



Guide stratégique de Northrend Corridor v7.0

Carte pour Warcraft III Frozen Throne 1.18+

Par Graffity

<http://www.multimania.com/dbzone>

version du 29 juin 2006

Northrend Corridor
v7.0

Northrend Corridor
v7.0 (fr)

- ▣ Détruisez la forteresse adverse tout en défendant la vôtre
- ▣ Plus de 72 héros, pouvant atteindre 20 niveaux
- ▣ Plus de 120 objets uniques
- ▣ Nombreux Mercenaires, Machines de guerre, Bateaux
- ▣ Compétences de forteresse
- ▣ L'ajout d'IA augmente le nombre de créature de la forteresse
- ▣ Contrôle d'unités lors de la résurrection
- ▣ Version Warcraft III FT 1.18+

=== Bugs, suggestions, commentaires, balance ===
<http://www.multimania.com/dbzone/>
Graffity2199@yahoo.fr

En attente des autres joueurs

By Graffity

Table des matières

I. Création de la partie.....	3
a) Choisir son équipe.....	3
b) Ajouter des joueurs-ordinateur.....	4
II. Choisir le mode de jeu.....	5
III. Choisir son héros.....	6
IV. Quêtes.....	22
V. Le tableau avantage.....	23
VI. La règle d'or.....	24
VII. Présentation de la forteresse.....	25
a) Forteresse / Catacombes.....	25
b) Casernes / Cryptes.....	29
c) Chantier naval.....	29
d) Tours de défense.....	30
e) Fontaine.....	31
f) Marché.....	32
g) Boutique gobeline.....	33
h) Chantier naval gobelin.....	34
i) Camp de mercenaire.....	34
j) Forge / Cimetière.....	35
k) Laboratoire gobelin.....	36
l) Marchand de parchemins.....	38
VIII. Assauts.....	40
IX. La mort des héros.....	41
X. Les créatures à chasser.....	43
XI. Autres attaques possibles.....	44
XII. Astuces en vrac.....	45
a) Objets cachés.....	45
b) Passage de défense.....	45
c) Canal.....	46
d) Carte du jeu.....	47
e) Objets lâchés.....	48
f) Bâtiments cachés.....	48
g) Raccourcis des sorts.....	49
h) « Leavers ».....	50



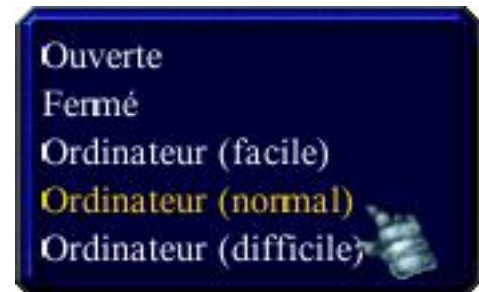
Remarque préalable : les descriptions données ont été faites dans le camp de la lumière, mais elles sont également valables dans celui des ténèbres, les bâtiments ne sont pas les mêmes mais leurs fonctions sont identiques.

I. Création de la partie

a) Choisir son équipe

Vous pouvez jouer en mode solo ou à plusieurs, le nombre de joueurs peut être impair, dans ce cas vous pouvez ajouter des joueurs-ordinateur afin d'équilibrer le jeu (voir section b).

Premièrement, vous devez choisir entre le camp des ténèbres et celui de la lumière. Bien qu'aucune différence majeure ne différencie les deux équipes, chacune d'entre-elle possède ses propres héros, 36 dans chaque camp. Une différence mineure distingue la forteresse de chaque équipe, celle de la lumière possède une armure supérieure, alors que les catacombes des ténèbres peuvent attaquer comme une tour.



b) Ajouter des joueurs-ordinateur

Afin d'équilibrer le jeu, par exemple si le nombre de joueur est impair, si vous jouez en solo, ou si vous voulez simplement augmenter la difficulté du jeu, vous pouvez ajouter des joueurs-ordinateur à la partie (joueurs IA). Sachez que plus vous ajoutez d'IA à une équipe, plus le soutien d'unité sera conséquent. De même, si vous choisissez un ordinateur difficile, le soutien sera plus important qu'avec un ordinateur facile.

Un soutien difficile ajoute de nombreuses difficultés, comme, par exemple, l'ajout de tours de défense, ou de machines de guerre supplémentaires. N'hésitez pas d'essayer les différentes combinaisons en ajoutant des ordinateurs, par exemple 1 difficile et 1 facile, ou 2 moyens. Le principe de soutien d'unité est un principe de surenchérissement.

Vous pouvez également différencier les créatures originales de la forteresse avec le soutien apporté, puisqu'il possède une couleur différente. De plus, les créatures de soutien sont de type créature, ce qui permet de les différencier facilement.



II. Choisir le mode de jeu



Lorsque le jeu démarre, une fenêtre de dialogue demande à tous les joueurs de choisir entre 2 modes possibles pour choisir son héros. Le mode classique est le plus utilisé : chaque joueur a la possibilité de choisir son propre héros. Le mode aléatoire, quant à lui, fixe aléatoirement les héros pour tous les joueurs, qui ont une chance sur deux d'être un héros des ténèbres ou de la lumière, ce mode est généralement utilisé en mode tournoi.

Le mode sélectionné pour le jeu sera celui choisi par la majorité des joueurs, si les modes sont choisis à égalité, c'est le mode aléatoire qui prime.



Remarque : Après avoir choisi, il est normal que votre feu follet soit en attente dans la cellule, les portes ne s'ouvrent que lorsque tous les joueurs ont fait leur choix (si le mode classique est choisi bien entendu).

III. Choisir son héros



A première vue, il est difficile de choisir son héros parmi tous ceux qui sont proposés, les informations que vous pouvez obtenir sur les runes sont grandement utiles au choix de votre héros, regardez-les attentivement. La caractéristique principale du héros (par exemple agilité) est indiquée en jaune. Vous pouvez voir ensuite tous les sorts du héros, son sort ultime est indiqué de couleur orange. Le sort bleu est une compétence mineure du héros, c'est généralement une petite compétence secondaire que vous ne pourrez pas développer comme les autres. Les sorts normaux possèdent 4 niveaux d'amélioration et le sort ultime en possède 2. Parmi les sorts mineurs, certains peuvent s'avérer très utiles dans une stratégie d'équipe, à savoir les compétences telles que le vol, le camouflage, ou la capacité amphibie, mais sachez que les héros possédant le vol sont généralement moins puissants.



N'hésitez pas à cliquer sur le héros pour obtenir d'autres informations telles que ses dégâts, son armure, ou encore l'objet spécial qu'il possède au début de la partie ; en effet, chaque héros possède une potion de soin majeur, un médaillon de réincarnation et un objet spécial propre à lui.

