

Thronheim

Introduction

Thronheim est avec **Thjorgard** le centre du monde. Mais **Thronheim** garde la palme puisque vous avez accès depuis ici à toutes les autres régions de **Chedian**. C'est aussi pour cela que vous avez le plus puissant des Jarl ici. **Thronheim** est le domaine de *Kira la Glaciale*.

Si vous arrivez ici avec une petite équipe, la région n'est pas facile à maîtriser. De même que certaines parties sont simplement inaccessibles pour les petits bleus. Vous allez passer beaucoup par ici pour les différentes quêtes du jeu. La ville de **Thronheim** offre aussi les professeurs pour les compétences liées à la magie jusqu'au niveau **Maître**.

Carte & Statistiques



Créatures : Basilic {Basilic, Aîné Basilic et Roi Basilic}, Gezzampt {Bébé Gezzampt, Gezzampt et Ancêtre Gezzampt}, Vampire {Suceur de Sang, Annelid et Vampire} et Spore-Méduse (Spore-Méduse, Spore Gélatineuse et Spore Urticante)

Quêtes : Les Adorateurs de *Honk* et La Chose.

Statistiques

Perception (0-20):	9	Pièges (0-20):	9	Dégâts (1-10):	5
Trésors (1-6):	3	RAZ :	600	Rencontre :	10% {48%, 48%, 4%}

Le moyen le plus commun pour arriver la première fois dans la région, c'est par bateau (en **1**). La plupart des coins devraient être accessible même pour une petite équipe, mais les combats seront rudes. Laissez tomber la section près du lac en direction de l'entrée des tunnels. Les vampires sont bien trop puissants.

En **I** vous avez le passage pour aller à **Frosgard**, le voyage dure 5 jours. En **II** se trouve l'entrée pour le col de la montagne menant à **Thjorgard**. Entrer dans le col vous coûte 3 jours. Enfin en **III** vous avez l'entrée pour les tunnels de connexion avec **Yorwick**. Le voyage pour entrer dans les tunnels dure 1 jour. Pour les détails de la ville **V**, voir plus loin dans le document. Les **c** sont des coffres piégés.

Solution

Un classique : tout d'abord aller en ville pour faire votre commerce habituel. Prendre les quêtes avant de partir à l'aventure est bien plus économique. En plus vous devez absolument nettoyer l'autel pour le sort portail de ville.

Pour le reste, la balade dans cette région est l'une des plus dangereuses du jeu. Si vous n'avez pas spécialement de business à faire dans les parages et que votre équipe n'est pas de niveau 20 au moins, ignorez les lieux. Allez en direction de col où le seul donjon du coin se trouve est possible, mais évitez le petit lac et le tunnel comme la peste pour le moment.

Astuce: Si vous êtes sur la quête de promotion des Gladiateurs, vous avez plein de basilics ici pour vous défouler. Une seule peau suffit pour la promotion.

Note: Si vous jetez un coup d'œil par-dessus la muraille avec le sort adéquat, vous serez assez surpris de la ville que vous verrez :).

Stratégie

Les basilics ne devraient pas vous poser de problème, vous avez l'habitude de les tanner. Les Gezzampts sont faciles à prendre, faite attention car ils font un usage massif du sort enchaînement d'éclairs. Le mieux c'est de foncer sur eux et les prendre au corps à corps. Même avec une équipe dans les 20 ce ne doit pas être la mer à boire. Lancez quand même des sorts de protection contre la magie des éléments, cela va grandement affaiblir leur potentiel de combat. Faite attention car au corps à corps les Gezzampts ont la possibilité de casser vos armures.

Thronheim est le lieu ou vous allez rencontrer pour la première fois des vampires. Dans **Might and Magic VIII** ils n'étaient pas très puissants car même une équipe de niveau 1 pouvait les abattre. Ici non, faites gaffe, les vampires c'est vraiment du balaise pour une équipe de bas niveau. Avant même que je puisse riposter à distance mon équipe était déjà à moitié pulvérisée. Ici les sorts de protection contre la magie des Ténèbres sont très utiles. Bien sur le sort comme Intimidation des Morts-Vivants est très utile.

