

Trucs et Astuces

Astuces

Ici vous trouvez que des astuces liées globalement au jeu. Pour des astuces liées spécifiquement aux Donjons, Villes ou Régions, allez directement voir les documents concernés. J'ai regroupé ces astuces en plusieurs catégories :

PNJ, équipe et création d'un personnage

Cette section est mise dans le fichier sur les personnages non joueurs (*PNJ*). Vous y trouvez toutes les informations concernant la composition des équipes avec des PNJ.

De l'or

- Faites du commerce avec les différents marchands qui parsèment Jadame. Commencez directement à *Dagger Wound Island* avec du Tobersk Brandy que vous trouvez dans la caravane marchande au village de Blood Drop. Pour plus de détails voir la section sur les Marchands.
- Si vous avez un magicien Grand Maître du Feu ou de l'Eau, allez acheter toute la panoplie d'objets simples (pas trop nuls quand même) dans un magasin et enchantez les avec les sorts de Aura de Feu (Feu) ou d'Enchantement (Eau). Ensuite revendez-le tout avec un joli bénéfice. Cela est aussi valable avec les armes sans bonus que vous trouvez sur les monstres et dans les trésors des donjons.
- Plus votre réputation est bonne dans une région plus vous aurez des prix intéressants dans les magasins de cette région. Soyez en bon terme avec la population et elle vous rendra la pareille.
- Montez la compétence de Marchandage d'un ou de tous vos personnages.
- Faites du Bounty Hunt. Chaque mois un type de créature a sa tête mise à prix. Ca rapporte un peu d'or. Les plus gros monstres vous donnent 12'500gp.
- Allez faire un challenge dans l'Arène de Jadame. Plus le niveau est difficile et plus votre niveau est haut, plus vous faites des pièces d'or. En gros vous pouvez faire 100'000gp si vous êtes vraiment balaise.
- Allez faire de la chasse au trésor dans les gros donjons et régions.
- Engagez un Dark Elf dans votre équipe, c'est le mieux placé pour vendre des objets. Il/elle a la capacité de lancer le sort Glamour. C'est très pratique les filtres d'amour :).

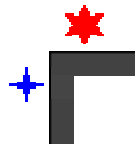
Généralité

- Passez le plus vite possible un de vos personnages à un niveau Expert dans la Magie de l'Air. Vous pourrez ainsi voir où se trouvent les trésors. Ce qui vous permet de supposer l'existence de portes secrètes, que vous n'avez pas détectées avec votre niveau actuel en Perception.
- Ramassez tous les minerais (ore) que vous trouvez par terre pour les faire transformer par certaines personnes au Pays de Jadame. Voir plus loin dans le document pour plus de détails.
- N'hésitez pas à augmenter la robustesse d'un objet en lui appliquant une potion. Cela marche que sur les objets qui ne sont ni des Artefacts, ni des Reliques et ni des Objets Spéciaux. Pour créer une potion de renforcement, mélangez une potion jaune et une verte avec une compétence Expert en Alchimie. Pour tous les détails voir le fichier *Potions et Liquides*.
- Il est inutile de cumuler des objets de même type avec le même type de bonus pour une compétence sur le même personnage. En effet seul le plus puissant des objets est pris en compte. Par exemple une bague avec un bonus de +10 de désamorçage et une autre bague de désamorçage de +15 ne vous donne que +15 de bonus total au lieu de +25.
- **Manger des pommes !!** Vous trouvez parfois des rations de nourritures sous forme de pomme ou d'un plateau de fruits. Cela vous fera une ration de nourriture gratuite si vous la mangez. Prenez simplement la pomme puis faites un clic droit sur l'un de vos personnages.
- Faites des dons dans chaque temple. Cela augmente votre réputation dans la région, donc services et marchandises à meilleur prix.