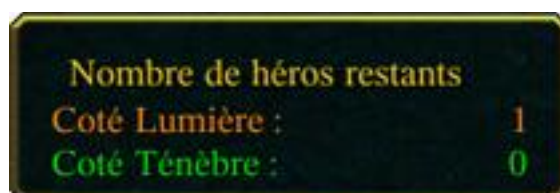
Les héros peuvent atteindre le niveau 20 ; de ce fait, vous pouvez développer de nombreux sorts, chaque héros possède la compétence "Bonus de caractéristique" en commun que vous pouvez améliorer jusqu'au niveau 6.





Une autre option s'offrant à vous est le choix d'un héros aléatoire, qui a une chance sur deux d'être de la lumière ou des ténèbres. Ceci peut plaire à ceux qui préfèrent la surprise.

Afin de visualiser le nombre de héros restants à choisir, une petite fenêtre est affichée en haut à droite de l'écran indiquant dans quel camp il reste des héros non choisis.



Ici, tous les héros des ténèbres ont été choisis. Il reste seulement un héros à choisir dans le camp de la lumière.



Remarque : Rien ne sert de se presser pour choisir son héros, les assauts ne commencent que lorsque tous les héros ont été choisis. Il est donc normal qu'après avoir choisi votre héros, vous attendiez le temps que les autres joueurs choisissent leur héros pour que les assauts commencent. Vous pouvez profiter de ce petit temps pour regarder les objets aléatoires vendus au marché noir.

Tableau récapitulatif des héros de la lumière

◆ ***Chevaucheur de griffon***

	Trait de flamme	Souffle de glace	
Furie sanguinaire	Hex	Eclair	Charme

Héros aérien donc un peu plus faible au niveau des caractéristiques.

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

◆ ***Archère d'élite : Shandris Feathermoon***

	Polymorphe	Attaque longue portée	
Pluie d'éclair	Flèches poison	Garde du corps	Messe noire

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

◆ ***Artisan gobelin***

	Démolisseur	Champ de stase	
Fabrique de poche	Roquettes	Amélioration ingénieur	Robot-Gobelin

Ne peut pas se régénérer à la fontaine en mode Robot, doit être en forme humaine.

Attaque les unités terrestres au corps à corps.

◆ ***Invocateur satyre***

	Rets	Parasite	
Empaleur	Bête spirituelle	Esquive	Absorption

Ne peut pas voler de mana avec le sort *Absorption* si l'unité cible n'en possède pas.

Attaque les unités terrestres au corps à corps.

◆ ***Gardien de la nature : Malfurion***

	Choc des ténèbres supérieur	Poison lent, Ultravision	
Désespérance	Invoquer Tréant	Aura de malheur	Transformation dragon

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

◆ *Mage de sang*

	Bonus de caractéristique	Transfert	
Choc de flammes	Bannir	Siphon de mana	Phénix

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

◆ *Magicien de vie*

	Feu intérieur	Désespérance	
Vague de soins	Invoquer Prêtre	Aura de vie	Résurrection

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

◆ *Prêtre noir*

	Exhumation	Expiation	
Brûlure de mana	Doigt de la mort	Bouclier de mana	Ours

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

◆ *Gardienne du temps : Jaïna*

	Jouvence	Vol de sort	
Silence	Boule de feu	Souffle de glace	Tonnerre

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

◆ *Assassin*

	Absorber le mana	Poison spectral	
Attaque foudroyante	Malédiction	Drain de vie	Condamnation

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

◆ *Sorcier des brumes*

	Arrêt	Rayon de rupture	
Horde Servants des eaux	Chaîne de flamme	Incinération	Eclairs foudroyants

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

◆ **Gardiennne**

	Rapidité	Camouflage, Ultravision	
Tourbillon de lames	Transfert	Choc des ténèbres	Vengeance

Attaque les unités terrestres au corps à corps.

◆ **Chevaucheur de faucon**

	Festin magique	Nuage	
Blizzard	Cyclone	Parasite	Tornade

Héros aérien donc un peu plus faible au niveau des caractéristiques.

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

◆ **Ranger : Sylvanas Windrunner**

	Flèches multiples	Grâce d'Elune, Ultravision	
Invoquer dragon	Flèches de glace	Aura de précision	Peste

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

◆ **Gardien du bosquet**

	Retrait d'âme	Bouclier antimagie, Ultravision	
Sarments	Invoquer Tréant	Aura d'épines	Tranquilité

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

◆ **Prêtresse de la lune**

	Drain de vie supérieur	Camouflage, Ultravision	
Chouette hurlante	Flèches de flamme	Aura de précision	Etoile filante

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

◆ *Magicien éthéré*

	Invoker Naga	Vision, Ultravision	
Blizzard	Invoker Elementaire d'eau	Aura d'illumination	Téléportation de groupe

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

◆ *Shaman*

	Portail d'invocation	Dégâts de zone	
Furie sanguinaire	Bouclier de foudre	Balise serpent	Foudre

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

◆ *Golem de métal*

	Aura d'épuisement	Filet	
Rocher	Hurlement	Fendoir	Onde sismique

Attaque les unités terrestres au corps à corps.

◆ *Yéti des glaces*

	Trait de glace	Boule de glace	
Régénération	Hurlement	Rugissement	Lame de fond

Attaque les unités terrestres au corps à corps.

◆ *Gladiateur Elfe de sang*

	Pulvériser	Bouclier	
Choc de flammes	Etre de lave	Aura de dévotion	Aura de lenteur

Attaque les unités terrestres au corps à corps.

◆ *Indomptable berserk*

	Immunité aux sorts	Peau résistante	
Vague de soins	Faiblesse	Aura vampirique	Racler

Attaque les unités terrestres au corps à corps.

◆ ***Maître lame du clan Blackrock***

	Bouclier antimagie	Fendoir	
Folie	Chaîne de flammes	Coup critique	Tourbillon de lames

Attaque les unités terrestres au corps à corps.

◆ ***Chevalier noir : Garithos***

	Dédoublement	Pulvériser	
Onde de choc	Contrôle de la magie	Aura de commandement	Invincibilité

Attaque les unités terrestres au corps à corps.

◆ ***Pandaren***

	Choc	Invoquer un Porc-Epic	
Souffle de feu	Ivresse	Homme ivre	Terre, vent et feu

Attaque les unités terrestres au corps à corps.

◆ ***Chevalier : Arthas***

	Vol de vie	Chaos	
Boule de glace	Image miroir	Coup critique	Guérison

Attaque les unités terrestres au corps à corps.

