

Les Trucs et Astuces

Ce fichier contient toutes sortes d'informations inclassables liées au jeu. Pas d'ordre précis ici. Trouvez votre bonheur dans ce fourbi d'informations.

Astuces

Ici vous ne trouvez que des astuces liées globalement au jeu. Pour des astuces liées spécifiquement aux Donjons, Villes ou Régions, allez directement voir les documents concernés. Les astuces sont regroupées en plusieurs catégories :

Combat

Quelques points utiles pour les combats.

- L'intelligence des monstres n'est pas très élevée, alors apprenez à combattre chaque type et trouvez le point faible dans l'IA.
- En mode tour par tour les monstres sont libres de se déplacer, mais pas d'attaquer. Dans certaines conditions cela peut-être assez pénalisant. Le mode tour par tour est conseillé pour les attaques à distance ou contre des monstres fixes, il est par contre fortement déconseillé de faire usage du mode tour par tour contre les monstres volants.
- Le mode tour par tour permet de bien ajuster son coup lors de combats au corps à corps avec plusieurs monstres. Vous pouvez ainsi toujours vous assurer de toucher le même monstre. Cela est aussi pratique pour éviter de taper sur des personnages alliés, comme des gardes ou des monstres (il y en a).
- Lorsque vous vous battez en combat à distance, le mode temps réel permet d'esquiver les projectiles.
- Faite usage au maximum du terrain sur le quel vous évoluez pendant le combat. Un arbre peut servir de bouclier contre les armes de jet, une table peut mettre un peu de distance entre vous et un monstre. Une alcôve garde vos arrières, etc.
- Lancez des sorts débilisant sur les monstres qui vous posent des problèmes, cela va vous permettre de vous donner un petit avantage. Même remarque à l'opposé, lancez des sorts de bonus sur votre équipe. Pour plus de détails voir le fichier sur les [magies](#).
- Utilisez des armes à distances : arcs, arbalètes ou armes de jet pour engager un combat. Vous allez déjà amocher la cible avant de passer au corps à corps.
- Si vous avez des arcs, placez-vous en face d'un monstre, mais très loin, et tirez sur lui. Approchez-vous jusqu'à ce que vous puissiez le toucher. Si les monstres sont en groupe, il arrive que seul le monstre visé fonce sur vous.
- 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, mais cela peut prendre beaucoup de temps.
- 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.

Or

Elément crucial pour les aventuriers, l'or vous fait courir dans la vie. Voici quelques astuces pour vous en faire gagner plus.

- Si vous avez un magicien qui peut lancer le sort Enchantement d'Objet, faites-le sur tous les objets que vous pouvez enchanter. Allez acheter ou trouvez toute une panoplie d'objets simples, pas trop nuls quand même (regarder dans la documentation sur le [sort](#) pour les détails), et enchantez-les avec le sort d'Enchantement. Ensuite, revendez-le tout avec un joli bénéfice. Cela est valable avec les armes et les armures sans bonus que vous trouvez sur les monstres et dans les trésors des donjons.
- Montez la compétence de Marchandage d'un ou de tous vos personnages au niveau [Maître](#), le plus haut possible. Avec un niveau 25 [Maître](#) vous êtes sûr d'avoir mieux que les meilleurs prix dans n'importe quelle échoppe. Regardez dans le fichier des [compétences](#) pour les détails.

- Allez faire un combat dans l'Arène de **Thjorgard**. Plus le niveau est difficile et plus votre niveau est haut, plus vous vous faites de pièces d'or. Sinon vous pouvez faire des paris.
- Allez faire de la chasse au trésor dans les gros donjons et régions.
- Faites des quêtes.
- Trouvez beaucoup de minerai de Thjorad et revendez-le à bon prix à l'armurier de **Thjorgard**.
- Engager la banquière mercenaire dans la banque de **Drangheim** et fait de l'or infini avec la banque.

Aventure

Autres astuces liées au jeu en général.

- Pour supprimer un objet de votre inventaire taper Shift-D, l'objet sélectionné sera alors détruit. Vous ne pouvez pas le faire sur des objets de quête.
- Si votre inventaire est trop rempli, ouvrez un compte en banque, cela vous donnera un nouvel inventaire accessible partout dans **Chedian**. Vous devez faire une quête avant d'avoir accès à la banque universelle.
- Il est inutile de cumuler des objets 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 +3 de désamorçage et une autre amulette de désamorçage de +5 ne vous donne que +5 de bonus total au lieu de +8.
- Ramassez les trèfles. Cela vous donne un point de développement supplémentaire.
- Faites plusieurs dons dans un même temple en une fois. Le prêtre ou la prêtresse lancera divers sorts sur vous.
- Allez boire dans tous les puits, chaudrons ou autre feu de camps que vous voyez. Même si les effets sont temporaires cela vous donne un petit avantage.
- N'utilisez pas le mode tour par tour pour entrer dans un donjon ou une région. Le jeu n'aime pas et plante souvent. Même chose pour les endroits où vous allez avoir une vidéo intermédiaire. Dans tous ces cas vous risquez de faire planter le jeu.
- Si vous êtes du genre brutal et tuer avant de poser les questions allez dans le répertoire minisave du jeu et détruisez les fichiers du lieu incriminé. Votre équipe ne doit pas se trouver dans cette zone lorsque vous sauvez, et vous devez sortir du jeu. Mais la zone redevient neutre (par exemple le monastère, hein?)
- La droguerie de **Frosgard** refait son stock des nouveaux objets à chaque fois que vous rechargez le jeu. Cela vous permet de trouver tous les objets jusqu'au niveau 3.
- Les sorts supposés être lancer qu'une fois par jour peuvent être autant de fois que vous le désirez si vous les lancer avec le sort rapide.
- Montez sur les montages ou nager sous le décor pour tuer plus facilement ou accéder plus directement à des endroits de la carte.