- Si vous faite plusieurs dons dans un temple en même temps, le prêtre vous lance un sort en remerciement, généralement il s'agit du "Bless", mais j'ai déjà reçu Protection contre la Magie, Jours de Protection, etc.
- N'oubliez pas d'aller jouer avec **les Piédestaux**, ils permettent d'avoir des points de développement supplémentaires. Voir section plus loin dans ce document. Lorsque les régions sont remises à zéro vous pouvez jouer à nouveau.
- Avant de passé une porte pour entrer dans un donjon, mettez-vous en mode combats par tour puis rentrez. Cela vous laissera le temps de voir ce qu'il y a derrière. Attention, certain bug ont été rapporté concernant cette tactique, regardez les notes sur les donjons pour savoir si cette tactique est bonne ou pas.
- Les donjons intérieurs avec plusieurs niveaux sont des vrais fromages, il y a des trous partout. Je suis tombé plusieurs fois dans l'un de ces trous pendant un combat et cela peut-être très fâcheux. Le meilleur moyen est de sauvez souvent votre partie.
- Si les personnages locaux sont non hostiles à la base mais qu'ils le sont devenus, sauvez votre partie puis rechargez là. Toutes les créatures locales seront à nouveau non hostile. Par contre elles le seront à nouveau si vous faite quelques chose d'interdit, comme allez dans une zone interdite ou ouvrir une porte non autorisée voir voler quelque chose de précieux.
- Le dépôt dans des coffres de vos biens est totalement déconseillé. En effet, lorsque le donjon ou la région est remis à jour, le contenu de ses coffres disparaît avec. Ce qui est très fâcheux. Allez plutôt déposer des affaires dans l'inventaire de vos PNJ qui sont resté dans la Taverne des Aventuriers.
- Il y a dans le jeu toute une série de chose caché. Soit vous les trouvez référencé dans mes notes soit vous les chercher vous-même. Pour savoir si un arbre, une pierre ou un autre élément du décor contient quelques chose de caché la description sera un peux différente. Dans le cas d'un arbre la description sera généralement "tree", mais pour un arbre généreux se sera "Tree". Dans les forums de discussion ces éléments cachés sont appelés des "Easter Eggs".
- Si vous laissez tomber un objet par terre et que vous quittez le donjon ou la région, cet objet disparaît. Même si cet objet est un objet de quête. Dans ce cas vous devez aller voir l'Oracle à **Ravenshore** pour recevoir cet objet de quête en retour.

Combats

- Lors de combats n'hésitez pas à passer en mode tour par tour. C'est particulièrement efficace lorsque vous utilisez des armes à longue portée. Dans ce cas là, vous avez beaucoup plus de chance de toucher votre adversaire. En contre partie vos adversaires fondront directement sur vous.
- Lorsque vous êtes en mode tour par tour vous ne pouvez pas vous déplacer en même temps que vous frappez / tirez. Mais lorsque vous êtes en vol vous pouvez descendre et monter. Bref, rien de tel pour éviter des coups à longue portée de vos ennemis lorsque vous les combattez. Tirer avec des flèches et évitez les coups des autres à moindre frais.
- Lorsque vous êtes dans un donjon il est parfois possible de bastonner à travers des portes. Dans ce cas le monstre ne répliquera pas et vous le tuerez.
- Lorsque vous êtes en combat avec un monstre qui a une attaque à longue portée et que vous êtes dans une zone intérieure, amenez-le dans un coin et tuez-le sans vous faire trop mal.



Vous et le monstre

Le monstre c'est l'étoile rouge et vous êtes en bleu.

- Lorsque vous pénétrez dans un donjon ou une nouvelle région, les monstres qui y vivent sont générés aléatoirement. La difficulté (puissance des monstres) est proportionnelle au niveau et points de vie du personnage actif lorsque vous y pénétrez. Donc si vous voulez avoir un donjon plus simple ou une région moins difficile, sélectionnez simplement votre personnage le plus faible, à l'inverse, si vous voulez quelques chose de plus corsé, sélectionnez votre personnage le plus fort.