◆ ***Amiral : Proudmoore***

	Coup mortel	Réaction	
Monsoon	Invoquer Guerrier	Drain de vie	Séisme

Attaque les unités terrestres au corps à corps.

◆ ***Guerrier centaure***

	Protection divine	Aura de commandement	
Souffle de feu	Invoquer Centaure	Aura d'endurance	Grand méchant vaudou

Attaque les unités terrestres au corps à corps.

◆ **Roi de la montagne**

	Mine goblin	Régénération	
Boule de foudre	Coup de tonnerre	Assommoir	Avatar

Attaque les unités terrestres au corps à corps.

◆ **Ancien sage : Akama**

	Démolir	Invisibilité permanente	
Chaîne d'éclairs	Esprit sauvage	Choc des ténèbres	Réincarnation

Attaque les unités terrestres au corps à corps.

◆ **Géant de pierre**

	Invoquer tentacule	Provocation	
Essaim putride	Armure de glace	Aura d'épines	Infestation

Attaque les unités terrestres au corps à corps.

◆ **Paladin**

	Epée lumineuse	Lenteur	
Feu sacré	Bouclier divin	Aura de dévotion	Résurrection

Attaque les unités terrestres au corps à corps.

◆ **Brisort**

	Immunité aux sorts	Glaive boomerang	
Onde de choc	Etre de lave	Aura d'endurance	Réincarnation

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

◆ **Belluaire**

	Aura d'imprécision	Boule de feu	
Invoquer Misha	Invoquer un Porc Epic	Invoquer un Faucon	Charge

Attaque les unités terrestres au corps à corps.

◆ *Chasseur de démon : Illidan*

	Mur de flammes	Entraves aériennes, Ultravision, Amphibie	
Brûlure de mana	Immolation	Esquive	Métamorphose

Attaque les unités terrestres au corps à corps.

◆ *Prophète : Trall*

	Chaîne d'éclairs supérieure	Assommoir	
Balise de soins	Hex	Esprit sauvage	Décomposition

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

Tableau récapitulatif des héros des ténèbres

◆ *Seigneur zombie*

	Dédoublement	Lenteur	
Invoquer Zombie	Faiblesse	Drain de vie	Peste

Attaque les unités terrestres au corps à corps.

◆ *Ombre éthérée*

	Bouclier antimagie	Vision, Ultravision	
Chaîne d'éclairs	Force sombre	Parasite	Foudre

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

◆ *Prophète*

	Jouvence	Assommoir	
Chaîne d'éclairs	Cyclone	Esprit sauvage	Séisme

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

◆ *Revenant de glace*

	Aura d'épuisement	Souffle de glace	
Boule de glace	Contrôle de la magie	Souffle de glace	Lame de fond

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

◆ *Prêtre de la haine*

	Arrêt	Lucioles	
Blizzard	Force sombre	Aura de faiblesse	Etoile filante

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

◆ *Chasseur des ombres*

	Aura d'imprécision	Champ de stase	
Vague de soins	Hex	Balise serpent	Grand méchant vaudou

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

◆ *Roi des enfers : Archimonde*

	Invoquer tentacule	Dégâts de zone	
Voile mortel	Doigt de la mort	Assommoir	Portail démoniaque

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

◆ *Nécromancien*

	Exhumation	Transfert, Ultravision	
Horde de squelettes	Invoquer Abomination	Aura impie	Réanimation

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

◆ *Ranger sombre*

	Flèches multiples	Grâce d'Elune	
Silence	Flèche noire	Drain de vie	Charme

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

◆ *Mage squelette*

	Absorber le mana	Expiation	
Choc de flammes	Boule de feu	Siphon de mana	Vengeance

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

◆ *Warlock*

	Protection divine	Réaction	
Pluie de flammes	Torpeur	Aura de chaos	Sorciers du néant

Attaque les unités terrestres au corps à corps.

◆ *Liche*

	Trait de glace	Vol de sort	
Nova de glace	Armure de glace	Rituel maléfique	Décomposition

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

◆ *Warlock stormreaver*

	Feu intérieur	Boule de feu	
Monsoon	Chaîne de flammes	Aura de commandement	Phénix

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

◆ *Seigneur Troll*

	Chaîne d'éclair supérieure	Invoquer un Porc Epic	
Vague de soins	Cyclone	Aura d'endurance	Ours

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

◆ *Spectre*

	Retrait d'âme	Invisibilité permanente	
Brûlure de mana	Doigt de la mort	Invoquer Banshee	Messe noire

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

◆ **Démon majeur**

	Festin magique	Poison lent	
Invasion	Bannir	Choc des ténèbres	Tonnerre

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

◆ **Maître kodo**

	Démolisseur	Régénération	
Furie sanguinaire	Invoquer Salamandre	Aura de commandement	Charge

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

◆ **Alchimiste**

	Mine goblin	Fendoir	
Brume de soins	Rage chimique	Bombe d'acide	Transmutation

Attaque les unités terrestres au corps à corps.

◆ **Seigneur vampire : Balnazzar**

	Vol de vie	Chaos	
Souffle de feu	Malédiction	Aura de faiblesse	Pluie du chaos

Attaque les unités terrestres au corps à corps.

◆ **Maître lame**

	Réaction	Lien spirituel	
Vent divin	Image miroir	Coup critique	Tourbillon de lames

Attaque les unités terrestres au corps à corps.

◆ **Seigneur des abîmes**

	Choc	Bouclier antimagie	
Pluie de flammes	Hurlement	Fendoir	Condamnation

Attaque les unités terrestres au corps à corps.

◆ ***Chef Tauren***

	Démolir	Filet	
Onde de choc	Choc martial	Aura d'endurance	Réincarnation

Attaque les unités terrestres au corps à corps.

◆ ***Reine des souffrances***

	Choc des ténèbres supérieure	Camouflage, Ultravision	
Essaim putride	Transfert	Aura de chaos	Absorption

Attaque les unités terrestres au corps à corps.

◆ ***Seigneur de l'effroi***

	Drain de vie supérieur	Parasite	
Essaim putride	Torpéur	Aura vampirique	Inferno

Attaque les unités terrestres au corps à corps.

◆ ***Portemort sans visage***

	Immunité aux sorts	Provocation	
Nova de glace	Carapaces d'épines	Aura de malheur	Onde sismique

Attaque les unités terrestres et aériennes au corps à corps.

◆ ***Chevalier de la mort***

	Pulvériser	Poison spectral	
Voile mortel	Pacte maudit	Aura impie	Réanimation

Attaque les unités terrestres au corps à corps.

◆ **Reine harpie**

	Polymorphe	Champ de stase	
Choc de flammes	Invoquer une Harpie	Aura de précision	Tranquilité

Héros aérien donc un peu plus faible au niveau des caractéristiques.