Description

Les Habitations & Constructions

1	Transport - The Raider
Description	Bateau pouvant vous transporter à Isle of Ashes, Thjorgard, Drangheim, Sturmford, Guberland, Lindisfarne et Frosgard . Pour les horaires complets veuillez voir le fichier sur les transports .
Capitaine	<i>Moenach A'Tryht</i>
Information	Ouverture: 24h/24h Marchandage: 2.5 Prix: 50gp
Remarque	Le bateau pour Frosgard est uniquement proposé si vous avez libéré le port de la glace.

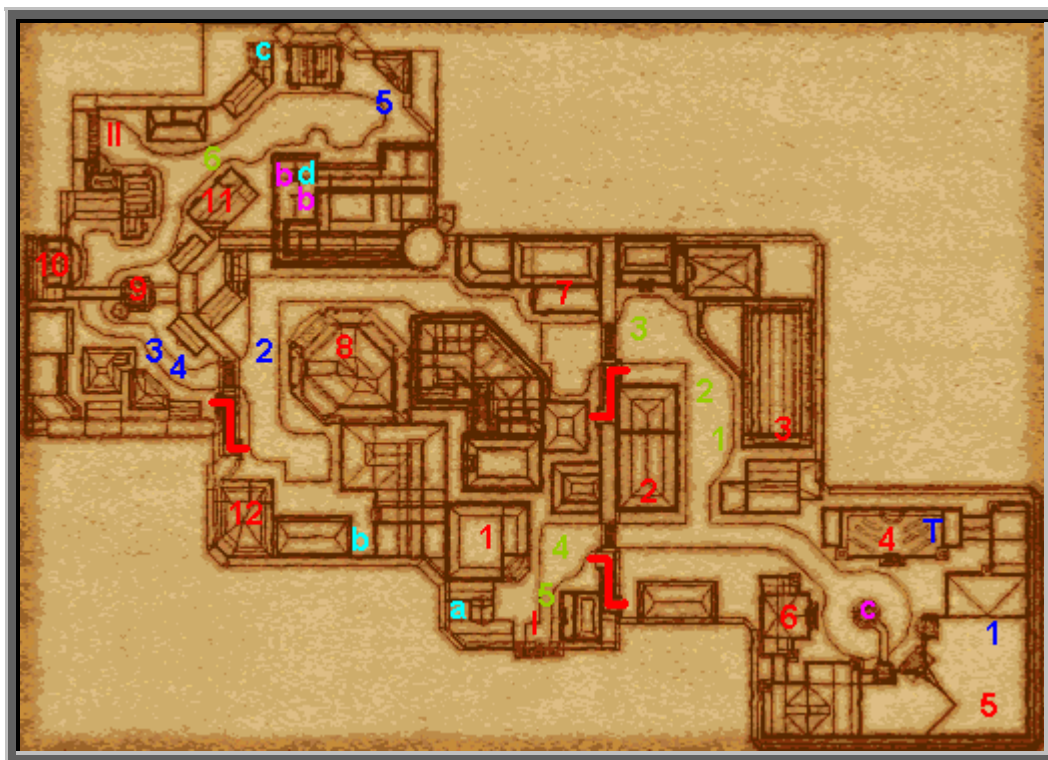
Les Donjons

1	Inventa Storca
Description	Un donjon assez classique. Cela ressemble à une grosse bibliothèque.
Quêtes	Orbes de Liaisons et Gungnir.

Les Points d'Intérêts

a	Piédestal	
Description	Donne temporairement un bonus de 20 à votre vitesse. Durée de 60 minutes.	
b	Chaudron	
Description	Une popote succulente vous permettant d'avoir un bonus temporaire +10 de résistance dans la magie des ténèbres pendant 45 minutes.	
c	Chaudron	
Description	Offre de manière permanente +10 de résistance à la magie de la lumière pour toute l'équipe.	

La Ville de Thronheim



Créatures : PNJ, animaux et Terreur du Désert.
Quêtes : L'Orbe Noir, Orbes de Liaisons, Le Message, Promotion Mercenaire, Promotion Gladiateur, La Lettre d'Amour, Les Adorateurs de *Honk*, Le Col de la Montagne, Le Conseil de Guerre, Arrêter la Guerre, La Chose et Yorwick.

