

Lindisfarne

Introduction

Cette région est plus hospitalière que je ne l'avais pensé au début. La vraie difficulté réside à arriver au monastère avec une petite équipe. Pour le reste vous pouvez facilement éviter les coins trop dangereux. Les créatures les plus balaises ici sont probablement les mantis.

La région n'a pas de ville, juste un petit village qui fait partie intégrante de la carte. En plus la plupart des échoppes du village sont fermées, quel dommage. Plusieurs quêtes vous amènent ici ainsi que l'attrait des professeurs de niveau **Grand-Maître** dans les compétences de la magie.

Lindisfarne est un lieu qui existe vraiment, en fait il s'agit d'un vieux monastère Celtique sur la côte Nord-Est de la côte Anglaise. Le monastère lui aussi est bien dans cette région. Le tout colle bien aussi avec l'histoire de **Might and Magic IX** qui est inspiré de la mythologie celte.

Carte & Statistiques



Créatures : Mantis {Rejeton magreeb, Magreeb et Magreeb Blindé}, Sorcier Maléfique {Apprenti Maléfique, Sorcier Maléfique et Grand Sorcier Maléfique} et Thrall {Thrall des Champs, Thrall et Maître Thrall}

Statistiques

Perception (0-20):	8	Pièges (0-20):	8	Dégâts (1-10):	4
Trésors (1-6):	3	RAZ :	600	Rencontre :	10% {45%, 10%, 45% }

Seule la côte est exempte de créatures hostiles. Le village est peuplé de professeurs principalement. Pour le reste cette région est plus un axe de transit vers les différents donjons. Profitez quand même des différents points permettant de monter vos attributs et résistances de base. Les **c** sont des coffres piégés.

Solution

Lorsque vous arrivez au port en **1** vous pouvez courir après les professeurs. Sinon, allez chercher les deux trèfles en **a** et **b**. Profitez-en pour boire du puits en **c** pour un bonus en résistance en magie des Ténèbres. Comme la plupart des commerces sont fermés, il n'y a pas grand chose à faire ici !

Si vous êtes ici pour le livre des règles, c'est en direction de l'Académie Ta'Sar que vous devez aller. C'est en **1** sur la carte. Vous pouvez y aller d'un pas serin. Devant l'Académie il y a quelques Thrall postés, mais cela ne devrait pas être un vrai problème pour vous.

Le monastère est l'un des lieux qui doit vous attirer le plus, plusieurs quêtes sont en effet dépendantes de ce lieu. Le problème c'est que vous serez confronté principalement à des mantis. Le bon point c'est que vous pouvez les attaquer un par un.

Astuce: Cette région n'a pas d'autel pour le sort portails de ville, il est donc conseillé de poser une balise de Lloyd. Le centre du village fait parfaitement l'affaire. Une autre solution est de placer une balise dans le monastère.

Astuce: Vous pouvez parler avec les habitants pour savoir qui leur fait du tort. Dans les discussions vous vous rendrez compte qu'il s'agit de brigands venant de **Chedian**. A Thjorgard vous il y a un brigand avec qui vous pouvez faire un brin de causette, vous pouvez même essayer de le convaincre qu'il devrait arrêter ses raids. Cela ne vous apportera que la satisfaction d'avoir fait quelque chose de bien.

Note: Si vous nagez vers le large vous pouvez voir la fin du monde. Un mur invisible vous empêche de tomber dans le néant.

Bug: Si vous nagez tout au Sud de la région vous pouvez nager dans le décor. C'est assez amusant de voir toute la région depuis dessous. En plus vous pouvez tuer assez facilement les monstres à distance. Après un moment sous serez à pied sec. Vous vous baladez dans un plan sans fond mais à une hauteur fixe. Si vous vous aventurez trop loin sous la région faites attention, car vous risquez de tomber dans le vide. C'est une expérience intéressante que de se retrouver dans le néant. La seule solution si vous êtes dans le néant c'est d'invoquer un portail de ville ou de recharger une sauvegarde.

Stratégie

Les Thralls ne devraient pas vous poser de problème. Même avec une équipe de bas niveau ils sont possibles à tuer. Utilisez les aspérités du terrain et les arbres pour esquiver leurs attaques à distance.