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

◆ **Sorcière des mers Naga**

	Invoquer Naga	Boule de glace	
Pluie d'éclairs	Flèche de glaces	Bouclier de mana	Tornade

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

◆ **Garde noir**

	Epée lumineuse	Pulvériser	
Invoquer démons	Immolation	Eclair	Aura de lenteur

Attaque les unités terrestres et aériennes au corps à corps.

◆ **Seigneur des cryptes**

	Rets	Aura de commandement	
Empaleur	Carapaces d'épines	Scarabées charognards	Infestation

Attaque les unités terrestres au corps à corps.

◆ **Elementaire marin**

	Bonus de caractéristique	Image miroir, Amphibie	
Horde Servants des eaux	Invoquer Elementaire d'eau	Aura d'illumination	Eclairs foudroyants

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

◆ ***Maître lame du chaos : Gromm Hellscream***

	Coup mortel	Entraves aériennes	
Désespérance	Bête spritiuelle	Esquive	Racloir

Attaque les unités terrestres au corps à corps.

◆ ***Esprit de wyverne***

	Mur de flammes	Nuage	
Sarments	Bouclier de foudre	Rugissement	Peste

Héros aérien donc un peu plus faible au niveau des caractéristiques.

Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

◆ ***Seigneur Ogre magie***

	Portail d'invocation	Blason	
Tourbillon de lames	Image miroir	Coup critique	Invincibilité

Attaque les unités terrestres au corps à corps.

◆ ***Destroyer magnataur***

	Rapidité	Rayon de rupture	
Mammouth	Coup de tonnerre	Souffle de glace	Avatar

Attaque les unités terrestres et aériennes au corps à corps.

◆ ***Seigneur du feu***

	Trait de flamme	Désespérance	
Brûlure d'âme	Etre de lave	Incinération	Volcan

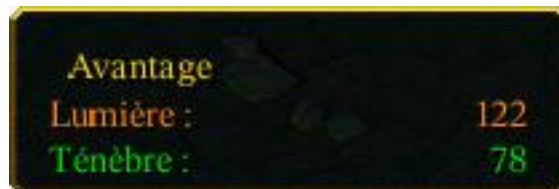
Attaque les unités terrestres et aériennes à distance.

IV. Quêtes



En pressant F9, ou si vous regardez le menu des quêtes, vous pouvez avoir les informations courantes sur les quêtes du jeu, les objectifs, et les crédits.

V. Le tableau d'avantage



Avantage	
Lumière :	122
Ténèbre :	78

Le tableau "Avantage", à droite en haut de l'écran, est un indicateur de l'avancement dans le camp ennemi. Il est sur 200, il est normal, au début de la partie, que chaque forteresse possède chacune 100, c'est à dire que la balance du jeu est équitable pour les deux camps. Ce tableau ne change généralement pas beaucoup pendant les 20 premières minutes de jeu, mais peut changer assez rapidement suivant l'évolution de chaque héros.

Ainsi, par exemple, un avantage de 122 pour le camp de la lumière signifie une forte progression de ce côté, en marche pour la victoire, alors que les 78 points des ténèbres signifient une faiblesse du côté sombre. Lorsque le compteur atteint 200 pour un camp, et 0 pour l'un, la partie est terminée.



Remarque : Il n'est pas anormal que l'avantage soit négatif après avoir détruit la forteresse adverse, ceci peut arriver.

VI. La règle d'or

Dans toutes les cartes corridor, une des règles pour vous assurer la victoire est de gagner le plus d'or possible afin de vous procurer objets, compétences, potions, créatures ou parchemins. En d'autres termes, l'or vous permet de choisir votre stratégie générale et votre style de jeu.

L'un des principaux revenus est la destruction des unités adverses. Pour chaque unité tuée par votre héros, un gain d'or aléatoire basé sur le niveau de la créature vous est donné. Détruisez donc d'abord les créatures à forte valeur ajoutée, et essayez d'augmenter vos sorts destructeurs d'unités au début du jeu.

Un montant de 30 en or par minute est donné à tous les joueurs, ceci constitue une petite aide pour démarrer le jeu.

Essayez de tuer les héros ou les tours ennemis ; en effet, ils donnent un gain d'or non négligeable.

Tableau des gains d'or par type d'unité :

<i>Unité</i>	<i>Or gagné par unité tuée</i>
Fantassin / Goule / Chasseresse / Grunt	34 - 50
Fusilier / Démon des crypte / Archer / Chasseur	34 - 50
Mortier / Chariot à viande / Lanceur de glaives / Démolisseur	64 - 80
Prêtre / Banshee / Druide corbeau / Sorcier docteur	54 - 70
Sorcière / Nécromancien / Druide ours / Chaman	54 - 70
Chevalier / Abomination / Géant des montagnes / Tauren	94 - 110
Chevauteur de dragon faucon / Gargouille / Dragon féeriques / Chevauteur de chauve souris troll	54 - 70
Brisort / Statue d'obsidienne / Dryade / Esprit marcheur	74 - 90
Chevauteur de griffon / Wurm des glaces / Chimère / Chevauteur du vent	94 - 110
Héros adverse	210 - 300
Frégate humaine / Mort-vivante / Elfe / Orc	35 - 45
Navire humain / Mort-vivant / Elfe / Orc	66 - 78

VII. Présentation de la forteresse

a) Forteresse / Catacombes

La destruction de la forteresse adverse reste l'objectif de toutes les cartes corridor, essayez à tout prix de protéger la votre, et soyez attentif lorsqu'elle est attaquée. De plus, elle vous donne la possibilité d'acheter des compétences globales qui peuvent s'avérer très utiles. Certains joueurs choisissent parfois de cumuler leur or afin d'acheter une compétence particulière.



Voici la liste des compétences générales que vous pouvez développer sur votre forteresse :

- **Maçonnerie avancée / Barricade d'épines (650 or niv1, 1300 or niv2, 1950 or niv3)** : comme dans le jeu mêlé, ces compétences sont valables pour tous les bâtiments de la forteresse et disposent de 3 niveaux.
- **Vitalité / Résistance (10000 or niv1, 10000 or niv2, 10000 or niv3)** : ces compétences possèdent également 3 niveaux d'avancement et permettent d'augmenter l'énergie de 15% pour chaque niveau de toutes les unités de votre forteresse, c'est pourquoi leur prix est plus élevé.
- **Maîtrise des mer (5000 or)** : cette compétence augmente votre armée navale en ajoutant une frégate de plus dans votre armée à chaque assaut.
- **Augmenter compétences (5000 or)** : cette compétence améliore toutes les compétences secondaires des unités de votre forteresse que vous ne pouvez pas améliorer avec la Forge / Cimetières.

