

Yorwick

Introduction

La région comme elle apparaît sur la carte ci-dessous et celle qui est représentée sur les cartes de **Chedian** est assez différente. Ici vous ne trouvez qu'un misérable village avec quelques professeurs enseignant des maîtrises de niveau **Grand-Maître**. Sur les cartes de **Chedian** par-contre vous voyez une ville fortifiée complète.

Une des hypothèses avancées est le fait que *NWC* devait sortir le jeu à tout prix dans les délais et qu'il n'y avait simplement plus le temps et le budget pour créer tout ce qui était prévu. Enfin, nous devons faire avec ce que nous avons, mais j'étais très déçu lorsque j'ai débarqué la première fois ici. Il n'en reste pas moins que venir ici avec une toute petite équipe n'est pas de la tarte. Primo le tunnel de connexion n'est pas une sinécure pour une équipe de bleus, et dès la sortie des tunnels vous vous faites pilonner encore une fois.

Carte & Statistiques



- Créatures :** Fantôme {Ombre, Apparition et Spectre}, Vampire {Sueur de Sang, Annelid et Vampire} et Sorcier Maléfique {Apprenti Maléfique, Sorcier Maléfique et Grand Sorcier Maléfique}
- Quêtes :** Yorwick et Le Mouton.

Statistiques

Perception (0-20):	8	Pièges (0-20):	8	Dégâts (1-10):	4
Trésors (1-6):	2	RAZ :	600	Rencontre :	15% {50%, 25%, 25% }

Les sorties des tunnels pour rejoindre **Thronheim** se trouve en **I** et **II**. Ces sorties donnent respectivement sur les sorties **II** et **III** sur la carte des tunnels. La première fois que vous pointez votre nez dans la région seule la sortie en **I** est accessible. Les **c** sont des coffres piégés.

La mer ici est calme et n'offre aucun danger pour la baignade, mais méfiez-vous des grands fonds, vous pourriez vous noyer ;). En **A** vous avez l'armée tuée pendant l'attaque surprise. L'armée est uniquement présente lorsque vous avez reçu la quête "Récupérez votre Armée".

Solution

Il n'y a pas 36 mille solutions ici. Lorsque vous arrivez en **I** vous êtes attaqué par des Fantômes. Vous les trouvez tout le long de la côte. Si vous avez un Prêtre dans votre équipe, votre progression devrait se faire sans problèmes. Dans le cas contraire vous devrez engager un peu plus de combats.

Faites votre chemin jusqu'au village où vers les deux donjons qui vous attirent. Si vous arrivez ici après avoir reçu la quête **Yorwick** vous allez avoir une petite scène intermédiaire, après quoi vous devrez aller à **Arslegard**.

Au village vous pouvez faire la petite quête du mouton pour passer le temps. Et si vous n'êtes pas d'humeur, tuez le mouton, cela fait un très bon barbecue. Profiter des différents chaudrons pour monter vos résistances de manière permanente, les bonus ici sont vraiment substantiels.

Astuce: Comme la région n'offre pas d'autel pour le sort du Portail de ville ni de bateau, il est fortement conseillé de poser une balise de Lloyd ici ! Le mieux c'est de la mettre dans le petit village au Nord.

Astuce: La mort la plus douce est de ce noyer, mais si vous trouvez cela très déshonorant vous pouvez toujours entrer dans le laboratoire des Liches et vous faire une méga baston.

Bugs: Si vous nagez un bout au Nord ou au Sud de la région vous pouvez nager dans le décor. C'est assez amusant de voir toute la région depuis dessous. En plus vous pouvez tuer assez facilement les monstres à distance. Après un moment vous serez les pieds au sec. Vous vous baladez dans un plan sans fond mais à une hauteur fixe. Si vous vous aventurez trop loin sous la région faites attention, car vous risquez de tomber dans le vide. C'est une expérience intéressante que de se retrouver dans le néant. La seule solution si vous êtes dans le néant c'est d'invoquer un portail de ville ou de recharger une sauvegarde. Si vous montez sur les montagnes, faites attention de ne pas partir trop loin. Vous risquez de vous retrouver dans le néant. Par contre, les montagnes sont un bon endroit pour arroser les ennemis de flèches depuis le haut.

Astuce: Lorsque vous sortez du tunnel sauter dans l'eau et passer sous la montagne. Dirigez-vous vers le village. Sous le village sauter une ou deux fois pour vous retrouver au milieu du village. Cela vous évite de parcourir toute la carte et vous faire des combats.

