

Trucs et Astuces

Astuces

Ici vous trouvez que des astuces liées globalement au jeu. J'ai regroupé ces astuces en plusieurs catégories :

PNJ, équipe et création d'un personnage

- La perception est une compétence indispensable qu'il vous faut avoir absolument au niveau Maître. Ça permet de trouver les boutons et portes cachés très facilement. C'est parfois assez pénible comme ça alors n'en rajouté pas.
- Prenez une équipe qui peut avoir un Maître en magie du Corps. Ceci permet d'avoir les sorts de soins. C'est terriblement utile lorsque vous êtes à cours de potions rouge.
- Donner un maximum de compétences magie à vos personnages, même si vous ne les utilisés pas au départ. La magie est de loin ce qu'il y a de plus cher à acquérir dans le jeu. De l'argent c'est de l'argent, c'est le nerf de la guerre, surtout au début. Lorsque vous donné une magie à un personnage vous recevez automatiquement les deux premiers sorts de base. Vous pouvez aussi donner des compétences cher à acquérir comme par exemple la méditation.
- Dans votre équipe prenez quelqu'un qui puisse passer Maître dans la magie de l'Air, pour qu'il puisse avoir les sorts de vol qui dure un peux lus qu'une minute. Voler, permet d'allez plus vite ou d'attendre des endroits qui ne sont pas accessible autrement.
- Donnez le maximum de points aux caractéristiques spécifique à une classe, tel que Force pour le chevalier ou Dextérité pour les Archers. En résumé vous pouvez faire quelque chose comme ceci :

Attribute	Chevalier	Paladin	Clerc	Sorcier	Druide	Archer
Force	14	14	5	5	5	7
Intelligence	5	5	7	14	14	14
Personnaliste	5	14	14	7	14	5
Endurance	14	11	11	11	11	11
Dextérité	11	11	11	7	7	14
Vitesse	11	9	7	14	11	11
Chance	7	5	12	9	7	5

Might and Magic VI est très bien pour orienter les personnages sur la magie. Pour cela cette table favorise nettement les classes magiques et spécialement les classes avec magie des éléments. L'arc est un outil indispensable donc dextérité et vitesse sont importante. J'ai mis aux minimums (en rouge) attributs qui ne sont pas nécessaire à la classe donnée. Les attributs en vert sont celles que la classe utilise en priorité.

Mon équipe optimale pour un jeu rapide et dévastateur est :

Attribute	Sorcier	Druide	Druide	Sorcier
Force	5	5	5	5
Intelligence	25	15	15	25
Personnaliste	7	20	20	7
Endurance	15	15	15	15
Dextérité	10	10	10	10
Vitesse	14	14	14	14
Chance	9	7	7	9

Ici en rouge les attributs que j'ai descendus et en vert celles que j'ai montées. Enfin en noir celles que je n'ai pas touchées.

- Essayez aussi de prendre un personnage qui puisse avoir la magie de l'Eau. Comme ça, vous pouvez avoir le sort des "Town Portals". Vous perdez vite une semaine à voyager entre les régions pour rien. Le Town Portal en niveau Maître vous permet d'aller dans la ville de votre choix.
- Ne vous focalisez pas sur la compétence Marchandage, c'est inutile. Vous avez normalement bien assez d'or dans le jeu. Cette compétence est utile uniquement au départ quand vous n'avez pas grand chose, par la suite vous aurez tellement d'or que vous ne saurez plus comment le dépenser.
- La compétence du Désamorçage est vraiment importante. Le désamorçage sert à ouvrir tous ces foutus coffres bien piégés.

De l'or

- Une solution pour avoir de l'or et que vous avez un Maître de l'Eau, allez acheter toute la panoplie d'objet simple (pas trop nul quand même) dans un magasin et enchantez les avec le sort d'enchantement (Eau). Ensuite revendez le tout avec un joli bénéfice.
- Apprenez le maximum de compétences dans les régions de départ. C'est là que vous aurez les meilleurs prix. *Sorpigal la Nouvelle* et *Mist* étant les régions de loin les moins cher.
- Vous pouvez aussi faire le commerce de bien, voire section "Marchand".

