

I sle of Ashes

Introduction

L'île aux Cendres est un petit groupe d'îles au milieu de la mer intérieure de **Chedian**. A une époque bien lointaine, cette île était bien plus grande, et en son centre se dressait la tour majestueuse du très grand Mage *Verhoffin*. C'est d'ici que le grand cataclysme, qui détruisit l'empire, fut déclenché.

Le jeu commence réellement ici. Après avoir quitté votre trou natal de Ravensford par bateau, une grosse tempête se lève. Votre navire se retrouve échoué sur les rochers a l'est de l'îlot. Votre premier souci sera maintenant de trouver un moyen de quitter cette île. Ceci va vous amener au cœur de l'histoire de **Might and Magic IX**.

Carte & Statistiques



Créatures : Squelettoïde (Squelettoïde, Briseur d'Os et Lanceur de Crâne), Libellule (Bébé Libellule, Libellule et Libellule du Feu), Spore-Méduse (Spore-Méduse, Spore Gélatineuse et Spore Urticante) et Monstre Marin (Monstre Marin Mâle et Monstre Marin Femelle)

Quêtes : Trouvez un habitant, Quitter l'île, Trouvez *Yrsa la Troll*, Aidez *Yrsa la Troll*, Tuez les Briseur d'Os, et Unifiez les clans.

Statistiques

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

Toutes les créatures que vous rencontrez ici sont hostiles. Il est conseillé de rester sur la terre ferme, car les créatures marines (Spore-Méduse et Monstre Marin) que vous rencontrez sont trop puissantes pour l'équipe que vous êtes. Elles vont vous massacrer en moins de deux. Inutile de perdre votre temps à nager vers les différentes petites îles, elles sont toutes impossibles d'accès. Les **c** sont des coffres non piégés.

Solution

Lorsque vous arrivez sur l'île vous êtes en **I**. Votre bateau se trouve échoué sur les récifs en **a**. Il n'y a pas besoin d'y faire un tour: il n'y a rien à prendre, sauf un gros monstre marin qui fait le guet. Avant de partir du coin, profitez-en pour vider le coffre en **c**, il n'est pas piégé.

Dés que vous arrivez au pont 4 squelettoïdes et une Libellule vous attaque. Ces petits monstres sont rapides et vraiment petits, en plus avec l'équipe que vous êtes vous allez avoir du mal à les toucher. Passez en mode de combat tour par tour et dégommez-les un par un.

Faites votre chemin jusqu'à *Forad Darre* en **1** et parlez-lui pour faire et obtenir vos quêtes. Vous allez devoir faire quelques combats pour pouvoir enfin quitter ces lieux.

Astuce: Si vous n'est pas du genre à aimer la baston ou que les premiers squelettoïdes vous mettent une raclée, essayez la nage. Depuis le point de départ allez à l'ouest. Plongez dans l'eau à nager jusqu'à *Forad Darre* en **1**.

Astuce: Si vraiment vous ne voulez rien faire ici vous pouvez directement aller à **Sturmford**. Vous loupez toutes les quêtes et leurs gains. Simplement, tuez-vous en vous noyant. Après une petite scène animée, vous vous retrouvez à **Sturmford**. La quête principale sera alors notée dans le livre des quêtes. Ne vous inquiétez pas, le bateau sera accessible si vous revenez sur l'île.

Astuce: Si vous avez un parchemin de fanal de Lloyd, il est conseillé d'en poser un devant l'entrée des ruines. Vous devrez en effet revenir sur l'île aux Cendres plus tard dans l'histoire. Vous pouvez obtenir un parchemin de Fanal de Lloyd dans les coffres des ruines.

Bug: Tous les coffres de la région se remplissent à nouveau si vous la quittez. Il suffit donc d'entrer puis de sortir des ruines de *Verhoffin* pour retrouver tous les coffres remplis.

Stratégie

Pour tuer les squelettoïdes, le mode de combat tour par tour est ce qui a de mieux. Ces vermines sont petites et difficiles à toucher. Aussi, essayez dans la mesure du possible de les prendre un par un. Un ou deux bons coups d'épée sur le squelettoïde devraient le mettre KO.

Les Libellules volent, ce qui les rend assez rapides et elles peuvent vous tourner autour sans peine. Il est impératif de le prendre à l'arc et de loin. Tant qu'elles sont en face de vous, vous avez une chance de les dégommer. Utilisez le piédestal en **b** pour monter un peu vos dégâts et le feu de camp en **c** pour vous protéger un peu de leurs attaques magiques.