Manquements

Il y a divers choses qui ne se trouvent pas dans le jeu mais des références peuvent être trouvées. Certaines ont été volontairement supprimées pour des contraintes de temps, d'autre pour des problèmes techniques ou pour des raisons de scénario. Les informations contenues ici sont soutenues par *Tim Lang*, responsable design du jeu MM9, il s'est exprimé sur le sujet avec moi.

Quêtes

Plusieurs quêtes ont été changées, supprimées ou simplement pas implémentés.

Sauvez vos Camarades

Dans la version de développement du jeu il existe une quête au tout début du jeu. Lorsque votre bateau se fracasse sur les rochers près de l'île aux **Cendres** votre équipe est divisée. Apparemment les personnages 2 à 4 manques à l'appel, vous devez les retrouver. Cette quête a été supprimée dans la version finale pour des raisons techniques.

Sauvez les Enfants

Les enfants de **Frosgard** disparaissent. La plupart des habitants de **Frosgard** vous parlent de ce problème, mais aussi d'autres personnes hors de cette région. Si vous allez dans le Forst Céleste vous avez une clé à trouver pour libérer les enfants de leurs cages. Ils vous remercient et vous suivent. Mais personne ne vous

donne cette quête, bien que tous les éléments soient là pour en faire une. Pour des raisons de temps cette quête n'a pas été entièrement implémentée.

Emprisonner *Njam le Fourbe*

Dans la version du jeu avant la commercialisation la quête pour emprisonner *Njam* était plus longue. Lorsque *Kron* vous donne la quête pour l'emprisonner vous deviez tout d'abord retrouver la pierre de loi dans les ruines de *Verhoffin*. Vous deviez utiliser la pierre pour leurrer *Njam* dans le Tombeau aux 1000 Terreurs. *Tim Lang* ne trouvait pas cela une solution élégante, la pierre de loi fut donc supprimée pour cette quête.

Raides sur Lindisfarne

A **Thronheim** se trouve *Einar Thorfinssen*, si vous parlez avec lui il vous propose de faire un raid sur **Lindisfarne**. Il vous dit d'aller à **Lindisfarne** et il vous y retrouve pour faire un raid. Le but premier de cette quête était de pouvoir niquer tous les moines du monastère. Mais cette quête rentrait en collision avec d'autre quête, elle fut donc retirée pour éviter d'embrouiller le joueur. Dans la version actuelle du jeu c'est déjà assez confus si vous vous y prenez mal avec le Thjorad.

Fizbin d'Infortune

Pilgrim Jann de **Lindisfarne** à une quête pour retrouver un artefact : Fizbin d'Infortune. Cet artefact est une relique des vieux **Might and Magic**. Le but était d'ajouter des objets maudits dans le jeu, malheureusement le temps manquait pour réaliser tout le code spécial pour gérer les objets maudit. Cette quête comme les objets maudits ont été retirés de la version finale.

Les Mines Magiques

D'après les histoires et les avertissements de centaines de personnes dans différentes régions du jeu, **Yorwick** serait une région pire que l'Afghanistan, des mines magiques sont sensées être disséminées un peu partout dans la campagne. Ceci été aussi une quête secondaire, le déminage de **Yorwick**. Mais les contraintes de temps ont empêché sa réalisation. Les mines se sont volatilisées !

Régions & Donjons

Plusieurs choses manquent sur certaines cartes.

La coupe de *Artair Ordway*

Dans l'académie de Ta'Sar il y a un livre (en **f** sur la carte) sur une table qui parle de coup de *Artair Ordway*. Le livre dit en substance : " ... *Artair Ordway* étant le fondateur de L'Académie Ta'Sar, il est normal que sa statue soit exposée dans la Salle des trophées. D'après les archives, tout guerrier buvant dans sa coupe se voit investi de sa force, mais hélas, il y a de nombreuses coupes dans la Salle des trophées. On raconte également que tout soldat qui boira dans la mauvaise coupe sera frappée par une mort subite. ". La salle des trophées se trouve en **g**, mais jamais rien n'est venu des coupes. Ceci est un bug, une des coupes était supposée donner un bonus, tandis que les autres coupes étaient sensées vous tuer. Dans la version avant commercialisation cela marchait, mais pas de bol dans la version final. Ceci est aussi un clin d'œil au film Indiana Jones et la Quête du Graal.