Généralité

- Si vous ne trouvez pas un **PNJ** (Personnage Non Joueur) d'une classe donnée et que vous en avez absolument besoin, sauvez le jeu et rechargez le jusqu'à ce que vous ayez trouvé votre bonheur. Les professions des **PNJ** changent à chaque fois que vous rechargez le jeu. Pour savoir où trouver une profession et ce qu'elle permet d'avoir en plus, regardez dans le document **PNJ**.
- Si vous engagez deux **PNJ** de la même profession vous ne cumulez pas leur bonus. Pour avoir plusieurs bonus du même type vous êtes obligé d'engager deux **PNJ** de profession différentes.
- 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 détecté avec votre niveau actuel en Perception.
- 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 !!** Dans les régions pas trop hostiles poussent des arbres fruitiers. Vous pouvez cueillir une pomme par arbre puis la manger. Cela vous fera une ration de nourriture gratuite. Les pommes ne poussent pas toute l'année sur les arbres, alors profitez de la belle saison.

Combats

- 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 bon moyen de se protéger contre les attaques voire avoir une position d'attaque privilégiée. Si vous coincer 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 le moindre 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.
- Si vous êtes dans une zone intérieure et qu'il y a des meubles, coincer les monstres d'un côté. L'intelligence artificielle du jeu n'arrivant pas à calculer une trajectoire autour de l'obstacle.
- Avant de passer 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.
- Pour tuer des monstres avec qui ont des armes d'attaque à distance (eg. Médusa), amenez les dans un coin genre porte ou excroissance de telle manière que vous puissiez vous cacher d'un côté. 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 tirer 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 tué sans qu'il ne vous ait attaqué.
- N'ayez pas peur de beaucoup sauver et charger votre partie lorsque vous faites des combats. Ça prend des fois plusieurs essais avant de trouver la bonne stratégie d'attaque.
- Dans un donjon, château ou autre lieu mal saint, regardez bien les lieux et les monstres, il y souvent un endroit où ils restent bloqué ou si vous êtes en mode par tour des parties 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.

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 personnage 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 les attributs, elle leurs enlève tout un point. Une autre solution est de trouver une fontaine 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 faite pris pour 150. Vous ne verrez pas le 150 affiché, mais cela affectera par exemple le nombre de points de magie de votre sorcier.

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

Quête des Obélisques

Chaque région du contient d'Enroth à un obélisque qui donne un message. Les messages misent les un sous les autres donnent une table de caractères. Si vous la lisez de haut en bas et de droite à gauche vous obtenez :

Numéro	Message	Région
1	Dsrsciamlg_ueiuyg.	<i>Eau Claire</i>
2	a_dtan_mseS',ersm	<i>La Vallée du Paradis</i>
3	nD_,cevu._oisrete	<i>Ile de l'Hermite</i>
4	srqsh_inDdllorzè_	<i>Kriegspire</i>
5	_aueeisseue_ue_rs	<i>Blackshire</i>
6	lga_ni_r_inl_gee	<i>Dragonsands</i>
7	eortddodnBleeea_r	<i>Les Plateaux Glacés</i>
8	_ntruineia__vtgda	<i>Port Libre</i>
9	ps_o_g_setase_ne_	<i>La Frange des Damnés</i>
10	a_NuCnd_rev'zue_r	<i>Baie Argentée</i>
11	yaovaeem_aaé_o;lé	<i>Baie des Bandits</i>

12	surepdsorundul'v	<i>Ironfist</i>
13	__d_ie_re_thaseéé	<i>Eaux des Anguilles</i>
14	dN-lt_ctfd_o__nl	<i>Mist</i>
15	eoEaaloeuuqupamié	<i>Sorpigal la Nouvelle</i>

Ce qui donne (après traduction des erreurs) : "Dans le pays des dragons au Nord quart Nord-Est, se trouve la cache du Capitaine indigne de la vision des communs des mortels. Dernier refuge du Bateau du Soleil avant qu'il ne s'échoue, soulevez la pierre et vous aurez gagné, le mystère de l'énigme sera révélé"

Rechercher le trésor au nord de *Dragonsands* le cercle de pierre. Au milieu se trouve une grosse pierre qui est en fait un coffre. Il vous faut avoir touché tous les obélisques au moins une fois pour avoir droit au trésor. Le trésor se compose de 250'000gp, quelques babioles et deux objets reliques majeurs. Un bug dans le jeu fait que chaque fois que vous ouvrez le coffre vous recevez 250'000 pièces d'or, en quelques secondes vous êtes millionnaire !

