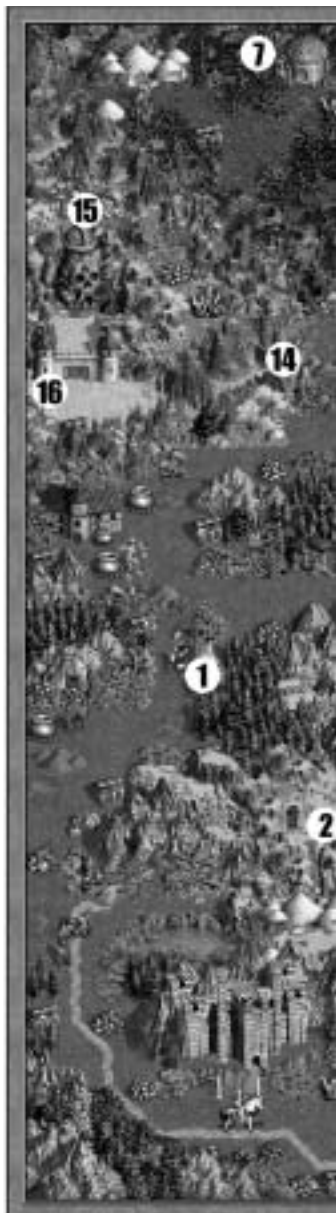


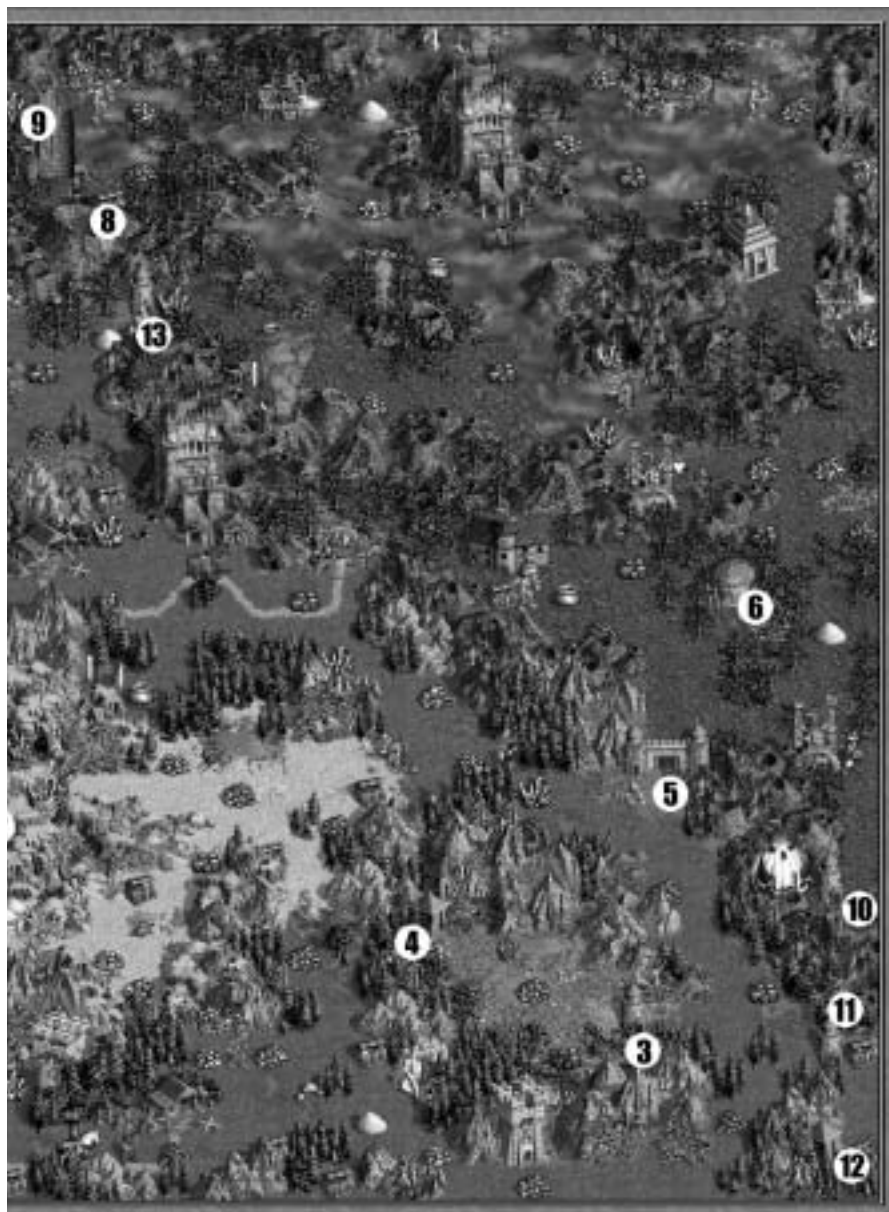
Cerberus Gate

Az új küldetéslemez első pályája természetesen nem ígérkezik nehézre, még a kezdő HOMM versenyzők számára sem. Maximálisan 6. szintűre fejleszhetjük ki hőseinket és Tarnum mellett 2 másik kalandozót vihetünk át a következő pályára. A terepen a lila és a kék gép ellenféllel fogunk találkozni. A lilát gyorsan nyomjuk le, míg meg nem erősödik, majd az 5 számú kapu kinyitása után a késsel is végezzünk minél hamarabb. A játéknak nincs vége az ellenfelek elsöprésével, kizárólag a 17-es számú feladat teljesítésével léphetünk be a következő pályára.

- 1, Witch's Hut - a boszorkányok megtanítanak a Basic Earth Magic-ra
- 2, Griffin Conservatory - a griffek legyőzésekor 2 angyalt kapunk
- 3, 11 Royal Griffin birtokában léphetünk be a kapun
- 4, Red Keymaster's Tent - az 5 számú kapun való belépéshez biztosítja a passzust
- 5, Red Border Gate - feljárat a felföldre
- 6, Norwood the Seer - kizárólag Tarnum léphet be ide, ha ezt megteszi megkapja a Clower of Fortune-t, mely a 13 számú tornyot nyitja
- 7, Kizárólag 6. szintű kalandozóval léphetünk be ide, a jutalmunk pedig +6 Knowledge lesz
- 8, Kis láda, nagy kincs, méghozzá a Necklace of Swiftness



Heroes Chronicles: Conquest of the Underworld



9, Tomb of Soul - Egy csapat Wight nyerhető ki az épületből, ezekre később még nagy szükségünk lesz.

10, Szintén csak 6. szintű karakterrel átléphető kapu



11, A csapatba felvett 7 Wight máris jó szolgálatot tesz, így juthatunk át ezen a kapun.

12, A lila színű Keymaster's Tent, az idelátogatás megnyitja a 14 sz. kaput.

13, Quest Guard - a kapu összeköttetést biztosít ebből az irányból is, mindössze a Clower of Fortune-t kellett megszerezni.

14, Purple Border Guard - az említett lila kapu

15, Némi kincs, méghozzá az Endless Sack of Gold

16, Az utolsó akadály a felszínen, Garrison, némi ellenféllel megtűzdelve.

17, Ha lejutottunk a mélybe, már csak némi Arch Devil választ el minket a győzelemtől.

A két ellenséges vár elfoglalása a spell pontjainkat fogja gazdagítani, így minél előtt érdemes elfoglalni őket. Mivel a pályán nincs manna feltöltési lehetőség, így ügyesen használjuk ki a rendelkezésünkre álló manna mennyiséget. Sok varázslatunk amúgy sem lesz ebben a kezdeti küldetésben.