Stratégie

Les morts vivants sont comme partout, ils paniquent lorsque vous lancez le précieux sort "Intimidation des Morts-Vivants". Bref ce sort devrait être un réflexe de toute manière.

Méfiez-vous des sorciers, leurs sorts pouvant être malsains. Si vous venez ici pour la première fois mais avec une bonne équipe aucun des monstres de la région ne devrait vous poser de problème. Utiliser les montagnes pour vous couvrir et monter dessus pour les arroser de flèche.

Description

Les Professeurs

	Nom	Compétence	Niveau	Localisation
1	<i>Giorsal A'Velsi</i>	Apprentissage	Maître	Au centre du village.
2	<i>Jenn Harrise</i>	Apprentissage	Grand	Maison 4.
3	<i>Marshall Hanford</i>	Désamorçage	Grand	Maison 2.
4	<i>Ragfreid Manslayer</i>	Id. Montres	Grand	Au centre du village.
5	<i>Laina Wilan</i>	Id. Objets	Grand	Maison 1.
6	<i>Bren Haukdotir</i>	Marchandage	Grand	Au centre du village.
7	<i>Stev Palac</i>	Musculation	Grand	Maison 4.
8	<i>Broccan A'Ghrie</i>	Perception	Grand	Maison 1.
9	<i>Halvar Davinssen</i>	Réparation	Grand	Maison 2.

Chaque professeur offre le niveau **Grand-Maître** uniquement. Pour les conditions et prix de promotion voir le fichier des **compétences**. Un des professeurs offre le niveau **Expert** et **Maître**. *Giorsal A'Velsi* peut aussi être trouvé à **Thjorgard**.

Les Habitations & Constructions

1	Maison	Description	Une maison comme toutes les autres maisons.		
		Habitant	<i>Ragfreid Manslayer</i> (Id. Montres) et <i>Broccan A'Ghrie</i> (Perception)		
2	Maison	Description	Une maison comme toutes les autres maisons.		
		Habitant	<i>Marshall Hanford</i> (Désamorçage) et <i>Halvar Davinssen</i> (Réparation)		
3	Super Marché - Ulf's Junk	Description	Vous pouvez acheter du bon matériel ici. L'échoppe dit <i>Junk</i> mais le contenu peut-être vraiment bien. Vous avez des potions noires ici :)		
		Habitant	<i>Ulf l'Oubliable</i>		
		Information	Ouverture: 6am - 8pm	Re-stock: 2 semaines	Marchandage: 4.0
		Remarque:	Le magasin refait le stocke à chaque foi que vous rechargez. Vous pouvez donc acheter toutes les potions noires que vous voulez si vous avez la patience de recharger et sauvez la partie à chaque foi.		
4	Maison	Description	Une maison comme toutes les autres maisons.		
		Habitant	<i>Jenn Harrise</i> (Apprentissage) et <i>Stev Palac</i> (Musculation)		
5	Maison	Description	Une maison comme toutes les autres maisons.		
		Habitant	<i>Huber Henden</i> et <i>Derbforgaill A'Ghrie</i>		
6	Maison	Description	Une maison comme toutes les autres maisons.		
		Habitant	<i>Caitir A'Klindor</i> et <i>Bran A'Norta a'leipshi</i>		

Les Donjons

1	Laboratoire du Magicien	Description	Un donjon un poil déjanté, dans une autre dimension. Vous devez utiliser le téléporteur devant le bâtiment pour entrer.		
		Quêtes	L'Orbe Noir et La Relique.		
2	Laboratoire du Liche	Description	L'empire des morts-vivants, ici c'est une fabrique.		
		Quêtes	Promotion Liche.		

Les Points d'Intérêts

a	Chaudron	
Description		+15 de résistance permanente à la magie de Ténèbres.
b	Piédestal	
Description		Donne temporairement un bonus de 50 à votre magie. Durée de 60 minutes.
c	Chaudron	
Description		+15 de résistance permanente à la magie Elémentaire.
d	Chaudron	
Description		+10 de résistance physique permanente.