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 ventent ou vous achètent des produits. Voici la liste des produits à vendre et acheter au pays d'Erathia. 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 ?	Personne	Prix
Oeuf de cobra	Hejaz Mawsil à <i>Sorpigal la Nouvelle</i> (village maison 24)	300gp
Dents	Sy Roth à <i>Port Libre</i> (quartier Nord maison 18)	500gp
Tonnelets de Vin	Nick Fenster à <i>Port Libre</i> (quartier Nord maison 16)	300gp
Plumes de Harpie	Bonni Rotterdam à <i>Port Libre</i> (quartier Est maison 12)	10gp
Gongs	Lawrence Aleman à <i>Port Libre</i> (quartier Sud maison 5)	2000gp
Trèfles à quatre feuilles	Geoff Southy à <i>Port Libre</i> (quartier Sud maison 8)	25gp
Ambre	Dillan Robinson à <i>Port Libre</i> (quartier Sud maison 9)	500gp
Pyramides Dorée	Renee Blackburn à <i>Port Libre</i> (Rockham maison 3)	1000gp
Ossements	Lon Miller à <i>Port Libre</i> (Rockham maison 5)	1000gp
Aimants	Davis Corp à <i>Port Libre</i> (Rockham maison 6)	5gp

Le Troc

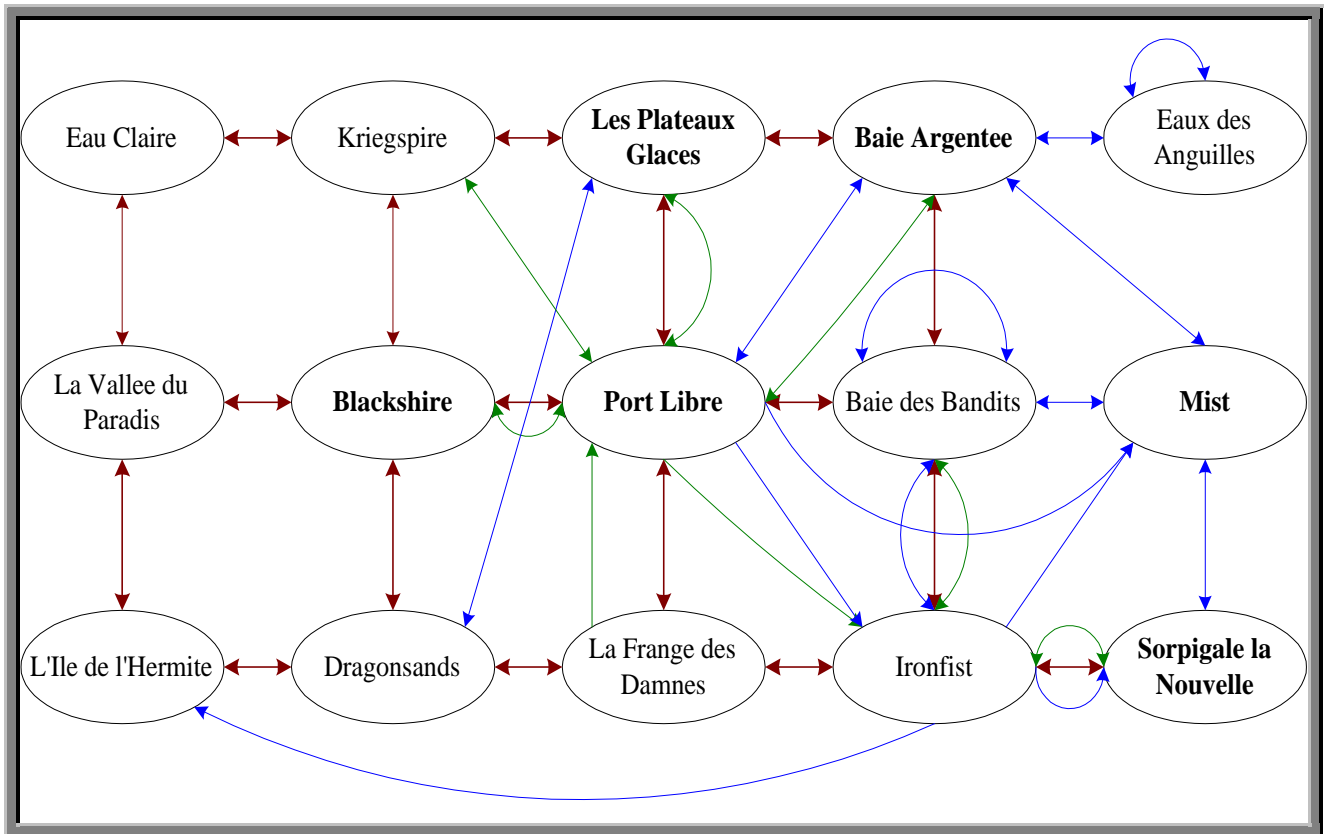
Dans la région de *Dragonsands* certaines personnes font du troc. Cela permet d'avoir des armes, armures et autre pour pas cher. Voici ce qu'il vous faut pour faire du troc :

