

# Les Mercenaires

## Introduction

A chaque version de **Might and Magic**, les interactions entre les personnages non-joueur et vous sont différentes. Nous ne parlons pas des personnages non-joueurs qui font juste de la figuration, mais de ceux qui peuvent se joindre à vous. Le manuel est comme d'habitude assez lacunaire à ce sujet. Ce document essaye donc de rectifier le tir et vous offre la description la plus complète possible.

## Description

### Définitions

Dans les jeux de rôle vous rencontrez beaucoup de personnages non-joueurs. Vous pouvez leur parler de sujets divers, certains vous proposeront des quêtes, d'autres des informations, etc. A l'intérieur de l'ensemble des personnages non-joueurs vous avez un sous-groupe spécial: Les mercenaires sont des personnages non-joueurs que vous rencontrez lors de votre aventure et qui peuvent ou veulent se joindre à votre équipe.

Le but des mercenaires est de donner à votre équipe de nouvelles capacités. Cela peut être des capacités de combat, de guérison ou des aptitudes d'aventure. Dans les précédentes séries les rôles des mercenaires variaient de totalement passifs à pleinement actifs (donc considérés comme des personnages normaux). Dans cette version, les mercenaires sont hybrides. Ils sont intégrés à votre équipe et combattent pour vous et font des actions déterminées. Par contre, ils ne sont pas des personnages à part entière car vous n'avez pas accès à leurs feuilles de personnages. Donc pas d'inventaire, d'attributs, de points d'expérience, etc.

### Bénéfices

Les mercenaires ont tous un niveau prédéfini et ne peuvent pas monter en niveau, donc ils ne vont pas grignoter vos points d'expérience durement acquis. Qui dit niveau fixe et pas de feuille de personnage dit pas de compétences à faire monter, donc une gestion simple, qui se réduit à ne rien faire. En fait les mercenaires sont considérés comme des monstres amis qui peuvent se joindre à votre équipe. Ils sont définis comme des monstres dans les ressources du jeu, comme le sont tous les personnages non-joueurs.

Un des autres bénéfices qui proviennent d'avoir des mercenaires dans votre équipe, c'est que vous avez plus de mains pour taper sur les monstres. Cela veut aussi dire plus de points de vie au total pour résister aux assauts des monstres. Une bonne astuce est de prendre un mercenaire avec beaucoup de points de vie et le mettre à l'avant de l'équipe pour prendre le gros des dégâts. Les personnages faibles de l'équipe se réfugient à l'arrière. Pour des astuces relevant de l'utilisation des mercenaires, référez-vous au document sur les [classes](#).

Un autre bénéfice des mercenaires est qu'ils ne peuvent pas mourir. Ils seront tout au plus inconscients lorsque tous leurs points de vie seront épuisés. Le dernier avantage est que la plus part des sorts débilisant ou pénalisant n'ont aucun effet sur eux. On est bien plus heureux lorsqu'un basilic jette son dévolu sur un mercenaire et pas sur l'un de vos personnages, et que vous ne serez pas malade après son attaque.

Les mercenaires, comme leur nom l'indique, sont dans votre équipe pour de l'argent. Vous les engagez pour une certaine somme (prime d'engagement), et à la fin de chaque mois vous devez leur payer un salaire, somme fixée pour chacun d'entre eux. Certains d'entre eux vont aussi vous grignoter un pourcentage sur les pièces d'or trouvées sur les monstres ou dans les coffres, ce qui peut revenir très cher pour certains.

Un autre manquement du jeu est que vous ne pouvez pas guérir les mercenaires par des moyens physiques. Seul les sorts de soins peuvent les remettre en état. C'est très frustrant de voir ses mercenaires inconscients lorsque vous êtes à côté d'un temple.

Un dernier point faible des mercenaires est qu'ils sont presque tous des combattants au corps à corps. Vous ne pouvez pas les utiliser pour des attaques à distance, exception faite des lanceurs de sorts offensifs.

**Astuce:** Par défaut vous ne pouvez pas tuer les personnages non-joueur dans les villes. Hors, si vous engagez un mercenaire avec des compétences d'attaque magique, vous pouvez tuer tout le monde. Mais faites attention, car vous pouvez aussi tuer les donneurs de quêtes.

### Engagements / Licenciements

Là encore, le manuel est vraiment très succinct. En fait, il faut déjà distinguer deux différents types de mercenaires. Il y a ceux qui vous suivent pour de l'argent, ce groupe est le plus vaste, et ceux qui vous suivent pour des idéaux (en fait pour des raisons de scénario).