- N'hésitez pas à utiliser le terrain comme moyen de défense (rivières, arbres, colline, ravins, etc.). C'est un excellent moyen de se protéger contre les attaques, voire avoir une position d'attaque privilégiée. Si vous coinciez un monstre qui ne vole pas ou ne peut pas se déplacer sur l'eau et qu'il n'a pas d'arme de jet, vous pourrez le tuer facilement sans prendre de dommage. Ceci même si votre équipe n'est pas très douée avec un arc. Vous pouvez aussi lancer le sort de marcher sur l'eau et vous réfugier sur une zone d'eau. Vous pourrez alors attaquer le monstre avec des arcs ou des armes de mêlée sans qu'il puisse vous toucher. Tous ça est bien vil, non ? Mais vous n'êtes pas des enfants de cœur :).
- Si vous avez le Sort du Berseck (Expert Esprit) et que vous êtes confronté à un gros groupe de monstres, lancer le sort sur l'un au milieu du groupe. Le plus puissant si possible. Si le sort réussi les monstres vont se battre entre eux. Vous aurez alors tout loisirs de leurs tirer dessus très facilement. L'avantage de cette tactique c'est que vous êtes sauf pour un moment. Vous pouvez leurs tirez dessus sans que le Berseck ne perde son sort. Le Berseck va automatiquement affaiblir ses congénères dans le combat (éventuellement les tuer).
- Si vous êtes dans une zone intérieure et qu'il y a des meubles, coinciez les monstres d'un coté. L'intelligence artificielle du jeu n'arrivera pas à calculer une trajectoire autour de l'obstacle.
- Si vous paralysez un monstre qui à un sort de réflexion, vous ne subirez plus les dégâts que vous lui infligerez.
- Pour tuer des monstres qui ont des armes d'attaque à distance, amenez-les dans un coin genre porte ou excroissance de telle manière que vous puissiez vous cacher d'un coté. Si votre équipe est proche du monstre et qu'il voit un petit bout de la bête, vos armes de mêlée vont le finir en moins de deux.
- Si vous avez des arcs placez-vous en face d'un monstre très loin et tirez sur lui. Approchez-vous jusqu'à ce que vous puissiez le toucher. Normalement vous pouvez le toucher sans que celui-ci ne réagisse et vous le tuez sans qu'il vous ait attaqué.
- N'ayez pas peur de beaucoup sauver et charger votre partie lorsque vous faites des combats. Il faut parfois faire plusieurs essais avant de trouver la bonne stratégie d'attaque. Presque tous les monstres peuvent être tués avec une équipe de faible niveau. Seulement, cela peut prendre beaucoup de temps.
- Dans un donjon, château ou autre lieu malsain, regardez bien les lieux et les monstres, il y a souvent un endroit où ils restent bloqués, ou, si vous êtes en mode par tour, des endroits où les monstres n'arrivent pas à passer. Généralement les rampes en mode par tour ne peuvent pas être gravies par vous ou par un monstre.
- Dans les zones extérieures la combinaison arcs + voler + bénir permet de tuer la plupart des monstres sans prendre beaucoup de dégâts.
- Sauvez pendant le combat. Ca permet de recharger si vous vous faites tuer dans une grosse baston. Parfois il faut un très long moment pour tuer un gros monstre et il est alors judicieux de sauver même au milieu du combat.
- Si vous avez un dragon dans votre équipe et que vous attaquez un rat ne passez pas en mode tour par tour. En effet le dragon va systématiquement louper sa cible car les rats sont trop petits, le dragon tirera simplement au-dessus.

Remarques

Dans le jeu vous avez toutes sortes de références au monde externe à Might and Magic. En voici quelques uns répertoriés :

- Les temples des Adeptes de Eep on tous des formes particulières : La chapelle de Eep à *Ravenshore* ressemble terriblement à *Mickey Mouse*, l'église de Eep à *Ravage Roaming* ressemble à une grosse meule de fromage et le Grand Temple de Eep à *Garrote Gorge* à la forme d'une grosse souris. Pas étonnant que la quête des fromages se passe dans ces lieux.
- Le chevalier *Simon Templar* que vous trouvez dans le Temple Abandonné à *Dagger Wound Island* est une référence directe à la série "le Saint". Cette série date d'il y a une trentaine d'années et le héros était incarné par *Roger Moore* alias *James Bond*.
- Quixote de *Garrote Gorge* est une référence au chevalier fou Don Quixote.
- La forme de la Guilde des Nécromanciens à Shadowspire ressemble furieusement au vaisseau spatial USS Enterprise de la série Star Trek.
- Le nom des trois Capitaines Pirate à *Dagger Wound Island* font référence à des militaires connus.

Âge

L'âge n'est pas juste un nombre, il a un effet sur les attributs de vos personnages. En gros cela marche comme dans la vie courante. Vous rencontrez pendant votre périple des monstres qui affecteront votre âge, certaines magies peuvent aussi l'affecter. Dans certain cas il est bénéfique d'être un peu plus mûr qu'au début de la partie. Je pense notamment aux classes de personnages qui utilisent essentiellement la magie. Et oui, la sagesse vient avec l'âge... Il est possible de faire revenir l'âge de vos personnages à un état normal. Vous pouvez boire une potion de réjuvenation. Attention cette potion a un effet négatif sur tous les attributs, elle leur enlève un point. Une autre solution est de trouver un puit de vœu et faire un vœu qui remet les pendules à l'heure.

Dans le tableau qui suit, vous avez l'effet sur un attribut de 100. Par exemple une Intelligence de 100 points a 55 ans sera en fait pris pour 150. Vous pouvez voir les effets de l'âge sur votre panneau de statistiques de votre personnage. Les attributs bénéficiant de bonus apparaissent en **vert** et les malus en **jaune**.