Les Donjons

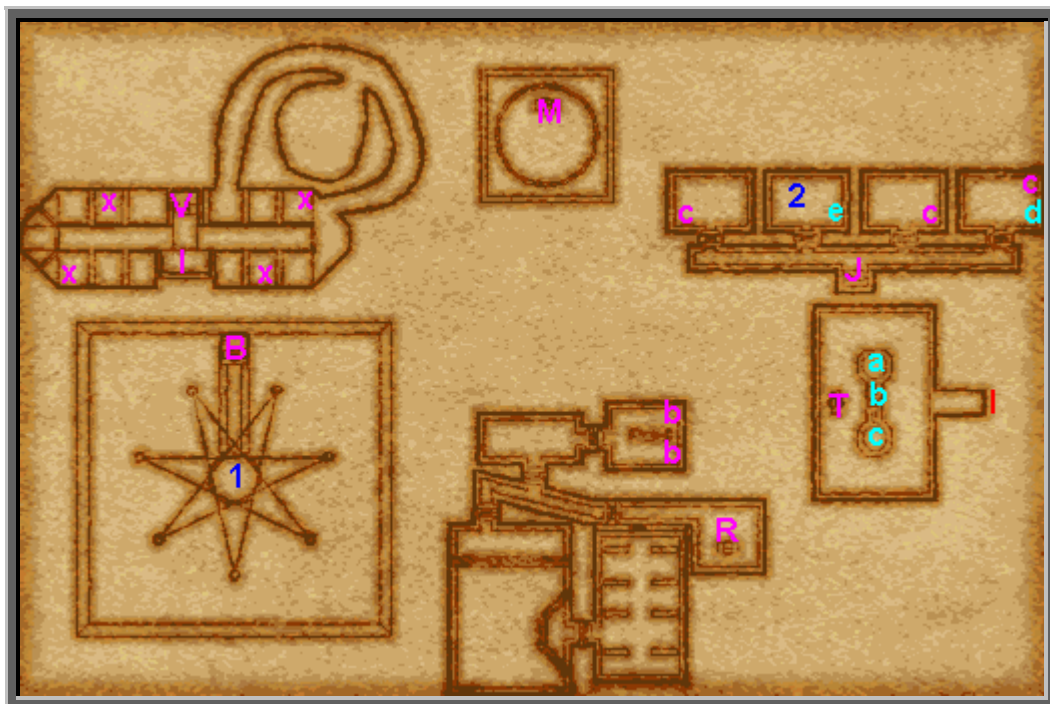
Laboratoire du Magicien

Description

Ce donjon est construit dans une autre dimension. Toutes les sections sont disjointes. Bref, c'est un lieu parfait pour un scientifique ou un magicien fou, héhé. Ce n'est pas un donjon très difficile et en plus il y a plusieurs effet comique à voir ou à lire. Evitez juste les sections avec les beholder. Pour résoudre les quêtes, vous ne devriez pas avoir beaucoup de résistance farouche si vous sous contentez du minimum.

Vous devez juste vous rappeler les couleurs pour passer d'une section à l'autre, alors regardez dans les notes pour vous y retrouver. Le seul moyen de transport entre chaque section c'est un téléporteur central et une couleur est assignée à chaque destination. Pour entrer dans le donjon vous devez faire usage du téléporteur devant le bâtiment.

Carte & Statistiques



Créatures : Sorcier Maléfique {Apprenti Maléfique, Sorcier Maléfique et Grand Sorcier Maléfique}, Beholder {Œil, Orbus et Oculus}, Mutant Ailé {Bizarrerie Ailée, Mutant Ailé et Aberration Ailée}, Banshee {Frayeur, Effroi et Terreur}, Goule {Blafard, Goule et Revenant}, Zombie {Fétide, Ruisselant et Zombie}, Démon {Démon Inférieur et Démon Supérieur} et Monstre Marin {Monstre Marin Mâle et Monstre Marin Femelle}

Quêtes : L'Orbe Noir et La Relique.

Statistiques

Perception (0-20):	8	Pièges (0-20):	8	Dégâts (1-10):	5
Trésors (1-6):	2	RAZ :	600	Rencontre :	30% (35%, 35%, 30%)

L'entrée se trouve en **I**. En **a** se trouve une fontaine qui redonne +5 points de mana et en **c** la fontaine donne +5 points de vie. Les fontaines ont une limite d'utilisation. En **b** vous avez un bonus de +5 en résistance de la magie des ténèbres de manière permanente. 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.

Solution

Depuis l'entrée en **I** vous avez accès au téléporteur central en **T**. Ce téléporteur permet d'aller dans toutes les sections du donjon. Choisissez une destination sur les différents piédestaux de couleur devant le téléporteur en cliquant sur le piédestal puis en sautant dans le téléporteur.

