

The Land of the Giants

La Région (11)



carte du territoire

La sa sent la fin du jeu. Les monstres ici ne sont pas la pour faire des pattes de sable mais plutôt la pour vous mettre la pattée. Bref Green, Blue et Red Dragon, Giants en tout genre et des Kregaan vivent sur ce territoire. Il existe que trois manières d'y parvenir, soit par Tunderfist Mountain (*Mount Nighon*), soit plus tard par la magie avec les portes et les balises ou soit par le téléporteur en **2** depuis *Harmondale*. Cette région est remise à zéro après 6 mois.

Astuce : Si vous avez un Clerc ou un Druide avec le sort de protection contre la magie lancer le et allez boire au puits. Vous verrez l'effet absolument incroyable sur vos personnage. En 15 minutes, ils peuvent passer du simple guerrier au plus puissant jamais vu dans tout Erathia. Attention le puits peu enlever la protection contre la magie. Si vous ne vous protéger pas vous avez de forte chance d'être tué.

Les Voyages

Il n'est pas possible de quitter la région via la carte.

La Région



Carte de la région

Les Fontaines et Puits

- I. Vous faites un vœu. Le vœu est souvent très intéressant. XP, or, points de développement, etc. sont à la clé. La mort aussi !!

Les Maisons

- 1 **Maison – Grand Maître Armsmaster**
Description : Permet de devenir Grand Maître dans la compétence de l'Armsmaster.
Habité par: *Lasiter the Slayer*
- 2 **Altar**
Description : Permet de vous téléporter sur l'Altar de Harmondale (région 3) si vous pressez sur l'obélisque. Une fois active il est bien sur possible de revenir ici par le même processus
- 3 **L'Obélisque #11**
Inscription : *veoseo_1*

Les Donjons

- 1 **Tunnels of Eeofol**
Description : Vous permet de rejoindre Mount Nighon. Cette entrée donne en II sur le plan.
- 2,3 **The Dragon Caves**

Description : Comme le nom l'explique bien, il y a des Dragons ici.

Quête: *Warlock*

4 **Colony Zed**

Description : Ca sent du déjà vu... C'est plein de surprise.

Quête: *Xenofex*

Les Points Intéressants

a **Le Piédestal de la Terre**

Description : Lorsque vous touchez ce Piédestal le sort de protection de la Terre est lancé. Il dure 5 heures.

b **Le Piédestal de la Vitesse**

Description : Lorsque vous touchez ce Piédestal le sort de Vitesse est lancé. Il dure 1h20.

c **Le Piédestal du Jour de Dieu**

Description : Lorsque vous touchez ce Piédestal le sort du Jour de Dieu est lancé. Il dure 1 jour.

d **Le Piédestal du Corps**

Description : Lorsque vous touchez ce Piédestal le sort de protection du Corps est lancé. Il dure 5 heures.

e **Le Piédestal de l'Esprit**

Description : Lorsque vous touchez ce Piédestal le sort de protection de l'Esprit est lancé. Il dure 5 heures.

f **Le Piédestal de la Peau Dure**

Description : Lorsque vous touchez ce Piédestal le sort de la Peau Dure est lancé. Il dure 6 heures.

g **Le Piédestal du Bouclier**

Description : Lorsque vous touchez ce Piédestal le sort du Bouclier est lancé. Il dure 6 heures.

h **Le Piédestal de l'Immolation**

Description : Lorsque vous touchez ce Piédestal le sort de l'Immolation est lancé. Il dure 50 minutes environ .

