

PLAN DES INSTANCES DU SEIGNEUR DES ANNEAUX ONLINE



Par l'Alliance pour l'Alliance, et tous ceux qui se perdent allègrement avec un grand plaisir

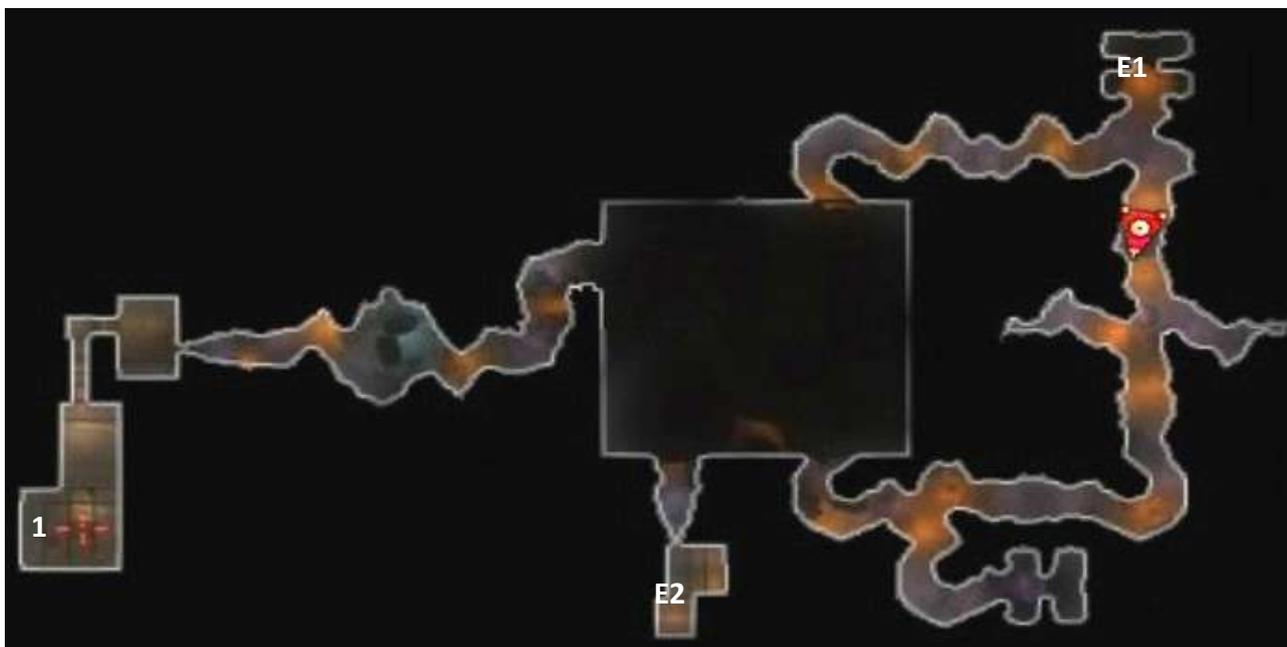
Index des CARTES

I Comté d'Archet.....	4
Sous-sols de la ferme de Brindillion.....	4
II Ered Luin.....	5
Gouffre d'argent	5
Sarnur (en cours)	6
a) Antre des poings bourrus et des gobelins (avec Brumir).....	7
Tombe de Skorgrim (livre 7)	8
Tunnels des Pierres Noires	9
III Erégion	10
Grotte de Filgogân (Volume 2 Livre 1) (Murs de la Moria) Niveau 1	10
Grotte de Filgogân (Volume 2 Livre 1) (Murs de la Moria) Niveau 2	11
Grotte de Tawarond (au Sud de Gwingris).....	12
Minas Elendur (Volume 3 Livre 2).....	13
Delothan (sous-sol de Minas Elendur)	15
IV Evendim.....	17
Haudh Valandil (Anuminas).....	17
Ost Elendil (Anuminas).....	18
Le tombeau d'Elendil	19
V Forochel.....	20
Antre de Bregmor (Volume 1 Livre 14 chap 12)	20
Antre des Peikko.....	21
Grotte d'Halla-Kolo (Volume 1 livre 13 chap. 9).....	22
VI Hauts du Nord.....	23
Grotte des Ettens	23
VII La Comté.....	24
La Mine de Scary.....	24
VIII Landes d'Etten	25
Caverne de Fror (en cours).....	25
IX Les Mines de la Moria.....	26
Mamalsud (instance des énigmes – départ 21 ^{ème} salle – arrivée 2 ^{ème} salle).....	26
X Monts Brumeux.....	27
Gobelinville (tiré d'une carte de Aïnulindalë) Plan Général	27
a) Gobelinville – détails (1ère partie).....	28

b) Gobelinville – détails (2 ^{ème} partie).....	29
c) Gobelinville – détails (3 ^{ème} partie).....	30
Trésorerie d'Hélégrad (Livre 5 Chapitre 8).....	31
XI Pays de Bree	32
Grotte des brigands	32
Grottes des brigands de Combe (prologue épique) – Chute d'eau de Combe.....	33
Hauts des Galgals - Nord	34
a) Haudh Iarchith 1 (Araignées et Êtres spectraux).....	35
b) Haudh Iarchith 2 (Êtres des Galgals).....	36
c) Haudh Iarchith – Galgal de Taradan (Araignées) avec Gwigon.....	37
d) Haudh Iarchith – Galgal de Ringdor (Esprits et Kergrims) avec Ummen	38
e) Haudh Iarchith – Galgal de Methernil (Kergrims) avec Moelle.....	39
f) Haudh Iarchith – antre de Brishzel (Molosses, Gardiens).....	40
Haut des Galgals – Sud.....	41
a) Haudh Iarchith 3 (Esprits, Gardiens, Porteurs de peste) avec Faegfaer	42
b) Haudh Iarchith 4 (Gardiens, Molosses, Chauve-Souris)	43
c) Haudh Iarchith – Galgal de Meanadar (Chauve-Souris, Molosses, Gardien) Vol. 1 Livre 14 Chap. 9.44	44
d) Haudh Iarchith 5 (Esprits, Gardiens, Molosses, Porteurs de peste) avec Fergandir	45
Othrongoth (Grand Galgal).....	46
a) Thadur.....	46
b) Les jumeaux – Gaerdring et Gaerthel.....	47
c) Sambrog.....	49
Tombeau de Maenadar (Livre 14 Chap 9)	50
XII Trouée des Trolls.....	51
Grotte de Bar-e-Therchir (Volume 1 Livre 10 chap 7).....	51
Grotte de Nurath (à l'Est de Thorenhad) (Volume 1 Livre 4)	52
Grotte de Torogrod (loin au nord du camp de Barachen) (Volume 1 Livre 4)	53
Grotte de Thingroth (à l'Est de la grotte de Torogrod) (Volume 1 Livre 4)	54
XIII Royaume d'Angmar.....	55
Caverne d'Olofil (au nord de la partie Ouest des marais)	55
Dolendath (Volume 1 Livre 14 Chap 1)	56
Carn Dûm.....	57
Carn Dûm : Egoûts de Carn Dûm : 1 ^{ère} partie	59
Carn Dûm : Egoûts de Carn Dûm – Helchgam	60
Carn Dum : Château du roi sorcier.....	61
Urugath	62

l Comté d'Archet

Sous-sols de la ferme de Brindillion



E : Entrées et Sortie

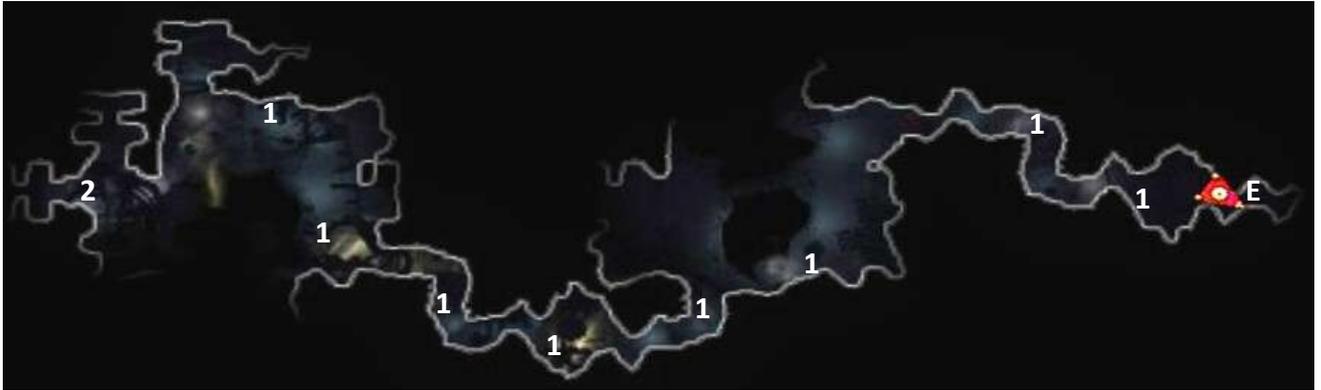
E1 : Entrée de la grotte (Nord-Est d'Archet)

E2 : Ferme de Brindillion

1 : Iornaith

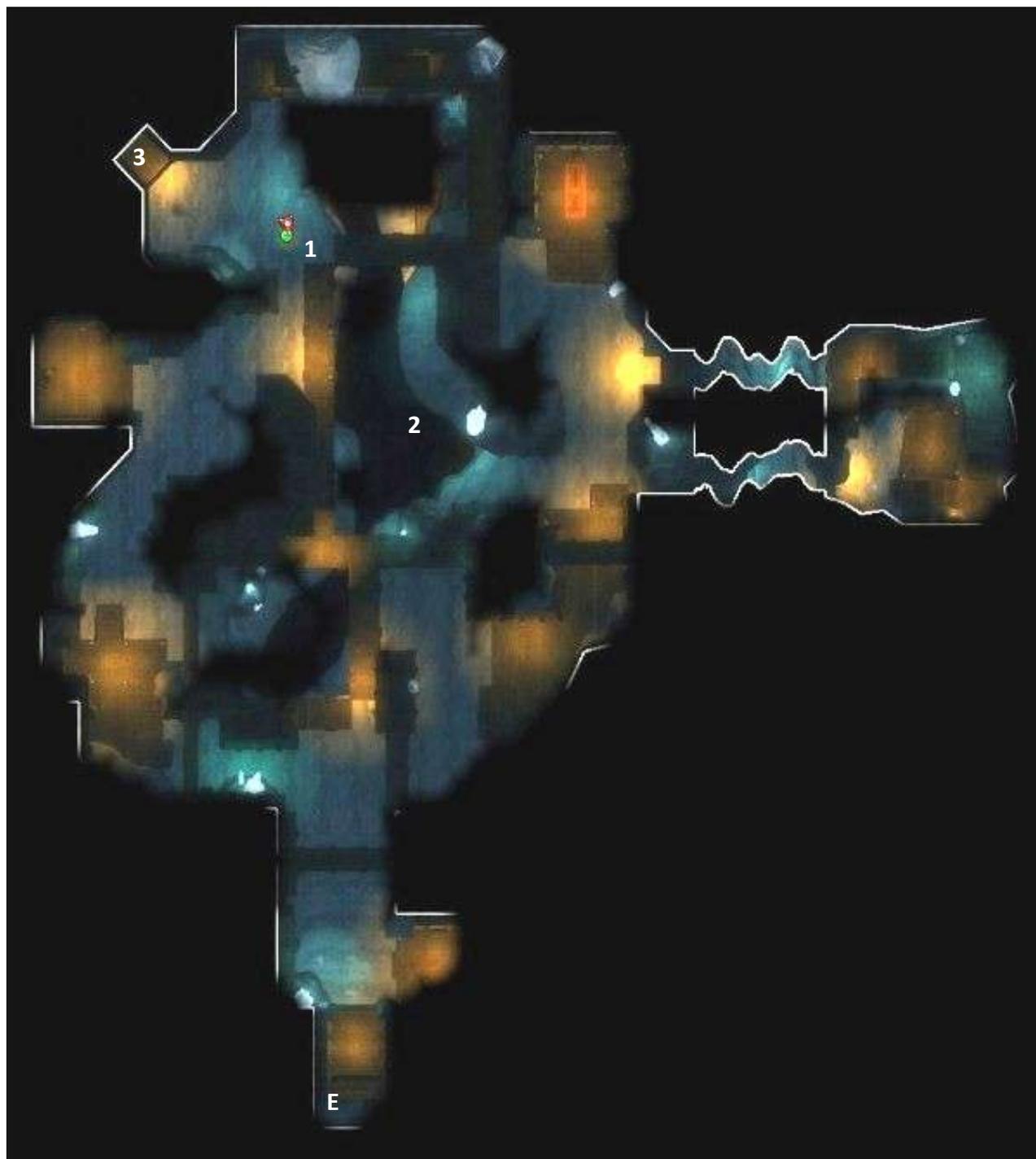
Il Ered Luin

Gouffre d'argent



- E : Entrée et sortie
- 1 : Corps des gobelins
- 2 : Parchemins

Sarnur (en cours)



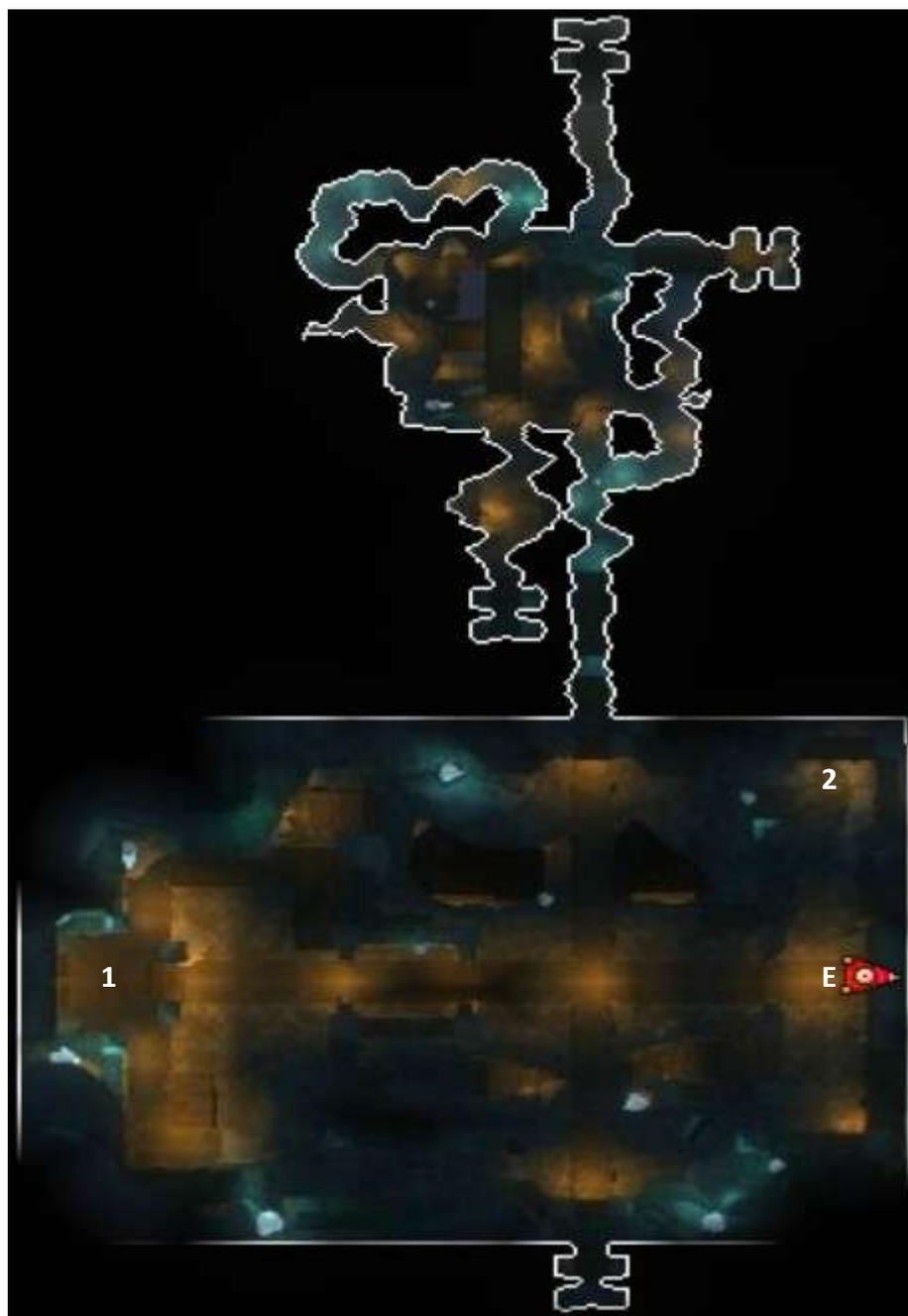
E : Entrée

1 : Patteglace (Lynx) – 1^{er} niveau

2 : Brisegivre (Bête des neiges) – 2^{ème} niveau

3 : vers l'antre des poings bourrus et des gobelins

a) Antre des poings bourrus et des gobelins (avec Brumir)