Attribute	0-49 ans	50-99 ans	100-149 ans	150+ ans
Force	100	75	40	19
Intelligence	100	150	100	10
Personnalité	100	150	100	10
Endurance	100	75	40	10
Dextérité	100	100	40	10
Vitesse	100	100	40	10
Chance	100	100	100	100

Tableau des coefficients d'ajustement des attributs

Réputation

La réputation est une chose que vous ne pouviez pas ignorer pendant une partie de **Might and Magic VII**. Dans **Might and Magic VIII** les choses sont différentes, il est très difficile de changer sa réputation en autre chose que neutre, même si vous éradiquez toute la population d'une ville. Le schémas dans ici est très similaire que dans le volet précédent.

La réputation notamment le prix des objets et des services. La réputation n'est pas globale au pays de Jadame elle est limitée à chaque région que vous visitez. Bref, il est possible que vous soyez détesté à Ravenshore mais que vous soyez admiré à Blood Drop. En gros la réputation est un nombre qui, plus il est haut plus vous êtes détesté, plus il est bas plus vous êtes aimé. Notez que vous ne pouvez pas voir directement ce nombre, vous voyez juste une valeur littérale.

Réputation	Valeur
Hated	25 et plus
Unfriendly	6 a 24
Neutral¹	-5 a 5
Friendly	-24 a -6
Liked	-25 et moins

Action	Effet
Tuez un paysan	+2
Tuez un garde	+2
Finir une quête	5 a -10
Donation dans un temple	-1 (5x max. par région)

¹ Il y a trois niveaux de neutre : **neutre-**, neutre et **neutre+**.

Si votre réputation est mauvaise vous avez toujours la possibilité de faire des dons dans un temple. Après quelques dons vous aurez à nouveau une réputation **neutre+**. Cela est valable même si vous avez déjà fait des dons auparavant.

Marchand

Dans le jeu vous avez la possibilité de gagner de l'argent en faisant le commerce de biens. Certaines personnes dans le jeu vous vendent ou vous achètent des produits. Voici la liste des produits à vendre et acheter au pays de Jadame. Dans prix vous avez le prix que vous coûte l'acquisition du produit et le prix de revente. La compétence du Marchandage semble ne pas avoir d'effet sur la revente.

Quoi ?	Vendeur	Acheteur	Prix
Fruits de Tobersk	<i>Long-Tail</i> à <i>Dagger Wound Island</i> (Maison 6 au village)	<i>Treblid</i> à <i>Ravenshore</i> (Maison 59 en ville)	200gp/255gp
Tobersk Pulp	<i>Treblid</i> à <i>Ravenshore</i> (Maison 59 en ville)	<i>Gibere</i> à <i>Alvar</i> (Maison 3 dans la région)	300gp/386gp
Tobersk Brandy	<i>Gibere</i> à <i>Alvar</i> (Maison 3 dans la région)	<i>Long-Tail</i> à <i>Dagger Wound Island</i> (Maison 6 au village)	500gp/557gp
Credit Vouchers	<i>Neblick</i> à <i>Ravenshore</i> (Maison 9 en ville)	<i>Gagnor</i> à <i>Ravage Roaming</i> (Maison 8 au village)	6'500gp/7'300gp
Ground Wyvern Horn	<i>Gagnor</i> à <i>Ravage Roaming</i> (Maison 8 au village)	<i>Journey</i> à <i>Shadowspire</i> (Maison 25 au village)	7'000gp/8'285gp
Silver Dust of the Sea	<i>Journey</i> à <i>Shadowspire</i> (Maison 25 au village)	<i>Neblick</i> à <i>Ravenshore</i> (Maison 9 en ville)	5'000gp/6'294gp
Dried Sunfish	<i>Pavel</i> à <i>Regna</i> (Maison 2 dans la région)	<i>Mylander</i> à <i>Murmurwoods</i> (Maison 3 au village)	2'000gp/2'244gp
Pirate Amulets	<i>Whisper</i> à <i>Shadowspire</i> (Maison 24 au village)	<i>Pavel</i> à <i>Regna</i> (Maison 2 dans la région)	1'500gp/2'037gp
Heartwood of Jadame	<i>Mylander</i> à <i>Murmurwoods</i> (Maison 3 au village)	<i>Whisper</i> à <i>Shadowspire</i> (Maison 24 au village)	1'000gp/1'794gp
Cuir de Naga	--	<i>Reaver</i> à <i>Ravenshore</i> (Maison 13 en ville)	500gp
Peau de loups	--	<i>Maddigan the Tracker</i> à <i>Ravenshore</i> (Maison 45 en ville)	250gp
Queue de Guêpes	--	<i>Veldon</i> à <i>Alvar</i> (Maison 43 en ville)	500gp
Oreille d'Orgres	--	<i>Keldon</i> à <i>Alvar</i> (Maison 40 en ville)	500gp
Royal Wasp Jelly	--	<i>Schmecker</i> à <i>Ironsand Desert</i> (Maison 12 au village)	1000gp
Horn of Wyvern	--	<i>Xevius</i> à <i>Ravage Roaming</i> (Maison 2 au village)	1500gp