Bonus Aléatoire

Il existe un script dans les ressources du jeu, GIVERANDOM.SCR, qui donne un bonus aléatoire au membre actif de l'équipe. Les bonus possible sont : 100-1000 pièce d'or, 100-1000 point d'expériences, un objet aléatoire (voir table), 100-1000 point de vie ou 1-2 point dans un attribut aléatoire (semble être pour toute l'équipe). A ce jour seul les génies sont capables de donner un bonus, mais il n'est pas aléatoire. C'est un autre élément infini du jeu, toujours pour des contraintes de temps.

Amulette de bronze	Feuille morte	Oeil du sorcier
Anneau d'acier	Fléau	Pied agile
Arc d'étude	Gantelets de cuir	Poison
Bâton de bois	Gants de cuir	Potion magique
Bénédiction	Gourdin en os	Protection élémentaire
Bottes de cuir	Guérison	Purification
Bottes en cuir bouilli	Hachette	Rouleau de Bénédiction
Ceinture de paysan	Hallebarde	Rouleau de Blessure

Cimeterre	Intimidation des morts-vivants	Rouleau de Déchirure magique
Combat à mains nues	Lance de fortune	Rouleau de Guérison
Compétence en armure	Lumen	Rouleau de l'Oeil du Sorcier
Cuir matelassé	Lumière	Rouleau de Poison
Doublet d'arme	Maille aboutée	Rouleau de Protection élémentaire
Éclair élémentaire	Maille rivetée	Rouleau d'Éclair élémentaire
Éclat de Thjorad élémentaire	Malédiction	Rouleau d'Étincelles
Écu de fantassin	Maniement des lances	Rouleau d'Intimidation des morts-vivants
Élémentaire	Maniement du bouclier	Spirituelle
Enchantement d'objet	Maniement du gourdin	Stilet
Épée médiocre	Marteau	Ténèbres
Étincelles		

Objet Aléatoire Possible

La table manque deux entrées qui n'existent pas, aussi les objets donnés ne sont franchement pas des super objets. Tous sont des trésors de niveau 1 ou 2.

Mercenaire

Deux mercenaires de plus peuvent être trouvés en théorie dans le jeu.

Ingénieur

Tinker est un ingénieur que vous pouvez engager pour produire des objets magiques. Pour 500gp il prend un ou deux objets magiques de votre inventaire, avec un morceau de Thjorad élémentaire et il produisant un objet magique vraiment génial. Comme d'autre chose dans ce jeu cela avait une priorité moindre, il a donc été sacrifié.

Porteur

Huber Carryall est un porteur, il porte des objets pour vous. En fait, pour être plus précis il augmente la capacité de votre inventaire de 30 objets. Pour 500gp par mois plus 20% de votre or trouvé il vient avec vous. Par défaut vous avez 100 objets, dans les versions précédentes du jeu cette limite était beaucoup plus basse. Pour cette raison ce mercenaire a été supprimé. Il devait se trouver dans le Super Marché "Hreidmar's Stuff" à **Thjorgard** (en 8 sur le plan).

Curiosités

Le jeu offre toutes sortes de bizarreries et de clins d'œil. Les concepteurs du jeu ont des fois beaucoup d'humour ou se sont bien documentés sur les aspects historiques du contexte. Voici une liste de quelques points repérés:

- 1) **Beet Hoven**, en français "**Bêtes Raves**", dans la ville de **Sturmford** est le lieu d'une quête pour un certain *Ludwig Van*. *Ludwig van Beethoven* est un fameux compositeur de musique classique 1770-1827 qui a laissé derrière lui une œuvre majestueuse. De plus, le *Ludwig* est à moitié sourd, comme l'original !
- 2) Le terme "*Jarl*" provient du langage des Vikings. Ce terme indique un rang social entre le vicomte et le marquis. Ce terme est encore utilisé dans la langue générique qu'est le scandinave (mélange entre le danois, Suédois et Norvégien).
- 3) *Tymon the Nord* (*Tymon le Nordique* dans la version française) dans l'université de Bembridge à **Thjorgard** (donne la promotion pour l'Erudit) dit un proverbe: "*Cattle die, kindred die, death comes to us all. The one thing that will never die is the glory of a great deed.*"

Il s'agit d'une référence sortie de *Hávamál*, vieux discours viking à propos de l'être supérieur. Le poème est dit avoir été donné par *Odin*, Roi des dieux dans la mythologie Viking, à l'homme pour éclairer sa voie. Le poème original est écrit: "*Deýr fe, deýia frondr, deyr sialfr it sama; enn orztírr deyr aldregi hveim er ser goðan getr.*"

Vous pouvez trouver la version originale du texte dans le langage des Vikings à **Hávamál**. Une version traduite en anglais est disponible aussi Hávamál en **Anglais**.