Statistiques					
Perception (0-20):	5	Pièges (0-20):	5	Dégâts (1-10):	3
Trésors (1-6):	4	RAZ :	600	Rencontre :	0%

Il y a deux entrées dans la ville. L'entrée **I** donne sur le port tandis que l'entrée **II** donne sur le Nord de la région, près de *Bikki Yrsadottir*. L'autel pour le portail de ville se trouve en **T**. Les **b** sont des barils pour monter vos attributs ou trouver des objets (cf. fichier sur les **potions et liquides** pour les détails des couleurs). Enfin, les **c** sont des coffres piégés.

La ville est construite en 3 sections. Entre chacune des sections vous avez un mur défensif avec une grosse porte, un peu comme à **Sturmford**. Vous ne pouvez pas ouvrir les portes, vous devez utiliser un passage en chicane à côté des portes à chaque fois. Les passages sont marqués en rouge par des **S**. Je pense qu'il s'agit d'un artefact pour le moteur 3D. A chaque fois que vous passé au travers de la chicane l'image flash un petit coup, cela veut dire que vous êtes arrivé sur une nouvelle section du monde.

Solution

La première fois que vous venez ici, un détour par le puits en **a** est nécessaire. Pensez aussi à prendre les trèfles en **b** et **c**. Allez aussi nettoyer l'autel **T** pour le sort de portail de ville. Après quoi, ramassez toutes les quêtes possibles ici. Certaines des quêtes secondaires sont vraiment faciles à faire ou à finir. Profiter des quelques point d'expérience vite engrangés.

Lorsque vous vous approchez de la prison en **d**, une terreur du désert va briser le mur et s'échapper. Cela va causer du remous chez les habitants qui vont alerter les gardes. Vous aurez alors une énorme bataille en ville entre les gardes et la terreur. Vous pouvez rester complètement neutre et vous balader au travers de la bataille. Vous ne risquez rien. Si vous attaquez un garde ou la terreur ils deviennent hostiles envers vous.

La terreur devient immortelle lorsque les gardes s'y attaquent. Il est donc inutile de vous acharner dessus. Vous ne pouvez pas gagner. Vous pouvez aussi vous attaquer au garde pour vous faire des points d'expérience supplémentaires.

Le coffre **c** près du palais du Jarl est dans un passage secret au centre de la tour, c'est la tour au centre de la place devant le Palais. Pour y accéder vous devez aller au 1^{er} étage de la résidence de *Kira*. Là vous trouverez une bibliothèque pivotante donnant sur un passage menant au centre de la tour.

Bug: Si vous nettoyez l'autel pour le sort portail de ville et que vous faites usage de ce sort vous n'arrivez pas dans le temple de *Ratatosk* (en **4** sur la carte). Vous êtes à chaque fois transporté devant la taverne en **11** sur la carte.

Astuce: Lorsque la terreur du désert sort de sa prison, les gardes lui foncent dessus. Tant que la terreur n'est pas morte des gardes sortent de la caserne. Placer vous devant la porte et coller un bout de scotch sur le bouton de la souris. Revenez une heure plus tard lorsque vous aurez massacré une centaine de gardes et vous être fait des milliers de points d'expérience.

Stratégie

La seule stratégie ici c'est de trouver comment tuer la terreur du désert ou les gardes. La terreur est mortelle au départ, mais elle devient immortelle dès que les gardes commencent à attaquer. Si vous voulez tuer la terreur vous-même, vous devez le faire impérativement avant que les gardes ne s'en mêlent. La stratégie consiste à s'approcher de la prison rapidement et de coincer la terreur à l'intérieur en lui barrant la route. Tapez ensuite dessus comme un sourd. Vous devez avoir une bonne équipe pour vous en prendre à elle. Si un garde arrive à toucher la terreur c'est fini, vous devez recharger une sauvegarde.

Une autre solution pour vous faire des points d'expérience c'est de tuer les gardes. Tant que la terreur est en vie et met à sac la ville des gardes vont sortir du poste à côté de la prison. Mettez-vous devant la porte et tuez le garde qui sort à chaque fois. Les gardes sont faciles à tuer, mais méfiez-vous car ils peuvent faire très mal.