Suivant le groupe auquel appartient le mercenaire, vous aurez à interagir différemment. Le premier groupe de mercenaires s'engage et se licencie en toute tranquillité et en tout temps. Lorsque vous rencontrez l'un d'entre eux, vous pouvez l'engager (en suivant la discussion), ce qui vous coûtera des pièces d'or. Lorsque vous en aurez assez de ce mercenaire, vous engagez simplement le dialogue avec lui (touche 5 à 7 par défaut) et vous le virez. Lorsque le mercenaire quitte votre équipe, il sera instantanément téléporté au lieu où vous l'avez trouvé.

Pour le deuxième groupe de mercenaires, les choses sont très différentes. Vous devez les engager car ils font partie de l'histoire. De toute manière vous n'en avez qu'un seul à la fois en tout temps. Par contre, grande différence, vous ne pouvez **JAMAIS** vous en défaire par licenciement. Ils partiront de leur plein gré lorsqu'ils auront accompli leurs tâches.

Au total vous pouvez engager 2 mercenaires classiques. Une place est réservée pour les personnages de l'histoire. Cela vous fait en tout 3 mercenaires.

**Bugs:** Si vous licenciez un mercenaire, ne le faites pas dans la ville où il a été engagé, mais faites-le autre part. S'il est licencié dans sa ville de base, il disparaît et vous ne pouvez plus l'engager à nouveau.

## Les Mercenaires

Les mercenaires sont regroupés par fonction. Tous les mercenaires, à l'exception de ceux liés à l'histoire, sont des mercenaires au sens classique du terme. Vous trouverez une description complète de leurs statistiques dans le fichier du [bestiaire](#).

Dans la description de chaque mercenaire, vous trouvez la classe, la prime au recrutement et le salaire par mois, son coût pendant l'aventure (pourcentage d'or pris), les bénéfices éventuels, et où le trouver.

### Aventuriers

Mercenaires non orientés vers le combat, mais sur des capacités d'aventure. Certes, ils ont une certaine capacité à se défendre, mais leur force de combat est vraiment ridicule. Ces aventuriers utilisent la magie comme support de non-combat.

#### Ehwaz



Hmmm, vraiment très cher payé pour avoir un portail de ville lancé au niveau **Expert**. Même mon gladiateur n'est pas aussi gourmand. De plus, vous trouvez des parchemins avec ce sort à la pelle. Un seul conseil, évitez ce mercenaire à tout prix. D'après la description donnée, *Ehwaz* doit lancer le sort de portail au niveau **Maître**. Ce qui n'est pas le cas, un bug de plus :(.

#### Description

*Occupation:* Gardienne de Portes

*Bénéfices:* Lance Portail de Ville 1 fois par jour.

*Prime/Salaire:* 1'000gp

*Coût:* 15%

*Recrutement:* Dans la ville de **Guberland** dans le temple (4 sur la carte),

**Statistiques**

Niveau: 1 AC: 3 HP: 4  
 Attaque: 2D2 + 4 Vitesse: 9  
 Magie 1: Portail de Ville E, 4, 1

**Résistances**

Élémentaire: 5 Spirituelle: 5 Ténèbres: 5 Lumière: 5 Physique: 5

**Florie de Latharna A'Washadi**



Cela aurait pu être une grande prêtresse, mais avec une seule guérison par jour, elle ne fait vraiment pas le poids. Son sort de guérison est assez proche du sort d'Intervention Divine, mais sans la régénération des points de sort. Bref, elle est vraiment trop chère pour ce qu'elle offre, une vraie arnaque.

**Description**

Occupation: Prêtresse Bénéfices: Guérit et soigne toutes les conditions 1x par jour.  
 Prime: 2'000gp, Salaire: 1'000gp Coût: 20%  
 Recrutement: A Lindisfarne, elle habite la maison 9.

**Statistiques**

Niveau: 25 AC: 16 HP: 169  
 Attaque: 2D10 + 3 Vitesse: 12  
 Magie 1: Guérison G, 10,8

**Résistances**

Élémentaire: 20 Spirituelle: 20 Ténèbres: 20 Lumière: 20 Physique: 20

**Sowelu Axeldotir**



Tout comme Florie, cette guérisseuse me fait plus penser à une voleuse qu'autre chose. Sans la moindre capacité de combat et pour une guérison par jour elle coûte vraiment la peau du cul. Vous devez l'éviter plus encore que Florie.

**Description**

Occupation: Guérisseuse Bénéfices: Guérit 1x par jour.  
 Prime/Salaire: 1'000gp Coût: 10%  
 Recrutement: Dans la ville de Froggard près du mât en 7, elle se promène près du 9.