- 4) **Tamur Leng**, de son vrai nom *Timur-i Lang* ou *Tamerlane* (lire *Tamerlaine* en Anglais) est guerrier musulman du 14^{ième} siècle. Dans sa vie il a conquis plus de territoire que tout homme excepté *Alexandre le Grand*. Son armée a traversé l'**Eurasie** de **Delhi** à **Moscou**, et de la chaîne montagneuse **Tien Shan** de centre Asie aux montagnes **Taurus** en **Anatolie**. De 1370 à 1405, année de sa mort, il construisit un puissant empire et devint le dernier des grands chefs nomades. Il serait aussi descendant de *Genghis Khan*.
- 5) **Yorwick**, la citée anglo-saxonne de **Eoforwic** tomba aux mains des envahisseurs scandinaves en 866. La première partie du nom fut simplifiée par "*Jor*", probablement le résultat de la combinaison entre le vieil Anglais et Scandinave. Le terme "*wic*" en vieil Anglais devient "*vik*" en scandinave, et la nouvelle ville fut baptisée **Jorvik**. **Jorvik** est maintenant plus connue sous le nom de la citée anglaise **York**. La prononciation du nom **Yorwick** du jeu est plus ou moins équivalente à la prononciation en Scandinave moderne de **Jorvik**.
- 6) L'Académie de **Ta'sar** et le Livre des Règles. Le livre des règles est un objet de quête pour l'un des Jarls. Lorsque vous l'avez, regardez sa description. Le livre ressemble fortement à la 3^{ième} édition du livre pour les joueurs de D&D par Wizards of the Coast. La description dit "3^{ième} édition, écrit par Monte". Monte Cook est l'un des coauteurs de la 3^{ième} édition du livre. Le livre se trouve dans le donjon nommé L'Académie **Ta'sar**. Ce nom dérive de TSR, le créateur originel de *Dungeon and Dragons*.
- 7) **Sturmford** et **Drangheim**, deux noms qui évoquent différentes idées chez diverses personnes. Une période dans la littérature Germanique, aussi connue autre par comme le romantisme, est appelée en allemand "*Sturm und Drang*", i.e. "Tempête et Pression" (plus ou moins). Une autre interprétation attribue cela à *Haydn*, qui écrivit quelques symphonies connues sous le nom de "*Sturm und Drang*". MM9 est fortement inspirée par la mythologie Viking-Celte, de là à faire un lien ? Peut-être que l'un des développeur du jeu est un fan de Wagner, Beethoven et de musique classique en général.
- 8) A **Arslegard** vous avez un paysan nommé *Beowulf Ingssen*. Il est le héros d'une histoire fantastique sous forme de poème. Un opéra et un film ont aussi été réalisés sur le sujet.
- 9) Dans la taverne de **Frosgard** vous recevez un fut de bière de la part du tavernier pour le vendre à **Guberland**. Si vous y jeter un coup d'œil de plus près le fut est étiqueté "Strange Brew". Si vous parlez avec les frères idiots qui ont fait cette bière, dans l'un des coins de la taverne, vous verrez leurs noms: Douglas and Robert. "Doug and Bob MacKenzie" sont des personnages créés par *Rick Moranis* and *Dave Thomas* pour un show de télévision. Ces deux personnages sont des idiots du **Canada**, qui étaient complètement obsédés par la bière et réfèrent toujours le **Canada** comme "The Great White North". Une référence dans le jeu nomme **Frosgard** la même chose. Un film fut réalisé sur le sujet dont le titre était: "Strange Brew".
- 10) **Thronheim** est une ville en **Norvège**, enfin la ville s'écrit un peu différent: **Trondheim**. Au temps de viking c'était la capitale de **Norvège**. Jusqu'au jour où l'un des Rois de **Norvège** décida de passer à la religion chrétienne. Plus de massacre, plus de pillages, plus de foi dans les Dieux de **Aasgard** (**Arslegard** ?).
- 11) **Lindisfarne** et son monastère existent vraiment. Le monastère fut fondé par *St Aidan* et était très prospère jusqu'à 793. A cette date, il fut attaqué par des Vikings. Depuis lors le monastère ne récupéra jamais de sa splendeur.
- 12) L'organiste du monastère de **Lindisfarne** s'appelle *Anton Salieri*. Il s'agit probablement d'une référence au compositeur *Antonio Salieri* (1750 - 1825) qui fut l'un des professeurs de *Beethoven*. Il est aussi accusé de l'empoisonnement d'un certain *Mozart* ;). Est-ce pour cela qu'il est retiré dans un monastère loin de tout ?
- 13) Dans la description de l'amulette relique "Amulette Mountbatten" il y a une référence à 4 mystiques sages qui auraient été son propriétaire. Celui qui a créé cet artefact était un fan des *Monty Python* car le nom des 4 sages (*Dirk*, *Nasty*, *Stig*, et *Barry*) sont les noms des 4 personnages principaux dans une parodie des Beatles appelé "The Rutles".
- 14) Dans la ville **Thronheim** vous pouvez trouver un membre de groupe d'opposition *Chedian Liberation Party*. Cela est un pied de nez à *Erathian Liberation Party* dont deux membres influents ont des échoppes toutes proches. *Bones* vend des sorts et *Rustavius* est l'armurier.
- 15) *Hagar l'Horrible* est le professeur Expert/Maître pour la compétence de l'épée à **Drangheim**. C'est aussi le personnage viking d'un comique de journal publié dans plusieurs journaux dans le monde.