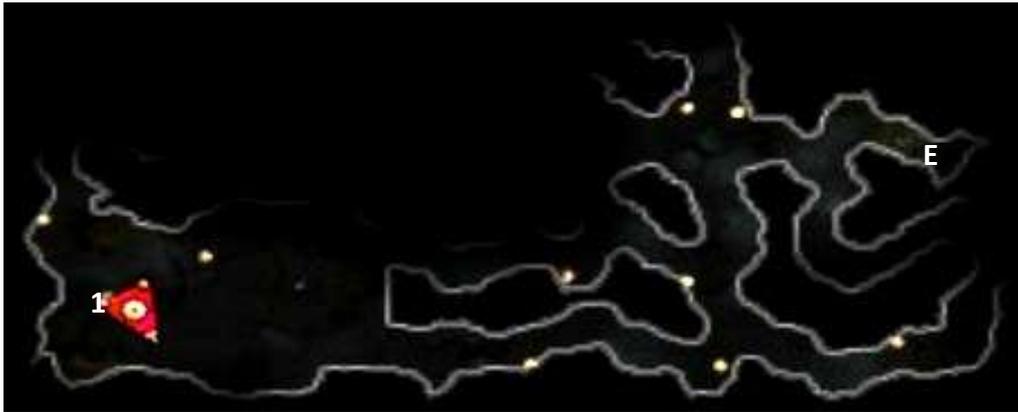
E : Entrée (et Sortie)

1 : Brumir (Poing bourrus qui peut toutefois se promener dans la salle)

2 : Forge des nains bleus.

Pour entrer dans ce secteur de Sarnur, il est préférable d'être équipé d'armes en nain d'antan.

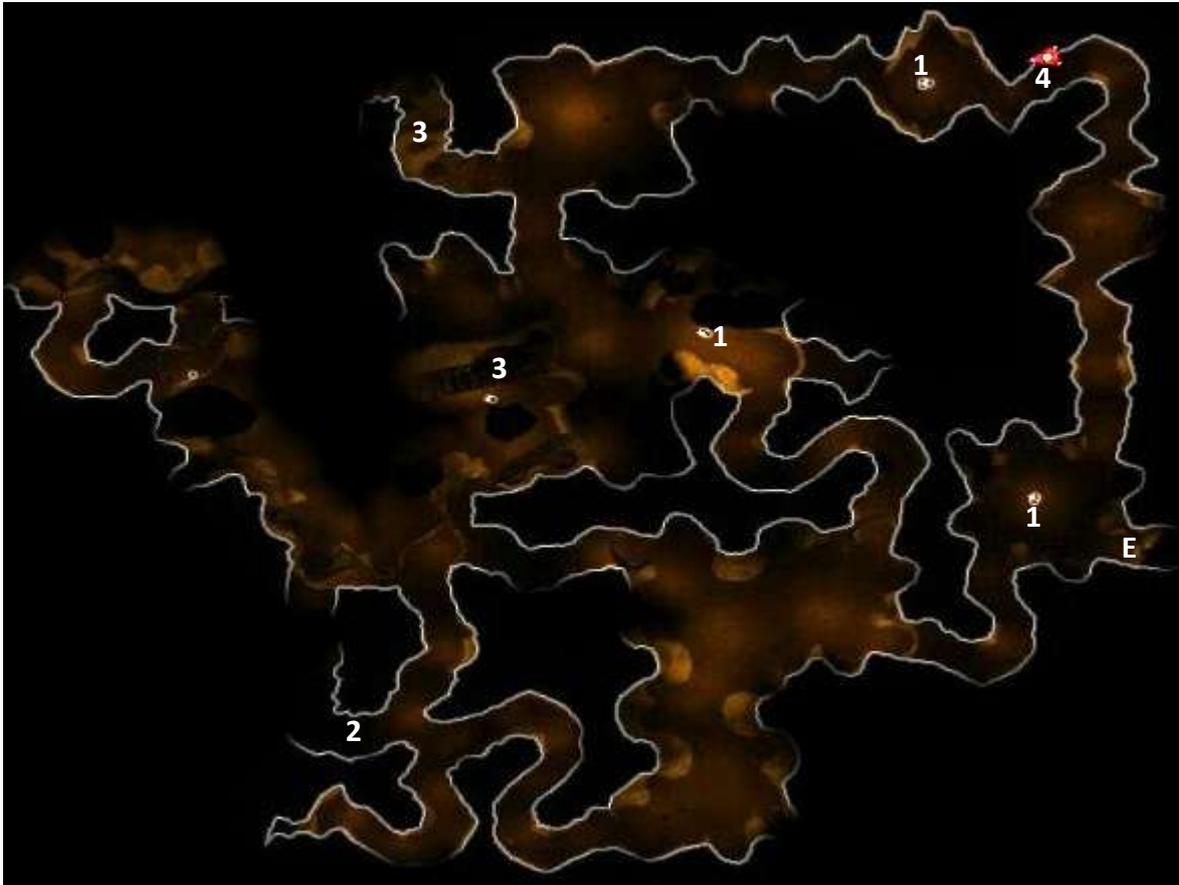
Tunnels des Pierres Noires



E : Entrée et sortie
1 : Elrohir

III Érégion

Grotte de Filgogân (Volume 2 Livre 1) (Murs de la Moria) Niveau 1



E : Entrée et Sortie

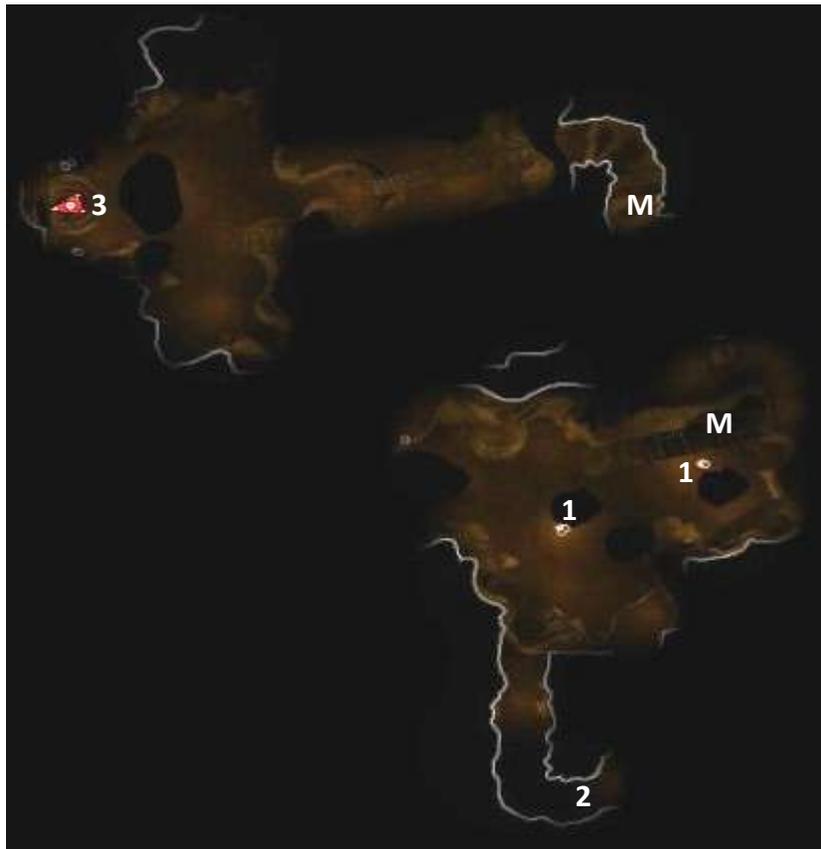
1 : Documents

2 : Chute vers le niveau 2 (aucun moyen de remonter par ici)

3 : Descente vers le niveau 2 (on peut remonter par ici)

4 : Trausti (nain de l'expédition)

Grotte de Filgogân (Volume 2 Livre 1) (Murs de la Moria) Niveau 2



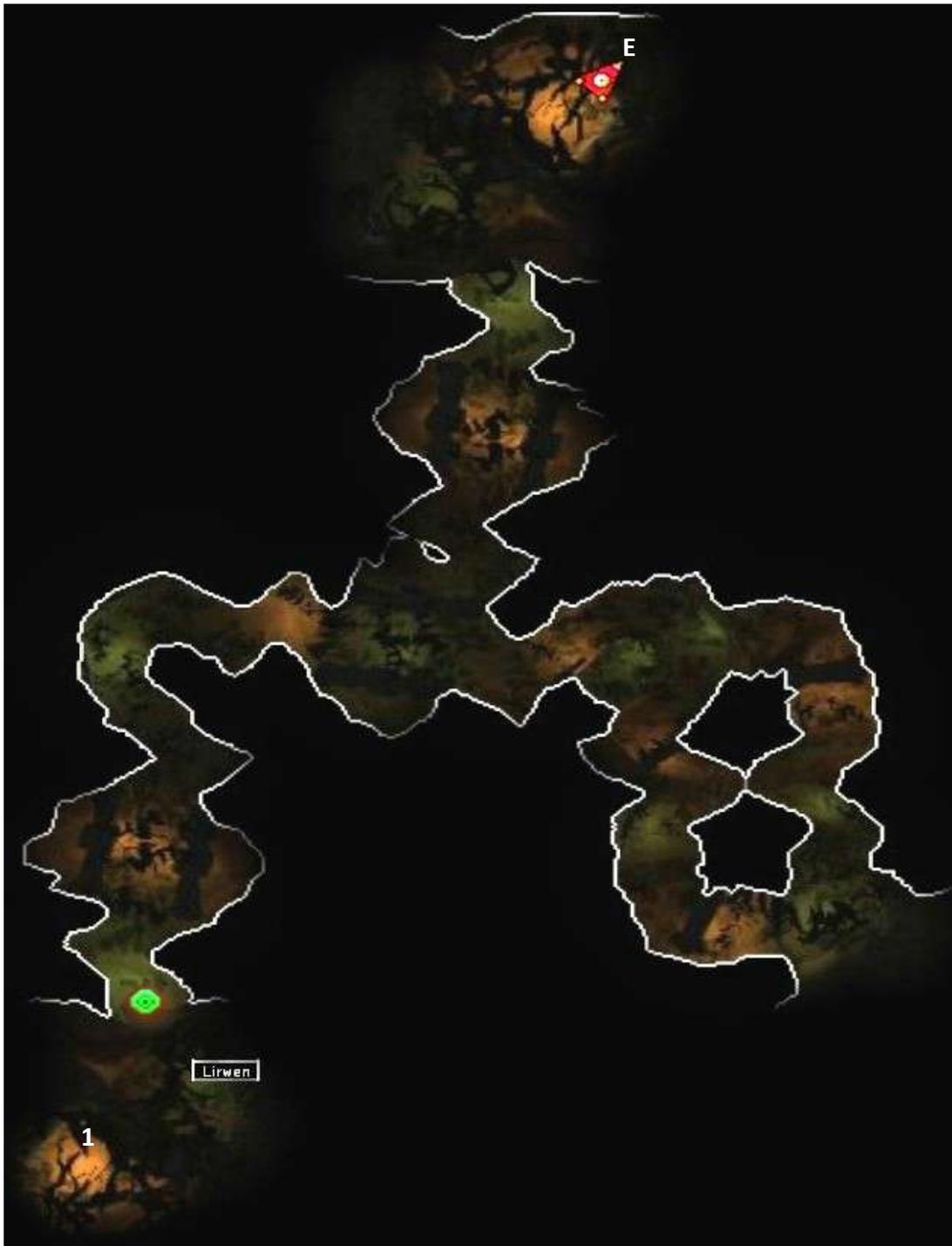
M : Montée vers le niveau 1

1 : Documents

2 : Tombé du niveau 1 (aucun moyen de remonter par ici)

3 : Graug (Semi-orques)

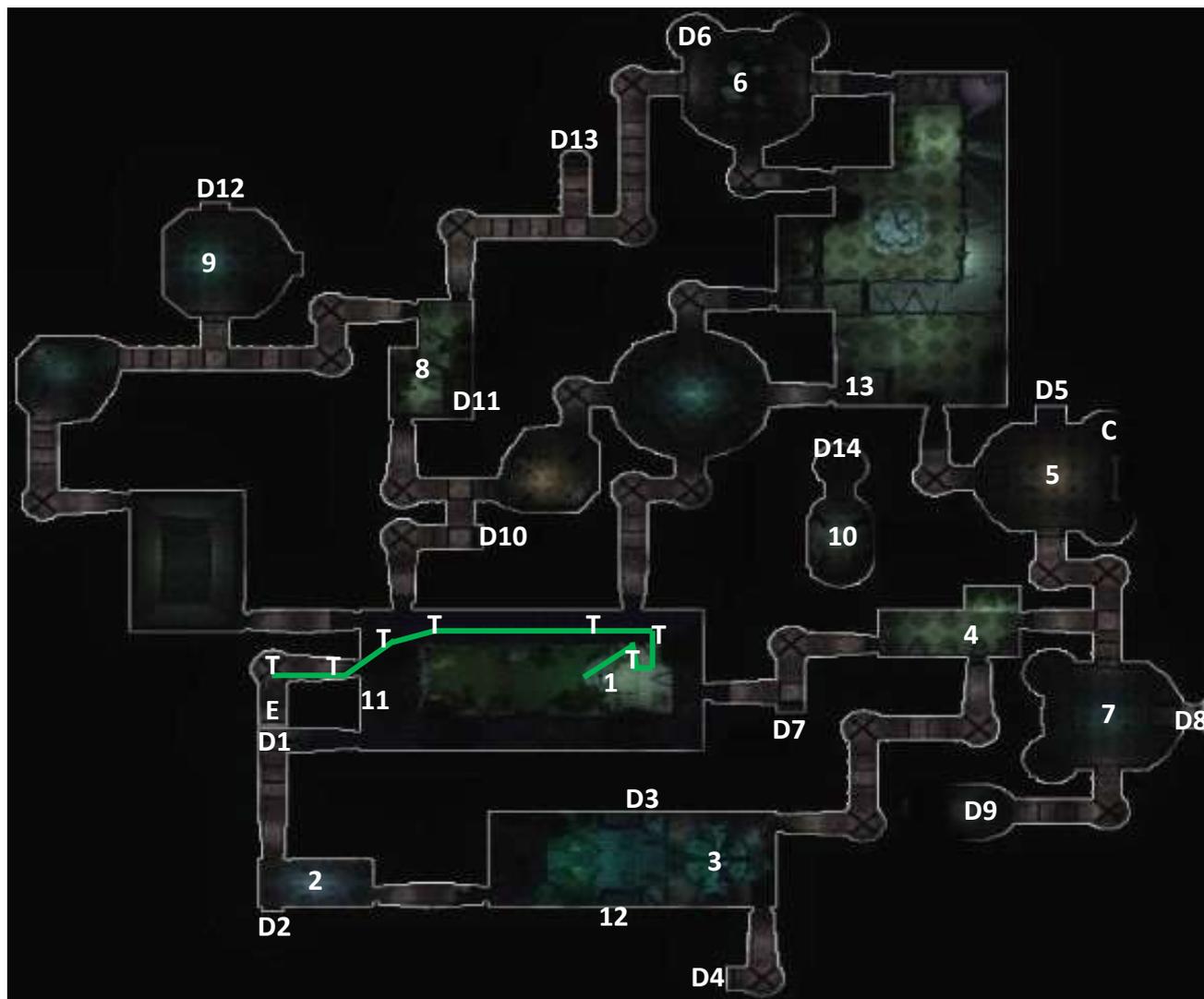
Grotte de Tawarond (au Sud de Gwingris)