Voici le code des couleurs:

Téléporteur	Couleur
T	Blanc
B	Bleu
V	Vert
J	Jaune
M	Magenta/Violet

Le levier **I** dans la section verte **V** ouvre les portes des cellules. La section magenta **M** est dédiée à l'appel de démons, vous pouvez assister à une scène, voire être pris dedans. Si cela devient trop chaud pour vous, téléportez-vous.

Si vous venez ici pour la quête de l'orbe **noir** vous devez prendre le téléporteur bleu **B** pour aller voir *Robinsse le Mage* dément. Il se trouve en **1**. Dégomez les aberrations avant de commencer la discussion sinon vous allez être constamment embêté. Vous devez aussi avoir au moins 2'000gp avec vous pour acheter un orbe **noir**.

Pour la quête de la relique du monastère vous devez prendre le téléporteur pour la section jaune **J**. Allez dans la pièce à droite dans le couloir et prenez le téléporteur secret dans l'armoire en **d**. La relique se trouve sur la table en **2**. Faites attention car elle est très petite.

Stratégie

Pas grand chose à dire. Vous pouvez assez facilement dégommer les aberrations dans la grande salle avec *Robinsse le Mage* en les prenant un à un. Si les démons de la salle d'invocation vous tentent vous pouvez y faire vos armes.

Laboratoire du Liche

Description

Le laboratoire du Liche est à mon avis avec la faille des Morts le donjon le plus difficile du plan des mortels. Ce donjon est entièrement dédié au mort-vivants et il y en a un sacré paquet. Vous pouvez même vous

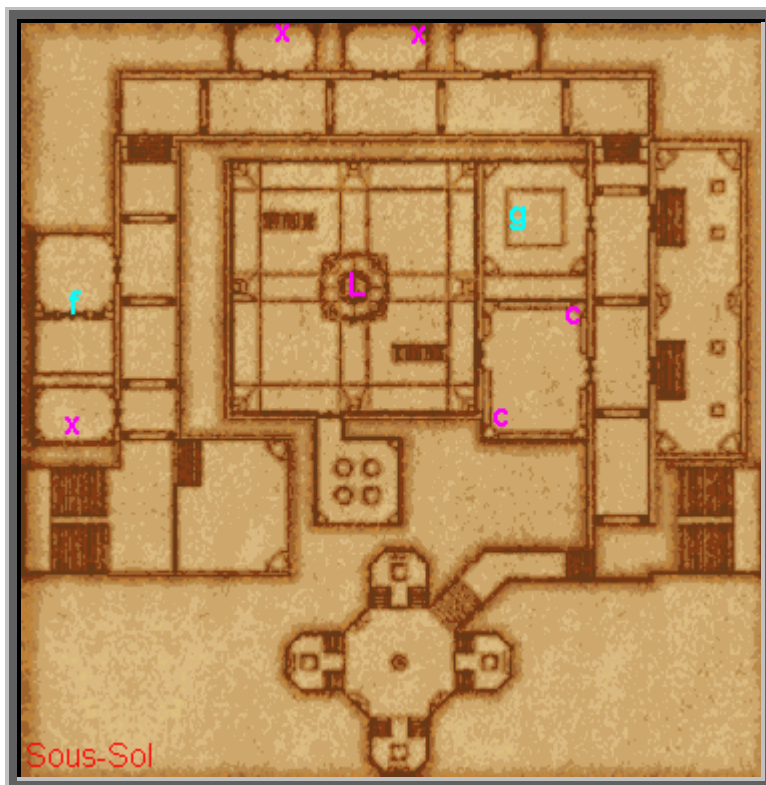
refaire les frissons des vieux **Might and Magic** avec de gros combats. J'ai trouvé ici un peu des vieux **Might and Magic**.

Le donjon en lui-même est très bien fait. C'est un grand bâtiment sur 3 niveaux. Au sous-sol se trouve la grosse machine permettant de transformer un être vivant en Liche. Depuis les étages vous avez des baies vitrées permettant de voir la machine depuis le haut.

Si vous avez prévu que l'un de vos personnages se fasse transformer en Liche, vous devrez passer par ici et vous tailler un chemin à travers la mort pour enfin pouvoir mourir. Je veux dire être ressuscité mort.