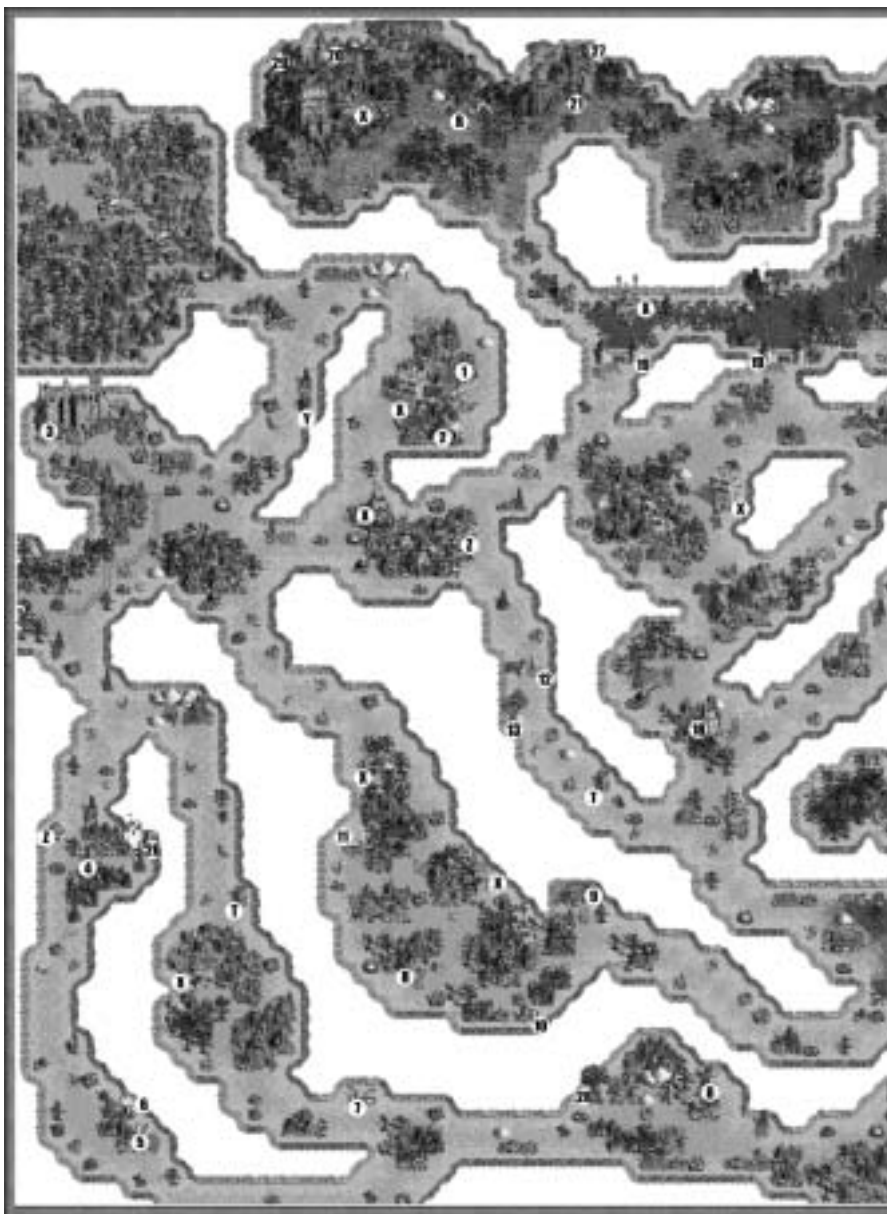


Heroes Chronicles: Conquest of the Underworld

The Boatman

A második küldetés nem igazán a nehézsége, hanem inkább a hossza miatt lesz emlékezetes. A nagy térképen sok érdekesség vár titeket, tessék szépen végiglátogatni mindet. A játék a felszínen játszódik, de ennek ellenére látható egy kis szigete a mélységnek is, melyre azonban mi nem juthatunk át, sőt az is kérdéses, hogy az innen származó kék lovag (Xyron), miként is került át a felszínre.

- 1, Warriors Tomb – Artifactot rejtő építmény, méghozzá az Endless Bag of Gold-ot
- 2, Seer's Hut – 5843 aranyért cserébe itt tehetünk szert a Shackles of War-ra
- 3, A déli irányban lévő vár lesz a bázisunk a játék elején, ha betérünk ide, mindig friss lovak fognak várni, melyek gyorsítják haladásunkat
- 4, Quest Guard – 10-es szintű karakter kell a leküzdéséhez
- 5, Helm of Heavenly Enlightenment – az erőnket növeli meg ez az artifact, de a megszerzéséhez le kell nyomnunk az őrző Familiarsokat
- 6, Seer's Hut – 50 Gog-ot kérnek itt a Surcoat of Counterpoise-ért, melyre a későbbiekben nagy szükségünk lesz
- 7, Rally Flag – a szerencsét és a csapat morálját nyomja fel maximumra ez a hely
- 8, Scholar – az ide látogató hős +1 Knowledge-t kap
- 9, Black Market – ha van elég pénzünk ide feltétlenül érdemes betérni, hiszen nagy halom érdekes artifact vár itt ránk
- 10, Helm of Chaos – szépen mintázott fejfedő, melyet Orkok készítettek
- 11, War Machine Factory – a csatákban nagyon jól jönnek az alábbi gépezetek és épületek (Ballista, First Aid Tent, Ammo Cart)
- 12, Fountain of Fortune – a következő csatában szerencsések leszünk, ha betérünk ide
- 13, Witch Hut – másodlagos skill-re tanítanak meg a boszorkányok
- 14, Trading Post – ha valamilyen alapanyagunk hiányzik, akkor itt csereberélhetünk, vagy vásárolhatunk
- 15, Den of Thieves – hasznos lehet tudnunk, hogy miként is állnak ellenfeleink, itt megtudhatunk róluk minden lényeges információt
- 16, School of Magic – 1000 aranyért +1 Knowledge-t vagy +1 Spell Power-t vásárolhatunk
- 17, Faerie Ring – a következő csatában szerencsések leszünk, ha belátogatunk a tündékhez
- 18, Marletto Tower - +1 Defense Skill-t eredményez a látogató
- 19, Garrison – mivel a lila játékos velünk van, ezeken az erődökön gond nélkül átjuthatunk
- 20, Quest Guard – a 6. pontnál megszerezhető Surcoat of Counterpoise-ért cserébe engednek itt át az őrk



Heroes Chronicles: Conquest of the Underworld



21, Quest Guard – 3 Devil-t kérnek az áthaladásért, melyeket a Forsaken Palace-ban kaphatunk (26.)

22, Garrison – az itteni átjutást már nem úszhatjuk meg harc nélkül, ez az erőd az ellenfél kezén van

23, Seer's Hut – a 10. pontnál megszerzett Helm of Chaos-ért cserébe +5 Knowlwdge-t kaphatunk

24, Pierce of Seer - a 2. pontnál megszerzett Shackles of War-ért cserébe 1 Archangel-t kapunk cserébe

25, Red Border Guard – kizárólag a 29. pontnál kapott passzusért cserébe mehetünk itt át

26, Forsaken Palace – az ígért Devil-ek forrása

27, Hill Fort – az nálunk levő egységeket és a

hősünket fejleszthetjük itt

28, Tree of Knowlwdge – a látogatás Knowledge

növekedést eredményez

29, Red Keymaster's Tent – a piros passzust kaphatjuk itt meg, melyre a 25. Pontnál lesz

szükségünk

30, Quest Guard – a kapott 1 Archangel-ért (24) cserébe kelhetünk itt át

31, Chest – a Cards of Prophecy nevű artifactot rejtj a láda

32, Xyron – az alsó világból rejtélyes módon

felkerült Xyron vár itt ránk

33, Orb of Inhibition – az artifact megszerzésével ér véget a pálya

X, ha elfognának a csapataink, akkor ezeken a helyeken is vásárolhatunk egységeket