E : Entrée et Sortie
1 : Logon et Zagafum

Minas Elendur (Volume 3 Livre 2)

Rez-de-Chaussée



E : Entrée/Sortie

T : Tâches de sang

— : Parcours pour rejoindre Funi Taillegemme

1 : Statue de la cour et Funi Taillegemme

2 : Coin Sud-ouest de Minas Elendur

3 : Cours circulaire de Minas Elendur

4 : Aile Sud-est de Minas Elendur

5 : Salle sombre

6 : Salle Nord de Minas Elendur

7 : Coin Sud-est de Minas Elendur

8 : Salle des portes

9 : Salle de l'effroi

10 : Salle isolée (avec 2 coffres)

11 : Grand balcon (avec 1 coffre)

12 : Porche clos (avec 1 coffre)

13 : Salle aux fenêtres (avec 1 coffre)

Escaliers vers Delothan :

D1 => ME1

D2 => ME2 – Coin Sud-ouest de Delothan

D3 => ME3 – Salle enterrée

D4 => ME4

D5 => ME5

D6 => ME6 – Salle du Nord de Delothan

D7 => ME7

D8 => ME8 – Salle engloutie

D9 => ME9

D10 => ME10 – Salle centrale de Delothan

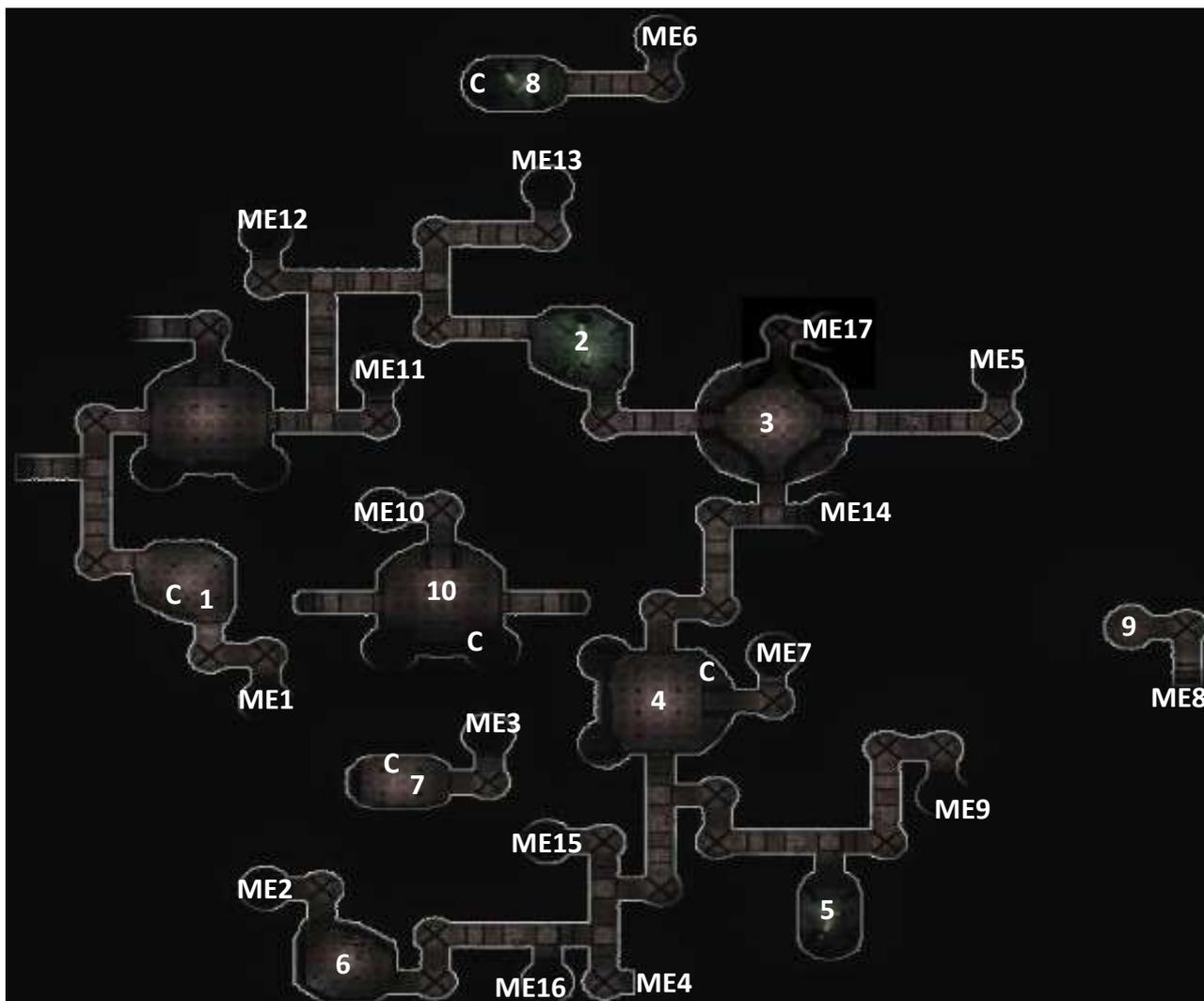
D11 => ME11

D12 => ME12

D13 => ME13

D14 => ME14

Delothan (sous-sol de Minas Elendur)



- 1 : Coin en ruine
- 2 : Virage illuminé
- 3 : Croisée des couloirs
- 4 : Salle remplie de gravats
- 5 : Salle illuminée
- 6 : Coin Sud-ouest de Delothan
- 7 : Salle enterrée
- 8 : Salle Nord de Delothan
- 9 : Salle engloutie (2 coffres)
- 10 : Salle centrale de Delothan

C : Coffres

Escalier vers Minas Elendur :

ME1 => D1

ME2 => D2 – Coin Sud-ouest de Minas Elendur

ME3 => D3 - Cours circulaire de Minas Elendur

ME4 => D4 – Cours circulaire de Minas Elendur

ME5 => D5 – Salle Sombre

ME6 => D6

ME7 => D7

ME8 => D8 – Coin Sud-est de Minas Elendur

ME9 => D9

ME10 => D10

ME11 => D11

ME12 => D12

ME13 => D13

ME14 => D14 – Salle isolée de Minas Elendur

ME15 => le Grand Balcon de Minas Elendur

ME16 => le Porche clos de Minas Elendur

ME17 => la Salle aux fenêtres de Minas Elendur

IV Evendim

Haudh Valandil (Anuminas)



E : Entrée et Sortie

1 : Sam Merelach (au Rez de chaussé)

2 : Sam Alagur (au Rez de chaussé)

3 : Sam Mahemeldis (au Rez de chaussé)

4 : Sam Dolthor (au Rez de chaussé)

5 : Sam Celairod (au Rez de chaussé)

6 : Sam Himrohir (au Rez de chaussé)

7 : Porte menant à l'étage

8 : Brise-Tibia (à combattre sur le pont. ATTENTION : il projette hors du pont, mais le signe de pouvoir/intégrité d'un Mds peut être utile contre cela).

9 : Mur de feux où il faut tuer des limrafens de feux le plus rapidement possible

10a et 10b : Avant le second mur de feu. Il y aura des vagues d'armures et de morts à éliminer. Il faut les combattre dans un de ces 2 endroits (en bas des escaliers) pour faciliter le combat.

11 : Second mur de feu

12 : Dolvaethor et Valendir d'Arnor. Un gardien sur Valendir, et un champion en gloire sur Dolvaethor (qu'il faut interrompre en continue). D'abord, éliminer Dolvaethor puis Valendir (particulièrement sensible à la lumière).

Ost Elendil (Anuminas)



E : Entrée et Sortie

1 : 1^{er} lieu de combat

2 : fenêtre à ouvrir

3 : Guloth

4 : 1^{ère} série de fenêtre à ouvrir

5 : 2nd série de fenêtre à ouvrir

Technique :

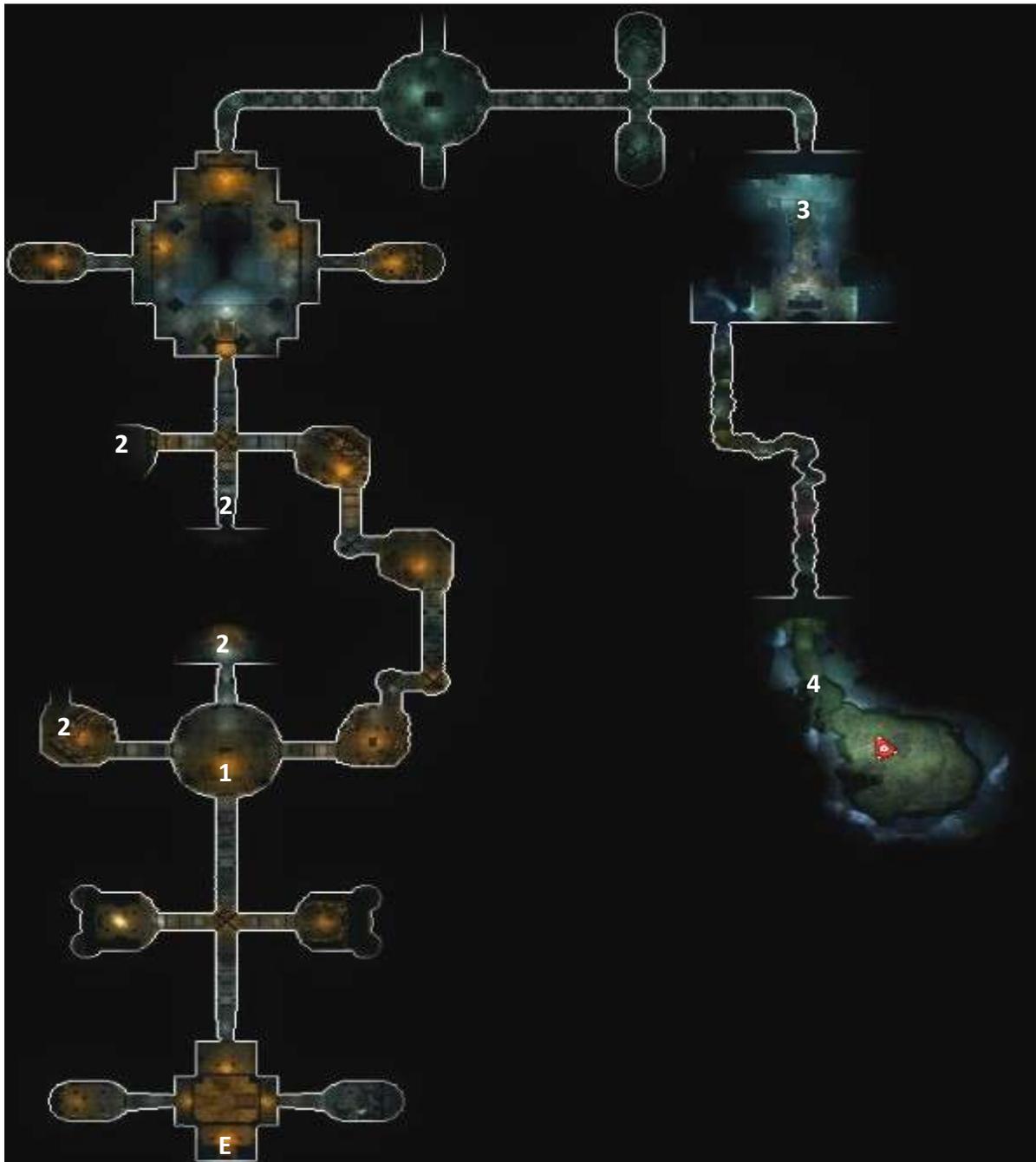
1^{ère} salle : l'ensemble du groupe reste au point 1 et le gardien va vider les 3 salles du nord et celles du sud de leurs esprits (pour les mener au point 1). Ensuite, il se dirige vers Guloth pour que les armures réagissent à la présence du groupe. Le gardien attire les armures par petit groupe aux points 2 (celui le plus proche) pour les détruire et faire apparaître les esprits qu'il doit emmener dans la lumière (au point 1) où ces dernières deviennent enfin sensibles aux coups.

Guloth suivra le gardien dès le début, là, il faut qu'une autre personne tienne Guloth en respect jusqu'à ce qu'il n'y ai plus d'armure (de préférence un champion en gloire ou une sentinelle).

2^{ème} salle : même principe : le groupe ouvre toutes les fenêtres en passant bien sur les côtés de la salle, puis se place près d'une des fenêtres de droite (points 4) en restant autant que possible dans la lumière. Le gardien va prendre une petite série d'armure, après s'être approché du trône, pour l'emmener vers les fenêtres de la série 5 où la lumière détruira les armures pour faire apparaître des esprits qu'il devra alors emmener sur le groupe (près d'une fenêtre au nord). La lumière rend sensible ces esprits. Une fois la salle bien nettoyée, 3 sorcières viennent sur vous. Il faut occuper une des 3 sorcières (par des mezs, des enracinements, des flèches de bardes, etc...) pour ne combattre que 2 sorcières à la fois. A la rigueur, un membre du groupe s'occupera des esprits au fur et à mesure de leurs apparitions pendant que ses compagnons se concentreront sur une seule sorcières à la fois.

Au final, le grand méchant à emmener uniquement dans les lumières des fenêtres sud (points 5). Attention : il projette en faisant très mal.