- 16) *Grehgknak the Right* est celui qui permet de faire la promotion de Paladin dans le monastère de **Lindisfarne**. *Grehgknak* est un golem de pierre dans le film "Galaxy Quest".
- 17) A **Drangheim** vous pouvez rencontrer *Nicolai Ironfist*, le Roi défunt d'**Enroth**. Il est un adulte mais son esprit est resté celui du gamin qu'il était dans **Might and Magic VI**. Dans la version française son nom est totalement massacré.
- 18) Les couffins dans le donjon de "**Bêtes Raves**" ont des messages en langage runique. Vous avez aussi les pierres runiques (sorts de poche) ou la pierre runique écrite par le Jarl de **Frosgard**. En fait toutes utilisent la même base, le langage runique et le message, pour autant qu'il y en ait un, est le même. Si vous traduisez le message en anglais cela donne: "*Greetings Welcome to the Festival Celebrations Party On.*".
- 19) *Guber*, de **Guberland**, n'existe pas dans le dictionnaire, mais une prononciation assez proche existe pour un terme au USA: "*Goober*". Cela signifie une cacahuète, mais aussi une personne qui n'a pas franchement sa tête, bref un imbécile. Dans le contexte du jeu, cela colle assez bien avec cette région.
- 20) Le temple quartier général des adeptes de *Honk* à **Guberland** à la forme d'une oie en vol depuis l'extérieur. Les adeptes eux prient les oies :/
- 21) La prêtresse du temple de **Sturmford** à une sérieuse dent contre les gamins qui pètent ses vitraux. Essayez pour voir.
- 22) Le professeur niveau Maître pour la compétence de l'apprentissage, *Giorsal A'Velsi*, se trouve à deux endroits à la foi. Vous le trouvez dans le village de **Yorwick** et dans la ville de **Thjorgard**.
- 23) Lorsque vous libérez *Ebora* de sa caverne dans la Mine de **Thjorgard** vous recevez 17'001XP. Allez savoir pourquoi le 1XP!

Stupidités

Si vous en avez marre du jeu ou que vous cherchez à sortir des sentiers battus, vous pouvez toujours faire des choses absurdes. Si vous n'êtes pas du genre imaginaire voici quelques propositions.

- 1) Si vous aimez tous casser alors allez dans les villes et cassez les fenêtre des maisons. Portez une attention particulière aux vitraux du temple de **Sturmford**, et parlez ensuite à la prêtresse.
- 2) Jetez-vous dans le vide à **Arslegard**, malheureusement vous n'arriverez pas à vous tuer. Dans la Cité de Céleste de **Might and Magic VII**, se jeter dans le vide signifiait souvent une mort certaine.
- 3) Faire la chasse aux paysans et les tuer. C'est possible de le faire partout, mais vous avez besoins de **mercenaires** pour le faire.
- 4) Les paysans sont trop ridicules ? Alors pourquoi pas tuer les professeurs ou les donneurs de quêtes ?
- 5) La solution ultime est d'éradiquer toutes forme de vie dans une ville. Même les Jarls. Ma plus grosse satisfaction c'est d'avoir tué *Krohn* à la fin du jeu. Il me pompait système.
- 6) Ouvrir une valve dans l'une des pièces du donjon des Ruines de *Verhoffin* et s'asseoir sur le banc pour voir l'eau monter :).
- 7) Faire un pari dans l'arène, puis tuer les monstres soi-même.
- 8) Lancer l'un des squeletoniseur dans le laboratoire du Liche avec soi-même dans la pièce.
- 9) Détruire le marché de **Thronheim** en combattant la Terreur. C'est marrent de voir partir les stands en cure-dents.
- 10) Sortir du monde en passant par les différents trous sur la carte. **Sturmford** est très bien pour cela. Le vide de l'espace est tellement... tranquille...
- 11) Cuire les monstres dans les bains de **Arslegard**.
- 12) Tuer *Yanmir* par les armes et la magie.
- 13) Sauter hors du Fort Céleste en même temps que *Yanmir*. Sauter avant est aussi possible.
- 14) Enfermer les monstres dans les pièges. J'adore la failles de Morts pour cela, pour les gazer les dans leurs chambres. Sans connotation historique, et je me défends de soutenir de telles choses dans la vie réelle.
- 15) Essayer de tuer la terreur des mers gardant votre vieux bateau sur l'île aux cendres en tirant avec des arcs lorsque la bête est hors de l'eau... Bonne chance le combat va durer très longtemps.