Quoi ?	Contre ?	Personne
Pyramides Dorées ou Tonnelets de Vin	Armures	Lester Farnsworth tente 4
Pyramides Dorées ou Tonnelets de Vin	Armes	Tran Arvid tente 5
Pyramides Dorées ou Tonnelets de Vin	Accessoire	Wilma Avis tente 6
Lampes	Pierres précieuses	Lucia Chow tente 7

Vous trouvez les Pyramides Dorées et les tonnelets de Vin en jouant au cirque et les lampes se trouvent dans la nature.

Les Voyages

Voici le graphe résumant les voyages possibles entre les régions. Pour les détails des horaires veuillez directement aller voir les fichiers des régions. Les flèches **bleues** indiquent des liaisons maritimes, en **brun** les liaisons pédestres et en **vert** les liaisons par calèches. Le nom des régions en **gras** indique qu'elles sont accessibles par le sort des "Town Portal".



Les Voyages

Sur cette carte je n'ai pas indiqué les voyages au moyen des téléporteurs que vous trouvez dans certains donjons. Vous en trouvez entre autre à Alamos, Port Libre, les Plateaux Glacés et L'Île de l'Hermite.

Altars

Lorsque vous vous baladez dans le pays d'Enroth vous trouvez fréquemment des altars. Si vous en rencontré un allez prier dessus. Cela vous permet d'avoir des bonus sur vos attributs ou résistances de vos personnages. Pour pouvoir bénéficier des bénédictions offertes dans les altars il faut être en pèlerinage. Une visite au devin suffit pour être en pèlerinage, il habite en haut de la colline près du château des Ironfist à **Ironfist** précisément. La première fois offre +10 points à la caractéristique ou résistance à vos personnages et +3 les fois suivantes.

Voilà les altars que vous devez visiter et pendant quels mois :

Mois	Temple	Région
Janvier	Force	<i>Baie des Bandits</i>
Février	Intelligence	<i>Mist</i>
Mars	Personnalité	<i>Baie Argentée</i>
Avril	Endurance	<i>Stormgard</i>
Mai	Dextérité	<i>Port Libre</i>
Juin	Vitesse	<i>Frange des Damnés</i>
Juillet	Chance	<i>Sorpigal la Nouvelle</i>
Août	Feu	<i>Kriegspire</i>
Septembre	Electricité	<i>Ironfist</i>
Octobre	Froid	<i>Kriegspire</i>
Novembre	Poison	<i>Eaux des Anguilles</i>
Décembre	Magie	<i>Blackshire</i>

Statistiques

Une année sur Enroth fait 336 jours, donc la plus part des régions régénèrent (RAZ) en 6 à 9 mois. Vous avez aussi les probabilités de rencontre aléatoire.