Y, Magic Well – fogyatkozóban lévő mágia pontjainkat tölthetjük itt fel

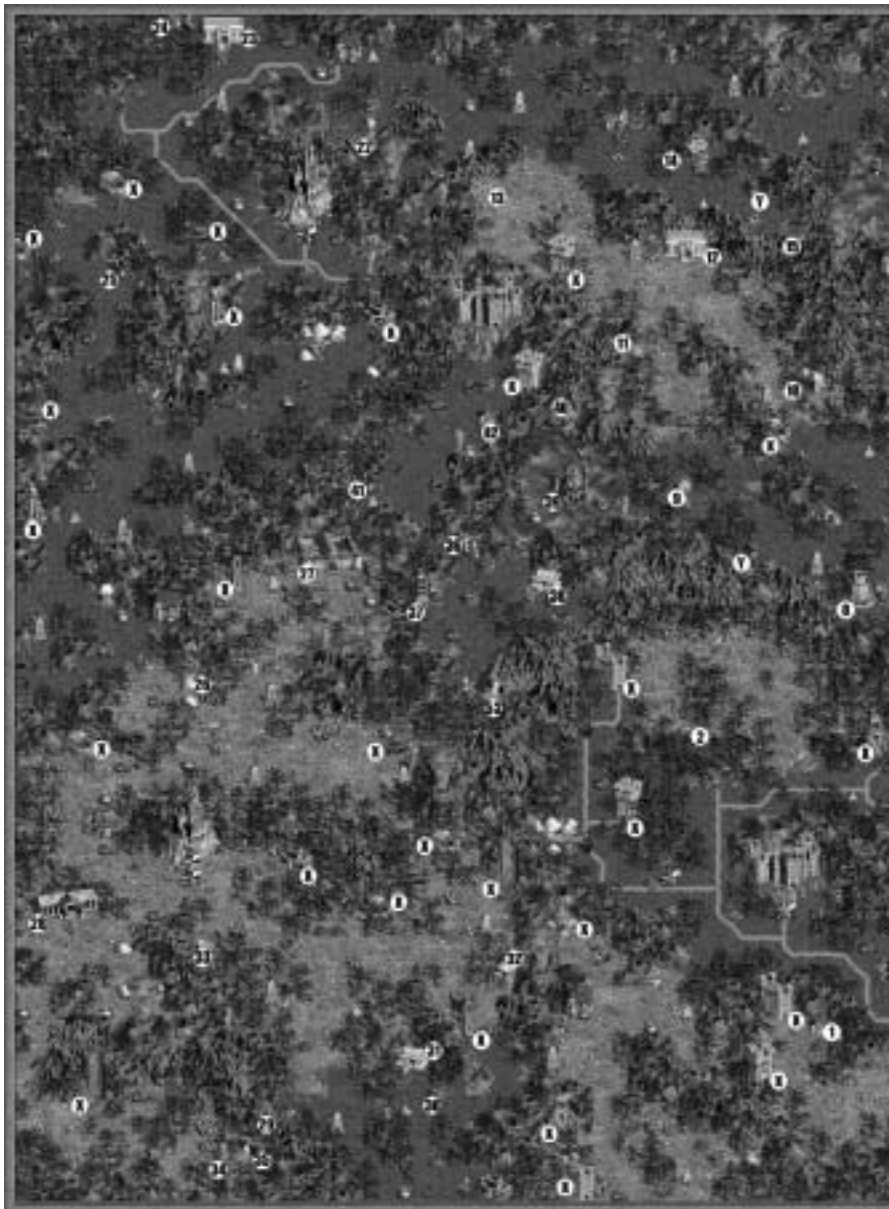
Z, Star Axis – a látogatás +1 Spell Power-t eredményez

W, Order of Fire – az ellenséges erődök elfoglalása +1 Spell Power-t eredményez

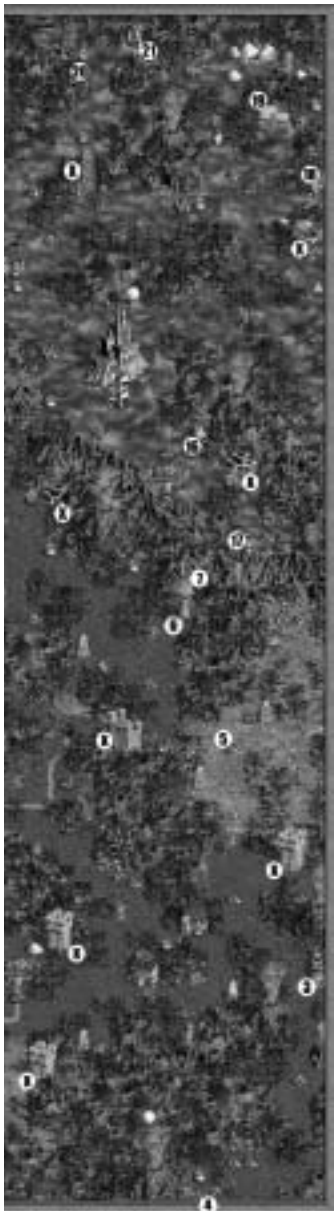
U, Tavern – új hősöket fogadhatunk itt fel

T, Idol of Fortune – a következő csatában +1 morál és +1 szerencse lesz a jutalmunk

R, Mercenary Camp - +1 Attack Skill-t kapunk ha betérünk ide



Truth Within Nightmares



Queen Allison segítségére kell sietnünk ezen a pályán, mely Sandro legyőzésével ér véget. Hőseinket 18. szintig fejleszthetjük és Tarnum mellett kettőjüket vihetünk át a következő szintre a The Sword of Judgement artifacttal együtt.

- 1, Garden of Revelation - +1 Knowledge a betérő lovagnak
- 2, Inexhaustible Cart of Ore – Artifact
- 3, School of Magic - +1 Knowledge vagy +1 Spell Power 1000 aranyért cserébe
- 4, Blackshard of Dead Knight - Artifact
- 5, Wagon – Clover of Fortune - Artifact
- 6, Quest Guard – 13 szint felett mehetünk csak át
- 7, Hut of the Magi – 4 területét megmutatja a pályának, ha betérünk ide
- 8, Marletto Tower - +1 Defense Skill-t kapunk
- 9, Pendant of Courage - Artifact
- 10, Green Keymaster's Tent – a zöld színű belépőt kapjuk itt meg
- 11, Den of Thieves – ellenfeleink állapotát kémlelhetjük ki
- 12, Crypt – Ambassador's Sash - Artifact
- 13, Skeleton – Emblem of Cognizance - Artifact
- 14, Trading Post – a hiányzó alapanyagokat pótolhatjuk csereberével, vagy vásárlással
- 15, Sword of Judgement - Artifact
- 16, Witch Hut – secondary skill-t tanulhatunk
- 17, Inexhaustible Cart of Lumber - Artifact
- 18, Hourglass of the Evil Hour - Artifact
- 19, War Machine Factory – hiányzó harci eszközeinket pótolhatjuk itt
- 20, Pendant of Life - Artifact
- 21, Monolith Two Way – kétirányú kapu (36)
- 22, Orb of Inhibition - Artifact
- 23, Crypt – Speculum jár a kifosztásáért
- 24, Shrine of Magic Thought – Frost Ring spellt tanulhatunk itt
- 25, Seer's Hut – a Hourglass of the Evil Hour-ért



cserébe +6 Knowledge-t kapunk

26, Witch Hut – secondary skill-t tanulhatunk itt

27, University – Basic Mysticism, Ballistics, Intelligence, Water Magic szerepel itt tantárgyak között