Eléments de Décor

Lorsque vous voyagez à travers le pays de Chedian vous n'allez pas seulement rencontrer et interagir avec des gens mais aussi interagir avec le décor. Dans les jeux de rôles tout ce qui n'est pas accroché au décor peut vous appartenir. Vous pouvez donc fouiller tout ce que vous voulez et prendre ce qui est à prendre. Certains

éléments du décor vous offrent des bonus temporaires ou permanents. Voici en quelques points ce qui vous attend sur votre trajet.

Les Barils

Les barils avec des sommets en bois n'ont aucun intérêt. Ce ne sont pas les barils qui nous intéressent ici, non, c'est le liquide qu'ils contiennent. Ces barils offrent des bonus permanents au personnage qui le boit.

Le contenu des barils avec liquides est défini de manière aléatoire, donc impossible de dire ce qu'il va contenir avant d'avoir mis son gros nez dessus. Dans le jeu tous ces barils avec un liquide sont marqués avec un **b** sur les cartes. Il est important d'aller voir ce qu'ils contiennent.

Pour connaître la liste des couleurs et les effets sur les personnages vous devez vous référer au document sur les **potions et liquides**.

Les Chaudrons et Feu de Camps

Les chaudrons ou feu de camps offrent de manière permanente ou temporaire des résistances aux différentes magies ou physique. Lorsqu'un des ces éléments offre un bonus de manière permanente toute l'équipe est affectée en même temps. Lorsqu'il s'agit d'un bonus temporaire seul la durée est généralement de 45 minutes et n'est appliquée qu'au personnage qui actuellement le boit.

Les mercenaires ne sont pas affectés par les chaudrons ou les feux de camp.

Lorsqu'un de ces éléments doit être visité, il se trouve marqué sur une carte ou vous vous trouvez, regardez dans la section "Points d'Intérêt" pour les détails.

Les Déchets et Squelettes

Dans certains donjons mal entretenus vous avez plein de saletés qui traînent. Si ce n'est pas des monstres qui saillaient les lieux vous trouvez aussi les restes d'aventuriers imprudents sous la forme de squelettes empilés ou de tas de débris peu ragoûtants.

Si vous fouillez un squelette ou un tas de débris vous avez une petite chance de trouver un objet très simple de manière aléatoire. Si votre niveau de perception est élevé vous avez plus de chance de trouver votre bonheur.

Attention, car vous pouvez tomber malade ou être empoisonné à force de mettre votre nez dans de vieux os ou dans des déchets. Prenez soin d'avoir quelqu'un qui puisse vous guérir de ces maux, sinon une rasade d'une bouteille contre ces effets négatifs sera la bienvenue. L'attribut de chance du personnage influence sur le fait d'attraper une saleté.

Les Meubles

Dans les versions précédentes des **Might and Magic** vous avez souvent des meubles qui faisaient office de coffres ou de lieux pour entreposer des trésors. Dans cette version les meubles ne sont que des éléments du décor. Certains meubles sont interactifs mais n'apportent rien de plus qu'un peu de réalisme à l'univers.

Les Piédestaux

Les piédestaux offrent des bonus à vos attributs principaux (Force, magie, Endurance, etc.) pendant une courte période, généralement 60 minutes de jeu. Chaque personnage doit toucher le piédestal pour bénéficier de son effet. Les mercenaires ne sont pas affectés par les piédestaux. Lorsqu'un piédestal se trouve sur une carte vous le trouvez répertorié dans la section "Points d'Intérêt".

Les Puits

Les puits se trouvent principalement dans les villes et villages de **Chedian**. Lorsque vous en voyez un, profiter en pour aller le visiter, vous avez souvent un petit plus à la clé. Si le puits offre un bonus sur un

attribut l'effet est directement donné à tous les personnages de l'équipe. Les mercenaires ne sont pas affectés par les effets des puits. Lorsqu'un puits se trouve sur une carte vous le trouvez répertorié dans la section "Points d'Intérêt".

Les Sacs

Lorsqu'un monstre meurt, ils lâchent un petit sac. Suivant la couleur du sac vous pouvez savoir le niveau du trésor qu'il va contenir. Chaque monstre lâche un sac seulement, pour savoir quel sera le type de sac qu'il lâche vous pouvez regarder dans le bestiaire. Voici la liste des couleurs pour chaque type de sac et trésor:

Sac	Trésor
Tissu Beige	1
Tissu Vert	2
Cuir Brun	3
Bourse Fleurie	4
Tissu Rouge	5

Le sac ne reste pas de manière infinie dans la nature : si après quelques minutes vous ne l'avez pas ramassé, le sac disparaît, volatilisé. Vous avez donc intérêt à fouiller le sac rapidement après la chute du monstre. Chaque sac contient toujours une petite somme d'argent (proportionnelle au niveau du trésor) et des objets plus ou moins bons.