<i>Compétences Améliorées Lumière</i>	<i>Compétences Améliorées Ténèbres</i>
Marteaux des tempêtes	Cannibalisme
Défensif	Frénésie
Elevage	Rets
Canons long	Forme minérale
Fusée éclairante	Souffle glacial
Contrôle de la magie	Longévité squelettique
Sac humain	Nuée maléfique
Obus à fragmentation	Maîtrise morbide
Nuage	Enfouissement
Ultravision	Forme de destructeur
Glaive lunaire	Exhumation
Archerie améliorée	Sac mort vivant
Précision	Folie furieuse
Abolir magie	Pulvériser
Souffle corrosif	Filet
Glaives vorpaliens	Lances empoisonnées
Peau résistante	Feu liquide
Peau dure	Formation esprit marcheur adepte
Marque de l'ours	Berserker
Marque du corbeau	Sac orc
Sac elfe	Liquide enflammé



- **Uther / Dalvengyr (5000 or)** : en tant que gardiens des forteresses, vous pouvez faire appel à eux pour défendre d'un coté ou d'un autre. Ils patrouillent entre les différentes entrées de votre forteresse et peuvent être d'un grand soutien. Ils arrivent en jeu au niveau 10. Une fois en jeu, ils réagissent comme tout héros utilisant leurs sorts, gagnant de l'expérience, augmentant leurs sorts, et utilisant leurs objets qu'ils ont par défaut dans leur inventaire (masque de magie, anneau de protection +5, médaillon de réincarnation, potion de soins majeur x2). Ils sont également capables de se revitaliser à la fontaine et ont un compteur de résurrection comme tous les joueurs s'ils meurent.



N'hésitez pas à leur donner des objets de soins et / ou de mana, ils s'en serviront à bon escient.

- **Ressource (5000 or)** : chaque minute, un montant de 30 en or vous est versé, la recherche de cette compétence permet de doubler ce montant pour tous les joueurs de votre forteresse, qui passe donc à 60 par minute.

- **Appel des Nagas (4000 or)** : cette compétence est permanente, elle invoque des guerriers Nagas à toutes les entrées de votre forteresse afin de la défendre, cette compétence peut être utilisée en tant que soutien si votre forteresse est en difficulté.



- **Activation du portail / Renfort supplémentaire (5000 or / niv)** : cette compétence permet de générer des créatures supplémentaires pour votre forteresse à travers le portail dimensionnel. Bien que le nombre de ces créatures est de loin inférieur aux créatures générées dans les casernes, cette compétence peut s'avérer d'une aide précieuse dans le temps ; en effet, grâce à elle, le portail dimensionnel acquiert la même fonction (moins puissante) que les casernes de votre forteresse jusqu'à la fin de la partie. Vous pouvez également augmenter son effet en développant par la suite la compétence de renfort du portail.



b) Casernes / Cryptes



Ces bâtiments sont une des clés du succès, protégez les attentivement. En effet, ils génèrent un nombre non négligeable de créatures et permettent de combler deux des 5 corridors de la carte. La production de créatures cesse lorsqu'une d'elles est détruite, laissant le corridor à l'adversaire, ce qui lui permet de percer beaucoup plus facilement et le mène généralement vers la victoire.

c) Chantier naval

Ce bâtiment fonctionne de la même manière que le précédent, à la différence qu'il génère des navires sur le corridor naval. Surveillez-le également, sa perte entraîne la perte totale de votre force navale, ce qui affaiblit votre forteresse.



d) Tours de défense

Chaque camp possède ses propres tours de défense, mais il n'existe aucune différence dans le nombre ou dans les caractéristiques de celles-ci. Les tours sont relativement puissantes pour les héros de bas niveau, avec un nombre de point de vie important. Ne les attaquez pas avant que votre héros soit au niveau 6, avec son sort ultime.

La seule différence entre les 2 camps sur ce point est leur amélioration, les tours de la lumière peuvent être améliorées par leur armure, alors que celles du côté sombre peuvent être améliorées par leur dégâts sur les adversaires de mêlée.

En les détruisant, un gain d'or non négligeable vous est donné suivant leur puissance.

Tour	Gain or	Attaque	Portée	Points de vie	Coût	Défense	Recharge ment	Plus
Tour de glace Tour de flamme	90	21-29	900	750	600	5	1s	/
Tour du roc avancée Tour défensive	125	26-55	950	1750	2000	7	2,5s	Dégâts de zone
Tour des arcanes Tour de la mort	250	43-82	950	2250	2500	5	1s	/
Tour d'énergie avancée Tour d'énergie mortelle	250	38-77	950	2250	2500	5	1s	/
Tour canon Tour nérubienne	500	93-165	1050	2750	3000	5	2s	/
Ancien protecteur	500	35-175	1000	2750	3000	1	2s	Régénération x2
L'antique	1000	58-90	1000	4000	4500	5	1s	Sorts, Régénération x3



Remarque : les tours de défense ont la capacité de voir les unités invisibles, n'essayez donc pas de les esquiver avec vos compétences ou potion d'invisibilité. Elles attaquent également toutes les unités aériennes.

e) *Fontaine*



Un des bâtiments les plus utiles de votre forteresse est sans aucun doute la fontaine, elle vous permet de régénérer rapidement les points de vie et de mana de votre héros. Surveillez l'énergie de votre héros et n'hésitez pas à revenir à la fontaine pour vous restaurer. Sa portée vous permet de jeter un petit coup d'oeil aux objets du marché noir tout en vous restaurant afin de ne pas perdre de temps.

N'hésitez pas à l'utiliser lorsque vous possédez d'autres créatures, telles que mercenaires ou paysans, ils peuvent également être guéris par elle.

f) *Marché*



Le marché peut être considéré comme "trouve-tout". Il vous permet d'acheter de multiples objets très différents les uns des autres, avec de nombreuses caractéristiques. Plus de 130 objets peuvent être vendus dans ce magasin, de plus ils changent très souvent. Consultez le régulièrement pour voir si un objet peut vous être utile. Il est le seul magasin où les objets changent dynamiquement, les autres boutiques n'ayant que des objets permanents.

Certains des objets sont si puissants qu'ils peuvent avoir un prix élevé, certains joueurs gardent leur or en espérant trouver l'un deux durant la partie.



g) Boutique gobeline

La boutique gobeline permet à tout joueur de se procurer quelques potions d'utilitaire, également appelées "objet chargé". Vous pouvez acheter des potions de vie ou de mana, des potions d'invincibilité ou d'invisibilité, médaillon de réincarnation, etc.