Nom	RAZ Jours	Pièges 0-10	Rencontres aléat.			Monstre 1 (M1)		Dif 1-5	#	Monstre 2 (M2)		Dif 1-5	#	Monstre 3 (M3)		Dif 1-5	#
			%	M1	M2	M3											
Eau Claire	224	9	40	50	50	0	Démon	3	2-4	Cap. Démon	3	2-4	-	1	1-4		
Vallée du Paradis	168	8	20	40	30	30	Dragon Rouge	3	1-3	Hydre	3	2-4	Titan	3	1-3		
Ile de l'Ermite	168	8	20	50	50	0	Titan	5	2-3	Hydre	5	3-5	Serpent de Mer	5	3-5		
Kriegspire	224	8	20	40	30	30	Minotaure	2	2-4	Bête de Roc	2	2-4	Dragon de Feu	2	2-3		
Blackshire	672	8	10	10	70	20	Lézard de Feu	3	2-3	Loup-Garou	2	3-5	Démon des Sables	2	2-4		
Dragonsand	168	10	30	30	40	30	Wyrme	5	2-4	Dragon Rouge	5	2-3	Lézard de Feu	5	2-4		
Les Plateaux Glacés	672	6	10	20	40	20	Harpie	3	4-6	Magyar	3	3-5	Archer	3	3-5		
Port Libre	672	6	10	30	70	0	Archer	2	3-5	Apprenti Mage	5	4-6	-	0	1-4		
Fange des Damnés	168	7	40	10	20	70	Fantôme	2	2-5	Harpie	2	3-5	Squelette	4	4-6		
Baie Argentée	672	5	10	50	50	0	Druide	2	2-4	Gargouille	3	3-5	-	1	1-4		
Baie des Bandits	224	2	20	40	40	20	Cannibale	3	4-6	Cannibale	3	4-6	Lézard	3	3-5		
Château Ironfist	672	3	10	20	40	40	Lézard	1	3-5	Suceur de sang	3	3-6	Ermite	1	4-6		
Eaux des Anguilles	224	6	30	0	100	0	Serpent de Mer	3	1-3	Familier d'Agar	3	4-6	Bête d'Eau	2	2-4		
Les îles de Mist	672	2	10	50	50	0	Ermite	2	4-6	Coupe-Bourse	2	4-6	-	1	1-4		
Sorpigal La Nouvelle	168	1	10	50	50	0	Gobelin	1	3-5	Apprenti Mage	1	3-5	-	1	1-4		
Tour des Gobelins	672	1	10	40	30	30	Rat Commun	2	3-5	Gobelin	2	3-5	Suceur de Sang	1	4-6		
Temple Abandonné	672	1	10	30	40	30	Chauve-Souris	2	4-6	Cobra	1	3-5	Araignée	1	2-4		
Cachette: G. Obscure	672	2	20	50	50	0	Voleur	3	3-7	Brute	2	2-5	-	1	1-4		
Hall du Feu	672	2	30	60	40	0	Gobelin	4	3-5	Ogre	2	2-4	-	1	1-4		
Grottes de Snergel	672	3	10	20	80	0	Nain	3	3-5	Chauve-Souris	5	2-6	-	1	1-4		
Grottes des Dragoons	672	3	20	60	40	0	Brute	3	2-6	Chasseur	3	2-3	-	3	2-3		
Poste Avancé de Silver	672	3	20	20	30	50	Homme d'Epée	3	3-4	Moine Novice	3	3-4	Garde	3	2-4		
Guilde Obscure	672	3	20	50	50	0	Voleur	5	2-4	Apprenti Mage	5	2-4	Génie	1	1-2		
Mines de Snergel	672	3	20	50	50	0	Nain	4	2-4	Limon	4	2-4	-	1	2-3		
Donjon des Dragoons	672	3	20	40	60	0	Chasseur	3	3-5	Rat Commun	5	4-8	-	1	1-4		
Manoir de Corlagon	672	4	20	20	80	0	Fantôme	4	3-6	Squelette	5	4-8	Liche	2	1-1		