i **Le Piédestal de l'Héroïsme**

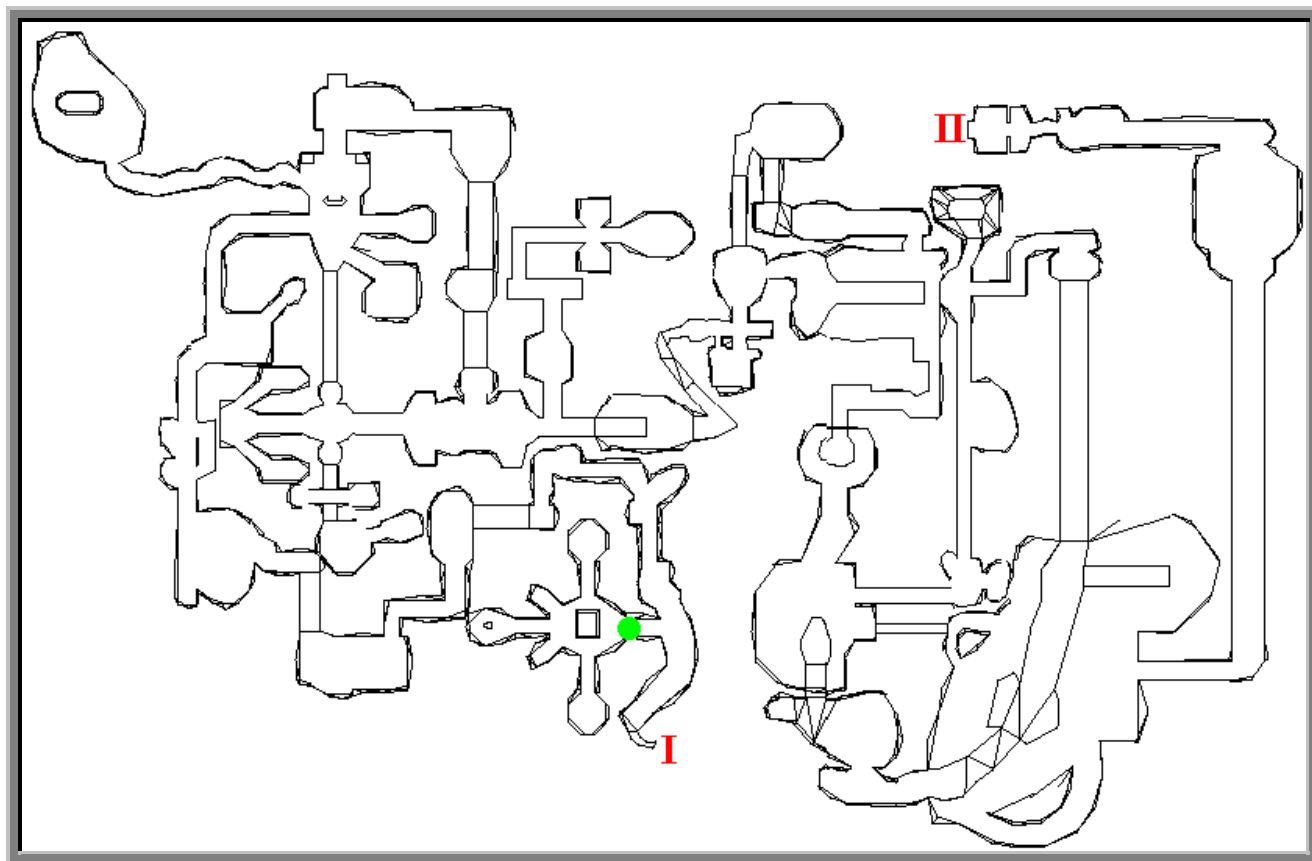
Description : Lorsque vous touchez ce Piédestal le sort de l'Héroïsme est lancé. Il dure 6 heures.

j **Le Piédestal de l'Air**

Description : Lorsque vous touchez ce Piédestal le sort de protection de l'Air est lancé. Il dure 5 heures.