<i>Objets</i>	<i>Prix</i>
Balise de soins	300
Potion d'antimagie	100
Potion d'invisibilité majeure	200
Médaillon de réincarnation	450
Parchemin de restauration	375
Parchemin de réanimation	375
Pierre de mana	325
Pierre de santé	325
Parchemin de portail de ville	300
Potion de récupération supérieure	350
Potion d'invulnérabilité	400

h) Chantier naval gobelin

Le chantier naval gobelin, comme dans les campagnes, permet de vous munir de navires de guerre à un prix raisonnable. Ceux-ci peuvent être utiles si vous souhaitez développer une stratégie navale, et également si vous estimez que votre puissance navale est affaiblie.



<i>Navire</i>	<i>Prix</i>
Navire des humains / Navire des morts vivants	170
Frégate humaine / Frégate des morts vivants	250
Vaisseau des humains / Vaisseau des morts vivants	500
Navire des elfes / Transport des orcs	170
Frégate des elfes / Frégate des orcs	250
Vaisseau des elfes / Juggernaut des orcs	500

i) Camp de mercenaire

Le camp de mercenaires est un moyen simple d'engager des créatures de bonne qualité. Elles sont toutes d'un niveau supérieur ou égal à 10 et possèdent une longue durée de vie si elles sont utilisées de façon optimale. Elles possèdent toutes différents sorts et certaines d'entre-elles peuvent s'avérer efficaces dans certaines situations (l'immunisation à la magie des dragons est vraiment un atout contre les héros adverses). Certains joueurs les combinent à leur héros de soin ou de résurrection, alors que d'autres essaient de se procurer une armée de masse.



<i>Mercenaire</i>	<i>Prix</i>
Marcheur éthéré austral	750
Golem de chair	1700
Destroyer magnataur	750
Reine des souffrances	750
Hydre ancestrale	750
Tortue dragon	750
Juggernaut infernal	1500
Portemort sans visage	750
Dragon bleu	1500
Grande salamandre	750
Revenant des profondeurs	750
Chef stonemaul	1700

j) Forge / Cimetière

Ces bâtiments sont un peu particuliers, puisqu'il vous faudra avancer sur les runes pour en acquérir le contrôle. En effet, ils permettent à n'importe quel joueur d'améliorer les armes de toutes les créatures de sa forteresse. Comme dans le jeu mêlé, chaque compétence possède 3 niveaux d'amélioration qui s'appliquent sur toutes les créatures générées par la suite. Vous y trouverez, par exemple, l'amélioration des armes, des armures, et des magiciens.



k) Laboratoire goblin

Comme le camp de mercenaires, vous pouvez recruter des unités au laboratoire goblin. A la différence du camp de mercenaires, le laboratoire goblin est spécialisé dans les machines de guerre, très efficaces contre les tours de défense adverses. De nombreux joueurs adoptent une technique de recrutement de masse en ce qui concerne les machines de guerre afin de détruire un maximum de tours. Vous pouvez également acheter des sapeurs gobelins ou des mines. Ces dernières peuvent servir à entourer votre forteresse, par exemple, ou à bloquer une entrée de votre forteresse. Elle dispose de 5 charges à la différence de 3 dans le jeu mêlé.



<i>Mercenaire / Objet</i>	<i>Prix</i>
Paysan	75
Nef aérienne	500
Gobelin fanatique	275
Tank démolisseur	255
Catapulte à mitraille	270
Baliste à répétition	275
Dévoiler	50
Mines gobelines	225

L'exception reste le paysan : il permet, comme dans le jeu mêlé, de construire des tours de défense pour votre forteresse (également des tours uniques telles que l'antique, la meilleure du jeu). Leur capacité fort utile à réparer les bâtiments alliés peut être d'une aide vitale lorsqu'il s'agit de vos casernes, ou de votre forteresse. Cette action vous coûtera de l'or mais peut vous assurer la survie. Bien que les tours soient très chères à construire, une stratégie de défense collective entre les joueurs (en transférant de l'or à un joueur constructeur) peut vous éviter bien des ennuis. De plus, le gain d'or est assuré lorsqu'une de vos tours détruit une unité ennemie. Seul inconvénient, il est une unité fragile et facile à tuer. Protégez-le, et mettez-le en retrait le temps d'avoir un montant d'or suffisant.



<i>Tour</i>	<i>Prix</i>
Tour de glace	600
Tour de flamme	600
Tour du roc avancée Tour défensive	2000
Tour des arcanes Tour de la mort	2500
Tour canon Tour nérubienne	3000
Ancien protecteur	3000
L'antique	4500

1) Marchand de parchemins

Le marchand de parchemin est le bâtiment idéal pour améliorer votre héros, avec de nombreux parchemins. Vous pouvez ainsi acheter des tomes de force, agilité, ou intelligence, mais également des tomes d'expérience, ou des tomes de puissance.

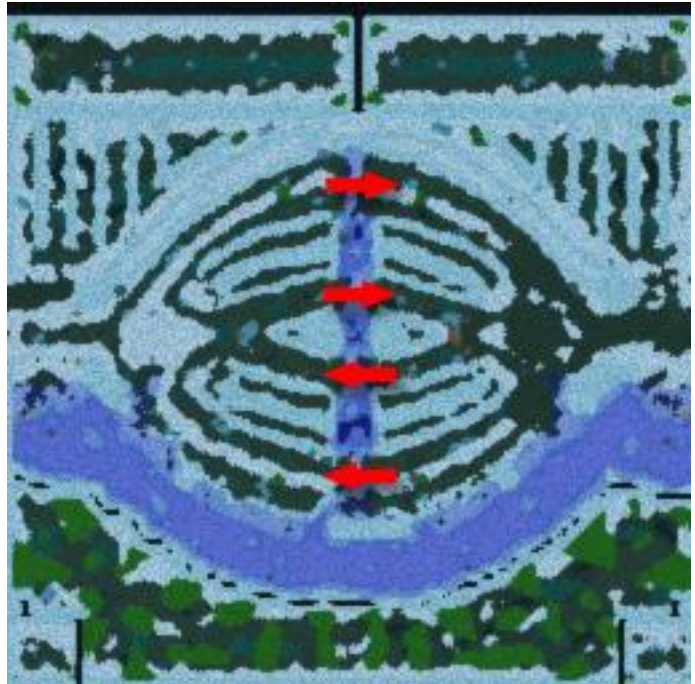


<i>Tome / Parchemin</i>	<i>Prix</i>
Livre des morts supérieur	500
Parchemin de résurrection	450
Tome du savoir +1	375
Tome du savoir +2	750
Tome d'agilité +2	300
Tome d'intelligence +2	300
Tome de force +2	300
Tome d'expérience	400
Tome d'expérience profonde	1000
Manuel de santé	200
Tome de puissance	3000

VIII. Assauts

La génération de créatures fonctionne sur un principe de cycles, afin de permettre à chaque camp de percer dans le camp adverse. Trois phases de jeu s'enchaînent successivement jusqu'à la fin de la partie. La phase nord, la phase sud, et la phase neutre.