Si vous vous éloignez trop ou que le sac sort de votre champ de vision, il a aussi une bonne chance de se faire la malle...

Les Trèfles

Les trèfles à quatre feuilles offrent un point de développement au personnage qui en fait usage. Un trèfle s'utilise comme une potion, vous devez le faire manger par un personnage.

Les trèfles peuvent être trouvés dans des trésors, dans certaines boutiques ou dans la nature. Toutes les villes de **Chedian** ont en générale deux points où vous pouvez ramasser des trèfles. Regardez bien dans les fichiers des régions pour connaître leurs localisations.

Coffres

Les coffres sont des éléments très importants du décor. Lorsque vous tomber sur l'un d'eux il est impératif de le fouiller. Les coffres vont principalement vous servir pour équiper vos personnages ou pour trouver les éléments nécessaires pour les faire progresser.

Il existe diverses sortes de coffres, leur apparence va vous informer sur leur valeur, donc sur le possible contenu. Les coffres les plus importants sont les coffres **noirs**. La prochaine section leur est entièrement dédiée. Sinon, voici les apparences des différents coffres et de leurs valeurs:

Apparence	Trésor	Piège
Haut plat, gris, métallique.	Jusqu'à 1	1-2
Haut plat, bois brun.	Jusqu'à 2	1-4
Haut rond, poignée, gris, métallique.	Jusqu'à 4	1-6
Haut rond, doré.	Jusqu'à 5	1-8
Noir	6	1-10

Pour savoir le niveau de trésor exact et le niveau du piège de chaque coffre, référez-vous au document sur les régions et donjons.

Coffres Noirs

Les coffres **noirs** sont les meilleurs coffres que vous pouvez rencontrer dans le jeu. Ils ne contiennent généralement qu'un seul objet, mais il s'agit toujours d'un objet niveau 6, donc soit une relique ou un très bon

objet magique. Il est donc important de faire le tour de toutes ces belles boîtes aux trésors pour vous faire une collection ou un équipement hors pair.

Voici donc une liste avec tous les coffres **noirs** trouvés à ce jour.

Région	Donjon	Emplacement	Remarques
Arslegard	Les Bains	Coffre en i .	Vous devez nettoyer les bains avant de pouvoir y accéder.
Arslegard	Le Tombeau des Mille Terreurs	Coffres d , f et m . Coffres en g et k .	- Groupes de 2 et 3 coffres.
Drangheim	Manoir de <i>Kluso</i>	Coffre b au rez-de-chaussée.	Ce coffre contient toujours la dague Cœur Noir.
Drangheim	La Faille des Morts	Coffre en b .	Le coffre se trouve dans un piège.
Drangheim	La Prison	Coffre en b .	-
Frosgard	Le Fort Céleste	Coffre en a dans la chambre de <i>Yanmir</i> .	-
Guberland	Le Château du <i>Duk</i>	Coffre en 2 dans le sous terrain. Le coffre en c au fond du lac.	Ce coffre contient toujours l'arc Danslemille. -
Isle of Ashes	Ruine de <i>Verhoffin</i>	Coffre en e près du point 4 .	Coffre accessible uniquement lorsque vous avez la Pierre de Loi.
Lindisfarne	L'Antre du Dragon	Coffres en a et b .	Ces coffres se régénèrent à chaque passage.
Thjorgard	La Halle d'Entraînement	Coffre en a dans une grande caisse.	Ce coffre se régénère à chaque passage.
Thronheim	Les Tunnels de Connexion	Crypte en a . Dans le sarcophage.	-
Thronheim	Inventa Storca	Coffre dans la trappe en a .	Contient toujours l'artefact Gungnir.
Yorwick	Laboratoire du Liche	Coffre en g .	-

Comme certains coffres sont remis à zéro à chaque fois que vous quittez le donjon, vous pouvez tous les vérifier une multitude de fois ! Cela veut aussi dire que vous pouvez avoir toutes les reliques du jeu si vous passez par tous les coffres plusieurs fois. Les coffres contenant un objet fixe ne donneront jamais autres choses.

Important: Lorsque vous entrez dans un donjon, le contenu du coffre **noir** est aléatoirement déterminé ou dans certain cas l'objet est fixé d'avance. Lorsque la relique est assignée au coffre, son empreinte est mise dans une liste en mémoire et dans vos sauvegardes. Cela évite de recevoir des doublons, en effet une relique est sensée être unique. Cette liste grossi au fur et à mesure que vous entrez dans les donjons avec des coffres **noirs** (même si vous ne les ouvrez pas). Si le donjon est remis à zéro avant que vous ayez ouvert le coffre, la relique sera perdue pour toujours. Si vous avez un cas comme cela veuillez regarder la **FAQ** pour plus de détails.