28, Library of Enlightenment – varázslatokat tanulhatunk itt

29, Vampire's Cowl - Artifact

30, Chest – a láda a Bird of Perception nevű artifact-ot rejt

31, Temple – a csapat morálja nő a következő csatában

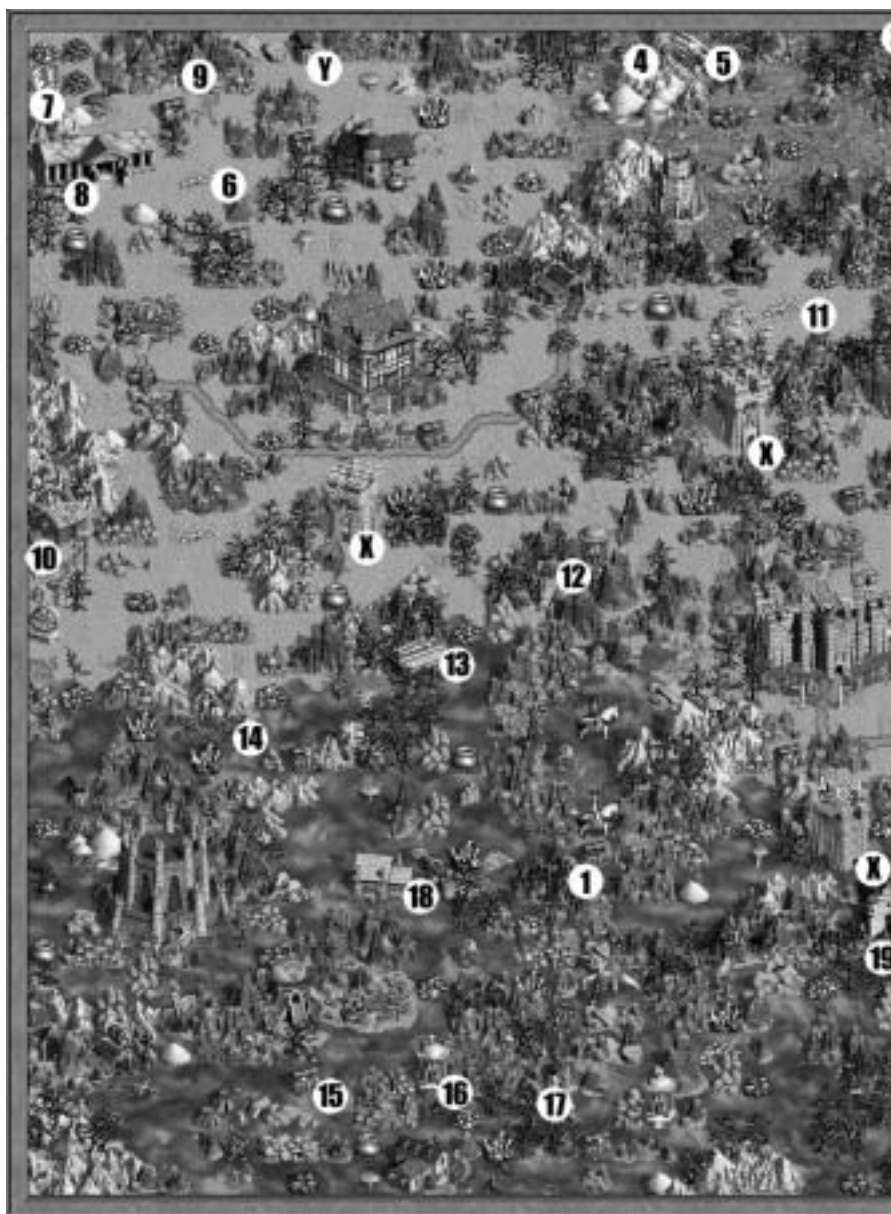
Heroes Chronicles: Conquest of the Underworld



- 32, Seer's Hut – 10000 experience-t kapunk az Ambassador's Sash-ért
- 33, Cards of Prophecy - Artifact
- 34, Green Border Guard – itt kéri a zöld beugrót
- 35, Monolith Two Way – kétirányú kapu (43)
- 36, Monolith Two Way - kétirányú kapu (21)
- 37, School of Magic - +1 spell power vagy +1 knowledge a jutalma a betérőknek
- 38, Temple– a csapat morálja nő
- 39, Subterranean Gate – kétirányú átjáró (44)
- 40, Cape of Velocity - Artifact
- 41, Seer's Hut – 150 spell pontot kapunk az Orb of Inhibition-ért
- 42, Garden of Revelation - +1 Knowledge
- 43, Monolith Two Way – kétirányú kapu (35)
- 44, Subterranean Gate – kétirányú átjáró (39)
- 45, Shrine of the Magic Gesture – Lightning Bolt varázslatot tanulhatunk
- 46, Hill Fort – egységeinket és hősünket fejleszthetjük itt
- 47, Warriors Tomb – Stoic Watchman - Artifact
- 48, Skeleton – Crest of Valor - Artifact
- 49, Shrine of the Magic Thought – Earthquake varázslatot tanulhatunk
- 50, Pendant of Death - Artifact
- 51, Shrine of the Magic Incarnation – Bloodlust varázslatot tanulhatunk
- 52, Altar of Sacrifice – artifact tárgyak feláldozása experience pontokért
- 53, Monolith Two Way – kétirányú kapu (54)
- 54, Monolith Two Way – kétirányú kapu (53)
- 55, Monolith One Way Entrance – egyirányú bejárat (nincs visszatérés)
- 56, Monolith One Way Exit – egyirányú kijárat
- 57, Sandro – Ladybird of Luck – fő ellenfelünk, az ő legyőzésével teljesítjük a pályát és kapjuk meg az artifact-ot

X, ha elfogynának a csapataink, akkor ezeken a helyeken is vásárolhatunk egységeket

Y, Magic Well – fogyatkozóban lévő mágia pontjainkat tölthetjük itt fel



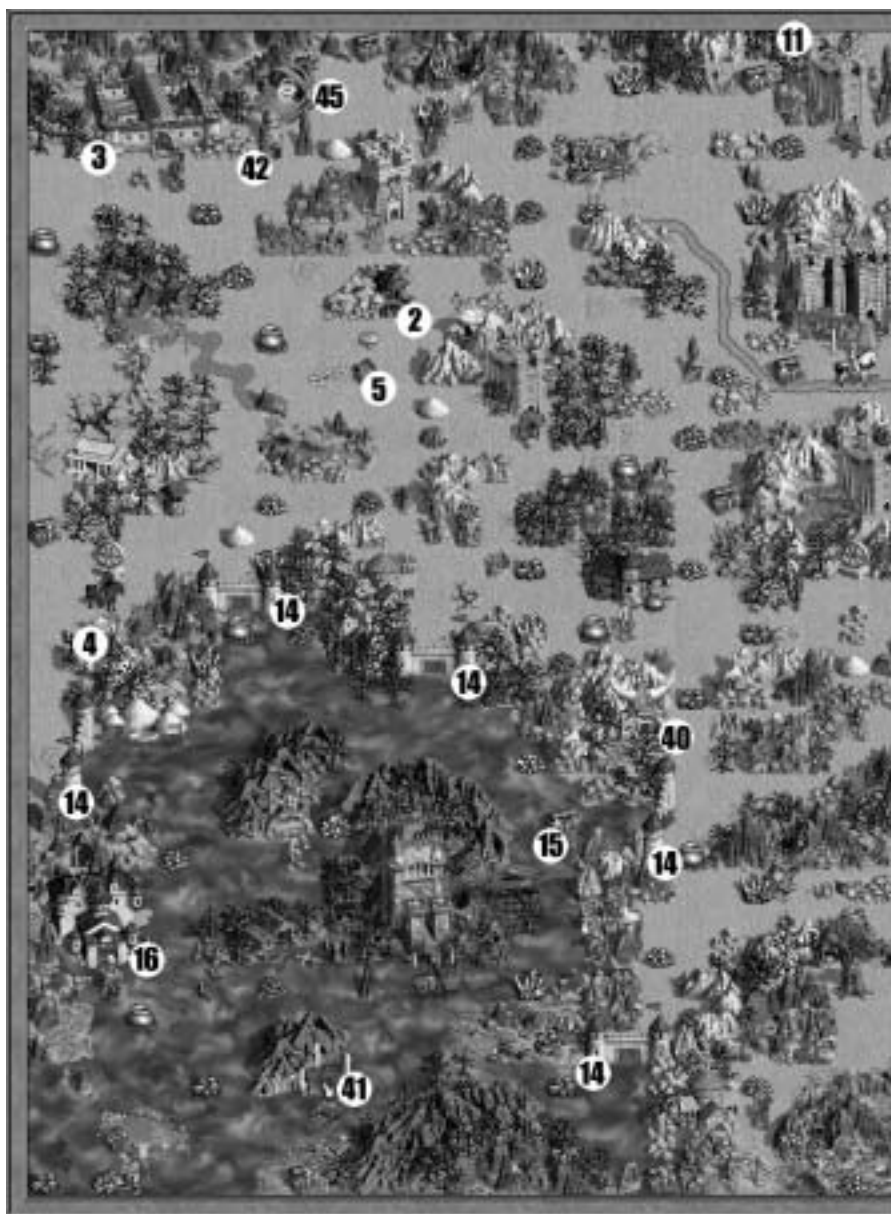
Twisted Tunnels



A kis területű pályán összezsúfolódtott 4 csapat bizony nem lesz könnyű feladat, minél előbb szerezzünk egy újabb kastélyt. Tarnumnak el kell pusztítania az összes ellenfelet a továbbjutáshoz. Maximum a 20. szintet érhetik el a hősök és az összes skill-t, spellt és experience pontot továbbviszik a következő pályára.