Les mantis sont un plus gros problème. Il y a une bonne chose avec ces bêtes, elles n'ont pas d'attaque à distance. Mais une solution existe permettant de vous en défaire sans prendre trop de dégâts. Lorsque vous arrivez dans la zone avec les mantis approchez-vous d'eux lentement. Lorsqu'elles vous repèrent, courez vers le **U**. Il y a une zone où les mantis restent coincées. Vous n'avez plus qu'à remonter un bout du chemin et à descendre le long de la falaise pour les trouver dans la ligne de mire. Dégomez toutes les mantis avec vos arcs. Cela peu prendre du temps mais vous pouvez le faire avec une équipe de très bas niveau.

Dans la deuxième partie vous pouvez monter sur les falaises au Nord. Cela vous donne aussi le moyen de dégommer ces mantis comme des pigeons.

Si vous vous aventurez près de l'ancre du Dragon vous tombez sur les Sorciers Maléfiques. Ces types sont difficiles à avoir. Prévoyez quand même d'être assez puissant pour vous les fritter.

Description

Les Professeurs

	Nom	Compétence	Niveau	Localisation
1	<i>Alanna Etzeldotir</i>	Ténèbres	Grand	Près du port 1.
2	<i>Gudlaug Eitrissen</i>	Elémentaire	Grand	Près du port 1.
3	<i>Gymir Lokissen</i>	Spirituelle	Grand	Derrière la Taverne 4.
4	<i>Delano A'Lanth</i>	Méditation	Grand	Près du port 1.
5	<i>Annabel A'Tryht</i>	Lumière	Grand	Maison 6.

Chaque professeur offre le niveau **Grand-Maître** uniquement. Pour les conditions et prix de promotion voir le fichier des **compétences**.

Les Mercenaires

	Nom	Occupation	Niveau	Localisation
7	<i>Florie de Latharna A'Washadi</i>	Prêtresse	25	Maison 9 au village.

Pour les détails sur chaque **mercenaire**, référez-vous au document relatif à ceux-ci.

Les Habitations & Constructions

1	Transport - The Dragon			
	Description	Bateau pouvant vous transporter à Drangheim , Sturmford , Guberland , Thronheim et Thjorgard . Pour les horaires complets veuillez voir le fichier sur les transports .		
	Capitaine	<i>Herimgr l'Habile-en-cordes</i>		
	Information	Ouverture: 24h/24h	Marchandage: 2.0	Prix: 40gp
2	Magique - Rober's Magic			
	Description	Les sorts vendus ici étant de bas niveau cela ne vaut pas la peine de perdre votre fric. Mais jeter quand même un coup d'œil.		
	Habitant	<i>Rober Rachnid</i>		
	Information	Ouverture: 6am - 8pm	Re-stock: 2 semaines	Marchandage: 2.0
	Drogueries - Leaftoucher's Apothecary			
	Description	Bon endroit pour trouver des potions ou du petit matériel utile.		
	Habitant	<i>Grymmwild Leaftoucher</i>		
	Information	Ouverture: 6am - 8pm	Re-stock: 2 semaines	Marchandage: 2.0
3	Maison			
	Description	Une maison comme toutes les autres maisons.		
	Habitant	<i>Bacstair A'Velsi</i> et <i>Fothud A'Dlinn</i>		
4	Taverne			
	Information	Ouverture: Fermé		
5	Armurier			
	Information	Ouverture: Fermé		
6	Maison - Grand-Maître Lumière			
	Description	Une maison comme toutes les autres maisons.		
	Habitant	<i>Annabel A'Tryht</i>		
7	Super Marché - Randall's Shop			
	Description	Vous pouvez acheter ici uniquement des babioles sans valeur.		
	Habitant	<i>Randall Stacey</i>		

Information Ouverture: 6am - 8pm Re-stock: 2 semaines Marchandage: 2.0

8	Maison	
Description	Une maison comme toutes les autres maisons.	
9	Maison	
Description	Une maison comme toutes les autres maisons.	
Habitant	<i>Florie de Latharna A'Washadi</i> (Mercenaire Prêtresse)	

Les Donjons

1	L'Académie Ta'Sar	
Description	Une Académie vouée au culte du combat et de la guerre.	
Quêtes	Le Livre de Règles	
2	L'Antre du Dragon	
Description	Une cave bien sobre, le pauvre Dragon n'est vraiment pas ce qu'il est sensé être.	
Quêtes	Tuer le Dragon	
3	Le Monastère	
Description	Le fameux monastère celte de Lindisfarne.	
Quêtes	Promotion Prêtre, Promotion Paladin,	

