Cavernes Draracle	Cavernes n2 chemin 'saphir'
Clé de fer	Ouvre coffre Cavernes Draracle n3	Cavernes n3
Clé rouge	Ouvre serrure Cavernes Draracle n3	Cavernes n3
Clé argent	Ouvre porte Mines n1	Mines n0
Clés mine 2 (2)	Ouvrent serrure Mines n1 et porte accès partie ouest du n3	Mines n1
Clé mine 3	?	Mines n1
Clés mine 4 (2)	Ouvrent serrure Mines n2 et porte téléporteurs n4	Mines n1 - Cachette Paulson n4
Clé mine 5	Ouvre porte Mines n2	Mines n2

Clé argent	Ouvre porte accès Mines n1	Mines n3
Clé brillante	Ouvre espace Paulson	Mines n3
Clé rouillée	Ouvre espace Paulson	Mines n2
Joyau or	Ouvre porte accès wagon	Mines n3
Clé usée	Inutilisable	laissée par ennemi Ht Bois Opin
Clé mystique	?	Laissée par Amazones Tour Blanche n1
Clé mystique	Ouvre porte Tour n2	Tour Blanche n2 - escalier
Clé mystique	Ouvre cellule de Lyle	Tour Blanche, laissée par amazones n1
Clé mystique	Ouvre porte nord/ouest Tour n3	Tour Blanche, chez Jana
Clé mystique	?	Tour Blanche n1
Clé mystique	Ouvre porte escalier n2	Tour Blanche n3
Clé mystique	Ouvre porte autel Blanca	Tour Blanche n2
Clé mystique	Ouvre salle des puits de l'intérieur n2	Tour Blanche n2
Clé mystique	Ouvre porte n3	Tour Blanche n3
Clé mystique bleue	ouvre salle de la vieille femme sub-niv.	Tour Blanche n3
Clé ivoire	Ouvre porte accès sub-niveau Tour	Tour blanche n3

Corne Minotaure	Ouvre porte sortie quête Minotaure	Tour blanche n2
Clé tachetée	Ouvre porte nord/ouest Yvel	Yvel derrière porte barricadée
Clé de jade	Ouvre porte au sud de l'armurier	Yvel
Clé bleue	Ouvre coffre	Passerelle
Clé jaune	Ouvre la Convocation	Passerelle
Petite clé	Ouvre la Convocation	Passerelle
Clé ébène	Ouvre porte sortie partie secrète Donjons	Lâchée éventuellement par ennemis des tribus Donjons, sinon, il faut crocheter
Clé d'or	Ouvre repaire Xeob	Donjons
Clé cuivre	Ouvre repaire Knowle	Donjons
Clé Xeob	Ouvre accès au Château Cimmeria	Donnée par Xeobs, Donjons
Clé Knowle	Ouvre accès au Château Cimmeria	Donnée par Knowles, Donjons
Petite clé	?	Château n1
Clé de la mort	Ouvre coffre Château	Château Cimmeria n3
Clé Noire	Ouvre porte accès Château n3	Château Cimmeria n2
Clé émoussée	Ouvre coffre Château	Château Cimmeria n3
Clé huileuse	Ouvre coffre Château	Château Cimmeria n3
Clé charogne	Ouvre porte Roi Richard	Château Cimmeria n2
Clé vipère	Ouvre coffre Château	Château Cimmeria n2

Clé d'or	Ouvre antichambre Scotia	Château Cimmeria n3
Clé argent	Ouvre antichambre Scotia	Château Cimmeria n3
Clé de Dawn	Pour ouvrir le sarcophage du roi	Donnée par Dawn Bois d'Opin - si donnée à la fausse Dawn on la retrouve au niv 3 du château
Clé de Geron	Pour ouvrir le sarcophage du roi	Laissée par Fendor - Passerelle
Clé de Paulson	Pour ouvrir le sarcophage du roi	Donnée par Paulson Mines n4
Clé de Nathaniel	Pour ouvrir le sarcophage du roi	Donjons

OBJETS

NOM	EFFET	OU LES TROUVER
Cube Vaelan	Pour combattre fantômes, détruire barrière Scotia - restaure 25 PM	Cachette Paulson Mines n4 - laissé par Orc au Gouffre Bois Yvel - récompense des tribus
Crâne vert	Lance brume acide, dommage 15p, à utiliser sur Lahrkon entrée Mines	Souche arbre Bois Opin - coffre Ht Bois Opin
Essaim	Envoie abeilles sur ennemi	Forêt Nord - lâché par les Orcs Forêt Sud
Gardien	Coup épée magique 200p dommage	Coffres à partir d'Yvel
Parchemin brûlé	Indice	Manoir Victor
Parchemin de l'énigme	Recette de l'Elixir	Donné par Draracle