k **Le Piédestal de Jeu (blanc)**

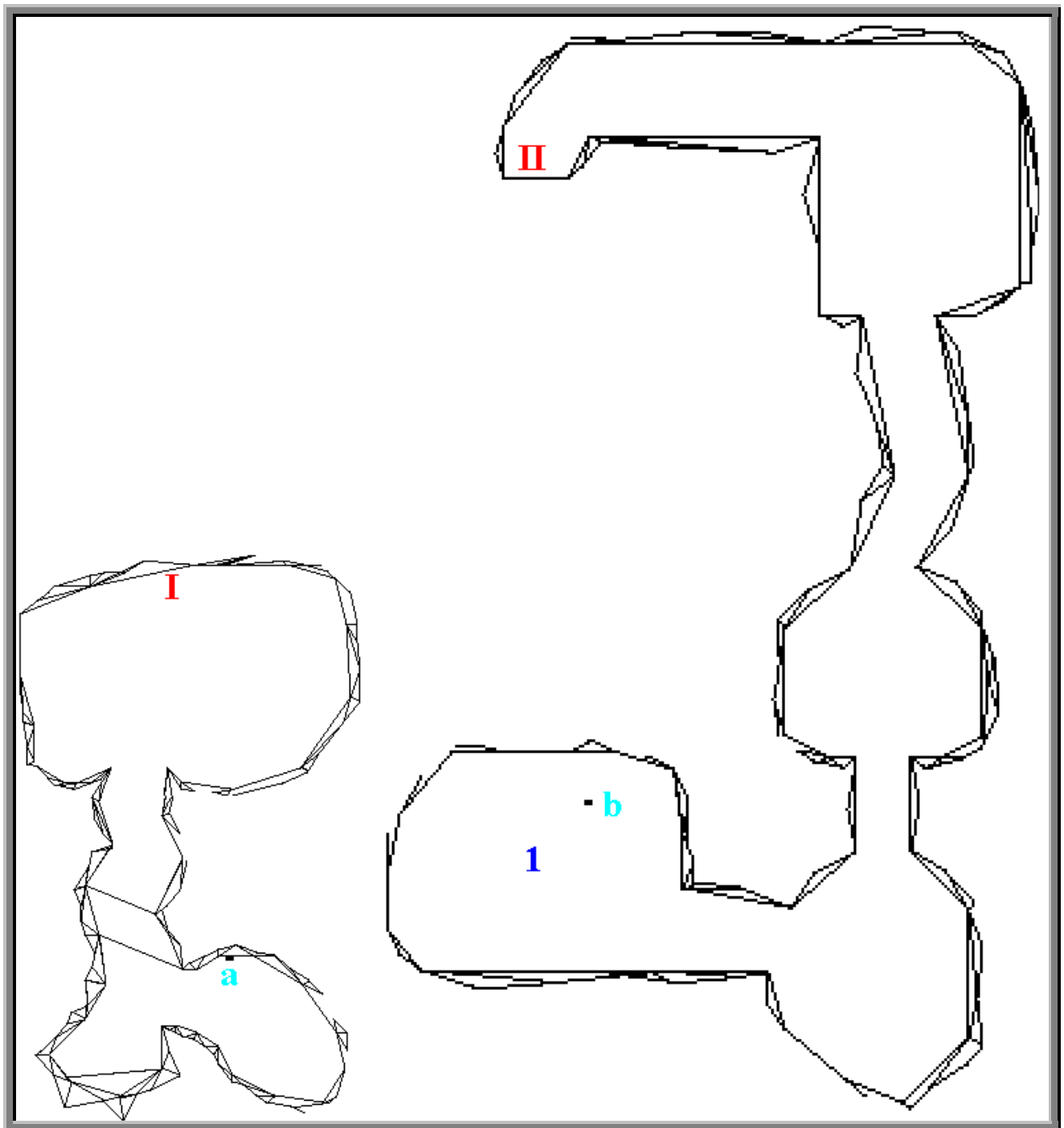
Description : Permet de gagner 10 points de développement. Chaque personnage peut y jouer une fois.