Les Points d'Intérêts

a	Trèfle	
Description	Bouquet de trèfle, vous pouvez cueillir un trèfle pour un point de développement.	
b	Trèfle	
Description	Bouquet de trèfle, vous pouvez cueillir un trèfle pour un point de développement.	
c	Puits	
Description	Donne de manière permanente +5 de résistance à la magie noire.	
d	Piédestal	
Description	Donne temporairement un bonus de +20 à votre endurance. Durée de 60 minutes.	
Remarque	Le piédestal se trouve au sommet de la tour.	
e	Chaudron	
Description	Une popote succulente vous permettant d'avoir un bonus temporaire +10 de résistance à la magie des éléments pendant 45 minutes.	
f	Chaudron	
Description	Offre de manière permanente +5 de résistance à la magie du spiritisme pour toute l'équipe.	
g	Chaudron	
Description	Une popote succulente vous permettant d'avoir un bonus temporaire +10 de résistance à la magie des éléments pendant 45 minutes. Vous pouvez aussi tomber malade, ce sont les risques du métier.	

Les Donjons

Le Monastère

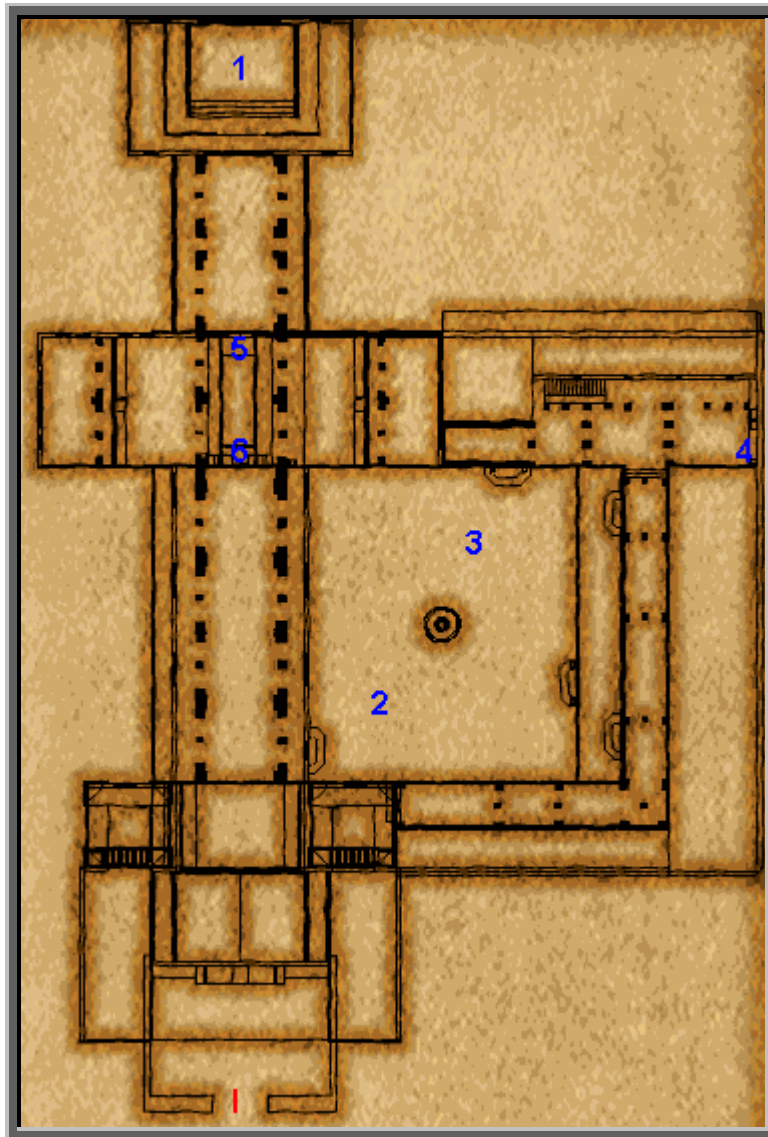
Description

Lindisfarne est une petite île à 2 milles (3 kilomètres environ) de la côte de Northumberland, tout près de Berwick. Dans le jeu il s'agit d'une région sur terre ferme. Mais qui s'en plaindra ici, vous êtes heureux de pouvoir gambader un peu après une traversée depuis **Chedian**.