Les Piédestaux

Dans presque toutes les régions de la surface vous trouvez un **Piédestal** qui permet de gagner des points de développement. Il vous suffit juste de cliquer dessus pour gagner ou perdre le jeu. Vous pouvez uniquement

y jouer une seule fois avec un personnage. Si vous perdez le jeu, c'est que votre personnage n'a pas un niveau suffisant dans l'attribut demandé. L'attribut demandé pour le jeu est choisi aléatoirement pendant la partie, il n'est pas possible de dire quel attribut sera demandé pour une région donnée.

Type	Niveau	Points acquis
Bleu / Game	25	3
Orange / Contest	50	5
Rouge / Test	100	7
Blanc / Challenge	200	10

Région	Type
<i>Dagger Wound Island</i>	Bleu
<i>Ravenshore</i> (ville)	Blanc
<i>Ravenshore</i> (région)	Orange
<i>Shadowspire</i>	Blanc
<i>Alvar</i>	Rouge
<i>Ironsand Desert</i>	Rouge
<i>Ravage Roaming</i>	Rouge
<i>Murmurwoods</i>	Orange
<i>Regna</i>	Blanc

Les Minerais (Ores)

Pendant votre traversée du pays de Jadame vous trouvez un peu partout des minerais (ore dans le jeu en Anglais). Ramassez les avec soins car vous pouvez en faire un bel usage. Dans certaines villes de Jadame vous trouvez des personnages qui vous transforment ce minerai en Armes, Armures ou Objets divers. Vous pouvez ensuite vendre les objets qui ne vous intéressent pas en vous faisant au passage un joli bénéfice. Voici la liste des minerais que vous trouvez dans l'ordre du meilleur au moins bon.

Minerais	Valeur
Stalt	2'000
Erudine	1'000
Kergar	500
Phylt	100
Siertal	50
Iron	5

Bonne moisson ! Les minerais de très bonne qualité se trouvent uniquement dans le Vault of time à Ravenshore. Pour ce qui est du raffinage des objets voici la liste des lieux où vous pouvez les transformer.

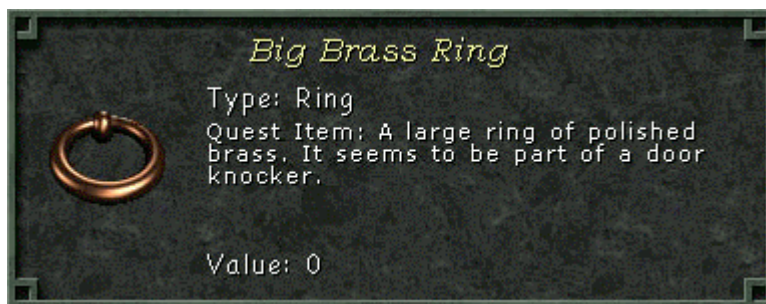
Type de Transformation	Qui ?	Où ?
Armes	<i>Turgon Bombah</i>	<i>Alvar</i> , ville, maison 39 .
	<i>Claderin Brightspear</i>	<i>Shadowspire</i> , ville, maison 9 .
Armures	<i>Karn Bowes</i>	<i>Alvar</i> , région, maison 2 .
	<i>Cardric Caverhill</i>	<i>Shadowspire</i> , ville, maison 31 .
Objets	<i>Kerin Bremen</i>	<i>Alvar</i> , région, maison 1 .
	<i>Brother Crane</i>	<i>Shadowspire</i> , ville, maison 34 .