Pour ce qui est des créatures marines, ce n'est pas facile pour des débutants. Ces monstres sont de haut niveau, donc ont beaucoup de points de vie et font très mal lorsqu'ils vous touchent. Les créatures marines peuvent uniquement être tuées dans leur élément. Si vous tirez une flèche depuis la berge sur une créature hors de l'eau, les dégâts ne sont pas reportés sur leurs points de vie. Prenez votre masque, vos palmes et votre tuba et faites votre office. Ce n'est pas facile! Si vous insistez, essayez de trouver une simple Spore-Méduse, elles sont assez faciles à dégommer pour faire un premier essai.

Astuce: Vous ne pouvez pas tirer de flèches sous l'eau. Par-contre si vous nagez à la surface (sans la barre d'air) vous pouvez tirer.

Astuce: Essayez de leurrer un monstre près des berges, de là vous pouvez assez facilement esquiver leurs attaques et vous leurs mettre un coup de gourdin entre les yeux. Vous devez rester près de l'eau, sinon le monstre repart au large.

Description

Les Habitations & Constructions

1	Maison	
Description	Petite hutte sans confort.	
Habitant	<i>Yrsa la Troll</i>	
Quêtes	Quitter l'île, Trouvez <i>Yrsa la Troll</i> , Aidez <i>Yrsa la Troll</i> , Tuez les Briseurs d'Os et Unifiez les clans.	
2	Transport - Fre's Rain	
Description	Bateau pouvant vous transporter uniquement à Sturmford . Le voyage dure 4 jours et est proposé tous les jours sauf le vendredi.	
Capitaine	<i>Annud Redeye</i>	
Information	Ouverture: 6am - 8pm	Marchandage: 1.5 Prix: 20gp
Remarque	La première fois que vous faites usage du bateau, c'est vous qui pilotez. <i>Annud Redeye</i> apparaît après que vous avez quitté la région une première fois.	
3	Mausolée	
Description	Un mausolée/temple abandonné, source des squelettoïdes qui hantent la région.	
Remarque	Vous ne pouvez pas aller sur l'île. Par-contre, en faisant usage de certains sorts vous pouvez l'explorer. Après la destruction du temple, l'île est accessible.	

Les Donjons

1	Ruine de Verhoffin	
Description	Ruine de la tour qui abritait autrefois le puissant mage <i>Verhoffin</i> .	
Quêtes	Promotion Mage et Ordonnance du Destin.	

Les Points d'Intérêts

a	Bateau	
Description	Votre beau bateau échoué. Un monstre marin le garde maintenant.	
b	Piédestal	
Description	Donne temporairement un bonus de 10 à votre force. Durée de 60 minutes.	
c	Chaudron	
Description	Une popote succulente vous permettant d'avoir un bonus temporaire +10 de résistance dans la magie des éléments pendant 45 minutes.	
d	Puits	
Description	Permet de guérir les blessures à coup de +5 points de vie par gorgée. Pas de limite d'utilisation connue.	