Tunnels of Eeofol*Plan des tunnels*

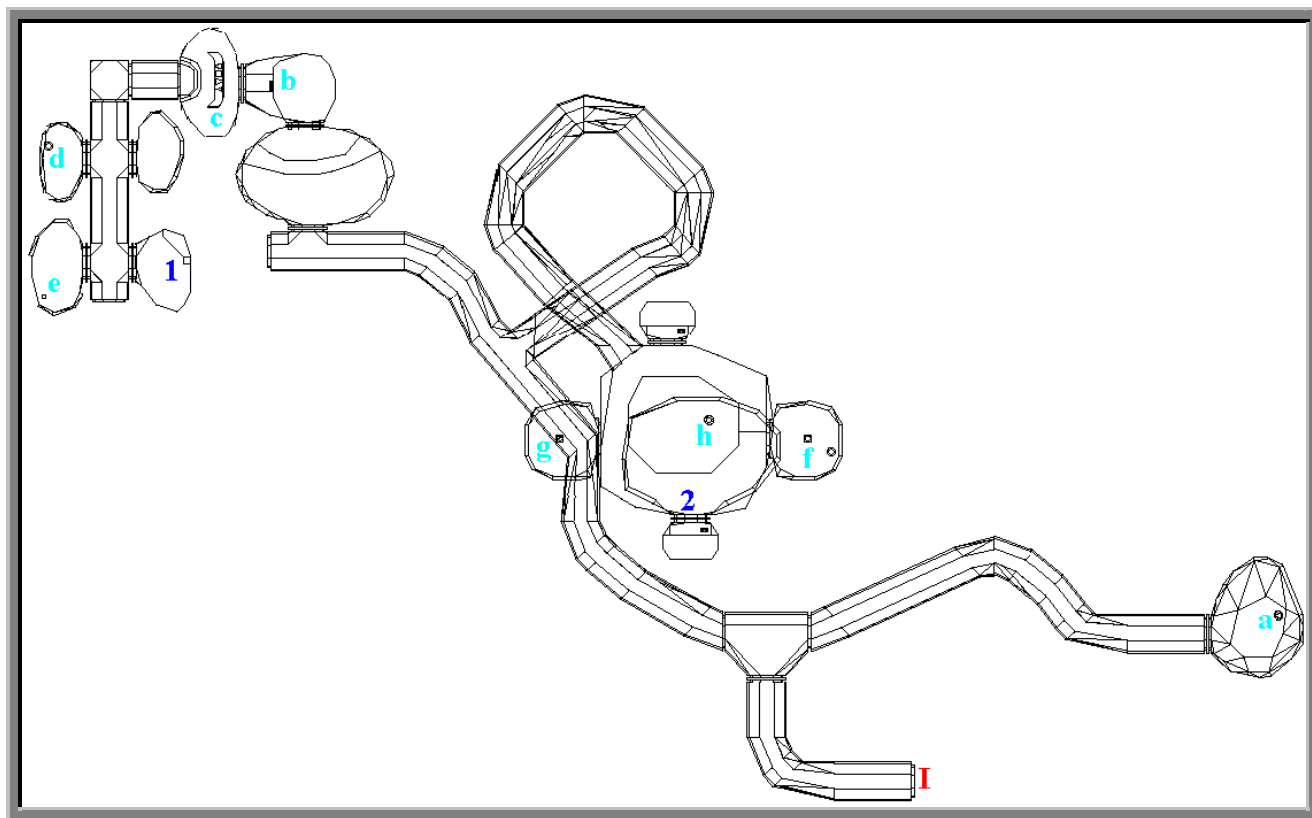
Ici c'est de la très grosse baston, c'est l'endroit le plus dur jusqu'à maintenant, en plus c'est très long avant la sortie. Vous devrez vous battre contre des Behemoth, Young Behemoth, Ancient Behemoth, Médusa et Queen Médusa. Ce n'est pas gagné d'avance. Mais, si vous passez ici vous aurez droit à la dernière de compétences tant recherchée : les Blasters ! Oui enfin vous pourrez vous battre à armes égales... Regardez les murs, vous y verrez des fois des filons. En **I** vous avez l'entrée depuis Thunderfist Mountain et en **II** vous avez la sortie sur The Land of the Giants. Lorsque vous sortirez des Tunnels vous aurez un vieille ami (cf. MM6) qui vous parlera. En plus il vous donne un pistolet blaster et la COMPÉTENCE DES ARMES ANTIQUES, oui enfiiiiiaiiiiiiiiiii. Dans ces cavernes vous trouverez de l'or a faire baver Crésus. Ces tunnels sont remis à zéro après deux ans.

Attention ! Vous recevez la compétence des Armes Antique que si vous avez reçu la quête de *Xenofex*. Pour plus de détails regardez dans ma [FAQ](#).