Description

Les Professeurs

	Nom	Compétence	Niveau	Localisation
1	<i>Ran Tryygvadotir</i>	Ténèbres	Maître	Près du centre d'entraînement en 3 .
2	<i>Dagny Borkdotir</i>	Lumière	Maître	Près du centre d'entraînement en 3 .
3	<i>Bryan Hrutssen</i>	Elémentaire	Maître	Près du centre d'entraînement en 3 .
4	<i>Fjall Bodilssen</i>	Spirituelle	Maître	Près du magasin de magie en 1 .
5	<i>Andvari Egilssen</i>	Méditation	Maître	Près du magasin de magie en 1 .

Chaque professeur offre le niveau **Expert** aussi. Pour les conditions et prix de promotion voir le fichier des **compétences**.

Les Mercenaires

Nom	Occupation	Niveau	Localisation
6 Cleirach A'Lyrae	Illuminé	9	Près de la taverne en 11

Pour les détails sur chaque [mercenaire](#), référez-vous au document relatif à ceux-ci.

Les Habitations & Constructions

1 Magique - Fre's Light			
Description	Les sorts vendus ici étant de bas niveau, cela ne vaut pas la peine de perdre votre fric. Mais jetez-y quand même un coup d'œil.		
Habitant	<i>Os le Pâle</i>		
Information	Ouverture: 6am - 8pm	Re-stock: 2 semaines	Marchandage: 2.5
Remarque	Le tenancier du magasin devrait s'appeler <i>Bones</i> en référence avec un membre de TELP.		
2 Armurier - Rustavius's Worn Armor			
Description	Petit armurier bien pauvre, vous ne trouvez pas grand chose d'utile ici.		
Habitant	<i>Rustavius</i>		
Information	Ouverture: 6am - 8pm	Re-stock: 2 semaines	Marchandage: 2.5
3 Centre d'Entraînement - The Hall			
Description	Meilleur centre d'entraînement pour les niveaux au-dessus de 40.		
Habitant	<i>Magnus ver Magnussen</i>		
Information	Ouverture: 24h/24h	Niveau: 60	Marchandage: 2.2
4 Temple de Ratatosk			
Description	Un temple qui n'offre pas grand chose. Dans la première version du jeu ce lieu était un donjon.		
Habitant	<i>Erlend le Négatif</i>		
Quêtes	Le Message.		
Remarque	Ne pas oublier de nettoyer l'autel du portail de ville dans le temple.		
5 Temple - Fre's Hand			
Description	Lieu de prière, de guérison, voire de résurrection de vos personnages.		
Habitant	<i>Robert Bloodstopper</i>		
Information	Ouverture: 24h/24h	Marchandage: 2.5	
6 Palais - Jarl de Thronheim			
Description	Palais plutôt en forme de grand manoir.		
Habitant	<i>Kira la Glaciale</i>		
Quêtes	Promotion Gladiateur, La Lettre d'Amour, Les Adorateurs de <i>Honk</i> , Le Col de la Montagne, Le Conseil de Guerre, Arrêter la Guerre, La Chose et Yorwick.		
7 Forgeron - Framish Weapons			
Description	Pas grand chose à offrir.		
Habitant	<i>William le Framien</i>		
Information	Ouverture: 6am - 8pm	Re-stock: 2 semaines	Marchandage: 2.5
8 Mairie - Thronheim Town Hall			
Description	La mairie sert surtout à vous donner des informations sur le jeu.		
Habitant	<i>Erpr aux Grosses Chevilles</i>		
9 Drogueries - Wands, Rings, and Stuff			
Description	Bon endroit pour trouver des potions ou du petit matériel utile.		
Habitant	<i>Thakkrad Kjarssen</i>		
Information	Ouverture: 6am - 8pm	Re-stock: 2 semaines	Marchandage: 2.5
10 Banque - Bank of Thronheim			
Description	Une banque comme une autre, placez ici vos économies.		
Habitant	<i>Brynhildr l'Econome</i>		
Information	Ouverture: 6am - 8pm		

Quêtes	Orbes de Liaisons.
Remarques	Vous devez installer un orbe de liaison pour pouvoir user du coffre.