- 1, Chest – Badge of Courage - Artifact
- 2, Az ellenséges erőd elfoglalása után a Mana Vortex 2x spell pontokad ad, míg az Academy of Battle Scholars 1000 experience pontot juttat
- 3, Hill Fort – egységeinket fejleszthetjük
- 4, Quest Guard – Sir Tarnum lépheti át csak az őrhelyet
- 5, Ambassador's Sash - Artifact
- 6, Skeleton – Hourglass of the Evil Hour - Artifact
- 7, Lion's Shield of Courage - Artifact
- 8, Library of Enlightenment - +2 attack, defense, spell power és knowledge
- 9, Abandoned Mine – Crystal Cavern lesz a lezárt bányából, ha betérünk és kiűzzük az ott lévőket
- 10, Trading Post – kereskedési lehetőség
- 11, Skeleton – Emblem of Cognizance - Artifact
- 12, Shrine of Magic Incantation – Stone Skin varázslat
- 13, Warrior's Tomb – Equestrian's Gloves - Artifact
- 14, Mystical Garden – 500 arany
- 15, Chest – Glyph of Gallantry - Artifact
- 16, Shrine of Magic Though – Mirth varázslat
- 17, Garden of Revelation - +1 knowledge-t kapunk
- 18, War Machines factory – az eszközök pótlására
- 19, School of War - +1 attack vagy +1 defense skill-t kapunk

X, ha elfognának a csapataink, akkor ezeken a helyeken is vásárolhatunk egységeket
Y, Magic Well – fogyatkozóban lévő mágia pontjainkat tölthetjük itt fel

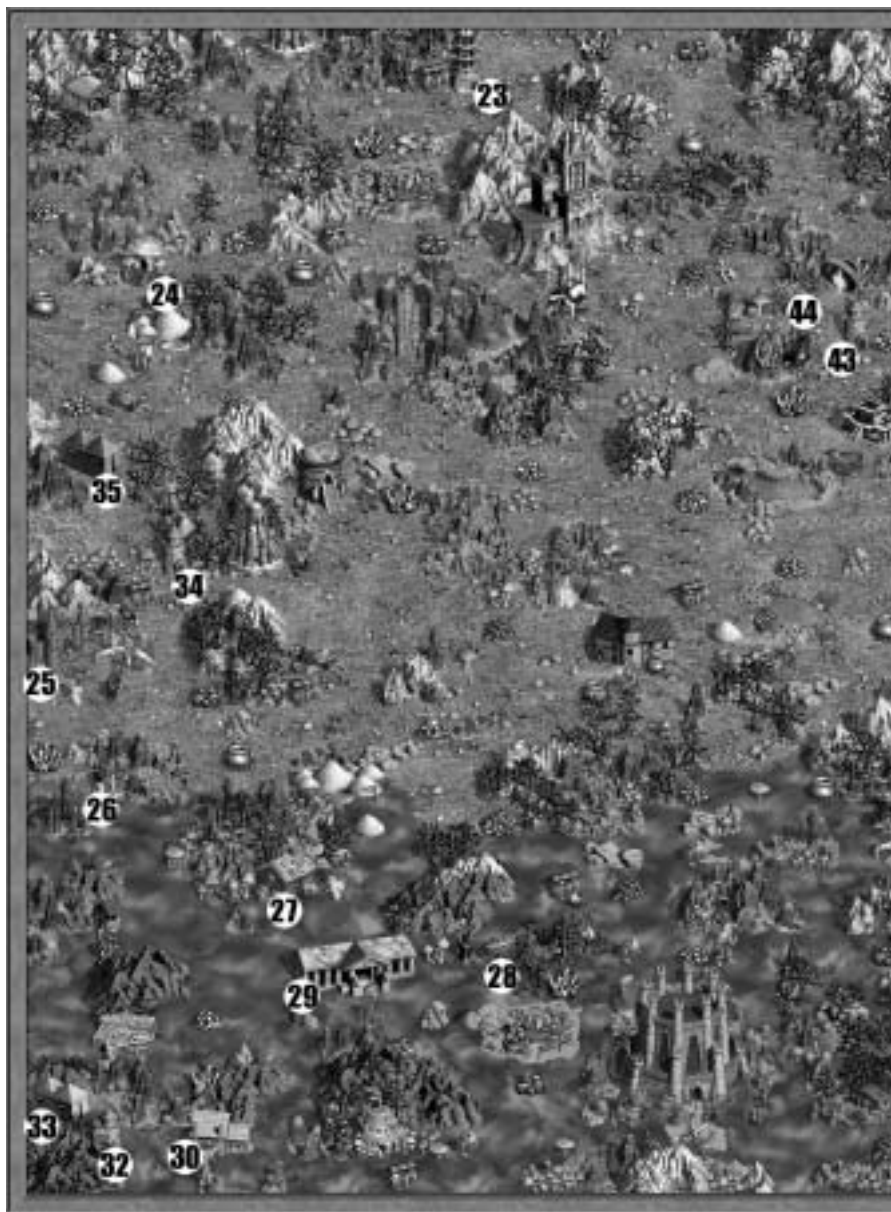


Jorm's Ambrush

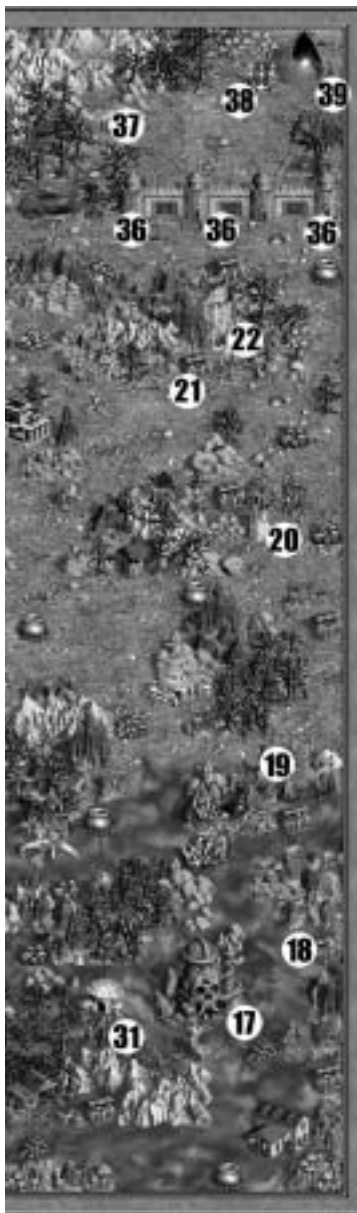
A látszat ellenére nem lesz könnyű ez a pálya, mert a lila ellenfelünk nagyon bezárkózott kapukkal védett tanyájára. Sok mindent kell vásárolnunk a végső győzelemhez, és sok feladatot kell megoldanunk. Innentől fogva már nem részletezem a különböző lények vásárlási helyeit gondolom már megtanultátok, hogy hol mit lehet beszerezni. A küldetésben maximum a 24. szintig juthatnak hőseink és a Spirit of Oppression (38) megszerzésével érnek véget a kalandok.