Forteresse de Silver	672	4	20	40	40	20	Homme d'Epée	5	3-8	Chasseur	4	3-6	Sorcier	3	2-3		
Le Monolithe	672	5	20	80	10	10	Druide	3	2-5	Bête de Roc	3	2-3	Bête d'Eau	3	2-3		
Tombe d'Ethric le Fou	672	5	25	10	60	30	Liche	4	2-3	Squelette	5	4-7	Fantôme	5	2-3		
Donjon du Vent Glacé	672	5	20	40	60	0	Ogre	4	3-5	Garde	4	3-5	-	1	1-4		
Forteresse du Warlord	672	6	20	80	20	0	Brute	5	2-4	Chasseur	5	2-4	Chevalier Noir	5	2-4		
La Tanière du Loup	672	6	25	100	0	0	Loup-Garou	4	2-5	Homme d'Epée	5	4-6	Limon	5	5-7		
La Forge de Gharik	672	8	25	40	40	20	Sorcier	4	3-6	Bête de Feu	4	2-3	Gargouille	4	2-3		
Le Laboratoire d'Agar	672	9	30	80	20	0	Eil Volant	4	2-3	Familier d'Agar	5	2-3	Liche	5	1-1		
Cavaliers du Dragon	672	10	30	10	20	70	Chevalier Noir	5	2-4	Wyrme	5	2-4	-	1	1-4		
Le Temple de Baa	672	1	10	10	40	50	Acolyte de Baa	1	3-5	Araignée	3	3-5	Squelette	3	3-5		
Le Temple du Poing	672	1	10	20	80	0	Moine	3	2-4	Rat	5	3-5	-	1	1-4		
Le Temple de Tsantsa	672	1	15	30	30	40	Cannibale	4	3-4	Cannibale	4	3-4	Cobra	5	4-6		
Le Temple du Soleil	672	2	15	100	0	0	Moine	4	2-4	Minotaure	5	1-1	-	1	1-4		
Le Temple de la Lune	672	2	20	40	60	0	Druide	4	3-6	Cobra	5	3-5	Meduse	2	2-3		
Temple Ultime de Baa	672	4	30	90	0	10	Acolyte de Baa	4	3-5	Démon	1	2-3	Bête de Feu	3	2-4		
Temple Sup. de Baa	672	4	30	70	20	10	Acolyte de Baa	5	3-6	Druide	4	3-6	Sorcier	3	3-6		
Le Temple du Serpent	672	5	30	100	0	0	Meduse	5	2-5	Paysan	3	1-1	Dragon Rouge	1	1-1		
Château Alamos	672	5	20	10	80	10	Sorcier	4	2-3	Magyar	5	3-5	Démon des Sables	4	2-3		
Château Darkmoor	672	5	20	10	10	80	Liche	4	2-4	Eil Volant	3	2-4	Ogre	5	2-4		
Château Kriegspire	672	6	20	80	20	0	Minotaure	4	2-4	Familier d'Agar	5	3-4	Dragon de Feu	4	2-3		
Egouts de Port Libre	672	2	10	30	30	40	Araignée	5	3-5	Acolyte de Baa	3	2-4	Voleur	5	2-4		
La Tombe de Varn	672	8	10	100	0	0	Def. de Varn	4	3-4	Génie	4	2-3	Unité Patrouille	1	1-2		
L'Oracle d'Enroth	672	0	0	0	0	0	Paysan	1	1-4	-	1	1-4	-	1	1-4		
Centre de Contrôle	672	8	50	100	0	0	Unité Patrouille	2	1-3	-	1	1-4	-	1	1-4		
La Fourmilière	7	10	100	50	50	0	Démon	5	2-4	Cap. Démon	5	2-4	Reine Démons	1	1-1		
L'Arène	1	1	0	0	0	0	Paysan	1	1-1	-	1	1-4	-	1	1-4		
Antre du Dragon	672	1	0	0	0	0	-	2	1-2	-	1	1-4	-	1	1-4		
Poste des Démons	672	1	0	0	0	0	-	2	2-3	-	1	1-4	-	1	1-4		
New World Computing	7	1	0	0	0	0	-	1	1-1	-	1	1-4	-	1	1-4		