Bourse	Contient quelques pièces	Coffres
Mandat	Pour prendre le bateau à Marina	Donné par Géron
Gobelet argent	Restaure PV/PM, soigne poison, ressuscite - Offrande à Draracle à la fin des cavernes	Cavernes n2 chemin 'saphir'
Flasque Huile	Pour remplir la lanterne	Partout
Lanterne	Remplie avec l'huile, éclaire chemins sombres	Cachette brigands
Engrenage	Pour réparer la pompe	Mines n4
Gantelet des ténèbres	Ouvre portes de la Passerelle - si équipé repousse ennemi	Laissé par Fendor, Passerelle
Statuette	Ouvre passage secret vers Convocation si posée sur socle	Laissée par Fendor, Passerelle
Messages	Indices pour le jeu	
As de l'infini	Restaure tous PM sur 1 perso	Yvel - Château Cimmeria n2
As de la Dominion	Envoie 'Poing mortel' niv 4	Yvel - Donjons
As de l'Oubli	Envoie 'Brume fatale' niv 4	Yvel - Château Cimmeria n2
Masque de cérémonie	A donner au chef Gorkha contre Rubis de Vérité	Laissé par un 'Bâton Vivant' du marécage
Rubis de Vérité	A combiner au fragment - peut être équipé pour voir la vérité	Donné par le chef Gorkha en échange du masque de cérémonie

Fragment de vérité	A combiner au Rubis pour avoir la Vérité Vraie	Donné par Roi Richard quand vous le sauvez à Cimmeria
Vérité Vraie	Pour tuer Scotia	Combiner rubis/fragment
Creuset de la foi	Pour faire l'élixir et permet d'ouvrir la 'porte de la foi' Tour Blanche n3	Tour blanche sub-niv
Fiole vide	Pour contenir les ingrédients de l'élixir (2 nécessaires)	Cavernes n3 - Données par Dawn
Fiole du marécage	Ingrédient de l'Elixir	Remplir une fiole au marécage
Fiole de l'Ennemi	Ingrédient de l'Elixir	Remplir une fiole à un nid de frelons du Haut Bois Opin
Fiole de la terre	Ingrédient de l'Elixir	Donnée (ou vendue) par Sadie à Yvel
Sang de pierre	Ingrédient de l'Elixir	Laissé par monstre de pierre Mines n4
Réserve de Bannon	Restaure PM	Trouvée dans coffres à partir n3 Tour blanche
Onguent	Restaure 40 PV d'un perso	Achat chez Buck marécage ou Sadie à Yvel - coffres
Aloès	Restaure quelques PV d'un perso	Achat Gladstone - coffres
Ginseng	Guérit poison d'un perso	Achat Gladstone - coffres
Coupe Bezel	Restaure PV/soigne poison d'un perso - utilisable selon le nombre de diamants visibles	Coffres
Fer cheval bronze	?	Marécage

Fer cheval de nain	?	Tour blanche sub-niv
Figurine Cobra	Pour ouvrir le bouclier du roi	Château Cimmeria n1
Figurine Dragon	Pour ouvrir le bouclier du roi	Château Cimmeria n1 - champ puits
Figurine Humanoïde	Pour ouvrir le bouclier du roi	Château Cimmeria n3
Figurine Licorne	Pour ouvrir le bouclier du roi	Château Cimmeria n2
Diamant	Pour sauver Dawn	coffre centre Donjons
Œil Emeraude	Pour ouvrir couloir cavernes Draracle n2	Cavernes n1
Œil Saphir	Pour ouvrir couloir cavernes Draracle n2	Cavernes n2
Charbon	Pour faire marcher la pompe	Mines n3
Pierres lisse, granit	Peuvent se lancer ou servir de poids	A ramasser dans les chemins
Os		Peuvent se lancer ou servir de poids

MAGIES

NOM	EFFET	OU LES TROUVER
Magie 'Etincelle'	Domages sur 1 ennemi : niv1 7PV niv2 15PV niv3 25PV niv4 60PV	Obtenue au début du jeu

Magie 'Soins'	niv1 restaure 25PV d'un perso niv2 restaure 45PV d'un perso niv3 restaure tous PV soigne poison d'un perso niv4 restaure tous PV soigne poison de l'équipe	Obtenue avec le livre des sorts
Magie 'Gel'	Dommmages sur un groupe d'ennemis : niv1 10PV niv2 20PV niv3 30PV niv4 55PV + forme un igloo autour de l'ennemi ou peut servir de barrière	Parchemin trouvé Cavernes n2
Magie 'Foudre'	Dommmages : niv1 18PV sur 1 ennemi niv2 35PV sur 1 ennemi niv3 50PV sur groupe d'ennemis niv4 72PV sur groupe d'ennemis	Parchemin trouvé coffre Bois Opin ou Mines n2
Magie 'Boule de Feu'	Dommmages : niv1 20PV sur 1 ennemi niv2 40PV sur 1 ennemi niv3 80PV sur groupe d'ennemi niv4 100PV sur groupe d'ennemis	Parchemin trouvé Mines ou Tour Blanche n2
Magie 'Poing Mortel'	Dommmages : niv1 repousse groupe d'ennemis niv2 repousse groupe d'ennemis + 75PV niv3 125PV sur 1 ennemi, niv4 175PV sur 1 ennemi	Parchemin trouvé Yvel derrière porte barricadée

Magie 'Brume Fatale'	Dommmages sur groupe d' ennemis : niv1 30PV niv2 70PV niv3 110PV niv4 200PV	Parchemin trouvé à Passerelle
Baguette de la Mort	Envoie 'Brume fatale' niv 4 - 5 fois	Tour blanche sub-nv - récompense des Knowles aux Donjons
Baguette 'boule de feu'	Envoie 'Boule de feu' niv 4 - 5 fois	Achat au sorcier Gorkha - Trouvé Mines n2
Baguette 'Foudre'	Envoie 'Foudre' niv 4 - 5 fois	Tour Blanche n3