- 1, Tavern
- 2, Den of Thieves
- 3, University – secondary skill 2000 aranyért
- 4, Cards of Prophecy - Artifact
- 5, Wagon – Clover of Fortune - Artifact
- 6, Light Blue Keymaster's Tent – a világoskék passzus
- 7, Spyglass - Artifact
- 8, Arena - +2 Attack vagy +2 Defense
- 9, Mystical Garden – 500 arany
- 10, Dead Man's Boot's - Artifact
- 11, Endless Purse of Gold - Artifact
- 12, Sulfur Dune - kialakítható aranybánya
- 13, Subterranean Gate (17)
- 14, Garrisonok – mindegyiket őrzik, de nem túl sokan
- 15, Chest – Necklace of Swiftness - Artifact
- 16, School of War - +1 Defense vagy +1 Attack
- 17, Subterranean Gate (13)
- 18, Chest – Badge of Courage - Artifact
- 19, Cape of Velocity - Artifact
- 20, Witch Hut – secondary skill-t tanulhatunk itt
- 21, Chest – Pendant of Total Recall - Artifact
- 22, Marletto Tower - +1 Defense
- 23, School of Magic - +1 Knowledge vagy +1

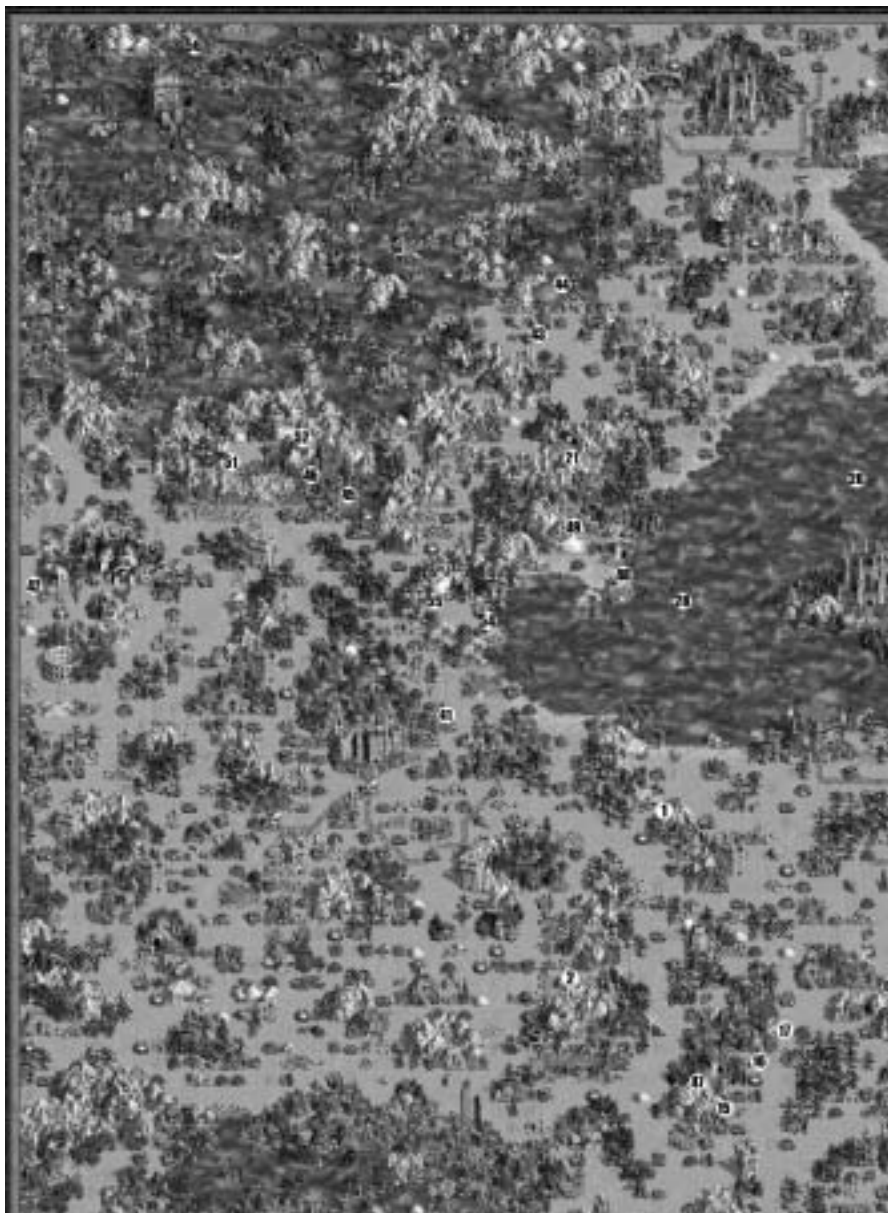




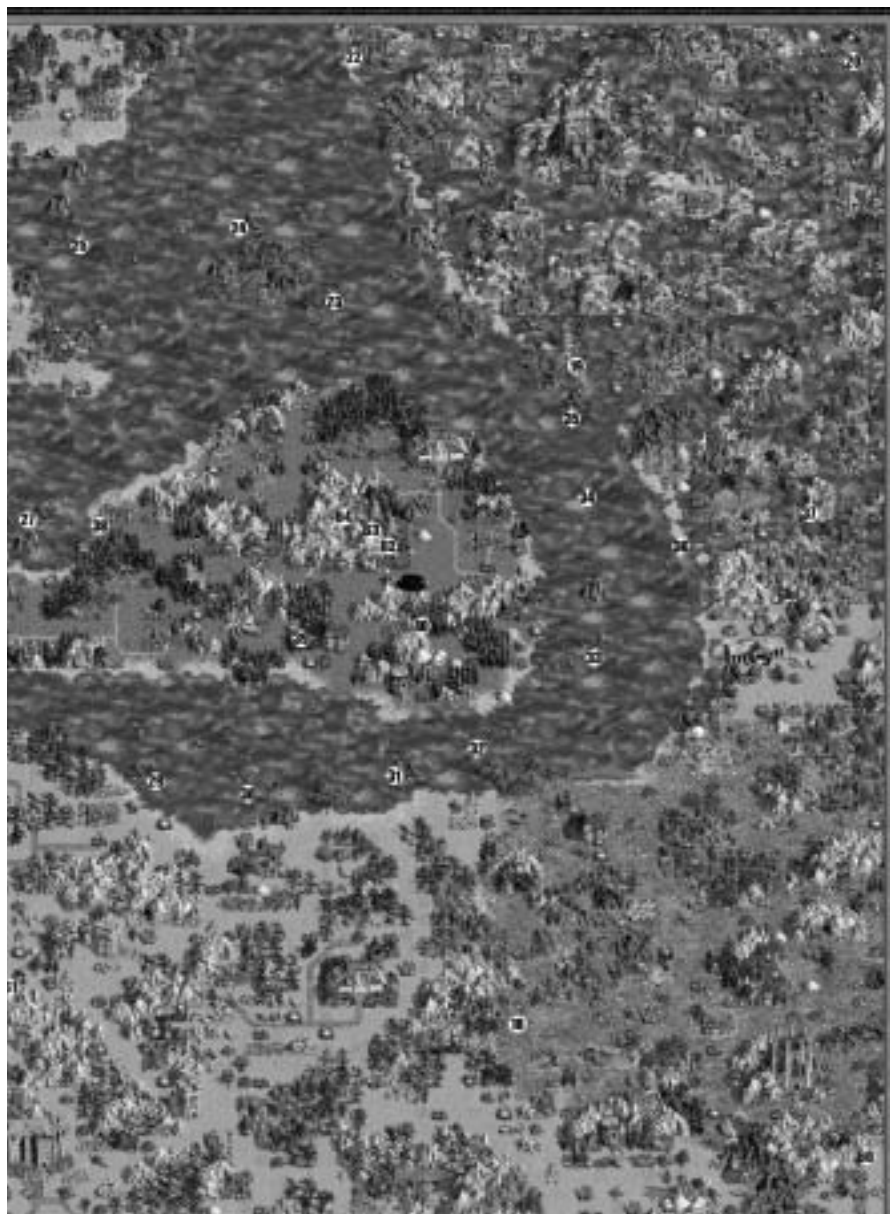
Heroes Chronicles: Conquest of the Underworld