Astuce: Ceci est plutôt une forme de triche qu'une astuce, mais bon le gain est là. Si vous voulez avoir deux Cœur Noir par exemple il vous suffit de chercher la dague dans le coffre du Manoir de *Kluso*. Une fois la dague en votre possession, sortez du manoir, sauvez votre partie et quittez le jeu. Dans le répertoire où vous avez installé le jeu, repérez le répertoire appelé "minisave". Dans celui-ci, détruisez tous les fichiers faisant référence au manoir de *Kluso*. Relancez le jeu et, oh miracle, vous avez le coffre à nouveau rempli. Cela marche pour tous les coffres, dans tous les donjons et régions.

Statistiques

Voici les statistiques de toutes les régions de **Chedian** et de tous les donjons que vous pouvez visiter. Vous retrouvez ces informations en détail pour chaque carte dans les documents des régions.

Perception La colonne de perception est le niveau de difficulté du lieu. La valeur est comprise entre 0 et 20. Plus le nombre est élevé plus il sera difficile de trouver les endroits secrets. Cette valeur est liée à la compétence de **perception**.

RAZ La remise à zéro d'une région ou d'un donjon se fait exactement le nombre d'unité de temps de la colonne RAZ, à partir de la première fois que vous mettez les pieds dans le lieu. Une unité de temps à une longueur qui n'est pas connue pour le moment. Dans certains donjons les coffres sont remis à zéro à chacun de vos passages indépendamment de cette valeur.

Pièges Les pièges indiquent un niveau de difficulté pour les ouvrir, je ne sais pas exactement combien ça fait avec la compétence de désamorçage. Les niveaux s'échelonnent entre 0 et 10.

Trésors Un trésor de niveau 6 permet de trouver des reliques ou des artefacts. Les valeurs sont comprises entre 0 et 6.

Rencontres Les rencontres aléatoires ont lieu lorsque vous dormez à la belle étoile et que vous vous faites attaquer. Le groupe de créatures qui apparaît sera composé conformément aux types des créatures du coin. Pour connaître les créatures du coin regardez dans le fichier concerné.

Nom	Perception	RAZ	Pièges	Trésors	Rencontres Aléatoires			
					%	M1	M2	M3
Thjorgard City	2	600	3	1	0	0	0	0
Thjorgard	3	600	4	2	10	50	35	15
Sturmford City	2	600	1	0	0	0	0	0
Sturmford	3	600	1	0	10	25	75	0
Drangheim City	2	600	1	0	0	0	0	0
Drangheim	3	600	2	1	10	35	50	15
Guberland City	2	600	3	1	0	0	0	0
Guberland	4	600	2	1	10	60	40	0
Frosgard City	8	600	6	2	0	0	0	0
Frosgard	8	600	6	3	15	35	30	35
Thronheim City	5	600	3	1	0	0	0	0
Thronheim	9	600	5	2	10	48	48	4
Lindisfarne	8	600	4	1	10	45	10	45
Yorwick	8	600	12	3	15	50	25	25
Arslegard City	9	600	16	4	0	0	0	0
Isle of Ashes	0	600	0	0	0	0	0	0
Verhoffin Ruins	0	600	16	4	30	35	35	30
Connecting Tunnel	3	600	12	4	25	25	25	50
Mountain Pass	5	600	10	3	20	15	70	15
Bembridge University	17	150	0	0	0	0	0	0
Thjorad Mine	8	600	6	2	20	100	0	0
Training Hall	12	300	16	4	20	25	50	25
The Arena	15	1	0	0	0	0	0	0
Ruined Temple	17	150	8	3	20	50	50	34
Anskram Keep	12	300	2	0	20	30	70	0

Nom	Perception	RAZ	Pièges	Trésors	Rencontres Aléatoires			
					%	M1	M2	M3
Beet Hoven	10	300	1	0	20	90	10	0
Kluso's House	17	150	10	1	20	100	0	0
Drangheim Prison	12	300	2	1	20	60	40	0
Chasm of the Dead	15	300	8	3	20	30	35	35
Temple of Honk	8	600	20	5	20	100	0	0
Dook's Castle	8	600	7	2	20	90	5	5
Yanmir's Fort	10	300	12	3	20	50	50	0
Dungeon of Secrets	17	150	10	2	0	0	0	0
Temple of Ratatosk	6	600	0	0	0	0	0	0
Inventa Storca	7	600	9	3	20	35	35	30
Lindisfarne Monastery	7	600	7	2	20	100	0	0
Ta'Sar Academy	10	300	7	2	20	50	50	0
Lich Lab	17	150	16	4	25	50	10	40
Wizard's Lab	8	600	16	4	20	35	30	35
The Afterworld	12	300	16	4	25	40	30	30
Thousand Terrors	20	600	20	6	70	65	10	25
Dark Passageway	20	150	18	5	30	10	10	80
The Bathhouse	15	300	18	5	25	100	0	0
Hall of the Gods	18	150	18	4	0	0	0	0
Dragon's Lair	20	600	20	6	0	0	0	0
Ravensford	0	600	0	0	0	0	0	0