Le tombeau d'Elendil



E : Entrée et Sortie

1 : groupe de brigands (attention : le pool amène plusieurs brigands à la fois, faite attention à ne pas prendre toute la salle)

2 : passages écroulés

3 : Idella Pillecrypte (accompagnée d'acolytes)

4 : Warnagol (la tortue) et Brisecrâne (Bête des tombeaux)

V FOROCHÉL

Antre de Bregmor (Volume 1 Livre 14 chap 12)



E : Entrée et Sortie

1 : Barrière

2 : Ythel

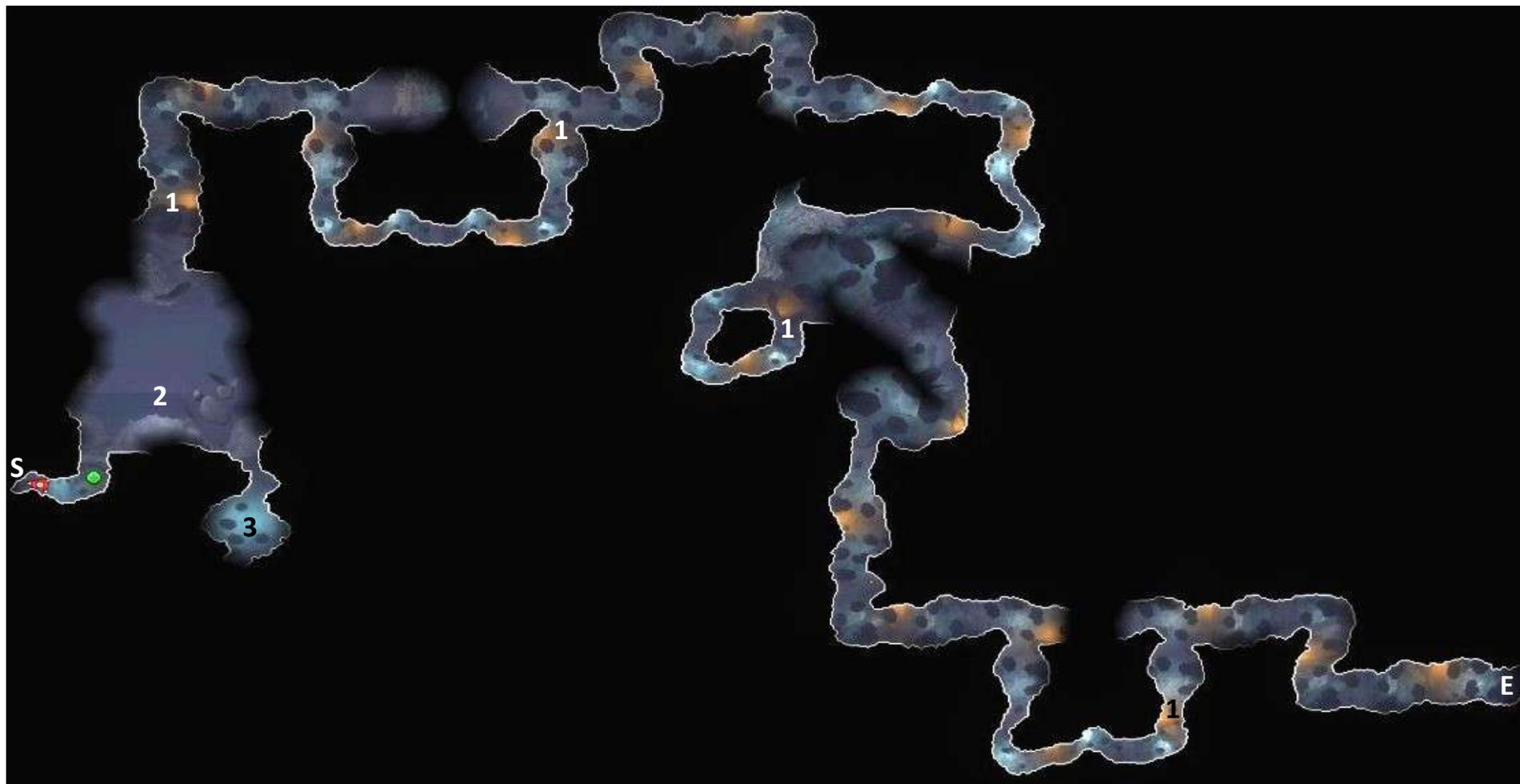
Antre des Peïkko



E : Entrée (et Sortie)

1 : La Grande Bête

Grotte d'Halla-Kolo (Volume 1 livre 13 chap. 9)



E : Entrée

S : Sortie

1 : Barrière de glace

2 : Mordrambor

3 : Morceau de Narchuil

VI Hauts du Nord

Grotte des Ettens



E : Entrée (et Sortie)

1 : cascade d'eau

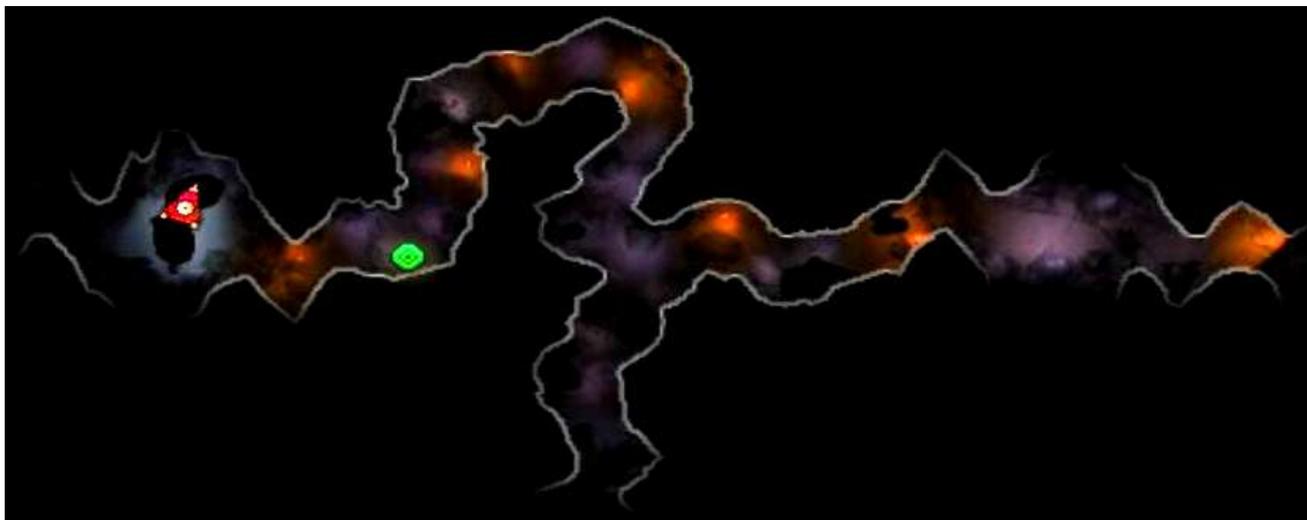
2 : Tarbam (Troll de pierre)

3 : Caisses

4 : Favargair (Gardien des trolls)

VII La Comté

La Mine de Scary



E : Entrée et Sortie

1 : Crâne et Reine des Champs Verts

VIII Landes d'Etten

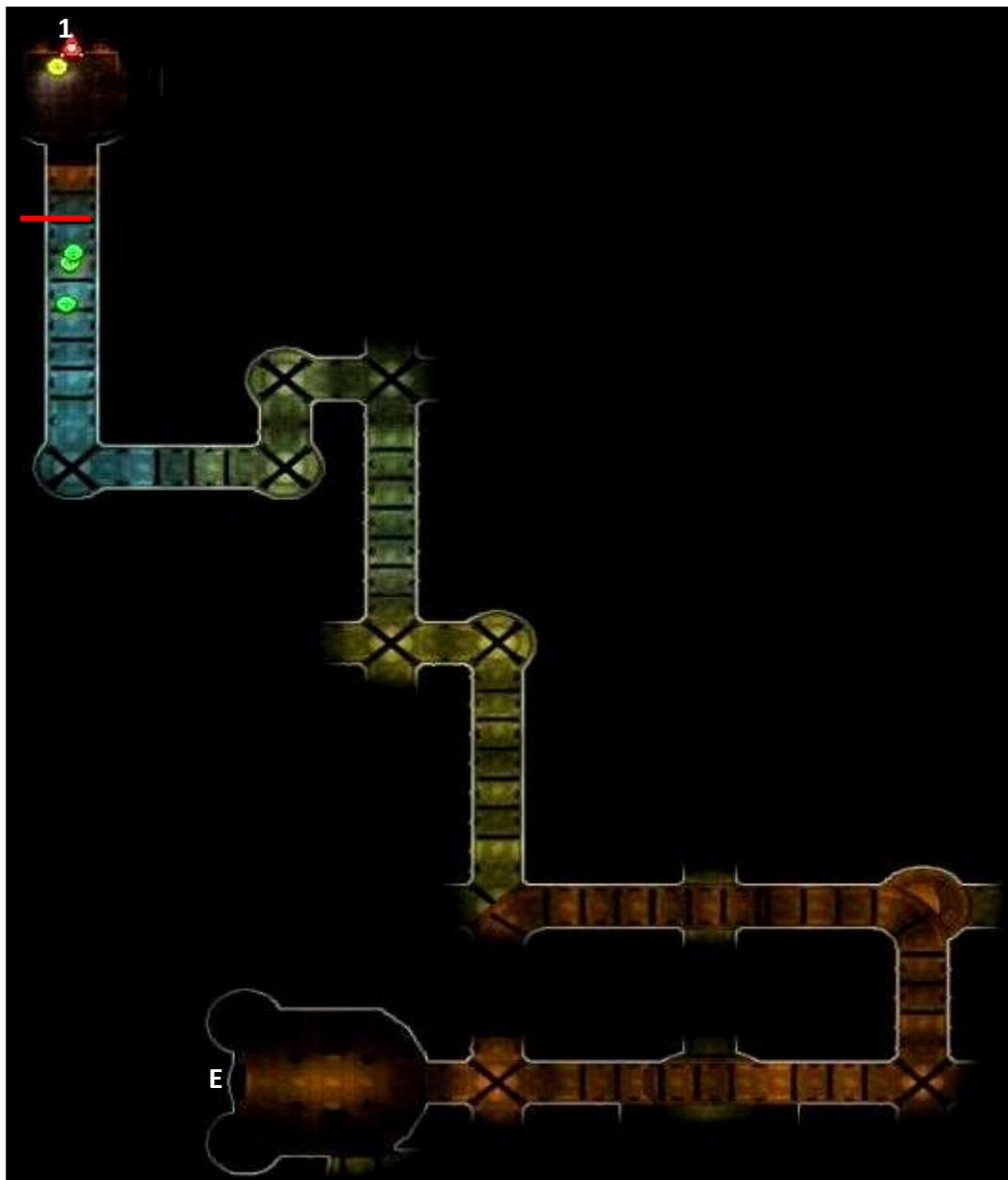
Caverne de Fror (en cours)



- E: Entrée Haute
- 1 : Iachador
- 2 : Gortheblin
- 3 : Némornion
- 4 : Malembor
- 5 : Munglung
- 6 : Gaergoth

IX Les Mines de la Moria

Mamalsud (instance des énigmes – départ 21^{ème} salle – arrivée 2^{ème} salle)



E : Entrée et Sortie

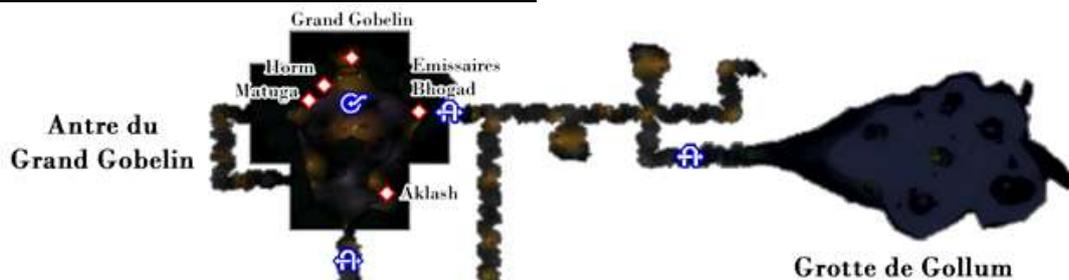
1 : Trésors (on vous laisse la surprise tout de même)

— Piques sortant du sol

X Monts Brumeux

Gobelinville (tiré d'une carte de Aïnulindalë) Plan Général

3^{ème}
partie



Carte de Gobelinville

- Changement de zone
- Trous
- Boutons de bilbon
 - 1 : bouton taché
 - 2 : bouton terni (loot sur goblin)
 - 3 : bouton poli
 - 4 : bouton éraflé/égratiné
 - 5 : bouton tordu (loot sur goblin)
 - 6 : bouton brillant
 - 7 : bouton de manchette cassé
 - 8 : bouton de manchette noirci (loot sur goblin)
- PNJ & objets de quête

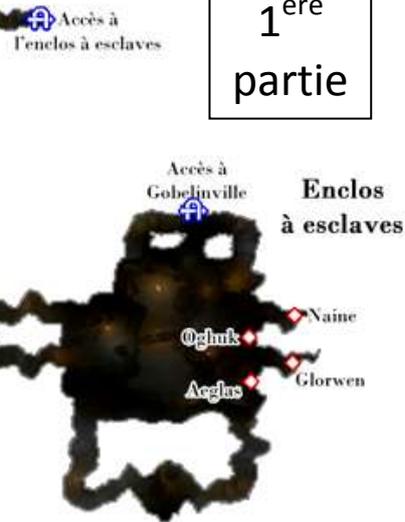
2^{ème}
partie

Tonnepierre



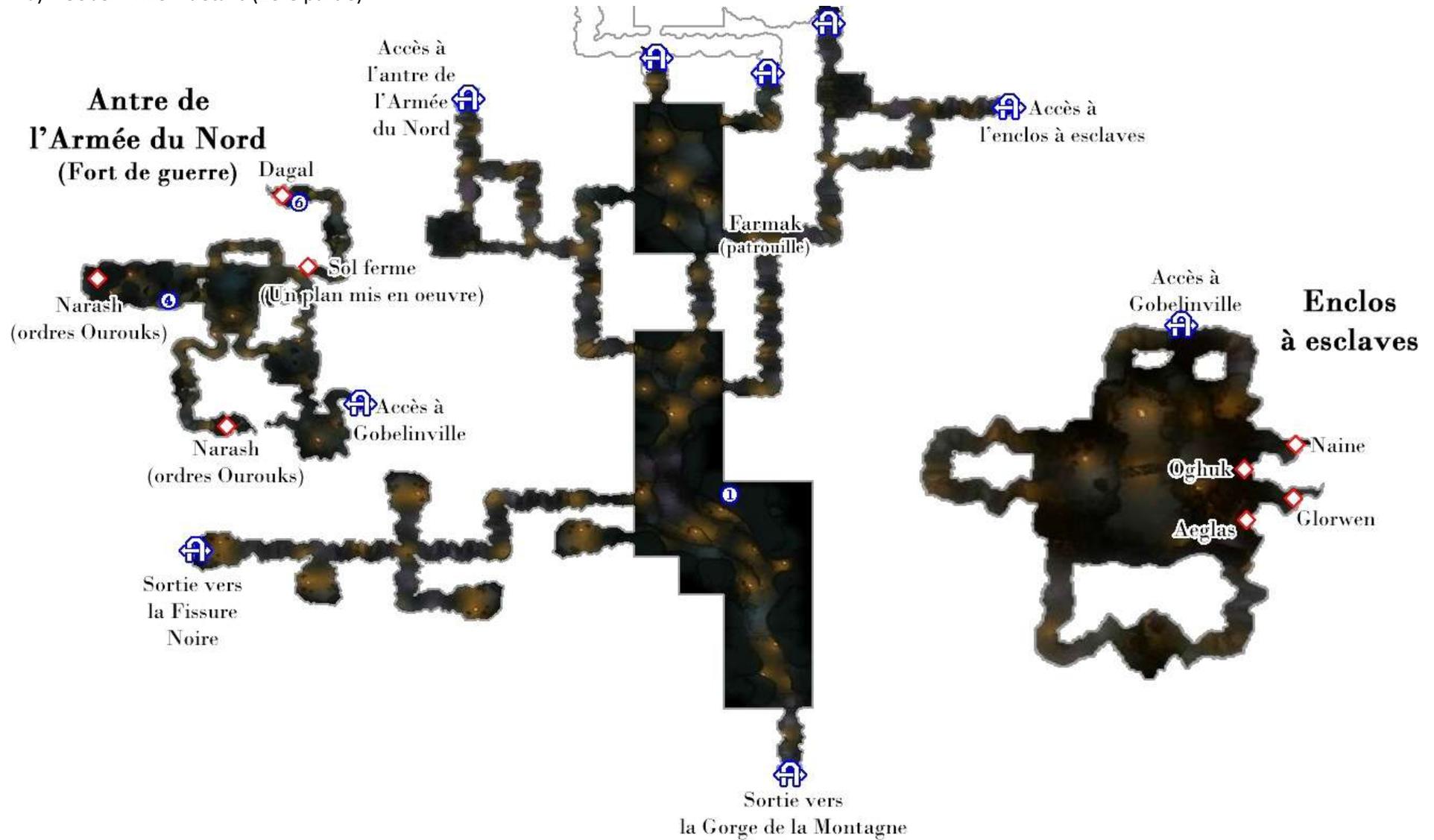
1^{ère}
partie

Antre de l'Armée du Nord (Fort de guerre)



Sortie vers la Gorge de la Montagne

a) Gobelinville – détails (1ère partie)