11 Taverne - Trelborg's Fight

Description	Lieu de rencontre et de discussions. Vous pouvez même tendre l'oreille et écouter les discussions des autres.		
Habitant	<i>Jofridr le Swillbowl</i> (Tavernier), <i>Dagfari le Grognon</i> et <i>Thorfinn Cassecrâne</i> (Promotion Mercenaire)		
Information	Ouverture: 24h/24h	Prix: 25gp	Marchandage: 2.5
Quêtes	Promotion Mercenaire et le Message.		

12 Bibliothèque - Public Library

Description	Vous trouvez ici quelques compétences utiles. N'hésitez pas à en acheter quelques-unes.		
Habitant	<i>Jormunrek Jonakrssen</i>		
Information	Ouverture: 6am - 8pm	Re-stock: 2 semaines	Marchandage: 2.5

Les Points d'Intérêts

a Puits

Description	Ce puits vous donne de manière permanente +5 de force.
-------------	--

b Trèfle

Description	Bouquet de trèfles, vous pouvez cueillir un trèfle pour un point de développement.
-------------	--

c Trèfle

Description	Bouquet de trèfles, vous pouvez cueillir un trèfle pour un point de développement.
-------------	--

d Prison

Description	Lieu de détention d'une terreur du désert.
-------------	--

Les Donjons

Les Tunnels de Connexion

Description

Comme son nom l'indique c'est un tunnel ou plutôt un groupe de tunnels permettant de relier **Thronheim** à la dernière région du plan de mortel, à savoir **Yorwick**. Vous avez une entrée depuis **Thronheim** et deux sorties sur **Yorwick**. Malheureusement la meilleure sortie sur **Yorwick** est bloquée.

Si vous venez ici c'est pour aller à **Yorwick**, mais la route n'est pas facile. En plus dans certaines partie des tunnels les combats peuvent être vraiment rudes. Venez ici lorsque vous aurez atteint le niveau 20 au moins.

Carte & Statistiques



Créatures : Vampire {Suceur de Sang, Annelid et Vampire}, Dagrell {Dagrell, Dagrell Venimeux et Dagrell Spectral} et Guerrier Squelette {Squelette, Guerrier Squelette et Maître Squelette}

Statistiques

Perception (0-20):	3	Pièges (0-20):	3	Dégâts (1-10):	3
Trésors (1-6):	2	RAZ :	600	Rencontre :	25% (25%, 25%, 50%)

La sortie **I** donne sur la région de **Thronheim** en **III**. La sortie **II** donne sur la sortie **I** dans la région de **Yorwick**, c'est la sortie principale. La sortie **III** est accessible uniquement depuis le village de **Yorwick**. Les **b** sont des barils pour monter vos attributs ou trouver des objets (cf. fichier sur les **potions et liquides** pour les détails des couleurs). Les **x** sont des squelettes, vous pouvez les fouiller pour trouver de menus objets. Attention, car vous pouvez tomber malade à force de mettre votre nez dans de vieux os. Enfin, les **c** sont des coffres piégés et en **a** vous avez un coffre **noir**.

Solution

Si vous vous bornez à juste aller à **Yorwick** le voyage ne devrait pas être trop pénible. Par-contre, si vous vous aventurez dans les profondeurs des tunnels vous êtes quittes pour une belle bataille. Si vous arrivez à tuer les vampires qui gardent l'entrée dans la région de **Thronheim** vous ne devriez pas avoir de problèmes. Même à la sortie côté **Yorwick**.

Les vampires sont les adversaires les plus coriaces des lieux. Mais ils ont tendance à uniquement être dans les grandes zones. Si vous ne voulez pas les attaquer, restez dans les petites sections des tunnels. En **a** vous avez un coffre **noir** caché dans un sarcophage. Le sarcophage est gardé par une meute de mort-vivants dont un certain nombre de vampires. Cela va vite être une grosse baston pour vous approprier le coffre.