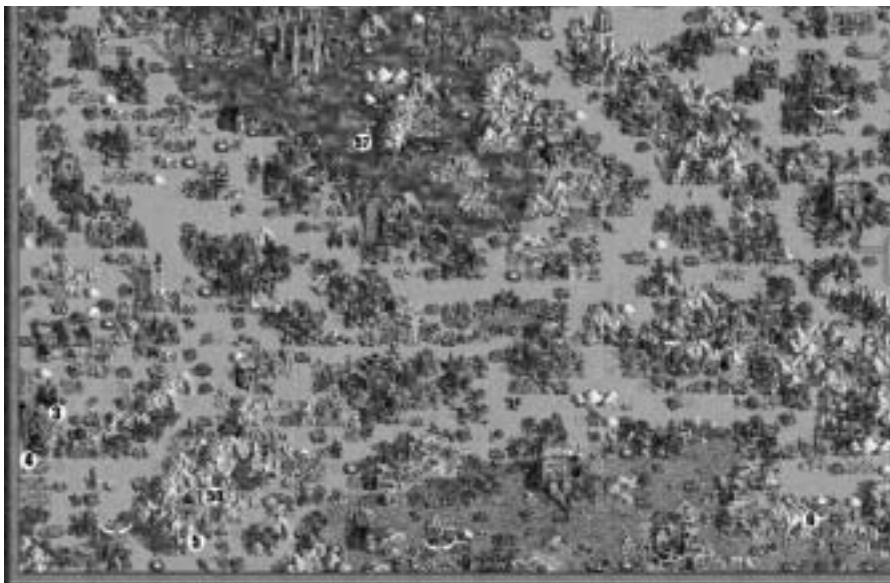


- spell 1000-ért
24, Seer's Hut – 13349 arany a Dead Man's Boot's-ért
25, Hill Fort – egységeinket és hőszünket fejleszthetjük
26, Garden of Revelation - +1knowledge
27, Trading Post – a szokásos kereskedési lehetőség
28, Inexhaustible Cart of Ore - Artifact
29, Library of Enlightenment - +2attack, defense, spell power és knowledge
30, War Machine Factory – hiányzó harci eszközeinket pótolhatjuk itt
31, Seer's Hut - Cards of Prophecy –nagyon sok arany
32, Quest Guard - Endless Purse of Gold kell az átjutáshoz
33, Green Keymaster's Tent – a zöld passzus
34, Quest Guard – csak vörös zászlóval lehet átmenni
35, Red Keymaster's Tent – a vörös passzus lelőhelye
36, Red – Green – Light Blue – 3 különböző színű kapu
37, Celestial Necklace of Bliss - Artifact
38, Spirit of Oppression - Artifact
39, Monolith One Way Entrance – egyirányú bejárat
40, Demon Gate – Demonokat vásárolhatunk itt
41, A Hellhound-ok szülőhelye
42, Quest Guard – 6 Demon szükséges az átjutáshoz
43, Quest Guard - 9 Hell Hounds szükséges az átjutáshoz
44, Monolith Two Way (45) – kétirányú kapu
45, Monolith Two Way (44) – kétirányú kapu



Heroes Chronicles: Conquest of the Underworld





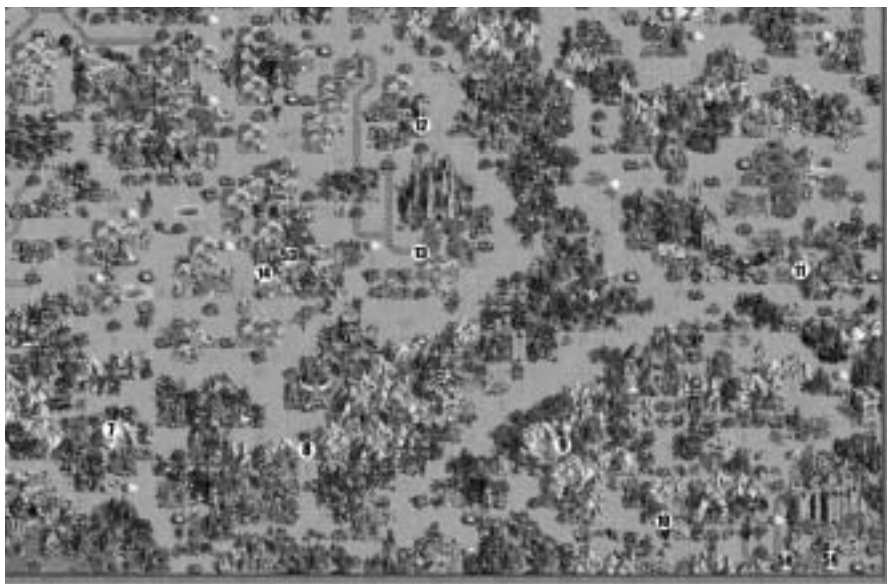
Old Wounds

Nos, az eddi pályák nehézségei eltörpülnek e mellett. Hatalmas a térkép, egy része csak hajóval közelíthető meg és kismillió ellenfél van rajta. A rejtett kijáraton keresztül pedig időnként megjelenik egy ellenfél. A vízben lebegő roncsokban található a legtöbb artifactot. A maximum 28. szintű lovagjaink Tarnum vezetésével a Pendant of Second Sight(64) megszerzése után léphetnek át a következő pályára.

- 1, War Machine Factory – hiányzó harci eszközeinket pótolhatjuk itt
- 2, Artifact - Sandals of the Saint
- 3, Black Kymaster's Tent – a fekete passzus lelőhelye
- 4, Den of Thieves – ellenfeleink állapotát kémlelhetjük ki
- 5, Green Border Guard – itt kéri a zöld passzust
- 6, Shrine of the Magic Thought - 3. szintű spellek tanulására
- 7, Artifact - Glyph of Gallantry
- 8, Artifact - Clover of Fortune

- 9, Green Kymaster's Tent – itt adják a zöld passzust
- 10, Artifact - Speculum
- 11, Artifact - Cards of Prophecy
- 12, Red Kymaster's Tent – a vörös passzus lelőhelye
- 13, Several Red Dragons 4 vörös és 4 fekete sárkány
- 14, Light Blue Border Guard – itt kéri a világoskék passzust
- 15, White Border Guard – a itt kell felmutatni a fehér belépőt
- 16, Quest Guard - 7643 arany ellenében bocsátanak át
- 17, Tavern – semmi értelme ide bemenni, nincs semmi extra
- 18, Artifact - Stoic Watchman
- 19, Lighthouse - többet mozognak a hajók a vízen, ha ide betérünk
- 20, Monolith Two Way (21) – kétirányú átjáró
- 21, Monolith Two Way (20) – kétirányú átjáró
- 22, shipyard - 1000 arany + 10 fa ellenében hajó épül
- 23, Artifact - Spirit of Oppression + 4000 arany
- 24, 2000 arany úti a markunkat
- 25, Artifact - Crown of the Supreme Magi + 5000 arany

Heroes Chronicles: Conquest of the Underworld



- 26, Artifact - Sphere of Permanence
27, 2000 aranyat találunk
28, Artifact - Equestrian's Gloves + 5000 arany
29, 2000 arany kerül elő
30, Artifact - Pendant of Total Recall + 4000 arany
31, 2000 arany a jutalom a roncsból
32, Artifact - Ladybird of Luck
33, 2000 aranyat kapunk
34, 1500 aranyat találunk
35, Artifact - Badge of Courage + 4000 arany
36, kikötési pont – itt kell bemennünk az elkerített részre
37, Light Blue Kymaster's Tent – hiányolt világoskék passzus
38, Shipyard – még egy hajóépítő
39, Artifact - Hourglass of the Evil Hour
40, Cover of Darkness – a teljes szigetet látjuk, ha ide megyünk
41, Artifact - Spyglass
42, White Kymaster's Tent – a fehér passzus
43, Red Border Guard – itt kéri a vörös belépőt
44, Hut of the Magi - 4 területét megmutatja a pályának, ha betérünk ide
45, Black Border Guard – a fekete belépőt kell használni
46, Hill Fort – egységeinket és hősűnket fejleszhetjük itt
47, Monolith Two Way (48) – kétirányú kapu
48, Monolith Two Way (47) – kétirányú kapu
49, Dragon Cave - 3 vörös sárkány őrzi, itt vásárolhatunk sárkányokat
50, Monolith Two Way (51) – kétirányú kapu
51, Monolith Two Way (50) – kétirányú kapu
52, Portal of Glory – angyalok lelőhelye
53, Monolith Two Way (54) – kétirányú kapu
54, Monolith Two Way (53) – kétirányú kapu
55, Forsaken Palace – démonok lelőhelye
56, Artifact - Necklace of Swiftnes
57, Artifact - Bird of Perception
58, Quest Guard - 40 Harpy Hags-ot kérnek az átjutásért
59, Lots of Dead Knights – sok lovag (31)
60, Artifact - Crest of Valor
61, Monolith One Way Exit – innen jön ki időnként a sárga ellenfél, de bejárat nincs hozzá
62, Quest Guard - 50000 arany kell az átjutáshoz
63, Quest Guard – az öreg csak Tarnum-ot engedti át
64, Artifact - Pendant of Second Sight – ezt kell megszerezni a befejezéshez



The Queen's Command



Csatlakozik hozzánk Queen Allison is, neki sem szabad meghalnia a küldetés során. El kell pusztítanunk az összes ellenfelet a maximum 32. szintű hősökkel. A küldetés végén csak Tarnum léphet át a következő szintre.