Mystère du Jeu

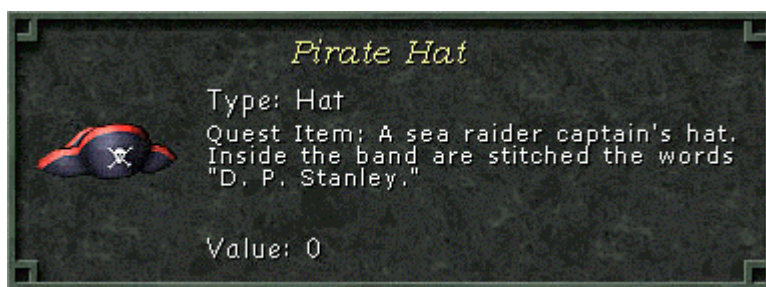
Lorsque vous jetez un coup d'œil dans les ressources du jeu vous trouvez quelques objets intéressants. Lorsque vous jouez, vous avez très peu de chance de tomber dessus. Normalement vous n'êtes pas censé les trouver mais un bug dans le générateur d'objet fait que de temps à autres c'est possible. En gros voici les trois fameux objets dont personne ne sait à quoi ça sert :)



Une clé bien spéciale !



Est-ce la clé pour ouvrir les portes des Tavernes ?



Rien à voir avec le trésor du Pirate !

Bref vous voyez qu'il y a encore des surprises dans Might and Magic VII !

Les Gemmes

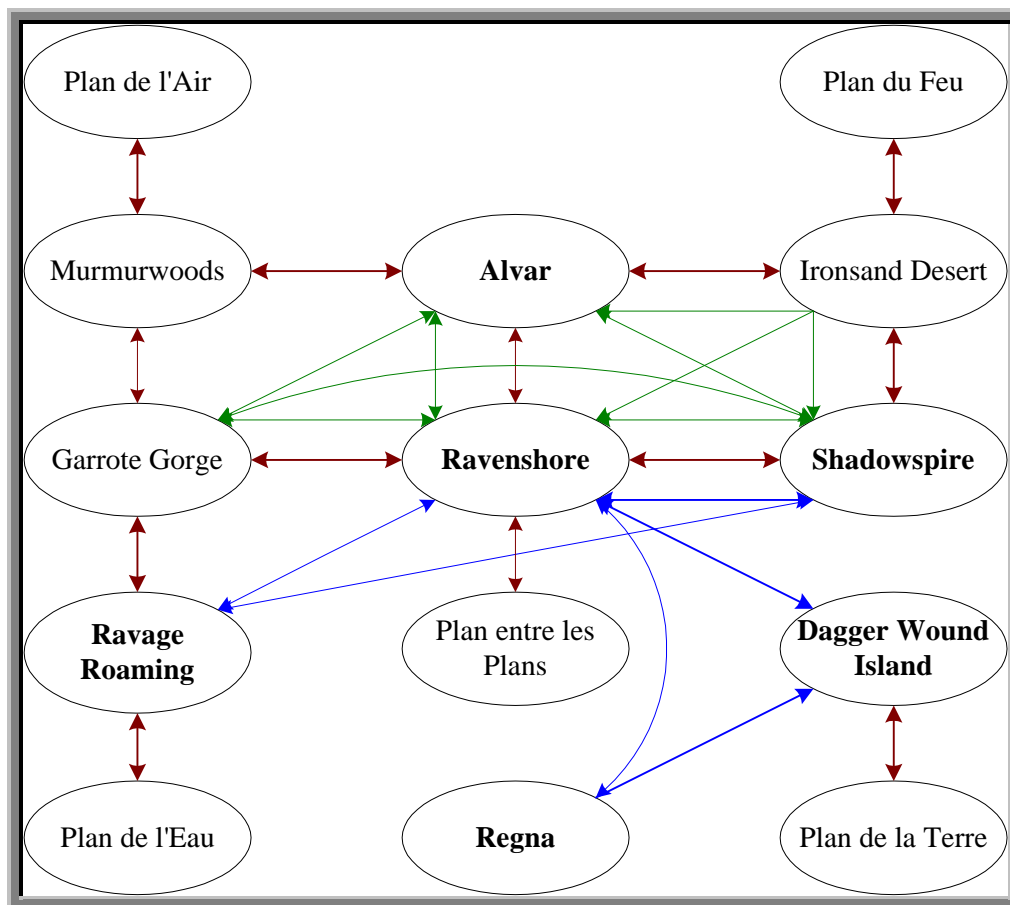
Dans le jeu vous trouvez des gemmes un peu partout, comme les minerais. Ramassez les avec soins car cela rapporte de l'argent, voire beaucoup d'argent. Vous avez aussi la possibilité de les transmuter en quelque chose de différent avec l'arbre transmutateur de *Murmurwoods*. Cet arbre se trouve en **e** sur la carte de la région, c'est au bout de la flèche géante de pierre. Lorsque vous cliquez dessus, il vous échange une gemme contre quelque chose. Voici la table :