En **b** vous avez un mur qui peut uniquement être brisé en venant du Nord. Pour cela vous devez entrer dans les tunnels via l'entrée du village de **Yorwick** (en **III** sur la carte). Le mur peut-être brisé en frappant dessus avec vos armes.

Stratégie

Dans la grande zone **a** avec le coffre **noir** vous allez devoir bien combattre. Au départ le nombre de monstre étant assez élevé vous aurez de la peine à vous approcher des vampires. Alors leurrez tout d'abord les autres petits monstres dans les tunnels et zigouillez-les. Après quoi, vous pourrez vous en prendre aux vampires. Le sort d'intimidation des morts vivants peut être lancé à grande distance, cela aide contre les vampires.

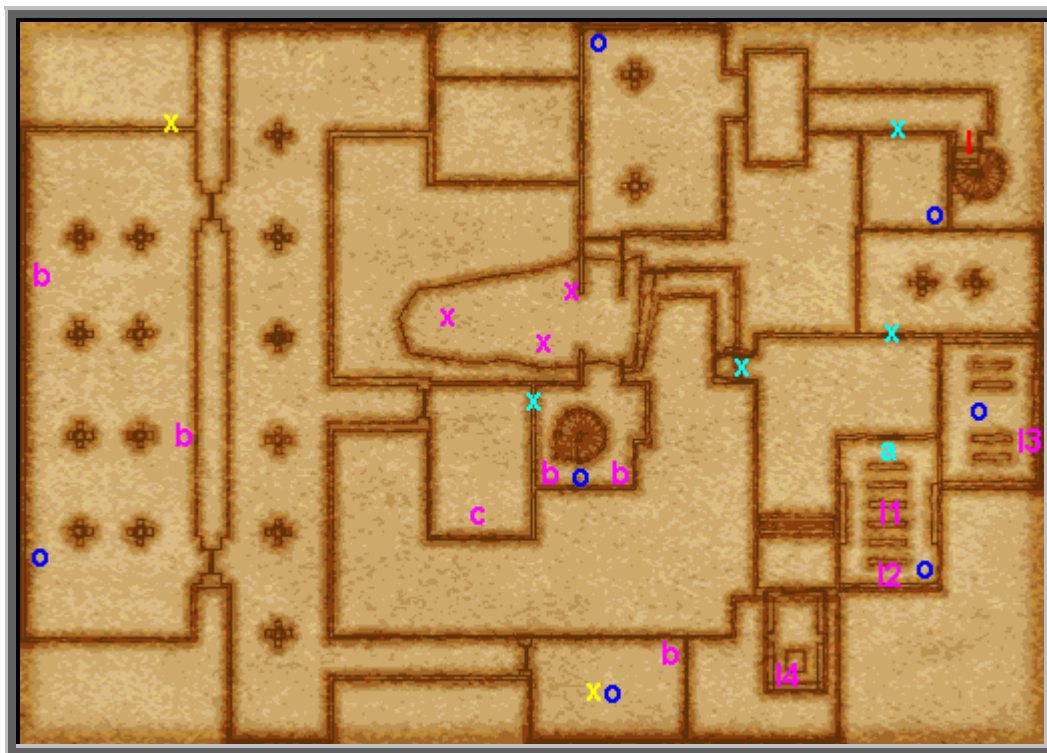
Inventa Storca

Description

Donjon très classique. Vous avez quelques coffres, pièges et passages secret. Tous les ingrédients pour l'aventure. Ce donjon peut-être votre tombe ou très simple suivant votre approche. Vous n'avez pas besoin d'être surpuissant ici, même les équipes débutantes peuvent s'y aventurer.

Ce donjon ressemble à une grande bibliothèque abandonnée. Vous y venez principalement pour la quête des orbes de liaisons. Certaines orbes sont très facile à prendre et ne demandent pas un grand effort. Une autre bonne chose est que les orbes réapparaissent à chaque fois que vous visitez le donjon.

Carte & Statistiques



Créatures : Brigand {Coupe-jarret, Cambrioleur et Brigand}, Guerrier Squelette {Squelette, Guerrier Squelette et Maître Squelette}, Zombie {Fétide, Ruisselant et Zombie}, Icky Volant {Icky Ailé, Icky Volant et Icky Astral} et Liche {Liche, Liche de Puissance et Roi-Liche}

Quêtes : Orbes de Liaisons et Gungnir.