Les Donjons

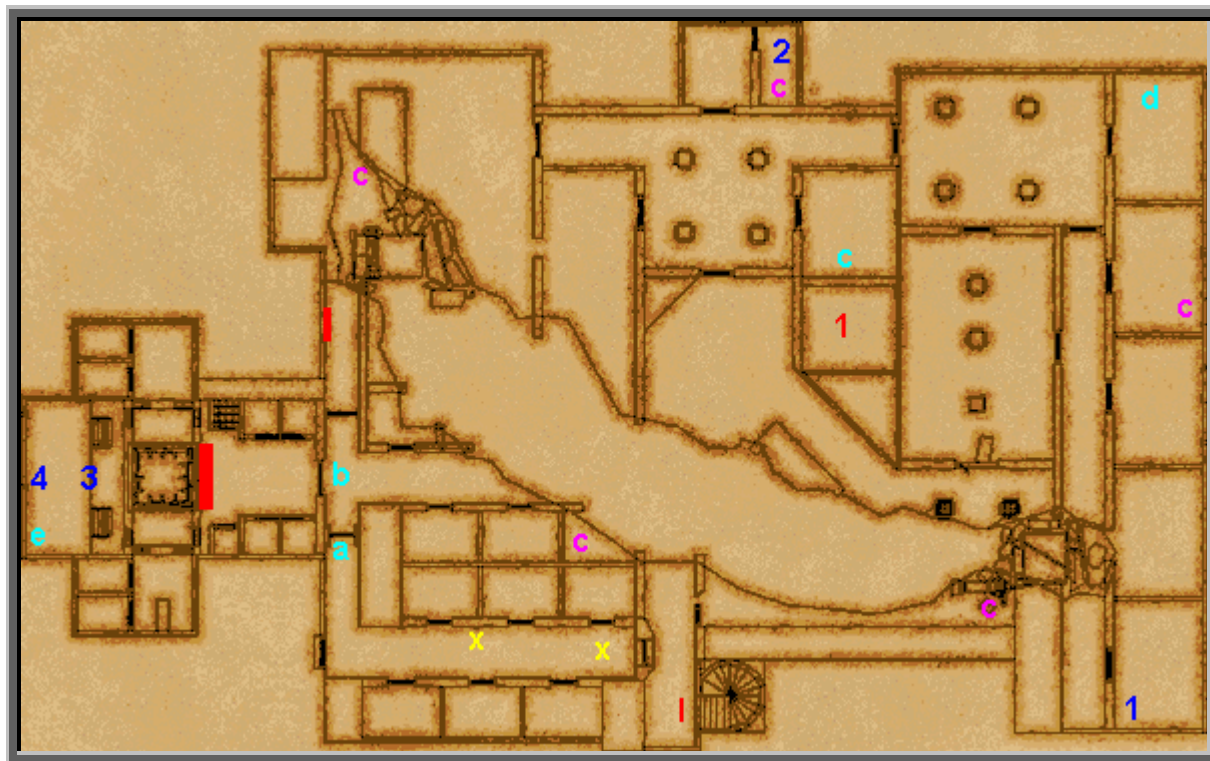
Ruines de Verhoffin

Description

Reste mémorial de la tour de *Verhoffin*. C'est de cette tour que le sort qui produisit le grand cataclysme fut lancé. Le grand cataclysme n'a pas épargné la tour de son maître, mais le temps lui aussi à fait son œuvre. Quoi qu'il en soit, ce lieu est malsain ! Si vous pénétrez ici dès la première fois que vous arrivez sur l'île aux Cendres vous êtes quittes pour une raclée.

Un conseil, si vous n'avez pas à mettre les pieds ici ne le faites pas. Si c'est votre première expédition à travers Chedian, ce n'est pas la peine de vous casser les pieds ici. Par contre, pour ceux qui aiment les défis, c'est le coin parfait.

Carte & Statistiques



Créatures : Banshee (Frayeur, Effroi et Terreur), Guerrier Squelette (Squelette, Guerrier Squelette et Maître Squelette) et Zombie (Fétide, Ruisselant et Zombie)
Quêtes : Promotion Mage et Ordonnance du Destin.

Statistiques

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

Toutes les créatures sont des morts vivants. Cela vous ouvre la panoplie des sorts contre les morts vivants. Les zones **rouges** sont des pièges, évitez-les car ils sont très violents. Les **x** représentent des embuscades de squelettes. Les **c** sont des coffres piégés et le **e** est un coffre **noir**.

Bug: La porte en **a** est barrée. Si vous l'ouvrez, la prochaine fois que vous venez dans le donjon elle sera fermée à nouveau et vous ne pourrez pas la réouvrir. C'est plus ennuyeux qu'autre chose.

Solution

L'entrée se trouve en **I**. Si c'est la première fois que vous mettez les pieds ici c'est le bon moment pour retourner les morts dans leurs tombes.

Pour obtenir le livre pour la promotion du mage, vous devez d'abord prendre la clé dans la pièce **1** (il y a un morceau du journal personnel de *Verhoffin* à côté). Avec cette clé, vous pouvez ouvrir la porte de la pièce qui porte le numéro **2**. Là, devant le coffre, se trouve le livre. Dans la pièce avec le **d** vous trouvez un morceau du journal personnel de *Verhoffin*. Ce morceau contient la combinaison pour ouvrir le laboratoire en **3 - 4**.

Si vous êtes ici pour l'ordonnance du destin, vous devez aller dans la zone Ouest du donjon. La porte en **b** avec le pentagramme ne s'ouvre que lorsque la Pierre de Loi est en votre possession ou avec la combinaison (**Rouge - Jaune - Bleu - Vert - Orange**). Pour ouvrir la porte avec la combinaison, allumez le pentagramme en cliquant dessus. Ensuite placez vous sur le premier feu et dérivez le pentagramme dans la bonne combinaison de couleur. Ensuite vous pouvez ouvrir la porte. Attention, car des boules de feu vous sont tirées dessus. Déposez la Pierre de Loi sur le piédestal en **3**, puis prenez l'ordonnance sur la table en **4**.