- La phase nord génère plus de créatures de la lumière dans les corridors nord, et plus de créatures des ténèbres dans les corridors sud.
- La phase sud génère plus de créatures des ténèbres dans les corridors nord, et plus de créatures de la lumière dans les corridors sud.
- La phase neutre génère autant de créatures dans tous les corridors.



Vous pouvez détecter aisément le passage d'une phase à une autre avec le changement de temps, suivant l'activation ou la désactivation de la tempête de neige. Essayez donc de profiter de l'avantage numérique que peut vous procurer chacune des phases ; en revanche, gardez à l'esprit que les autres corridors sont menacés.

IX. La mort des héros

Graffiti (Lumière) 00:02:38

A chaque fois qu'un héros meurt, un compteur de résurrection avec la couleur et le nom du joueur est enclenché. Il se situe en haut de l'écran et affiche le nombre de secondes avant que votre héros revienne à la vie. Plus votre héros possède un niveau élevé, plus le temps de résurrection est long, pénalisant plus longuement le camp du joueur. En fin de partie, il est critique de perdre votre héros, étant généralement puissant, sa perte pénalise fortement votre forteresse, et permet à vos adversaires (généralement puissants) d'en profiter.



Lorsque vous perdez votre héros avec un niveau faible, un navire de guerre vous est donné au milieu de la carte. Vous pouvez ainsi gagner quelques ressources pendant le peu de temps que vous passez sans votre héros. Lorsque votre héros possède un niveau élevé, en fonction de celui-ci, un ou plusieurs feux follets en bas de la carte vous sont attribués. Vous pouvez ainsi choisir des créatures afin de soutenir vos alliés pendant les longues secondes d'attente de votre résurrection. Certaines d'entre-elles peuvent s'avérer plus utiles que d'autres suivant les situations : créature de masse, sorcier, machine de guerre...



Remarque : Lorsque votre héros est ressuscité, les créatures (ou navire) que vous avez acquises durant la période de résurrection ne sont pas détruites, elles restent entièrement sous votre contrôle, certains joueurs en profitent donc pour les mettre de coté afin de les garder en défense, ou de se créer une armée.



X. Les créatures à chasser



L'entrée nord à l'arrière de votre forteresse vous laisse l'accès au couloir de créatures neutres que vous pouvez chasser. Les créatures aux bords de la carte sont relativement faciles à combattre, alors que celles au centre deviennent de plus en plus difficiles. Malgré la perte du temps que cela peut engendrer, et le fait que vous ne pouvez pas défendre votre forteresse, elles peuvent vous permettre de gagner de l'expérience, de l'or, et également des tours de défense (elles aussi, de plus en plus puissantes) que vous pourrez placer stratégiquement.



XI. Autres attaques possibles



Les créatures à chasser (celles le plus au centre) protègent un portail de téléportation qui permet l'accès à la zone de créatures ennemie. Bien que de nombreuses créatures soient à chasser, ce passage permet d'attaquer la forteresse ennemie sous un angle différent, par l'arrière, ce qui peut être assez surprenant.

Un autre chemin d'attaque est la mer ; en effet, vous pouvez acheter un bateau de transport afin de débarquer à l'arrière de sa forteresse.



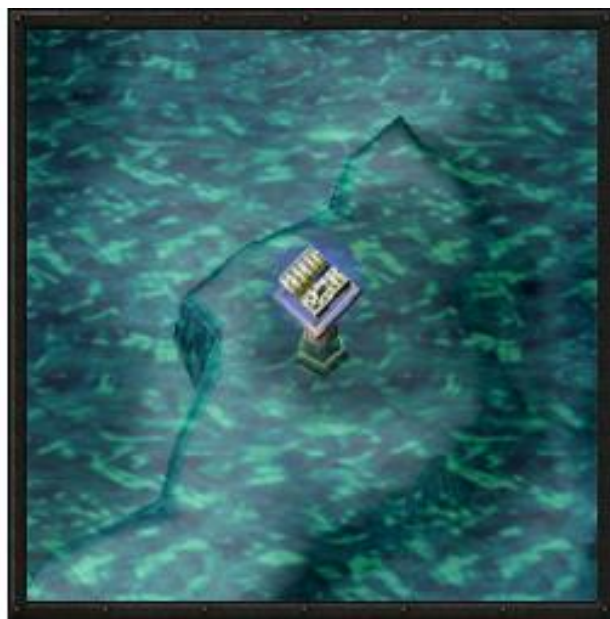
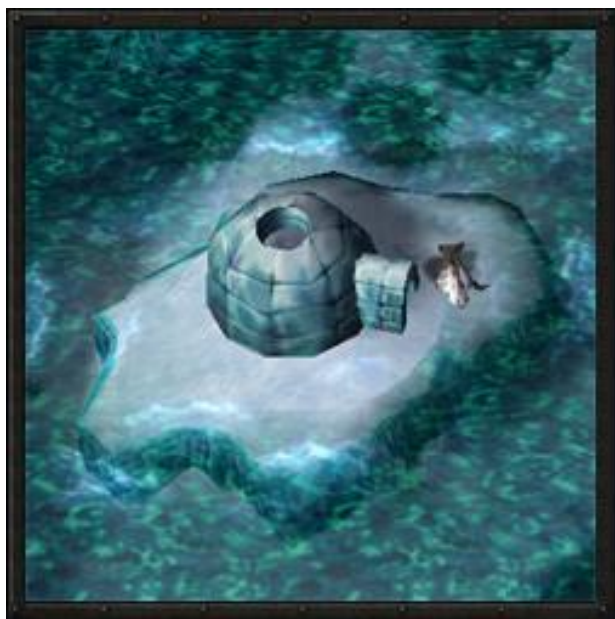
Remarque : Toutefois, dans ces deux cas, méfiez-vous des nombreuses tours de défense situées à l'arrière de la forteresse ennemie.

XII. Astuces en vrac

a) Objets cachés

L'igloo et la librairie, au centre de la carte, possèdent des objets cachés pour vos héros s'ils sont détruits.