Carte & Statistiques





- Créatures :** Liche {Liche, Liche de Puissance et Roi-Liche}, Beholder {Œil, Orbus et Oculus}, Guerrier Squelette {Squelette, Guerrier Squelette et Maître Squelette}, Goule {Blafard, Goule et Revenant} et Dagrell {Dagrell, Dagrell Venimeux et Dagrell Spectral}
- Quêtes :** Promotion Liche.

Statistiques

Perception (0-20):	17	Pièges (0-20):	17	Dégâts (1-10):	9
Trésors (1-6):	5	RAZ :	150	Rencontre :	25% (50%, 10%, 40%)

L'entrée du laboratoire se trouve en **I** au rez-de-chaussée. La machine pour transformer en Liche **L** se trouve au sous-sol. La machine pour créer des squelettes se trouve au rez-de-chaussée en **S**. 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. Les **c** sont des coffres piégés. Enfin, en **g** vous avez un coffre noir.

Solution

Lorsque vous arrivez dans ce lieu vous avez le choix entre foncer pour devenir une Liche ou faire les choses proprement et nettoyer de donjon. En assumant ce dernier comme choix, voici en deux-trois points et la marche à suivre.

Au rez-de-chaussée en **a** vous avez l'économat. Vous devez y aller pour prendre les ingrédients nécessaires pour faire la potion qui vous permet de devenir une Liche. Prenez tous les ingrédients si vous voulez, mais prenez en au moins un par personnage qui veut devenir Liche. Prenez aussi des flacons vides.

Retournez vers l'entrée en **I** et prenez le majestueux escalier pour aller au premier. Vous devez aller dans le laboratoire en **b**. Suivez les instructions données dans la pièce pour faire les potions (à gauche en entrant). Vous devez tout d'abord cuire les ingrédients dans le chaudron au centre de la pièce, verser ensuite le tout dans une bouteille, puis faire bouillir le tout sur le bec-bunzen sur l'établi. Tout ceci se passe dans la même pièce. Fabriquez autant de potions que de personnages voulant être promus.

Une fois le travail accompli, il ne vous reste plus qu'à devenir une Liche dans le Transformateur. En sortant du laboratoire à potions, vous avez un petit transformateur de squelette en **c**. Si vous pressez sur le bouton, la porte se ferme, un paysan entre alors dans la pièce vitrée d'un côté. Une petite animation va transformer le pauvre en squelette. Une fois l'opération terminée le squelette sort de la pièce et vous attaque. Vous pouvez vous faire ainsi quelques points d'expériences.

En descendant au sous-sol pour vous transformer en Liche, vous pouvez aller jouer avec une espèce de tir de boules de feu en **d**. Cela n'apporte rien d'autre que la satisfaction d'avoir trituré un livre. En **e** vous avez un autre transformateur de squelette.

Les sous-sols sont des plus peuplés, si vous désirez faire un minimum de combats n'ouvrez aucune porte qui mène à une pièce latérale. En **f** il y a un mur que vous pouvez détruire pour accéder au fond de la pièce. Votre but est maintenant d'arriver dans la grande salle du transformateur **L**.

Lorsque vous aurez nettoyé la grande salle, ce qui est plus facile à dire qu'à faire, vous devrez allumer la machine. Le levier se trouve sur la passerelle supérieure. La machine en route, vous pouvez descendre au pied de la machine et chercher une alcôve intacte. Entrez dans l'alcôve et faites boire aux membres qui veulent faire la promotion les potions fraîchement faites. Actionnez ensuite le petit levier dans l'alcôve pour commencer la transmutation. Vous aurez des Liches tout beau tout osseux à la sortie.

Stratégie

Le premier étage est assez facile. Vous ne rencontrez pas de grande résistance. Cela doit être de la routine pour vous. Même chose pour une grande partie du rez-de-chaussée. Vous pouvez tuer les chauves-souris dans le couloir en l'entrée et l'économat, en plaçant des nuages empoisonnés sur la trajectoire des bestioles. Cela marche assez bien et vous finissez par tous les tuer.

Les sous-sols sont la partie la plus balaise du donjon. Dans plusieurs des salles il est possible de faire des bonnes grosses bastons avec plein de mort-vivants. Faites attention lorsque vous avez des Liches dans le tas. Rappelez-vous aussi que un bon nombre de mort-vivants ont deux vies. Si vous avez un Prêtre dans l'équipe cela devrait aller sans autre. Dans la salle du transformateur **L** vous avez des Beholder planqués sous les passerelles, c'est elles qui posent les plus gros soucis.