Lindisfarne était une église et un monastère construit en 635. C'était l'un des premiers ancrages du Christianisme celte en Angleterre. Le plus fameux produit du monastère était le Lindisfarne Gospels, une enluminure Latine que l'on trouve maintenant dans le British Muséum. La version exposée date d'avant 700.

Le monastère est habité de moines dévoués à la prière. Certains d'entre vous ont la hache sensible, alors faites gaffe, laissez votre armement dehors, vous n'en avez pas besoin ici. Enfin pas au début.

Carte & Statistiques



Créatures : Clerc {Initié, Moine et Révérend}
Quêtes : Promotion Prêtre, Promotion Paladin et Tuer le Dragon.

Statistiques

Perception (0-20):	7	Pièges (0-20):	7	Dégâts (1-10):	4
Trésors (1-6):	3	RAZ :	600	Rencontre :	20% (100%)

Tous les moines sont neutres à votre égard. Si par contre vous en attaquez un ils deviennent hostiles à votre égard. Une fois hostiles, les moines ne vous parlent plus, ce qui veut aussi dire que vous ne pouvez plus faire les quêtes.

Solution

Lorsque vous entrez ici allez tout droit voir l'Abot *Leffery Caid* en **1**. Il vous aidera pour plusieurs quêtes. Si vous êtes ici pour la relique du Jarl de **Thjorgard** vous devez jouer en douceur. Si vous heurtez les moines ils deviennent hostiles envers vous, ce qui voudra aussi dire que les quêtes en cours ne pourront pas être terminées.

Pour prendre le **Thjorad** en **4** suivez ces instructions. Le but est de faire partir les moines tout en gardant la relique, mais sans les attaquer. Si vous parlez avec les moines gardant la relique ils vous informent de la solution, sympathique. Ils quittent leur poste uniquement pour la prière. Il ne reste donc plus qu'à leur faire faire des prières.

Pour ce faire, allez voir le moine organiste qui joue sur son orgue en **5**. Si vous discutez avec les autres moines ils vous diront que c'est agaçant, et vous diront d'autres choses utiles sur la progression dans votre quête. Vous devez monter dans la tour principale pour arriver à l'organiste. Il se trouve dans les combles. Il peut vous jouer un morceau d'orgue qui ressemble à l'appel de la prière. Ecoutez bien.

Ensuite vous devez aller en **6** pour sonner les cloches. Vous devez reproduire l'appel à la prière. L'air de l'organiste semble être basé sur une progression des notes, de la plus basse à la plus haute. Tirez les cordes des cloches, dans l'ordre, à partir de la plus basse tonalité vers la tonalité la plus haute. Pour rendre la chose plus simple, voici la combinaison de cloche que vous devez sonner. En prenant la corde de gauche comme **1**, sonnez comme suit: **1 5 2 4 3**. Vous pouvez maintenant aller chercher la relique sans avoir à taper sur du moine.

Astuce: Si vous vous tenez du côté droit des cordes en **6**, vous pouvez voir les cloches. Avec leur taille il est facile de déduire la séquence à jouer. La plus grande cloche fait la plus basse tonalité et la plus petite cloche fait la tonalité la plus élevée.

Note: Si vous allez plus tard voir l'abbé, il vous confiera que la relique a été volée "d'une façon ou d'une autre", et ne semblera pas noter le bombement énorme de votre manteau ou du sac à dos de votre équipe.

Stratégie

Si vous avez envie de tuer les moines, c'est votre choix. Personnellement je ne le fais pas. Si vous désirez le faire, faites le **APRES** avoir fini les quêtes. Si vous êtes du genre à flinguer avant de poser les questions, c'est votre problème.