Statistiques

Perception (0-20):	7	Pièges (0-20):	7	Dégâts (1-10):	4
Trésors (1-6):	4	RAZ :	600	Rencontre :	20% (35%, 35%, 30%)

L'entrée se trouve en **I**. Les orbes de liaisons pour la quête sont indiqués avec les **o**. Les différents **x** sont des morceaux de mur que vous pouvez détruire pour créer un passage. Les **x** représentent des embuscades. Les **b** sont des barils pour monter vos attributs ou trouver des objets (cf. fichier sur les **potions et liquides** pour les

détails des couleurs). Enfin, les **c** sont des coffres piégés et en **a** vous avez un coffre **noir**. Ce coffre contient uniquement l'artefact Gungnir, c'est un objet de quête. Les **x** sont des squelettes, vous pouvez les fouiller pour trouver de menus objets. Attention, car vous pouvez tomber malade à force de mettre votre nez dans de vieux os.

Solution

Plusieurs trésors cachés sont à prendre. La plupart de trésors se prennent dans des petits coins cachés qui s'ouvrent en actionnant un livre-levier. Lorsque vous êtes dans des pièces avec des bibliothèques regardez pour des livres qui dépassent. C'est généralement bon signe.

Faite attention aux différentes embuscades **x** lors de votre exploration. Bien que les monstres ne soient pas très puissants c'est désagréable d'avoir une horde de squelettes ou de mort-vivants dans son dos.

Le coffre **noir a** est caché dans une trappe dans le sol. Pour ouvrir la trappe, pousser sur le livre-interrupteur **11**. Ne pas presser sur le livre-interrupteur en **12**, si vous le faites les étagères versent et bloquent la trappe avec le coffre. Il y a d'autres livres-interrupteur mais ils ne servent à rien. Dommage car vous ne pourrez pas finir la quête. Le livre **13** ouvre une petite cache dans la bibliothèque tout près. De même pour le livre **14**.

Astuce: Si vous voulez absolument faire la quête des orbes de liaison mais votre équipe est nulle, voici quelques chose de fort utile. Les orbes réapparaissent à chaque fois que vous revenez dans le donjon. Il vous suffit donc de ramasser les deux orbes près de l'entrée et revenir 3 fois pour avoir un stock suffisant pour la quête.

Astuce: Si vous pressez sur le livre **12** courez très vite sur la trappe avec le coffre. Lorsque l'étagère tombe sur vous elle se déplacera et vous pouvez quand même accéder à la trappe.

Stratégie

Lorsque vous venez ici avec une équipe de bas niveau les Liches peuvent être une mauvaise surprise. La bonne surprise c'est que les liches sont toujours seules. Cela vous permet de vous concentrer sur un seul à la fois. Lancez une intimidation sur eux et commencez une partie de hachage. Tuer une liche peut prendre un certain temps pour les équipes débutantes, mais avec le sort actif vous n'avez rien à craindre. Lorsque vous combattez une liche, n'ouvrez pas les portes sur d'autres pièces, sauf si vous avez déjà nettoyé la pièce. Avoir deux Liches en même temps n'est pas une sinécure.

Le Col de la Montagne

Description

Le col fait plutôt penser à un canyon qu'à un col. Le nom du lieu est assez mal choisis à mon avis. Le fait est que ce col grouille de créatures infâmes que vous devez supprimer. C'est une chose facile à dire mais qui peut-être dure à faire.

Les créatures les plus coriaces sont les aberrations. Comme ces bestioles peuvent voler, elles sont une plaie, car vous, vous êtes scotchés comme enclume dans votre couloir super étroit tout le temps ! Venez ici avec une équipe dans les niveaux 20 au moins, cela vous évitera la honte de devoir rebrousser chemin.

Stratégie

Mis à part les aberrations volantes, les monstres locaux ne sont pas un gros problème. Les aberrations cassent votre matériel plus vite que vous ne pouvez le réparer, ce qui est fort embêtant. Prévoyez quelques baquettes magiques avec de bons sorts pour en venir à bout.