Dans la pièce **1**, vous pouvez vous suicider. Tournez l'une des manettes contre le mur pour remplir la pièce d'eau. Après quelques secondes de suffocation vous serez mort et en route pour la cité des dieux. Vous pouvez vider la pièce en pressant le bouton en **c**.

Stratégie

Sauvez beaucoup votre partie, les embuscades et autres morts sont fréquentes ici si votre équipe n'est pas très puissante. Cela paraît simple à première vue, mais les combats sont rudes si vous n'êtes pas bien préparés ou que votre équipe n'est pas une bande de demi-dieux.

Si vous n'avez pas de lanceurs de sort, un bon conseil est de trouver un bon paquet de parchemins avec le sort "Intimidation des mots vivants". Ce sort vous permet de momentanément distraire, voire de tuer les mort-vivants sans que vous ne preniez une égratignure.

Les Banshees sont les créatures les plus pénibles que vous allez rencontrer. Un Banshee peut voler, donc la zone centrale est un obstacle très ennuyeux pour vous. Le meilleur moyen est de leurrer un Banshee à la fois dans une pièce ou un couloir étroit et lancer le sort contre les morts-vivants sur lui. Ensuite, finissez-le, avec vos armes.

Les squelettes ne sont pas un gros problème, même avec une équipe de bas niveau. Faites attention car les Maîtres Squelettes ont deux vies. Attendez qu'il ressuscite avant de continuer l'exploration, sinon vous l'aurez dans le dos.

Les zombies ont la mauvaise habitude de transporter plein de cochonneries, en plus ils lancent des sorts salement ennuyeux. Faites attention avec eux, et ne les laissez pas lancer leurs sorts. Un petit coup de sort contre les morts-vivants sur eux devraient les calmer le temps pour vous de les trucider. Les Zombies ont deux vies aussi. Donc gare à vos arrières.

Astuce: Le coffre au Sud-est (près de la pièce **1**) peut-être atteint sans avoir monstre aux fesses. Vous pouvez donc le fouiller à tout loisir. Attention au piège, il est relativement violent pour une équipe de bleu.

Stratégie Avancée

Cette section est pour les joueurs professionnels qui veulent foncer dans le jeu. Il s'agit d'une marche à suivre pour prendre le livre d'argent pour la quête de promotion du Mage. Vous pouvez en effet prendre le livre au tout début du jeu lorsque vous êtes encore au niveau 1. Ce n'est pas facile et vous devez recharger/sauvez souvent.

La première chose à faire c'est de vous diriger vers le coffre près de la pièce **1**. Si vous y parvenez vider le coffre. Recharge si vous n'avez pas de beaux objets, un parchemin ou livre de sort contre les morts vivant et parfait. Ensuite leurrer les deux squelettes dans la flotte, ils ne pourront plus faire des attaques à distance vous pouvez alors les tuer par en dessus sans vous faire de mal. Tuer les deux fois, oui deux fois avant de continuer.

Placer vous devant la pièce **1**, portes fermées. Mettez-vous le plus à droite possible et collé à la porte. Dans cette pièce il y a deux fantômes, ils ne peuvent pas ouvrir les portes et sont assez lents pour réagir. Mais s'ils réagissent vous êtes morts ! Passer en mode tout par tour. Ouvrez la porte et utilisé votre mouvement pour entrer dans la pièce. Prenez la clé sur la table puis pressez deux fois rapidement sur enter pour sortir puis entrer à nouveau en mode tour par tour. Utilisé votre mouvement pour sortir de la pièce et refermer la porte.

Maintenant la partie vraiment difficile. Pour prendre le livre en **2** vous devez passer des zombies deux fois de suite ! Les tuer n'est pas la bonne idée car ils ressuscitent de toute manière. L'avantage c'est que les zombies sont lents. Leurrer le premier zombie dans un coin éloigné de la pièce loin de la sortie (vous devez bien ressortir) et vous ne voulez pas l'avoir sur votre trajectoire de sortie! Faites usage des piliers de la pièce pour vous protéger. Le deuxième zombie ne va pas réagir avant que vous triturer la porte pour le livre. Si vous réussissez à prendre le livre glissez vous en dehors de la pièce et courez comme un fou vers la sortie. Vous allez devoir bien viser et sortir tout droit, espérer que *Forad Darre* prend la plus part de coup pour vous.

Astuces: Si un fantôme est réveillé vous êtes mort. Sauvez à chaque foi que vous le pouvez et sur plusieurs fichiers différents. Entraînez-vous plusieurs foi pour trouver la bonne trajectoire. Utiliser les modes tour par tour et temps réel en combinés. Ayez un parchemin ou deux du sort d'intimidations des morts-vivants.