L'Académie Ta'Sar

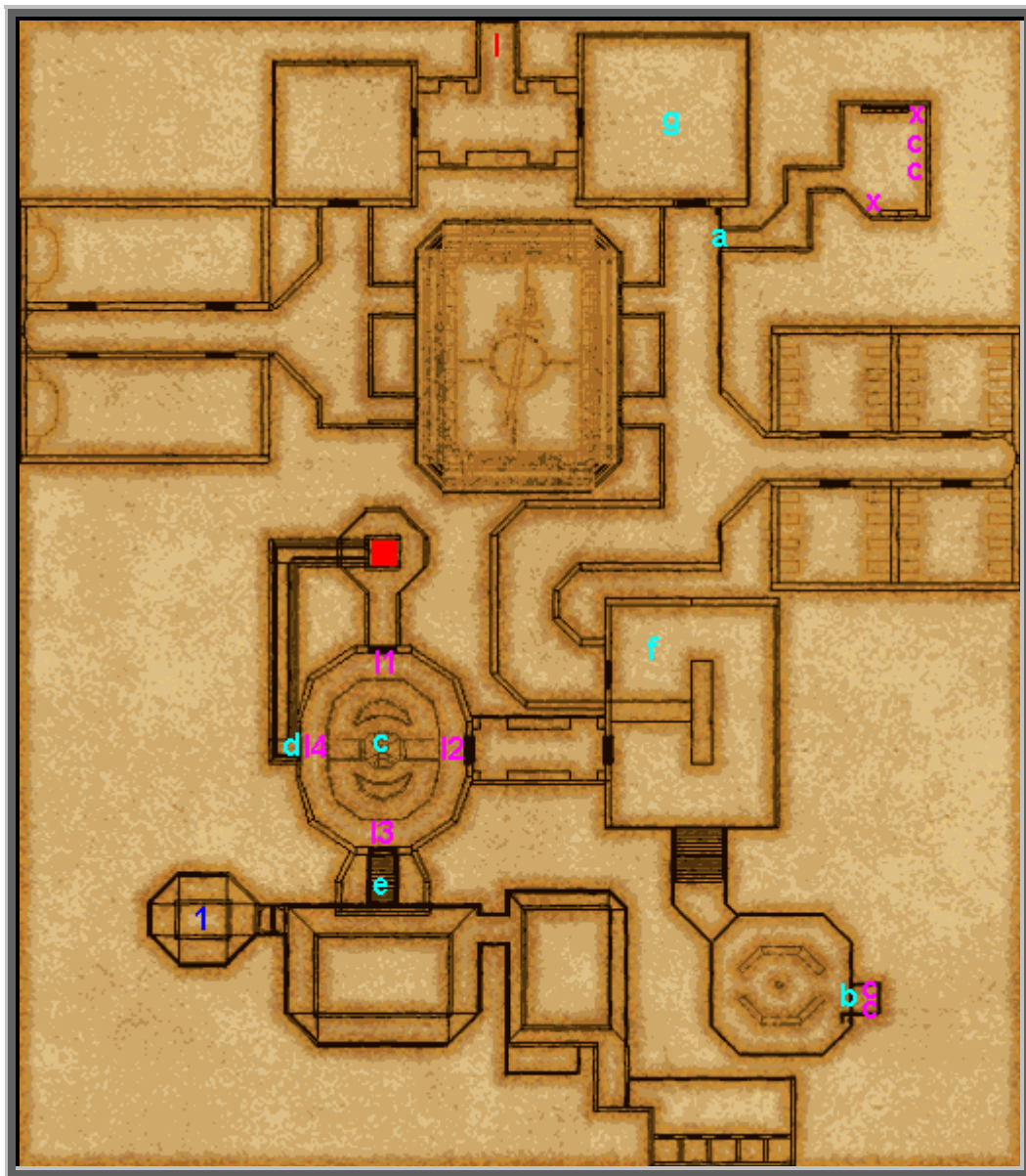
Description

L'Académie est une école dédiée à l'art du combat et de la guerre. C'est le lieu d'étude par excellence pour ceux qui suivent le chemin de la Force. "Ta'Sar" sont deux mots qui viennent du vieux celtique. Il y a plusieurs manières de traduire ce mot, mais une qui colle bien c'est "être excellent". Donc vous êtes dans l'Académie qui vous rendra excellent au combat.

Mis à part cela, vous ne pouvez pas prendre des cours, les vacances d'été ont sonné, faisant de ce lieu une école assez déserte. Seul des gardes patrouillent et vous sautent dessus lorsque vous pointez votre nez. Vous devez en fait pointer votre nez ici uniquement pour l'une des quêtes d'alliance.

Ce donjon a encore une petite particularité. Dans les précédents **Might and Magic** vous trouviez toujours un faux donjon contenant les personnes ayant fait le jeu. Dans cette version rien de cela, mais ce donjon porte la marque de ses créateurs. Vous avez en effet les logos de NWC un peu partout. Même le plan du donjon contient le logo, regardez bien :).