- 1, Den of Thieves – ellenfeleink állapotát kémlelhetjük ki
- 2, Purple Keymaster's Tent – a lila beugrót adják itt
- 3, Monolith Two Way (4) – kétirányú kapu
- 4, Monolith Two Way (3) – kétirányú kapu
- 5, Shrine of Magic Thought –3. szintű varázslatok
- 6, Hill Fort – egységeink fejlesztéséhez
- 7, Artifact - Armor of Wonder
- 8, Monolith Two Way (9) – kétirányú kapu
- 9, Monolith Two Way (8) – kétirányú kapu
- 10, Garrison 128 alabárdos, 64 íjász, 32 griff, 16 lovas, 8 pap, 4 lovas, 2 angyal őrzi
- 11, Monolith Two Way (12) – kétirányú kapu
- 12, Monolith Two Way (11) – kétirányú kapu
- 13, Artifact - Hellstorm Helmet
- 14, Artifact - Shield of the Damned
- 15, Artifact - Sword of Hellfire
- 16, Monolith Two Way (17) – kétirányú kapu
- 17, Monolith Two Way (16) – kétirányú kapu
- 18, War Machine Factory – hiányzó harci eszközeinket pótolhatjuk itt
- 19, Purple Border Guard – a lila passzust kéri
- 20, Red Keymaster's Tent – vörös passzust adják oda
- 21, Artifact - Clover of Fortune
- 22, Artifact - Spyglass
- 23, Trading Post – a hiányzó alapanyagokat pótolhatjuk csereberével, vagy vásárlással
- 24, Artifact - Glyph of Gallantry
- 25, Shrine of Magic Thought –3. szintű varázslatok tanulása
- 26, Red Border Guard – a vörös beugrót kéri
- 27, Monolith Two Way (28) – kétirányú kapu
- 28, Monolith Two Way (27) – kétirányú kapu
- 29, Quest Guard - csak Tarnum mehet át a kapun



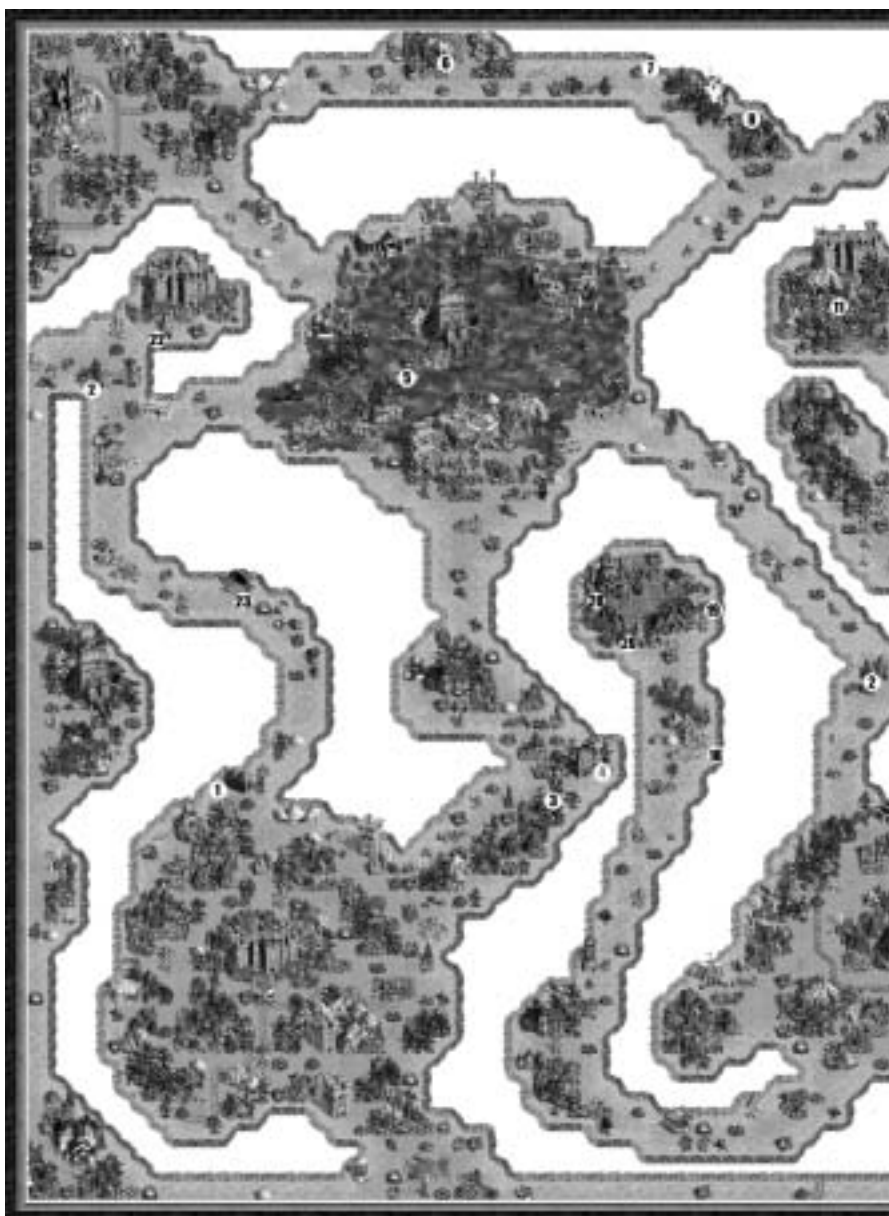
Never Deal with a Demon

(A következő oldalpáron található térképek tartoznak a pályához!)



Queen Allison megmentésére szövetkeznek hőseink az utolsó küldetésben. Az összes ellenfelet le kell nyomnunk, de leginkább Deezelisk-et, a fő gonoszt. A pálya nem túl nagy, de az ellenfelek nagyon kemények lesznek. Ezzel végig is nyomtuk a Conquest of the Underworld-öt, nem marad hátra más, mint nekiállni a Warlordsnak, a kiegészítő csomag további küldetéseinek.

- 1, Black Keymaster's Tent – a fekete passzus
- 2, Red Border Gate – a vörös beugrót kéri
- 3, Black Border Gate – a fekete passzust kéri
- 4, Prison – kiszabadítjuk Mensor-t (30-as Knight)
- 5, Artifact - Glyph of Gallantry
- 6, Green Keymaster's Tent – zöld passzus
- 7, Artifact - Boots of Speed
- 8, Artifact - Pendant of Total Recall
- 9, Shrine of Magic Thought - 3. szintű varázslatok tanulóhelye
- 10, Several Death Knight – 8 lovag várakozik itt
- 11, Quest Guard – 30-as szint felett lehet belépni Brettonia várához
- 12, War Machine Factory – hiányzó harci eszközeinket pótolhatjuk itt
- 13, Green Border Guard – a zöld passzus ellenőrzőhelye
- 14, Hill Fort – egységeinket és hősünket fejleszthetjük itt
- 15, Monolith Two Way (16) – kétirányú kapu
- 16, Monolith Two Way (15) – kétirányú kapu
- 17, Red Keymaster's Tent - itt kapjuk a vörös passzust
- 18, Artifact - Helm of Chaos
- 19, Trading Post – a hiányzó alapanyagokat pótolhatjuk csereberével, vagy vásárlással



Heroes Chronicles: Conquest of the Underworld



20, Quest Guard – vörös passzus nélkül nincs belépés

21, Quest Guard – csak Sir Tarnum nyithatja meg az átjárót

22, Quest Guard – 30. szint felett nem lehet bemenni

23, Monolith Two Way (24) – kétirányú kapu

24, Monolith Two Way (23) – kétirányú kapu

25, Monolith Two Way (26) – kétirányú kapu

26, Monolith Two Way (25) – kétirányú kapu

27, Subterranean Gate (28) – kétirányú kapu

28, Subterranean Gate (27) – kétirányú kapu

Itt a vége fuss el véle, remélem jól szórakoztatok.



Black