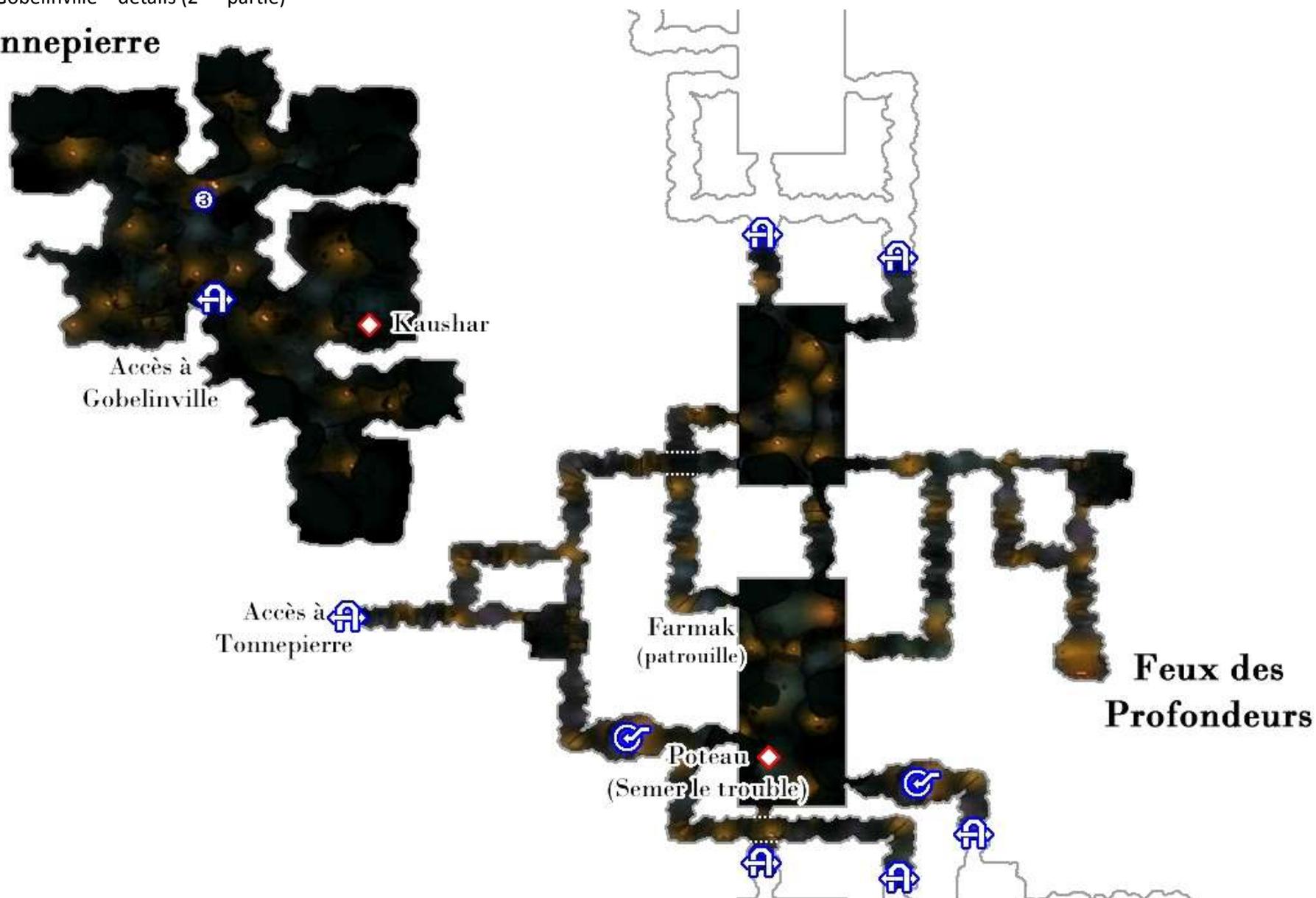


Boutons de Bilbon

- ① : bouton taché
- ④ : bouton éraflé / égratigné
- ⑥ : bouton brillant

b) Gobelinville – détails (2^{ème} partie)

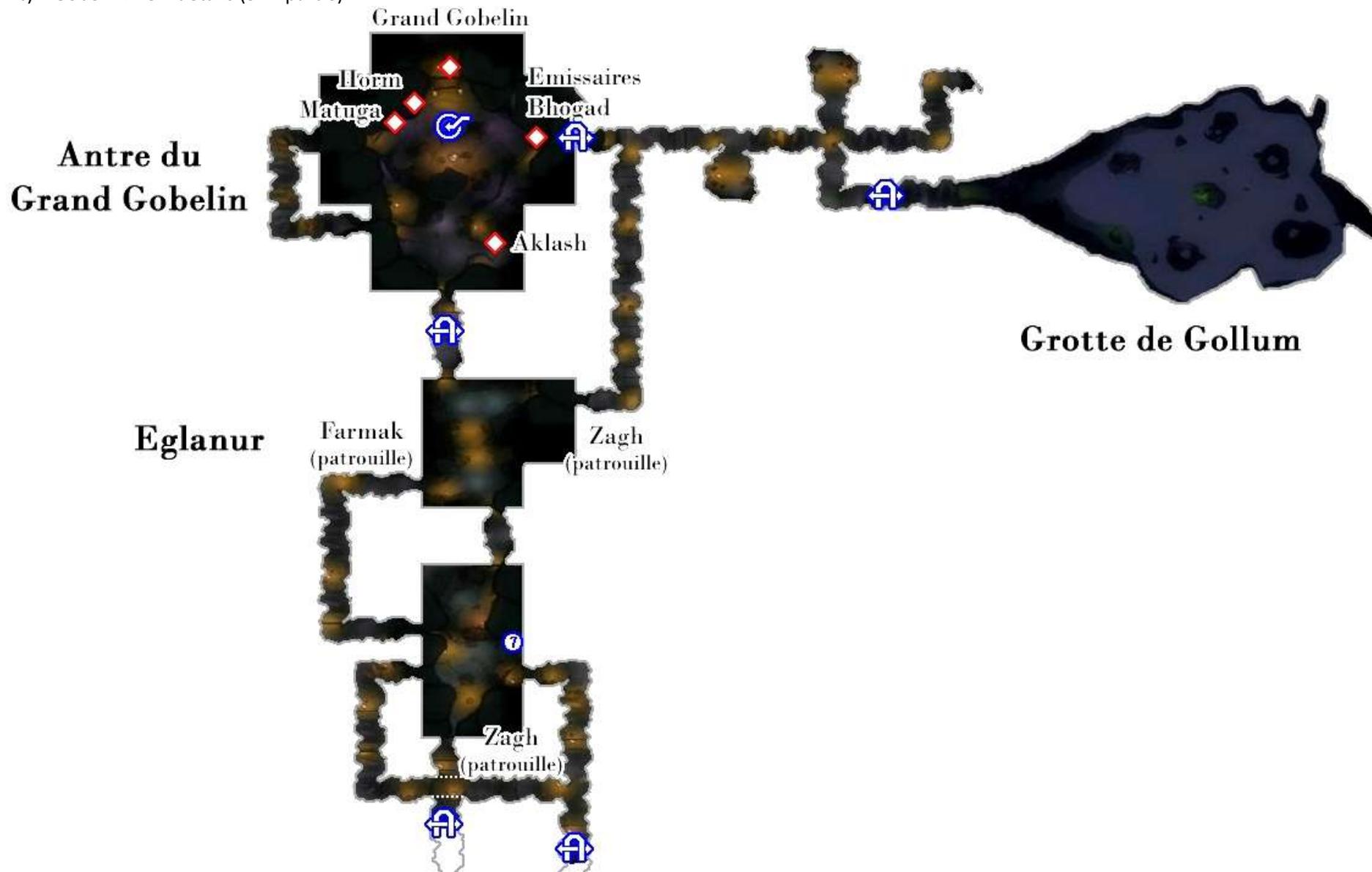
Tonnepierre



Boutons de Bilbon

③ : bouton poli

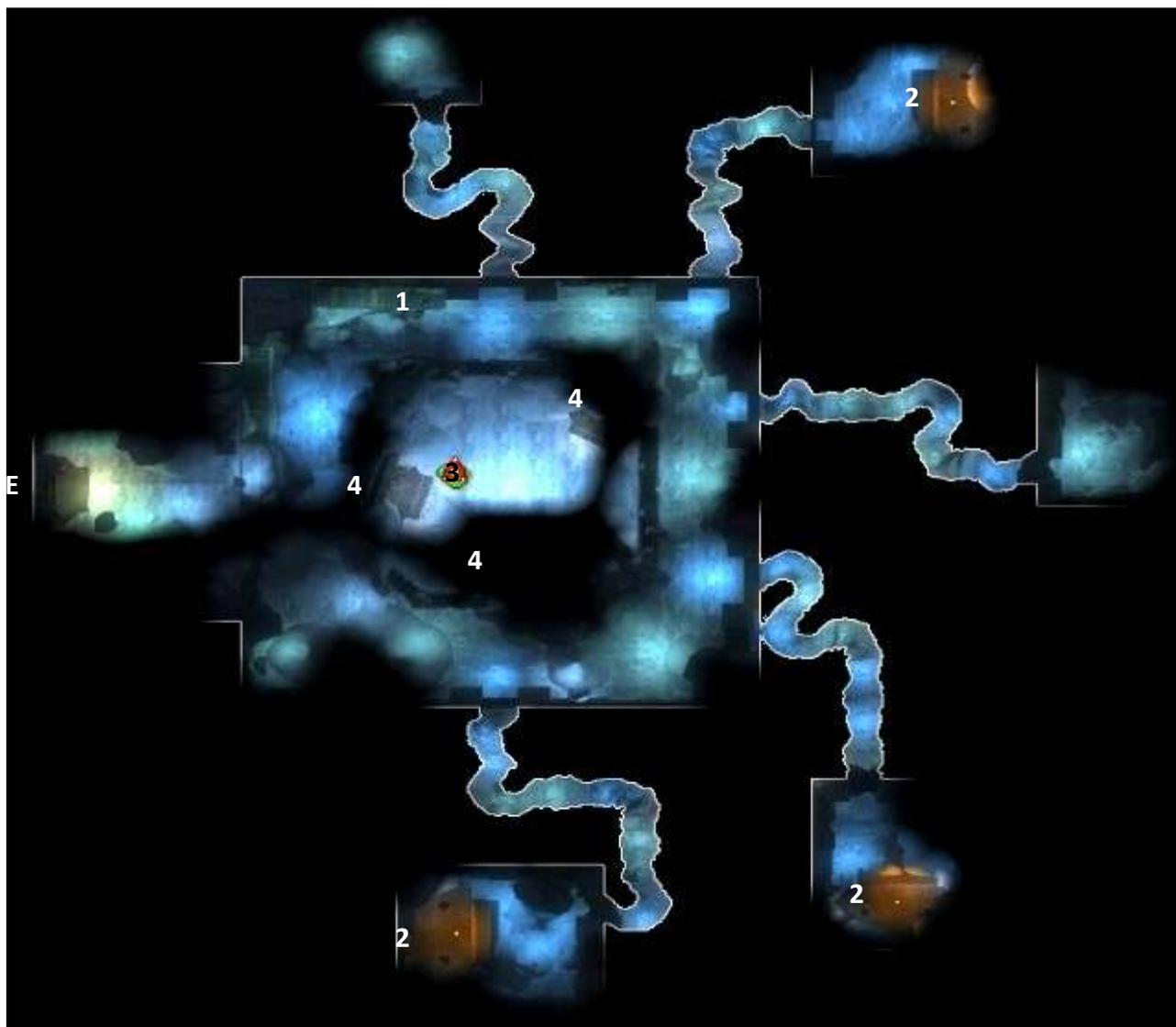
c) Gobelinville – détails (3^{ème} partie)



Boutons de Bilbon

⑦ : bouton de manchette cassé

Trésorerie d'Hélégrad (Livre 5 Chapitre 8)



E : Entrée (et Sortie)

1 : Obélisque de déclenchement des 3 appels d'Elbereth (au pied de l'escalier)

2 : Lieux d'incantation d'Elbereth

3 : Nazgûl

4 : Fontaines contre l'effroi (il faut se battre en étant au pied de ces piliers)

XI Days de Bree

Grotte des brigands

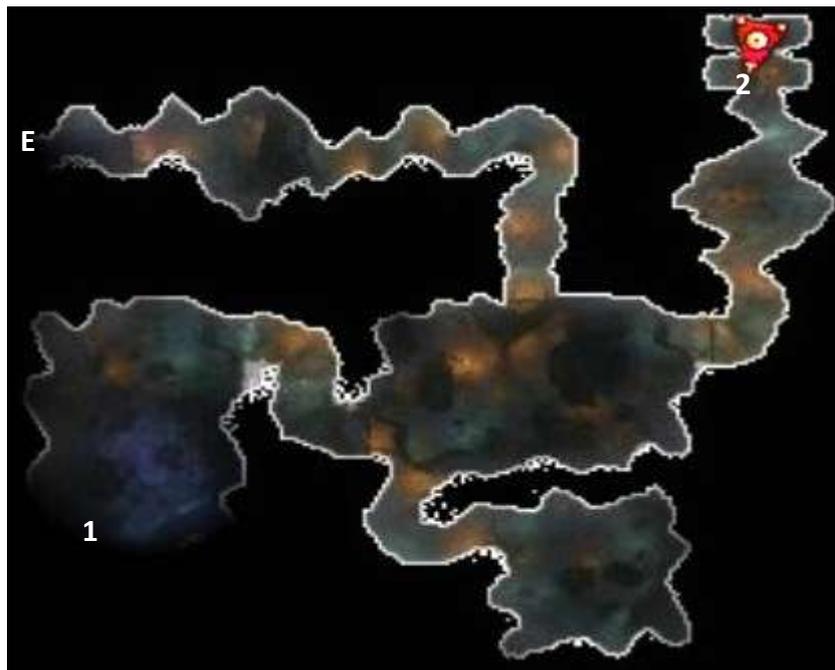


E : Entrée

S : Sortie

1 : La réunion

Grottes des brigands de Combe (prologue épique) – Chute d'eau de Combe



E : Entrée et sortie

1 : William Sconcebois

2 : Amdir et Sarah Chênecoeur

Hauts des Galgals - Nord



- 1 : Haudh larchith 1 (Araignées et Êtres spectraux)
- 2 : Haudh larchith 2 (Êtres des galgals)
- 3 : Haudh larchith – Galgal de Taradan (Araignées) avec Gwigon
- 4 : Haudh larchith – Galgal de Ringdor (Esprits et Kergrims) avec Umnen
- 5 : Haudh larchith – Galgal de Methernil (Kergrims) avec Moelle
- 6 : Haudh larchith – antre de Brishzel (Molosses, Gardiens)

a) Haudh larchith 1 (Araignées et Êtres spectraux)



E : Entrée et sortie

b) Haudh Iarchith 2 (Êtres des Galgals)



E : Entrée et sortie

c) Haudh larchith – Galgal de Taradan (Araignées) avec Gwigo



E : Entrée et sortie

1 : Gwigo (à un des 2 emplacements)