Carte & Statistiques



Créatures : Milicien {Recrue Demi-Orque, Soldat Demi-Orque et Capitaine Demi-Orque}, Garde {Garde, Sergent de la Garde et Capitaine de la Garde} et Dagrell {Dagrell, Dagrell Venimeux et Dagrell Spectral}

Quêtes : Le Livre de Règles.

Statistiques

Perception (0-20):	10	Pièges (0-20):	10	Dégâts (1-10):	6
Trésors (1-6):	3	RAZ :	300	Rencontre :	20% (50%, 50%)

En **I** vous avez la sortie. Tous les membres de l'Académie vous sont hostiles, donc vous devrez leur montrer qu'ils n'ont pas assez étudié l'art de la guerre. Les **b** sont des barils pour monter vos attributs ou trouver des objets (cf. fichier sur les **potions et liquides** pour les détails des couleurs). Enfin, les **c** sont des coffres piégés.

Solution

Si vous êtes ici c'est que vous êtes en quête du Livre de Règles. Pas bien difficile. Vous devez d'abord aller dans la bibliothèque en **c**. Sur votre chemin vous pouvez en profiter pour vider les deux zones pseudo

secrètes **a** et **b**. A chaque fois, il y a un levier pour ouvrir la porte. En **f** se trouve un livre intéressant (voir fichier des **astuces** section des oublis pour plus de détails).

Si vous tombez dans le piège (zone **rouge**) au Nord de la bibliothèque en **c** vous devez passer par le tunnel et ressortir en **d**. Vous devez briser le mur pour sortir.

Dans la bibliothèque en **c** vous pouvez remettre des livres à leurs places. Vous avez 4 livres sur la table en **c**. Vous pouvez prendre un seul livre à la fois. Chaque livre doit être placé sur la bonne table dans les rayons de la bibliothèque. Le livre sur les armes va en **11**, le livre sur l'intelligence en **12**, le livre sur la défense va en **13**, enfin le livre traitant de stratégie va en **14**.

Lorsque les 4 livres sont mis en place vous entendez une porte s'ouvrir. En haut de la bibliothèque, une nouvelle pièce est accessible. En **e** vous trouvez un nouveau parchemin qui donne un message. Malheureusement le message est codé.

Gf gilfevizh ov Oreiv wv ivtovh wviirviv o'vgztviv krelgzmgv wzmh oz krvxv w'z xlgv.

Pour une fois la méthode de décryptage est relativement simple, il suffit de prendre l'alphabet à l'envers.

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ
ZYXWVUTSRQPONMLKJIHGFEDCBA

Si vous appliquez la transformation, vous obtenez:

Tu trouveras le Livre de règles derrière l'étagère pivotante dans la pièce d'à côté.

Depuis la bibliothèque, montez les escaliers, puis tournez à droite. Vous avez une petite bibliothèque. Sur la droite un livre dépasse, poussez le pour aller dans la petite pièce derrière. Vous vous trouvez devant le livre de Règles en **1**.

Astuce: Le coup des livres et du message crypté est uniquement pour vous indiquer où se trouve le livre. Il n'y a aucune gratification en XP. Si vous êtes du genre pressé il est possible de prendre le livre directement en ignorant totalement la bibliothèque.

Stratégie

En fait ce n'est pas très difficile ici. Vous devez juste vous friter les gardes. Vous pouvez souvent les prendre un ou deux à la fois. Certains gardes vous tournent le dos les rendant des cibles faciles pour un assassin.

Les Dagrells peuvent se cacher dans des caisses et vous attaquer lorsque vous passez. Pas bien méchants ces bêtes.

L'Antre du Dragon

Description

Haaaa le Dragon. Oui, c'est en ce lieu même, que vous allez rencontrer la bête mythique. Dans les versions précédentes de **Might and Magic** vous étiez confrontés souvent à des hordes de Dragons en même temps. A cette époque, une équipe normale était capable de combattre une demi-douzaine de gros dragons sans trop de problèmes. Si nous regardons dans la littérature, les Dragons sont supposés être des bêtes extrêmement puissantes. Or si une équipe de 4 personnages est capable de venir à bout d'une demi-douzaine un problème se présente.

Dans cet opus il n'y a qu'un seul endroit avec un seul Dragon à la fois, et c'est dans cette cave perdue dans l'arrière pays de **Lindisfarne**. Mais la bête est Oh combien puissante. Si vous vous attaquez au Dragon, soyez bien préparés. Cela n'a rien à faire avec ce que vous connaissiez jusqu'à là. Le Roi des Dragons est un

très beau spécimen vert et il est très puissant. Quelle aurait été la bataille s'il s'agissait d'un Dragon Rouge de AD&D (le rêve est permis).