Gem	Valeur	Résultat
Zircon	250	Citrine gemme.
Iolite	500	Un objet aléatoire (arme, armure, parchemin, etc.)
Citrine	750	Amethyst gemme.
Amber	1'000	Une potion blanche.
Amethyst	1'250	Emerald gemme.
Topaz	1'500	Un objet aléatoire (arme, armure, parchemin, etc.)
Emerald	1'750	Une pomme.
Sapphire	2'000	2'000gp.
Ruby	2'250	Une potion de Réjuvenation. Valeur de la potion à 100% à 2'000gp :(Là vous faite un mauvais deal à mon goût !
Diamond	3'000	Un fer à Cheval.

A mon avis le diamant est une gemme que vous devez garder précieusement et aller le transformer sur cet arbre. Un fer à cheval vous donnant deux points de développement.

Les Voyages

Voici le graphe résumant les voyages possibles entre les régions. Pour le détail des horaires veuillez aller voir directement les fichiers des régions. Les flèches **bleues** indiquent des liaisons maritimes, en **brun** les liaisons pédestres et en **vert** les liaisons en calèche. Le nom des régions en **gras** indique qu'elles sont accessibles par le sort des "Town Portal". Il faut être allé au moins une fois dans cette région avant de pouvoir utiliser le sort du "Town Portal" et d'avoir but dans la fontaine principale. Dans la région de **Ravage Roaming** le sort de Town Portal vous emmène dans Balthazar Lair.



Liaisons entre régions

Acromage

AcroMage est un jeu dans le jeu. Ce jeu est basé sur la chance et la stratégie. Vous devez construire votre tour et la défendre avec un mur, collecter des ressources et attaquer la tour de votre adversaire. Le meilleur moyen de comprendre et d'assimiler les règles du jeu c'est d'y jouer.

Vous pouvez jouer ce jeu uniquement dans les tavernes du continent de Jadame. Pour gagner vous devez :

- Avoir la plus haute tour,
- Récolter le maximum de ressources, ou
- Détruire la tour de votre adversaire.

La hauteur maximum d'une tour et le nombre maximum de ressource varie d'une taverne à l'autre. Lorsque vous gagnez la première fois dans une taverne vous recevez une prime sous forme de pièces d'or. Il y a aussi une quête liée au jeu (voire le fichier **Quêtes**).

Astuce : Lorsque la partie dure longtemps les attaques ne sont pas suffisantes pour détruire l'ennemi et cela vous épuise vite (coût de ressources exorbitant pour faire une attaque significative). Le meilleur moyen de gagner est de collecter des ressources.

Les tavernes où vous pouvez jouer :

Région	Taverne	Départ ²					Victoire ³		Gain
		Tour	Mur	Ressources ⁴			Tour	Rsc	
				B	M	A			
<i>Dagger Wound Island</i>	The Grog and Grub	15	5	2	2	2	30	100	600gp
<i>Ravenshore</i>	Kessel's Kantina	20	5	2	2	2	50	150	1'000gp
<i>Ravenshore</i>	The Dancing Ogre	20	50	1	1	5	100	300	1'700gp
<i>Garrote Gorge</i>	Dragon's Blood Inn	25	10	3	3	3	75	200	2'500gp
<i>Alvar</i>	Miho's Roadhouse	10	20	3	1	2	125	350	2'000gp
<i>Alvar</i>	Profit House	20	5	2	2	2	50	150	1'500gp
<i>Ironsand Desert</i>	Parched Throat	25	10	3	3	3	75	200	1'500gp
<i>Ravage Roaming</i>	Bull's Eye Inn	20	10	5	5	5	150	400	4'000gp
<i>Shadowspire</i>	Black Company	30	15	4	4	4	100	300	5'000gp
<i>Murmurwoods</i>	Traveler's Rest	30	15	4	4	4	100	300	3'500gp
<i>Regna</i>	Pirate's Rest	20	10	1	1	1	200	5'000	6'000gp

Statistiques

Les statistiques de toutes les régions de Jadame, des plans et des donjons que vous pouvez visiter. La remise à zéro d'une région se fait exactement le nombre de jour de la colonne RAZ à partir de la première fois que vous mettez les pieds dans le lieu. Les pièges indiquent un niveau de difficulté pour les ouvrir, je ne sais pas exactement combien ça fait avec la compétence de désamorçage. Un trésor de niveau 6 permet de trouver éventuellement des reliques ou artefacts. Les rencontres aléatoires ont lieu lorsque vous dormez à la belle étoile et que vous vous faites attaquer. Le groupe de créature qui apparaît sera composé proportionnellement avec l'un des trois types de créatures du coin (pour connaître les créatures du coin regardez dans le fichier concerné).