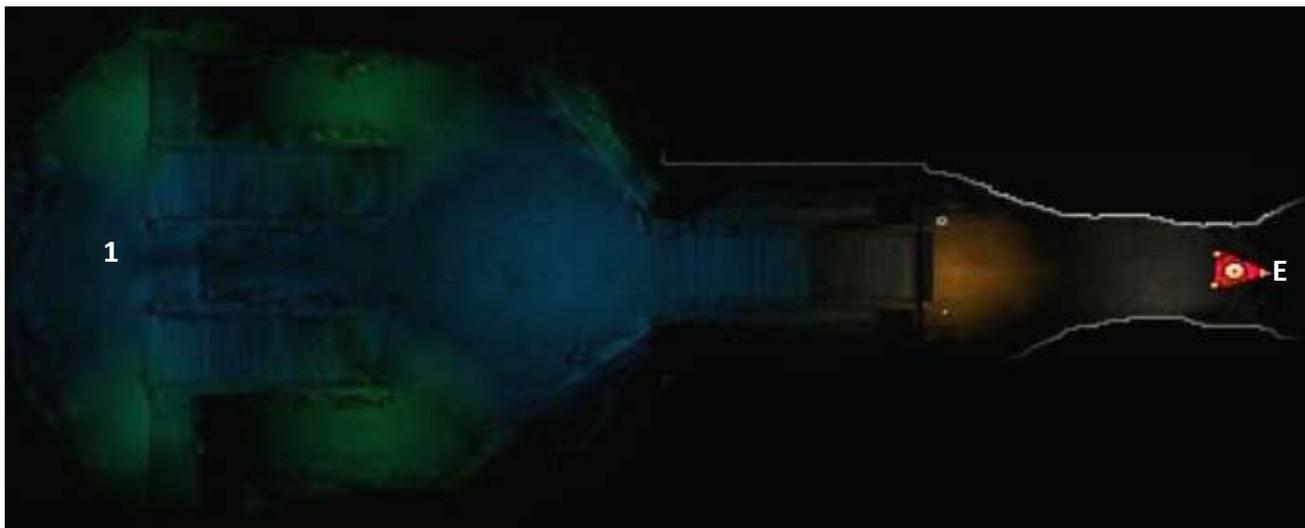
d) Haudh larchith – Galgal de Ringdor (Esprits et Kergrims) avec Umnien



E : Entrée et sortie

1 : Umnien

e) Haudh Iarchith – Galgal de Methernil (Kergrims) avec Moelle



E : Entrée et sortie

1 : Moelle

f) Haudh larchith – antre de Brishzel (Molosses, Gardiens)



E : Entrée et sortie

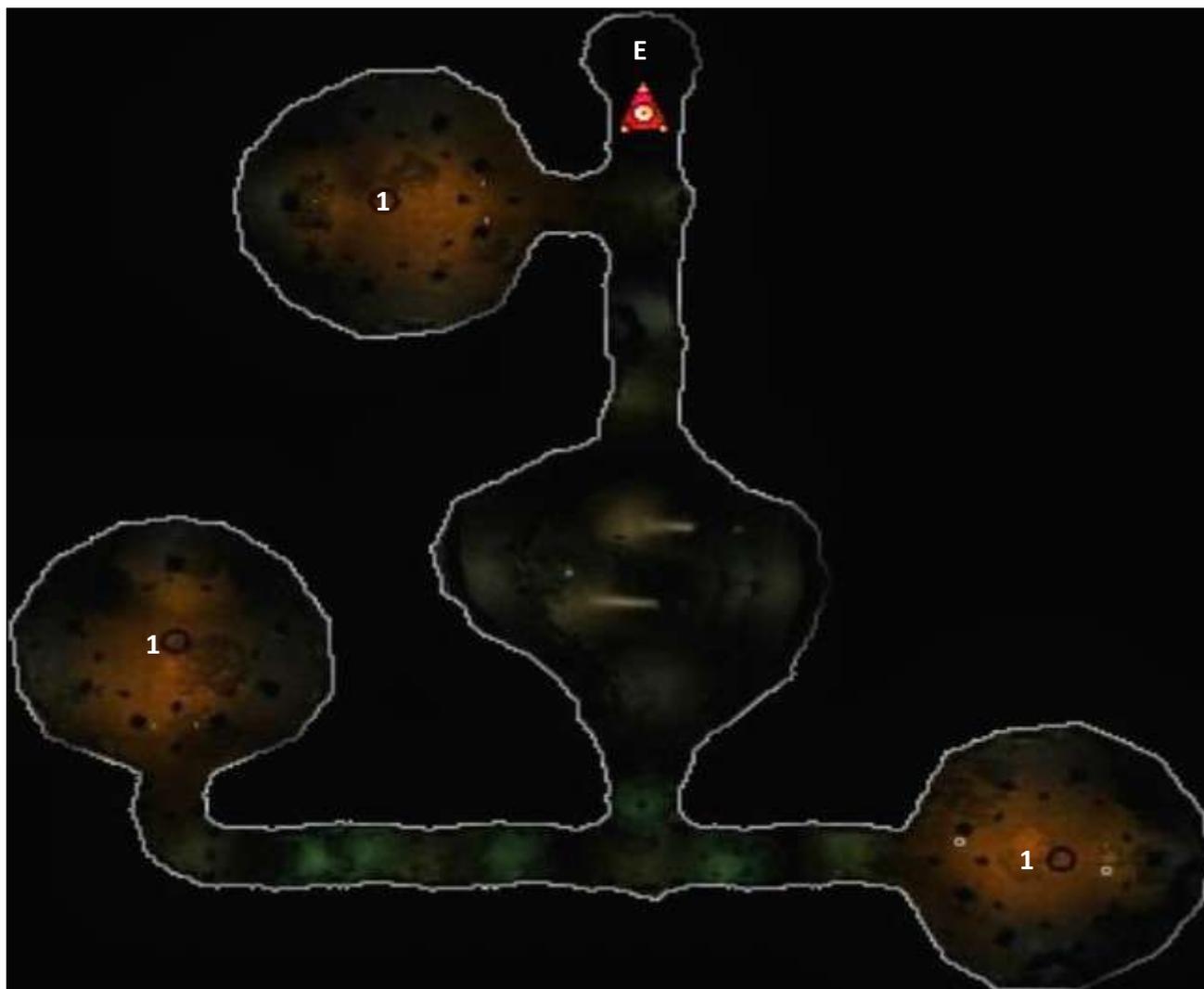
Le barghest du nom de Brishzel se promène dans cette petite instance. Si vous ne le trouvez pas, c'est qu'il a déjà été chassé récemment par d'autres héros

Haut des Galgals – Sud



- 1 : Haudh Iarchith 3 (Esprits, Gardiens, Porteurs de peste) avec Faegfaer
- 2 : Haudh Iarchith 4 (Gardiens, Molosses, Chauve-Souris)
- 3 : Haudh Iarchith – Galgal de Meanadar (Chauve-Souris, Molosses, Gardien)
- 4 : Haudh Iarchith 6 (Esprits, Gardiens, Molosses, Porteurs de peste) avec Fergandir
- 5 : Othrongoth

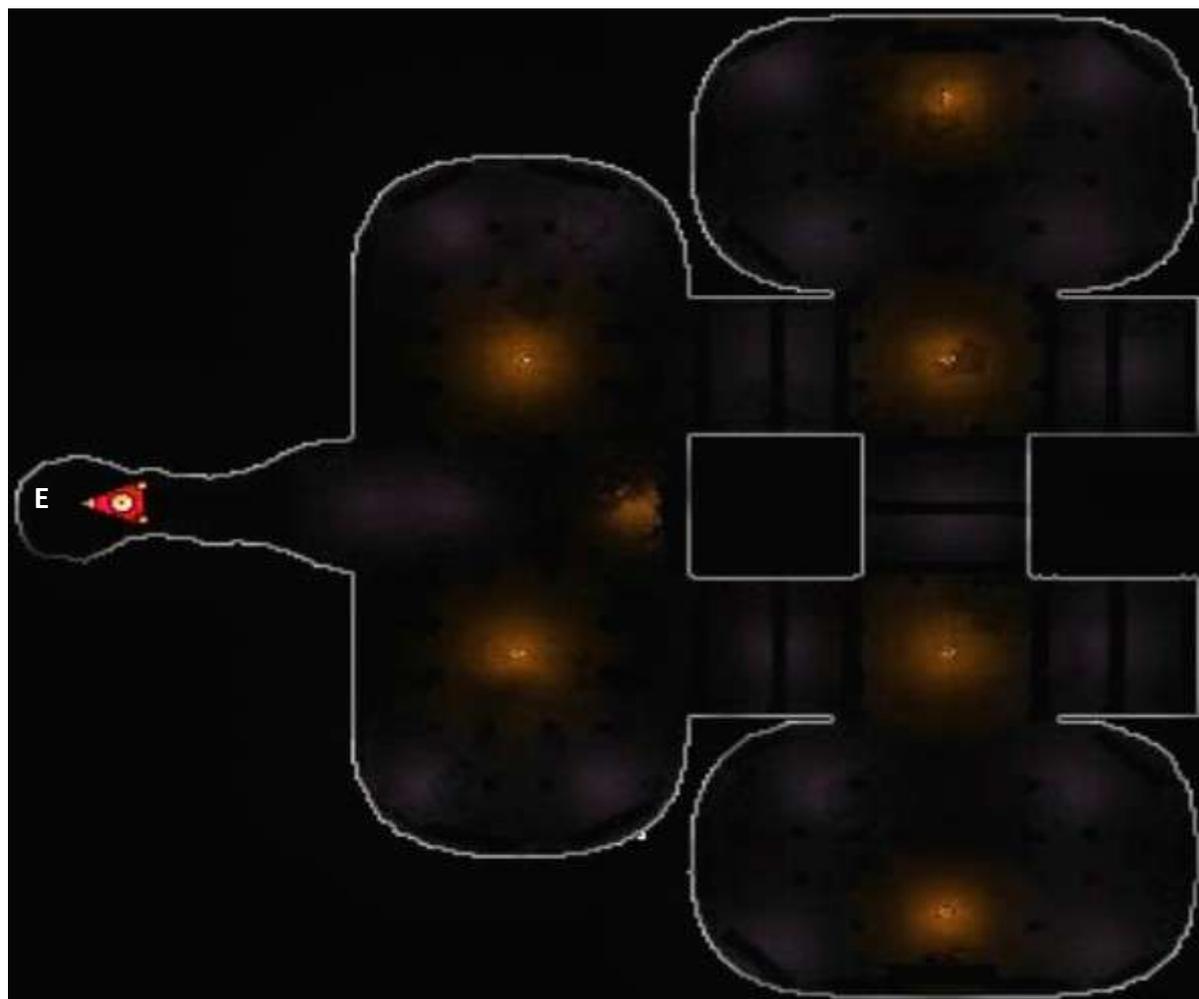
a) Haudh larchith 3 (Esprits, Gardiens, Porteurs de peste) avec Faegfaer



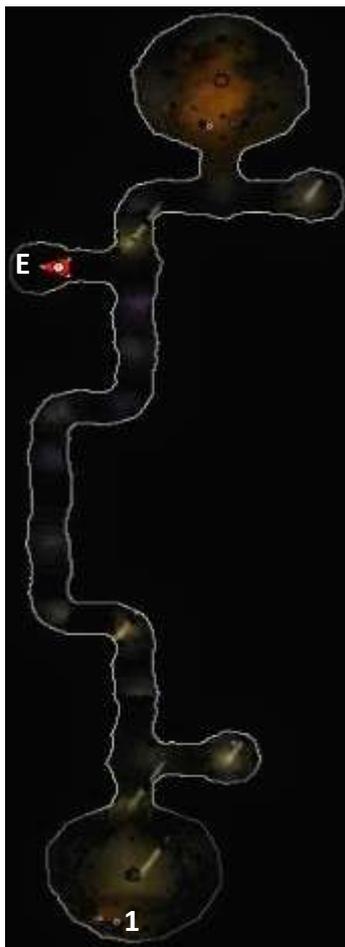
E : Entrée et sortie

1 : Faegfaer (à un des 3 emplacements)

b) Haudh larchith 4 (Gardiens, Molosses, Chauve-Souris)



E : Entrée et sortie



E : Entrée et sortie

1 : Porte du tombeau de Meanadar

d) Haudh larchith 5 (Esprits, Gardiens, Molosses, Porteurs de peste) avec Fergandir

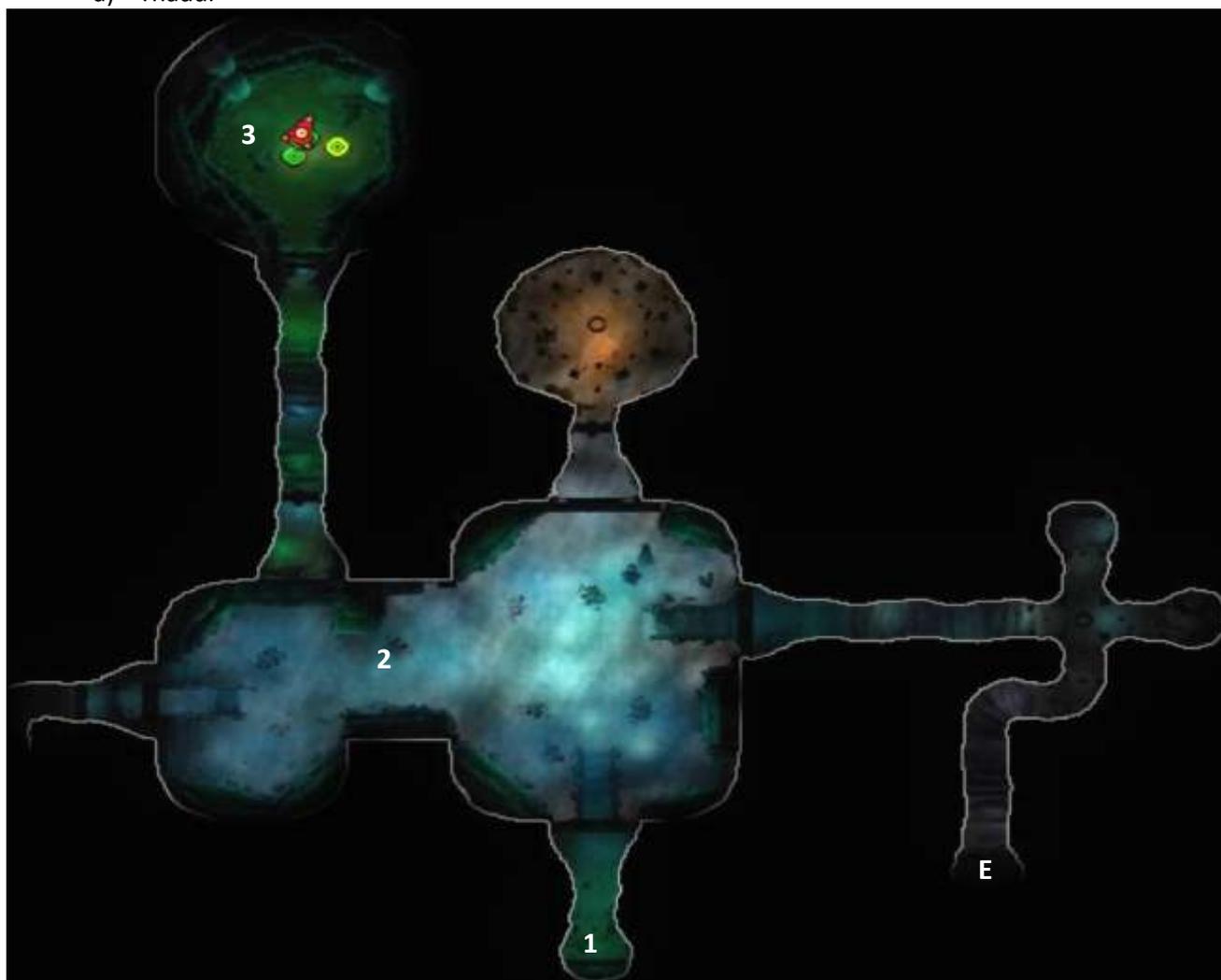


E : Entrée et sortie

1 : Fergandir

Othrygoth (Grand Galgal)

a) Thadur



E : Entrée et sortie

1 : Groupe déclenchant les lucioles (à ne tuer qu'une fois que tous les autres groupes soient éliminés)