Venez ici avec une équipe puissante très bien équipée. Prévoyez aussi une bouteille de jus et des sandwichs, cela peu durer longtemps. Le Dragon est très grand, ce qui fait qu'il faudra beaucoup de cure-dents pour en venir à bout.

Carte & Statistiques



Créatures : Roi des Dragons et Mutant Ailé { Bizarrerie Ailée, Mutant Ailé et Aberration Ailée }
Quêtes : Tuer le Dragon

Statistiques

Perception (0-20): 20	Pièges (0-20): 20	Dégâts (1-10): 10
Trésors (1-6): 5	RAZ : 600	Rencontre : 0%

L'entrée se trouve en **I**. Le lieu n'est pas bien grand, et mis à part le mini trésor que le Dragon offre et le combat de titan que vous faites, il n'y a rien à faire. En **a** et **b** vous avez deux coffres **noirs**. Les **x** sont des squelettes, que vous pouvez les fouiller pour trouver de menus objets. Attention, car vous pouvez tomber malade à force de mettre votre nez dans de vieux os.

Astuce. Les deux coffres noirs sont remplis à chacun de vos passages. C'est pratique car cela fait deux coffres à chaque fois. En un rien de temps vous pouvez avoir toutes les reliques du jeu.

Astuce: Le tunnel sert de zone sensible pour déclencher la venue du dragon. Si vous entrez dans l'antre via un autre moyen (lisez une balise de Lloyd) vous ne fait pas venir le dragon. Vous avez donc tout loisir de vous balader en toute sécurité. C'est encore plus pratique avec l'astuce ci-dessus.

Stratégie

Il y a sûrement 30'000 façons de venir about du Dragon. Sachez bien que le Dragon est le monstre le plus balaise du jeu avec *Yanmir* le Géant éventuellement. Le combattre n'est absolument pas à la portée d'un bleu. Vous devez avoir une équipe avec de la bouteille (lire 2^{ème} promotion). Le plus important facteur qui va grandement influencer le combat c'est le nombre de point de vie que chacun de vos personnages possède. Lorsque vous recevez un coup de griffe, il n'est pas inhabituel qu'il fasse plus de 200 points de dégâts. Donc, plus vous avez de niveaux, plus vous avez de chance de survivre à une attaque.

Le deuxième facteur important c'est d'avoir des compétences bien développées. Comme ses résistances physiques et magiques sont élevées, seules des compétences avancées permettent de passer su travers de ses défenses !

Avant de prendre la bête à corps le bras, lancez tous les sorts de protection que vous avez. Tous ce qui peut vous protéger est bon à prendre. Le sort de renvoi de la douleur combiné avec le sort d'aura élémentaire fait des miracles sur vos personnages.

Maintenant, vous êtes près foncer droit dans l'ancre, le corps à corps étant ce qu'il y a de plus efficace. Oui, oui ce n'est pas une blague, vous devez prendre un gros Dragon de 39'000 points de vie au corps à corps. Une fois devant ses pieds (c'est à peu près tout ce qui va remplir votre écran) passez en mode tour par tour. Les membres orientés force vont devoir taper très fort avec leurs armes et les lanceurs de sort balancer nuage empoisonné sur nuage empoisonné dans sa figure.

De temps à autre, des mutants ailés descendent dans la caverne est distraient le Dragon pendant 3-4 tours. Cela vous laisse le temps de lancer quelques sorts de protection ou de guérir votre équipe.

Astuce: Le dragon a 39'000 points de vie, mais surtout la capacité de les régénérer. Donc, si vous arrêtez le combat à mi-chemin pour vous planquer et vous restaurer, le Dragon fera de même. 39'000 points de vie c'est long à faire descendre. Recommencer à chaque fois c'est vous tuer vous-même à la tâche. Bref, c'est un combat en un seul tour et à MORT!

Astuce: Le bug du sort rapide est très pratique ici. Si vous avez un prêtre ou un mage, vous pouvez le dédier à ce sort pendant toute la durée du combat. Votre équipe sera à chaque tour 100% guérie et tous les lanceurs de sorts retrouveront leurs points de mana. Une véritable aubaine rendant le combat, qui devient très facile, même avec une équipe de bleus.