Nom	RAZ Jours	Pièges 0-10	Trésors 0-6	Rencontres aléatoires			
				%	M1	M2	M3
Dagger Wound Island	672	0	0	10	0	100	0
Ravenshore	672	1	1	10	0	50	50
Alvar	672	1	1	10	0	50	50
Ironsand Desert	336	2	2	10	50	0	50
Garrote Gorge	336	2	2	10	100	0	0
Shadowspire	336	2	2	10	50	0	50
Murmurwoods	336	2	3	10	60	20	20
Ravage Roaming	336	2	3	10	30	30	40
Plane of Air	336	5	4	10	50	25	25
Plane of Earth	336	5	4	10	50	0	50
Plane of Fire	336	5	4	10	50	25	25
Plane of Water	336	5	4	10	50	25	25
Regna	672	5	4	10	34	33	33

² Etat initial de la partie. La valeur indiquée pour la tour et le mur représente la hauteur.

³ Deux des conditions de victoire, pour la tour c'est la hauteur à atteindre et pour les ressources le nombre à cumuler. Cette valeur n'est pas la même que celle de la colonne de ressource de départ.

⁴ Représente le nombre de ressources supplémentaires lors de chaque tour lorsque vous démarrez le jeu. Cette valeur varie au cours de la partie.

Plane Between Planes	168	10	5	10	30	50	20
Abandoned Temple	672	1	1	10	50	50	0
Pirate Outpost	672	2	1	10	34	33	33
Smuggler's Cove	168	2	2	10	33	33	34
Dire Wolf Den	168	2	2	10	100	0	0
Merchant House of Alvar	672	0	3	0	100	0	0
Escaton's Crystal	672	10	5	10	50	50	0
Wasp Nest	168	3	2	10	100	0	0
Ogre Fortress	672	3	2	10	50	10	40
Troll Tomb	672	3	3	10	100	0	0
Cyclops Larder	168	7	4	10	100	0	0
Chain of Fire	672	6	3	10	70	30	0
Dragon Hunter's Camp	168	5	3	0	100	0	0
Dragon Cave	168	8	5	0	100	0	0
Naga Vault	336	7	3	10	100	0	0
Necromancers' Guild	168	4	4	0	100	0	0
Mad Necromancer's Lab	336	6	4	10	50	20	30
Vampire Crypt	336	4	3	10	100	0	0
Temple of the Sun	336	4	3	0	100	0	0
Druid Circle	336	5	4	10	50	0	50
Balthazar Lair	672	6	4	0	100	0	0
Barbarian Fortress	672	5	5	20	20	50	30
The Crypt of Korbu	672	7	4	10	50	50	0
Castle of Air	336	9	5	10	100	0	0
Tomb of Lord Brinne	336	0	2	0	100	0	0
Castle of Fire	336	9	5	10	100	0	0
War Camp	336	7	5	10	30	30	40
Pirate Stronghold	336	4	4	10	50	50	0
Abandoned Pirate Keep	336	5	4	10	50	25	25
Passage Under Regna	336	5	4	10	40	30	30
Small Sub Pen	336	4	4	10	50	30	20
Escaton's Palace	336	10	6	10	100	0	0
Prison of the Lord of Air	336	10	6	10	34	33	33
Prison of the Lord of Fire	336	10	6	10	34	33	33
Prison of the Lord of Water	336	10	6	10	33	34	33
Prison of the Lord of Earth	336	10	6	10	34	33	33
Uplifted Library	336	3	4	10	100	0	0
Dark Dwarf Compound	336	4	4	10	100	0	0
Arena	0	1	1	0	0	0	0
Ancient Troll Home	336	5	3	10	50	50	0
Grand Temple of Eep	336	5	3	15	34	33	33
Chapel of Eep	672	3	2	10	34	33	33
Church of Eep	672	4	2	10	34	33	33
Old Loeb's Cave	672	8	4	10	20	80	0
Ilsingore's Cave	672	8	4	10	20	80	0
Yaadrake's Cave	672	9	5	10	20	80	0
NWC	0	0	0	0	0	0	0