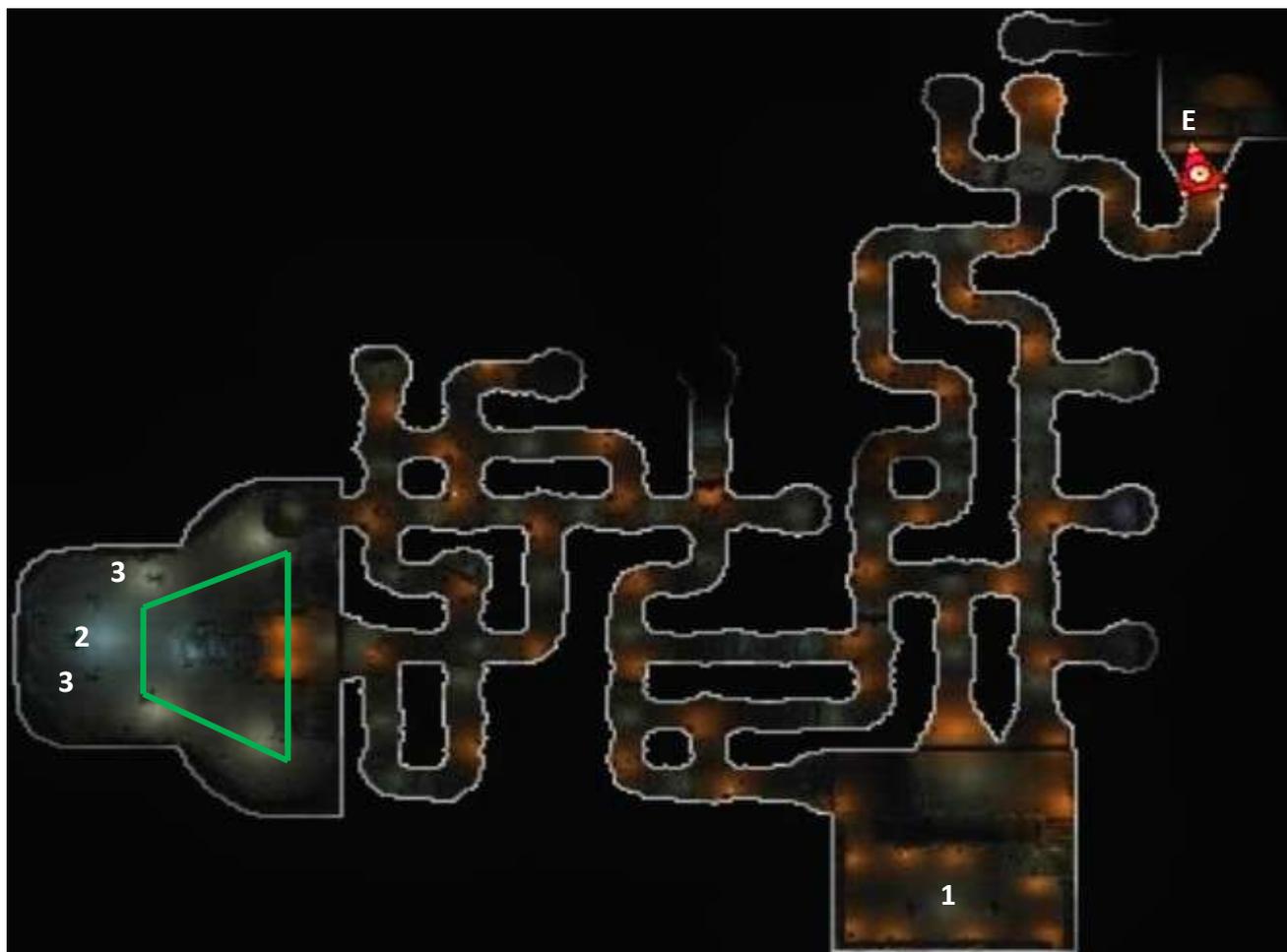
2 : élimination des lucioles (en phases : 1 luciole, puis 2, 3 et 4) : les regrouper à ce niveau pour les éliminer avec le maximum d'effets de zones. Ne perdez pas de temps à les combattre dans leurs coins car cette partie est limitée dans le temps. Si vous ne réussissez pas, cela recommencera sans fin.

3 : Thadur.

Dans la salle de Thadur, vous trouverez 3 braseros (qui correspondent aux 3 vagues auxquelles vous devrez faire face). Lorsqu'une vague apparaît, les combats doivent cesser tant qu'un brasero n'est pas allumé (sinon, les dégâts faits aux adds apporteront de la vie à Thadur).

Le gardien ou la sentinelle doit tenir en respect Thadur.

b) Les jumeaux – Gaerdring et Gaerthel



A savoir : si vous êtes dans un nuage de poison, éviter de trop bouger. En effet, dès que vous bougez, vous augmentez la fréquence des dommages que vous recevez par le nuage.

E : Entrée et sortie

1 : Dans cette salle, il suffit de faire un peu de nettoyage en douceur car vous trouverez un mort invocateur qui appellera des grands vers du genre "très embêtant". Il faut se battre le dos au mur pour éviter de se faire projeter vers d'autres adds qui sont dans cette pièce.

2 : Gaerdring et Gaerthel (Gaerthel se déclenchera au 20^{ème} bras éliminé)

3 : Il faut séparer les 2 jumeaux.

Placer Gaerdring dès le début du combat près du tombeau de gauche (quand vous descendez les escaliers). De préférence, il faut l'amener vers 5000 PV avant de déclencher Gaerthel. ATTENTION : à certains moments, il utilise une compétence qui le soigne dès qu'on lui inflige des dégâts (il a alors une fumée/aura verte autour de lui). Donc, faire très attention aux dégâts dans le temps. Les MdS doivent éviter la protection qu'ils lancent sur les membres de la commu pour faire des dégâts aux ennemis.

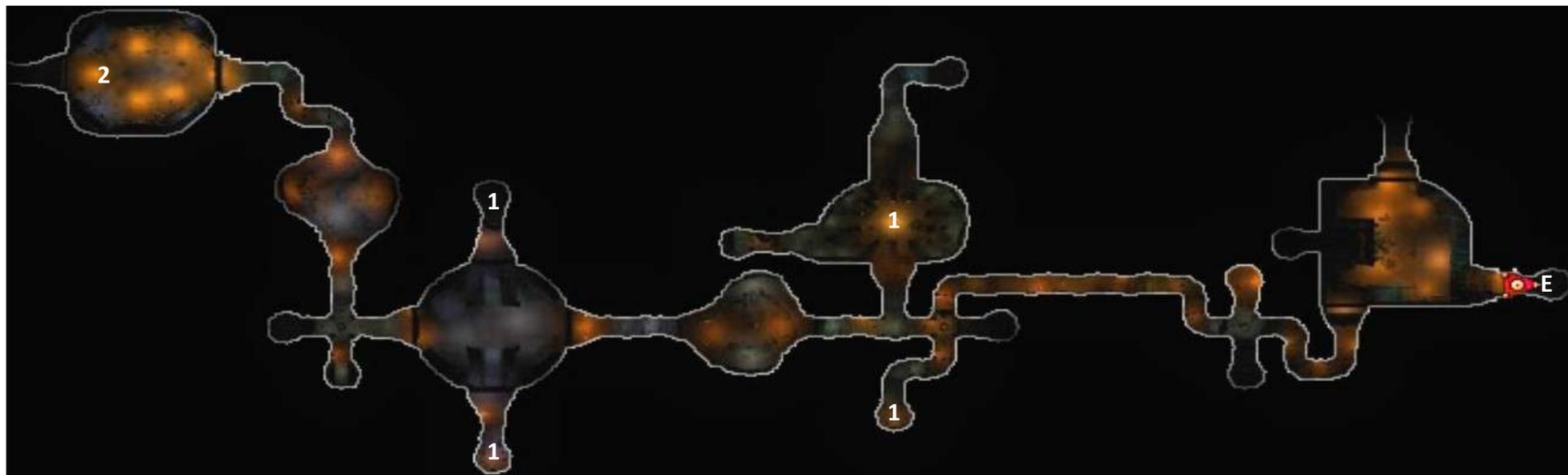
Au 19^{ème} bras, tout le monde (sauf le gardien/la sentinelle) quitte Gaerdring pour entourer Gaerthel. Une fois le 20^{ème} bras éliminé, il faut éloigner au plus vite Gaerthel pour le tuer très vite. Une fois fait, tout le monde retourne discuter avec Gaerdring.

De préférence, la commu devrait être accompagnée par un capitaine qui devra prendre les adds sur lui grâce aux soins de groupe qu'il peut lancer. Le capitaine ne fera que ça. Il lancera le soin à CHAQUE FOIS qu'il passera près du groupe (— Parcours du capitaine)

Au début du combat, le gardien/la sentinelle devra faire attention à ne pas prendre l'aggro de manière trop violente pour laisser une petite chance au capitaine de faire son travail.

POINT IMPERATIF : ne tuer aucun add à part les bras pendant tout le combat sous peine de perdre le défi.

c) Sambrog



E : Entrée et sortie

1 : les 4 braseros

2 : Sambrog

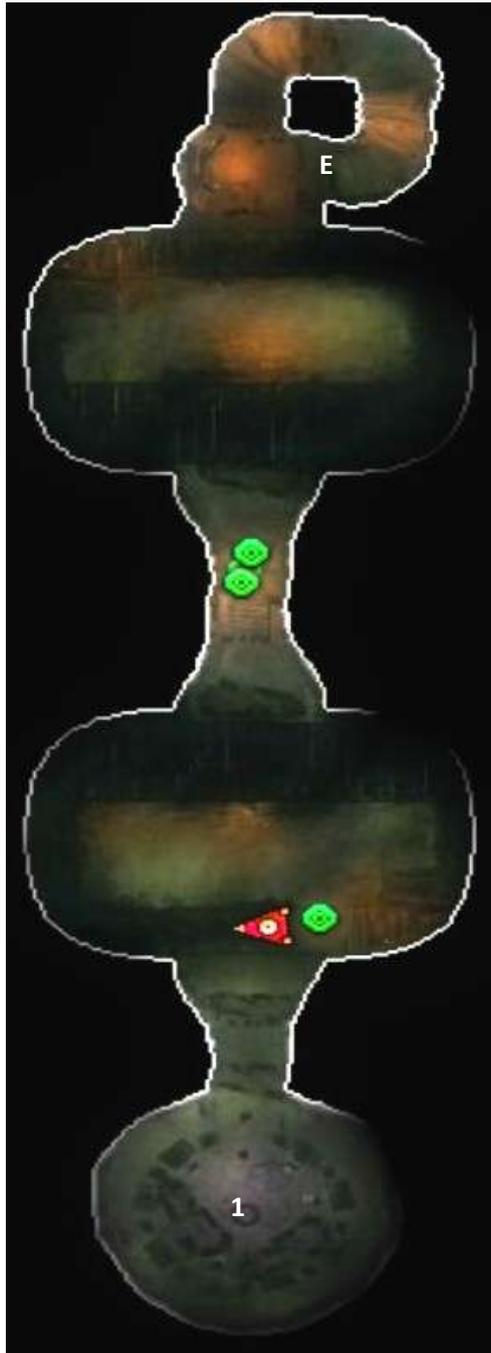
Quand vous arriverez dans la pièce, vous constaterez la présence d'un tombeau en son centre.

Tout au long du combat, Sambrog fera apparaître une brume mauve/violette au tour de lui. Vous devez en sortir le plus vite possible, y compris le gardien/la sentinelle.

Vers 10 000 PV, il faut activer le tombeau.

Des adds apparaitront qui lui fournira de la vie, plus il y en aura, plus son moral remontera rapidement. Pensez donc à les éliminer en priorité.

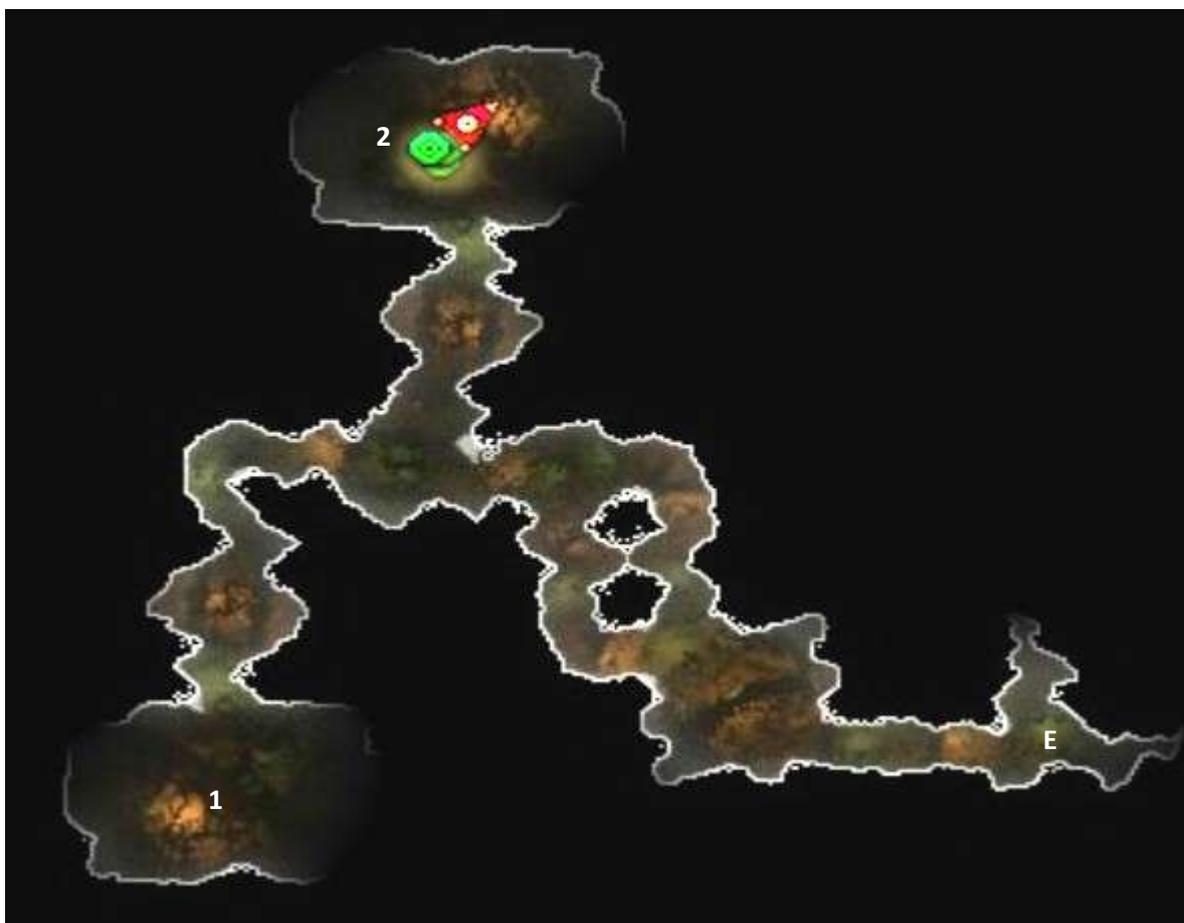
Tombeau de Maenadar (Livre 14 Chap 9)



