



BORÉES

ARCADIE

HÉPHAÏSTOPOLIS

MONTS AETNÉENS

CATARACTE D'Océanos

CONTRÉE DONT NUL N'EST REVIENT

DUNES DAMNÉES

FORÊMEGLOS

CONQUE OU 3 GEMMES DE LAVES

ISKANDRIA

Océanos

RIVES DE PSAMATHIKÉ

Hochet de bébé

Larme de phénix ou plume

Convocation au palais

Soufflet peau de chameau

Amazones

Panier en osier

Ongle orphée

Cocatrice

Astrarium

Manchettes de l'héroïne

Galucha ? + plume icarienne

Sceau de la cité

Disque d'Hélios

Rouleau à toile

NOTOS



raie

Briquet à silex

Pinceau céleste

Visite : Pierre gravée = vers oubliés  
Si paye -> Perle verte

Voie sacrée

Marchand

Jour : obélisque Est  
Nuit : gemme de lave = Antiphantès 369

145

D

64 606

1393

1638

1380

1417

MONTS AETNÉENS

1110

436

1555

164

1565

979

1451

532

1375

1294

644

1624

1010

1565

363

691

588

200

1028

644

1624

1294

445

1016

1339

286

1124

400

714

1316

1010

1241

1339

1687

1076

62

62

1124

177

525

596

100

1604

1187

552

991

525

639

1435

## Voici mes prises de notes !

A vous de piocher ce qui peut vous être utile pour vous débloquer

### Bien débiter

Oncle Nicomaque = **Arès**  
Tante Terpe = **Apollon**  
Oncle Sophos = **Athéna**  
Tante Eremia = **Artémis**

Suivant vos choix au §1242

-1044 -> lieu **A**

-1575 -> lieu **B** + **50 Pyrs** + **gâteau au miel** + compagnon **Polymnie**

-340 -> lieu **C**

-1515 -> lieu **D** + **rouleau de toile et pot de colle**

---

### **1172** Pyramide Ouest : Criosphinx

Si silencieux et test ok -> **700 Pyrs + 6 gemmes**

584->1128 (échec) -> énigmes 29-15-50-> **Astrarium !**

En sortie de pyramide le 210 ->993 ->301

**Si poissons frais** alors -> **piens de Senet** et **Héraut de la Terre-Mère**

### **1565** Pyramide Nord : Androsphinx

Les réponses aux énigmes du Sphinx servent à prévoir les bons réflexes et objets pour les ruines de Rhodes ->**1028**

A savoir : vent (soufflet en peau de chameau), miroir (bouclier miroir) et argent.

Le sphinx donne une **conque**.

### **???** Pyramide Est Hiéracosphinx ???

### **1028** Ruines

Parcourir le chemin en utilisant les bons objets : vent (soufflet en peau de chameau), miroir (bouclier miroir) et argent (pile ou face).

Récompense : **Manchette de l'héroïne oubliée**

### **1010** Mine

Prendre la **cage canari**

Parcours pour trouver le bouclier miroir :

1584->1127->1690>314>585>997-> **bouclier miroir** et **poisson frais** (si filet de gladiateur)

---

- **Compagnon Loutro**

Ce compagnon permet d'être **Initier des Mystères téthysiens !**

Pour cela visiter avec lui les 3 cataractes (1555, 363, 1662 ) et demander lui d'être initier.

Ensuite revisiter la cataracte d'Océanos avec les objets suivant pour faire la cérémonie :  
**Conque + perle verte +hochet de bébé = code Ormeau + 1 caractéristique+ 1 gloire**

- **Codes :**

**Ocre** = si les 4 obélisques sont trouvés (Usimaatre)

**Ormeau** = 1 travail accompli, il s'agit de remettre l'eau dans le fleuve voir Loutro ci-dessus.

**Otus** = arracher les plumes d'un phénix