<i>Igloo</i>	<i>Librairie</i>
25% Anneau de protection +5 25% Dague d'esquive de Kelen 25% Griffes d'attaque +15 25% Orbe de glace	17% Pendentif de mana 17% Anneau de protection +4 17% Bâton de silence 17% Gemme de santé de Khadgar 16% Orbe des ténèbres 16% Amulette de bouclier magique



b) Passage de défense

Si vous possédez un héros de distance, un petit passage pour défendre peut être utilisé pour avoir de la hauteur sur vos ennemis, cela peut être utile en cas d'assaut persévéré.

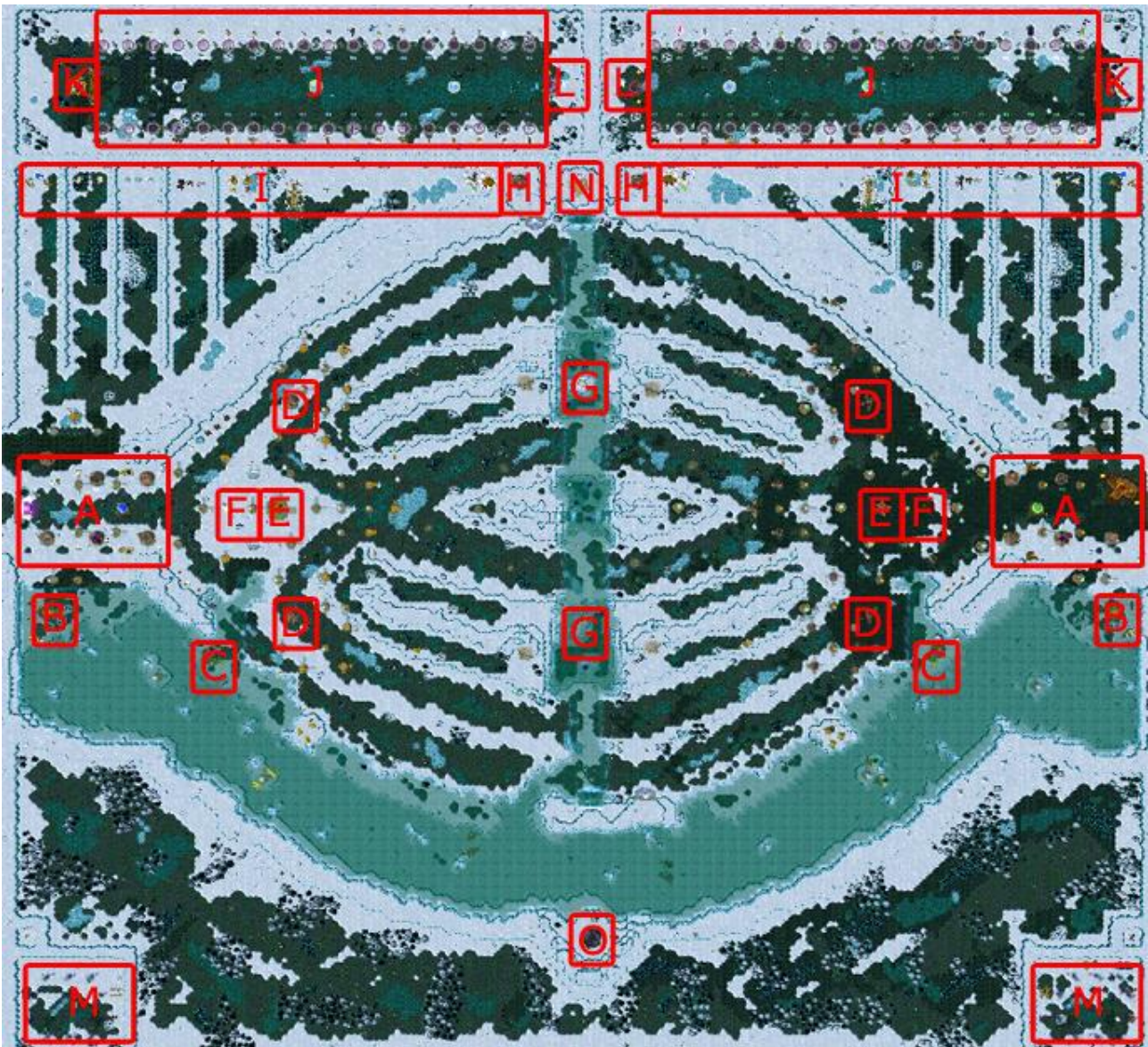


c) Canal

Un petit passage entre l'océan et la rivière interne existe, de ce fait, vos navires sont capables de prendre position sur la rivière et peuvent défendre un certain point affaibli, ceci peut être un des moyens de gagner beaucoup d'or. En effet, une force navale de 4 navires peut être très efficace contre des petites créatures avec des dégâts de zone. Cependant, méfiez-vous des héros adverses.



d) Carte du jeu



<i>Référence</i>	<i>Spécificité</i>
A	Bâtiments d'achat, fontaine, et portail dimensionnel
B	Chantier naval gobelin
C	Chantier naval de la forteresse
D	Caserne / Crypte
E	Forteresse / Catacombes
F	Résurrection héros
G	Igloo, librairie

<i>Référence</i>	<i>Spécificité</i>
H	Portail de téléportation
I	Créatures à chasser
J	Héros à choisir
K	Début du jeu
L	Héros aléatoire
M	Choix des créatures en attendant la résurrection
N	Observatoire des arcanes
O	Nid de dragons

e) Objets lâchés

De nombreux objets sont laissés par les unités lorsqu'elles sont tuées, ceux-ci peuvent être des objets chargés, des runes, ou des tomes. Soyez attentif et utilisez-les soigneusement.



f) Bâtiments cachés

Deux bâtiments cachés, pouvant uniquement être atteints par des unités aériennes au milieu nord et sud de la carte, peuvent être utilisés :

- Un observatoire des arcanes qui sert à dévoiler des zones de la carte (avec les unités invisibles)



- Un Nid de dragon qui permet l'achat de dragons noir



g) Raccourcis des sorts

Penser à utiliser les raccourcis des sorts de votre héros, tous les raccourcis ont été judicieusement choisis pour être très facile à utiliser.

	Touche I : sort supérieur	Touche O : sort mineur	
Touche J : 1 ^{er} sort	Touche K : 2 ^{ème} sort	Touche L : 3 ^{ème} sort	Touche M : sort ultime

h) « Leavers »

Depuis la version 7.0, les « leavers », littéralement « quitteurs » ont leur temps de jeu inscrit dans leur nom à la fin de la partie. Ils peuvent donc à présent être facilement repérés pour l'élaboration des « BanList ». Pour ne pas trop déséquilibrer le jeu et éviter une fin brutale, les unités des joueurs quittant la partie sont partagées pour toute l'équipe.