E : Entrée et Sortie (par Haudh Iarchith)
1 : Sarcophage de Maenadar

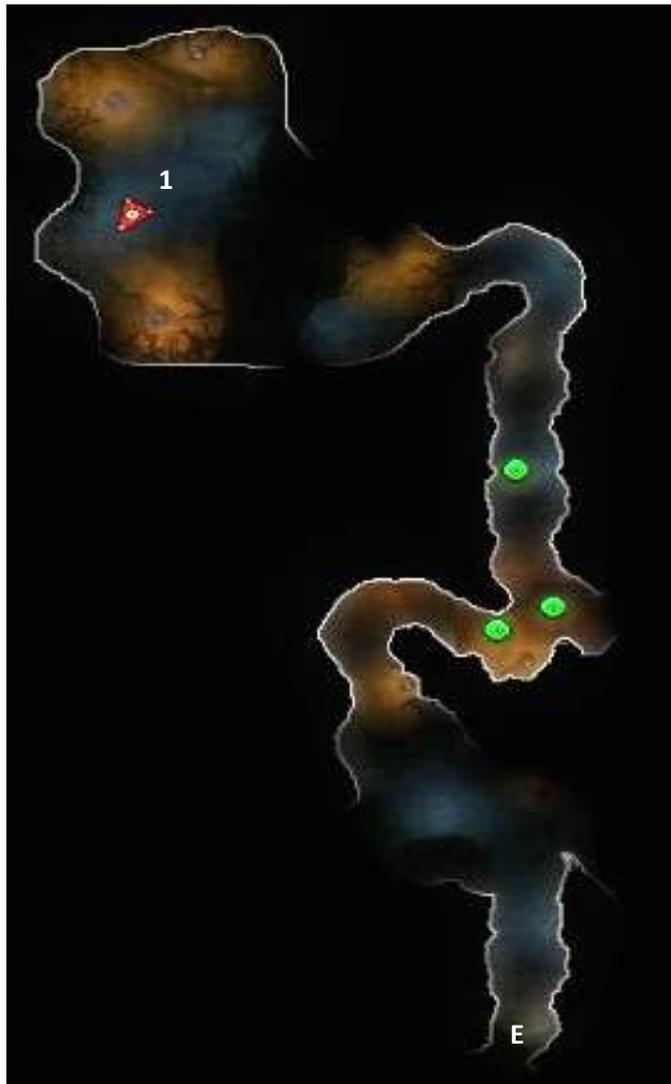
XII Trouée des Trolls

Grotte de Bar-e-Therchir (Volume 1 Livre 10 chap 7)



- E : Entrée et sortie
- 1 : Salle de l'ouest
- 2 : Salle du nord

Grotte de Torogrod (loin au nord du camp de Barachen) (Volume 1 Livre 4)



E : Entrée (et sortie)

1 : Activation de la pierre

Grotte de Thingroth (à l'Est de la grotte de Torogrod) (Volume 1 Livre 4)

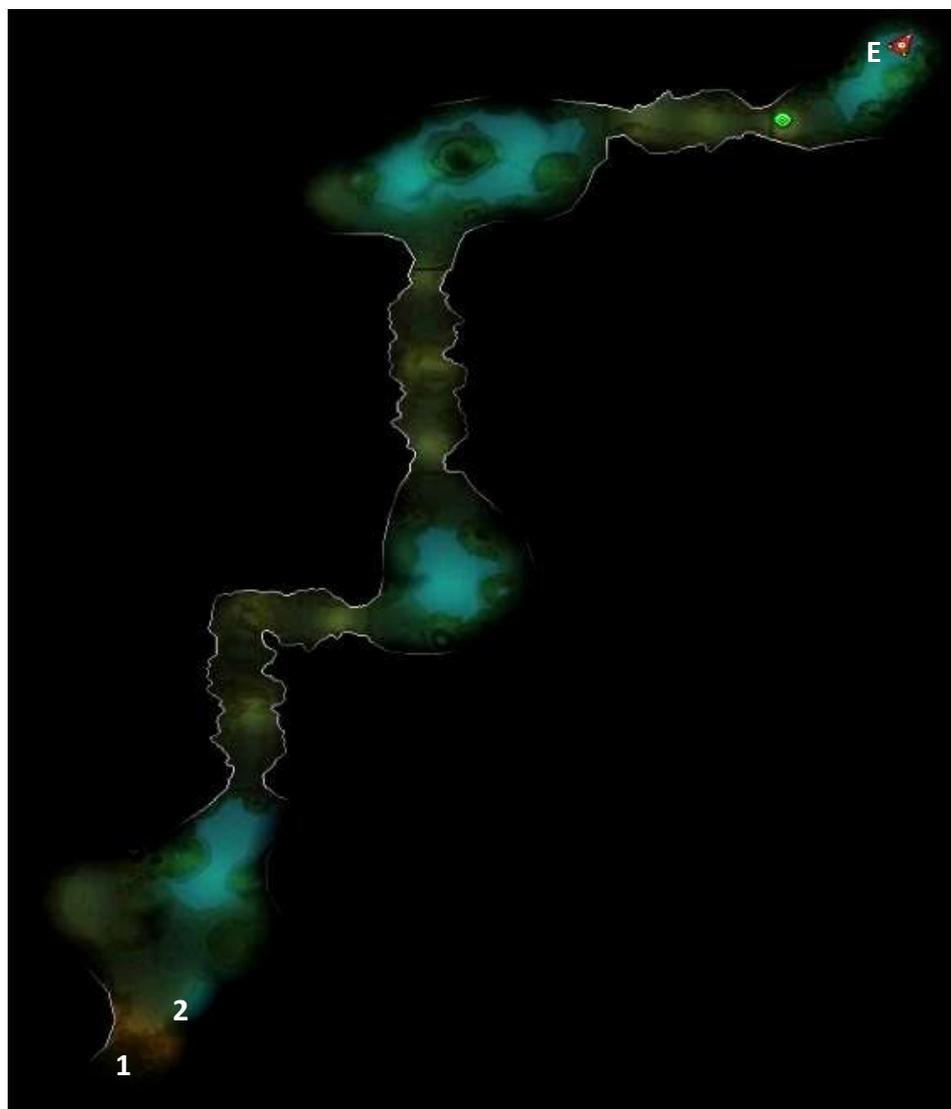


E : Entrée (et sortie)

1 : Activation de la pierre

XIII Royaume d'Angmar

Caverne d'Olofil (au nord de la partie Ouest des marais)

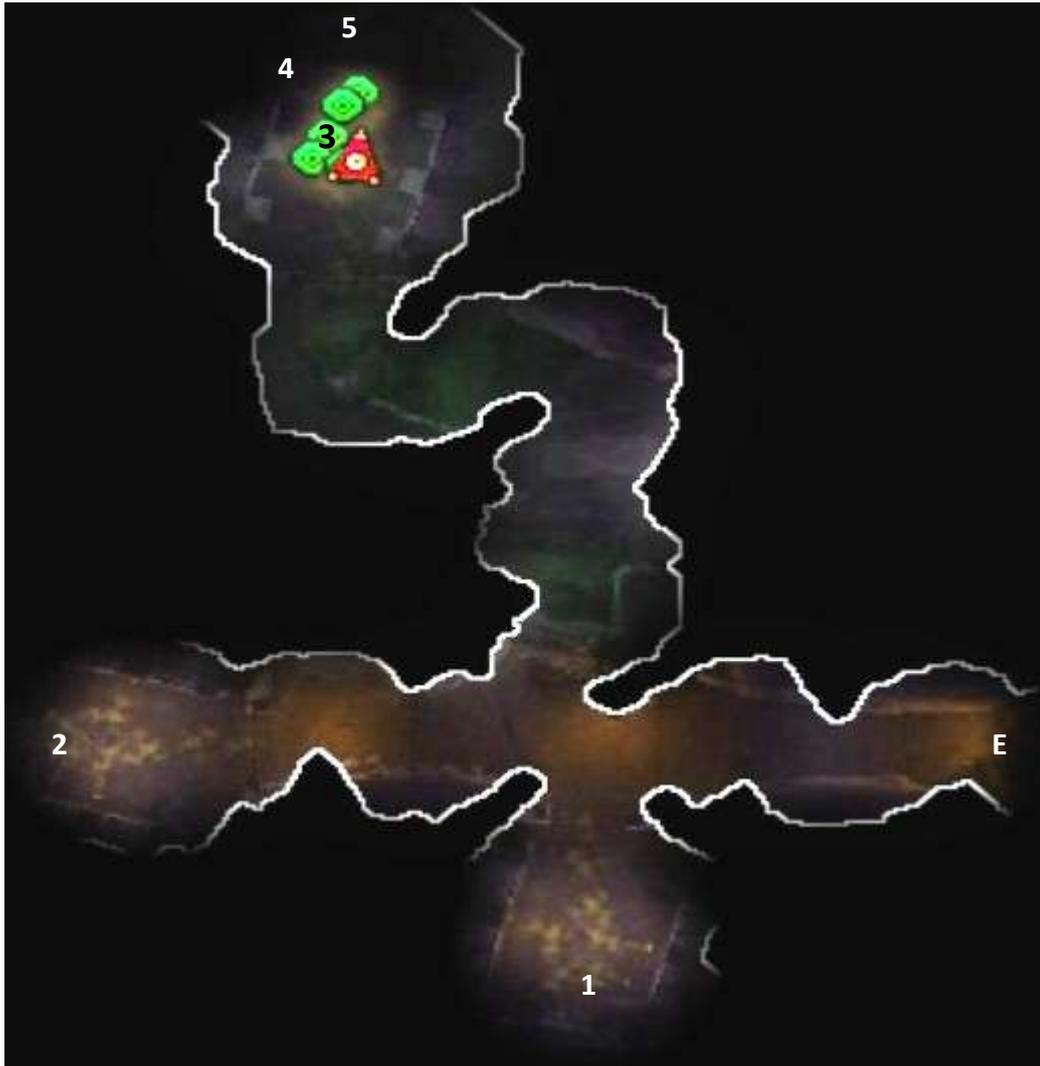


E : Entrée (et Sortie)

1 : Ulkrank (à éliminer avant de libérer Bethad)

2 : Cage de Bethad

Dolendath (Volume 1 Livre 14 Chap 1)



E : Entrée

1 : 1^{er} coffre

2 : 2^{ème} coffre

3 : Goeolgur

4 : Coffre des armoiries

5 : Sortie

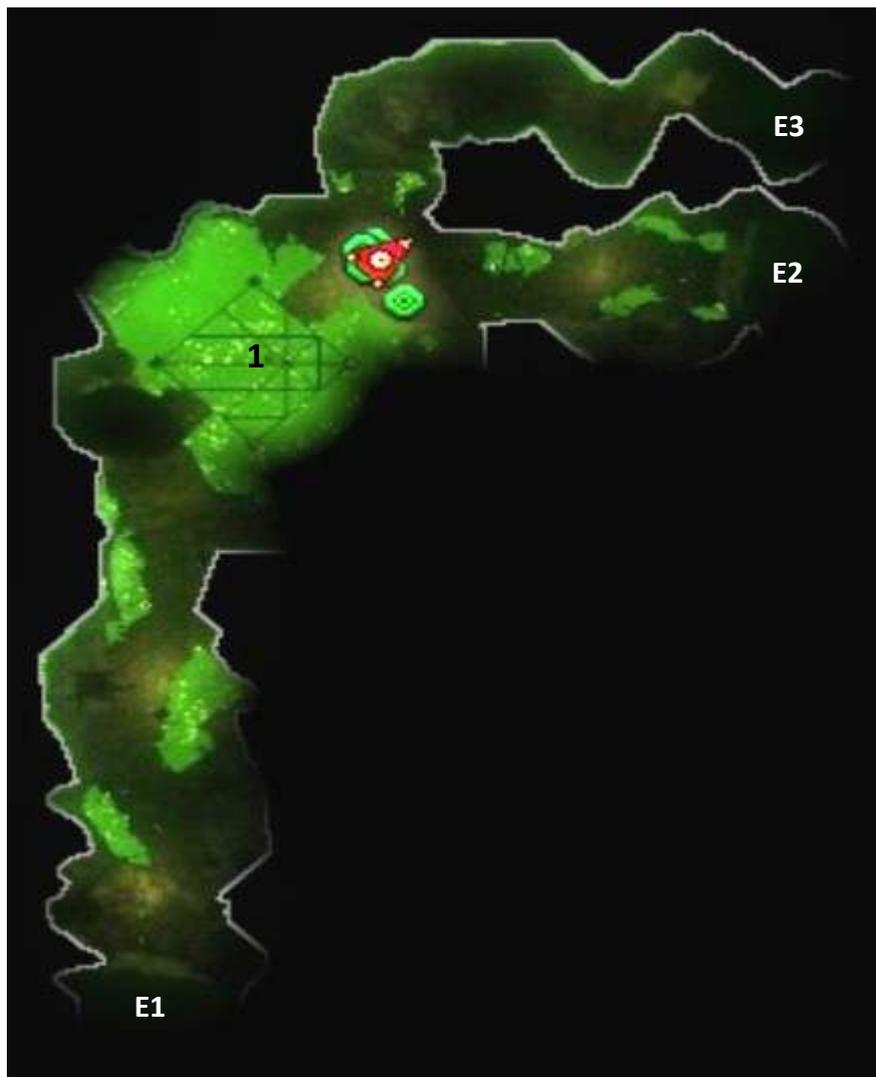
Goeolgur appel du secours (4 êtres spectraux) tous les 15 000 points environ (soit à 45, 30 et 15 000 PM). Donc, géré bien ces arrivées sachant qu'il peut reprendre du moral et donc repasser au dessus de ces limites pour appeler à nouveau une nouvelle vague.

Carn Dûm



- 1 : voir "Carn Dûm : Egoûts de Carn Dûm : 1^{ère} partie" = E1
- 2 : voir "Carn Dûm : Egoûts de Carn Dûm : 1^{ère} partie" = E2
- 3 : voir "Carn Dûm : Egoûts de Carn Dûm : 1^{ère} partie" = E3
- 4 : voir "Carn Dûm : Egoûts de Carn Dûm : Helchgam " = E1
- 5 : voir "Carn Dûm : Egoûts de Carn Dûm : Helchgam " = E2
- 6 : voir "Carn Dûm : Egoûts de Carn Dûm : Helchgam " = E3
- 7 : Pont

Carn Dûm : Egoûts de Carn Dûm : 1^{ère} partie



ATTENTION : L'eau est mortelle. Un seul pas dans l'eau suffit à vous éliminer

E : Entrées et Sorties

- E1 : Entrée principale (venant de la ville de Carn Dûm)
- E2 : Sortie vers Barashal et la clef ornée (sortie dans la ville)
- E3 : Sortie vers Helchgam (sortie dans la ville pour retrouver les égoûts d'Helchgam)

1 : Plateau des souffleurs de cors

(Toute la communauté, sans exception, doit monter sur le plateau pour éliminer au plus vite les souffleurs de cors. Il faut les tuer avant qu'ils appellent des Ourouks élités. Si une personne de la communauté reste en dehors du plateau, il y aura une re-génération de souffleurs jusqu'à la mort du groupe)

Carn Dûm : Egoûts de Carn Dûm – Helchgam



ATTENTION : L'eau est mortelle. Un seul pas dans l'eau suffit à vous éliminer

E : Entrées et Sorties

- E1 : Entrées principale par la ville (venant de la 1^{ère} partie des égouts)
- E2 : Entrée secondaire avec la clef des portes de fer (se situe près des enclos à esclaves)
- E3 : sortie sur la place du Cargûl (permet de rejoindre la reine Morovale et le château du Roi-Sorcier) : cette sortie se situe aux étages supérieurs.
 - o A la dernière porte vous affronterez Salvakh

1 : Les lieutenants Morovales (à éliminer pour pouvoir affronter Helchgam)

2 : Les tentacules : c'est ce qu'il faut éliminer en premier

3 : Les piliers : après avoir éliminé la première série de tentacules, il faut, pour chaque pilier, abattre les tentacules qui sont de chaque côté. Après avoir "nettoyé" un pilier celui-ci est abattue par Helchgam. Là, il vous faut monter sur le pilier pour le combattre et revenir sur la terre ferme avant qu'il ne le détruise. Un chasseur sera le bienvenu pour finir cette sale pieuvre à distance. Toute l'opération des 4 piliers se fait en combat du début à la fin.

1^{er} pilier détruit par Helchgam vers 35 000 PM, le 2nd vers 24 000 PM et le 3^{ème} vers 14 000 PM

4 : Helchgam : le combat se passe sur le 4ème pilier qui ne sera pas détruit (ne glissez pas)

Carn Dum : Château du roi sorcier



E : Entrée (mais pas de sortie ?)

1 : Tarlug

2 : Plusieurs ennemis sont à détruire à différents niveau :

- Rez de chaussé : Mormoz (la fausse reine Morrovale)
- Niveau 1 : Radakhan et Mura (elle apparait alors que Radakhan est presque morte)
- Niveau 2 : Gurthul

3 : Tanière de Mordirith

4 : Mordirith

Urugath