Astuce : Tout Behemoth qui pénètre dans la zone en croix avec le point **vert** est condamné à y rester. Un bug du jeu les empêchent de sortir de là. Ce qui est excellent pour vous, car vous pouvez les tuer à coups de flèches sans prendre le moindre dommage. Tout l'art consiste maintenant à les leurrer dans ce lieu, sans que vous vous fassiez assommer par ces brutes. Un peu plus au nord de cette position, dans les couloirs, ça grouille de ces bêtes. Le mieux c'est de les leurrer un par un dans le coin. Bonne chance.

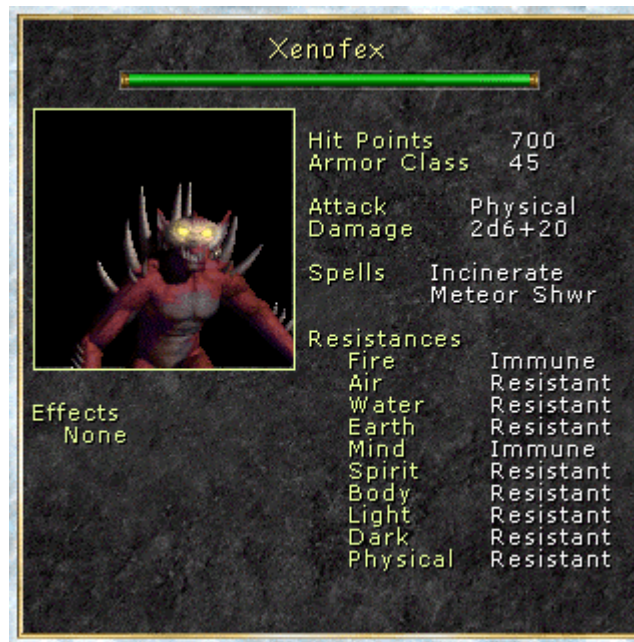
The Dragon Caves*Plan de la grotte*

Comme son nom l'indique, il y a des Dragons ici. C'est un bon entraînement pour l'Arène d'Harmondale. En **I** c'est l'entrée depuis **3** sur le plan de la région. L'entrée **II** donne sur **2** sur le plan de la région. En **a** un coffre piégé avec des objets moyens. En **b** un coffre piégé avec des objets franchement nulle. En **1** vous trouverez deux œufs de Dragon pour la quête de promotion Warlock. Ces caves sont remises à zéro après deux ans.

Colony Zod*Plan de la Colonie*

Ici pas de quartier. Devil Worker, Devil Warrior, Devil Captain sont confortablement installés dans ces lieux. En **I** c'est l'entrée. En **a** vous trouvez une caisse avec un gros piège, mais avec un pistolet blaster. En **b** vous trouvez un tableau de commande pour l'ascenseur. En **c** un tableau de commande, pressez tous les boutons. En **d** nouveau coffre piégé avec pistolet blaster. En **1** vous trouvez *Roland Ironfist* (hé ben ouaïpe, il n'est pas mort) dans l'une des cages, il vous donne une clé. Au fait, à chaque fois il vous donne une clé lorsque vous lui parlez (petit bug, vous pouvez remplir votre inventaire de clé). En **e** un nouveau coffre très spécial, piégé mais avec un super Artefact et un pistolet Blaster. En **f** une caisse piégée avec deux pistolets blaster et un bouton. En **g** un deuxième bouton permettant d'ouvrir la porte bloquée. En haut de l'ascenseur vous avez besoin de la clé que vous a donnée *Roland*. En haut, **2**, une salle (chambre de *Xenofex*) avec plein de Devil et un coffre piégé avec encore un pistolet blaster. Niquer juste *Xenofex* et vous aurez terminé la quête. Cette colonie se régénère après deux ans.

Pour vous faire une idée de qui est *Xenofex*, voici sa feuille Technique. Notez qu'il se défend bien..



Xenofex

Si vous le tuez vous aurez presque terminer le jeu. Son sort d'incinération est pénible car il fait très mal.

Quêtes

Pas de quêtes disponible ici, l'environnement est trop hostile pour permettre la vie civilisée.