**Statistiques**

Niveau: 1 AC: 3 HP: 4  
 Attaque: 2D2 + 5 Vitesse: 9  
 Magie 1: Guérison M, 7,6

**Résistances**

Élémentaire: 10 Spirituelle: 30 Ténèbres: 10 Lumière: 10 Physique: 20

## Combattants Magiques

Combattant qui ont leur puissance d'attaque fournie principalement par la magie. C'est aussi les seuls mercenaires du jeu qui peuvent avoir des attaques à distance, donc à mon avis les plus utiles. Leurs attaques de mêlée sont correctes, mais vous allez surtout les utiliser pour leurs attaques magiques. Pour l'interprétation des attaques magiques, référez-vous au document sur les magies.

### Ake le Vertueux



Paladin dévoué à la cause du juste. C'est l'un des premiers mercenaires que vous rencontrez et il est assez puissant. Bien que sa magie ne soit pas celle d'un mage, vous pouvez en faire un usage immodéré. En plus *Ake* ne vous coûte pas d'or pendant le jeu, juste un salaire au recrutement et en fin de mois.

#### Description

*Occupation:* Paladin

*Bénéfices:* Combattant

*Prime/Salaire:* 1'000gp

*Coût:* 0%

*Recrutement:* Dans le temple de **Sturmford**, carte de la ville en **9**.

#### Statistiques

*Niveau:* 50

*AC:* 18

*HP:* 525

*Attaque:* 2D10 + 3

*Vitesse:* 15

*Magie 1:* 60% Etincelles N, 3, 2

*Magie 2:* 40% Éclair Élémentaire N, 3, 1

#### Résistances

*Élémentaire:* 10

*Spirituelle:* 20

*Ténèbres:* 10

*Lumière:* 10

*Physique:* 30

### Arieh A'Klindor



Cette Mage, frêle en apparence, cache en fait la plus puissante mercenaire que **Chedian** connaisse. Ne sous estimez jamais cette mercenaire, elle est tellement puissante que vous allez vite être convaincu que votre équipe est entièrement supportée par sa capacité de combat. Tant que les autres magiciens de votre équipe n'auront pas développé leurs capacités d'attaque, vous ne pouvez pas ignorer son potentiel.

#### Description

*Occupation:* Mage

*Bénéfices:* Combattant

*Prime/Salaire:* 500gp

*Coût:* 4%

*Recrutement:* Dans la taverne de **Thjorgard**, carte de la ville en **1**.

#### Statistiques

*Niveau:* 20

*AC:* 14

*HP:* 120

*Attaque:* 2D2

*Vitesse:* 14

*Magie 1:* 60% Explosion Élémentaire, E, 6,1

*Magie 2:* 40% Nuage Empoisonné, M, 7, 4

#### Résistances

*Élémentaire:* 20

*Spirituelle:* 20

*Ténèbres:* 20

*Lumière:* 20

*Physique:* 0

## Combattants Physiques

Combattants qui ont leur puissance d'attaque contenue uniquement dans la force. Ils ne peuvent malheureusement pas faire d'attaques à distance, mais leur force d'attaque et leurs points de vie en feront d'excellents tanks pour la première ligne de l'équipe.

### Beagan A'Ghrie



Assassin mercenaire, *Beagan A'Ghrie* est un bon atout pour les équipes qui n'ont pas encore développé les compétences de désamorçage ou de perception. Ses points de vie en font un excellent bouclier humain pour les donjons difficiles de la région. Une fois que vous trouvez des objets donnant plus aux deux compétences ou que vous trouvez un meilleur mercenaire, n'hésitez cependant pas à le licencier.

#### Description

*Occupation:* Assassin

*Bénéfices:* Combattant, +4 Désamorçage, +4 Perception

*Prime/Salaire:* 1'000gp

*Coût:* 5%

*Recrutement:* Dans la taverne de **Drangheim**, carte de la ville en **5**.

#### Statistiques

*Niveau:* 50

*AC:* 18

*HP:* 525

*Attaque:* 2D8 + 2

*Vitesse:* 15

#### Résistances

*Élémentaire:* 30

*Spirituelle:* 30

*Ténèbres:* 30

*Lumière:* 30

*Physique:* 30

### Hrolf Maîtrelances



Petit mercenaire qui ne coûte pas trop cher, mais puisque vous êtes déjà à **Thjorgard**, je vous conseille vivement de faire un tour près de la taverne. Là-bas vous trouverez du bien plus costaud. Mais pour un début vous pouvez toujours faire avec lui.

#### Description

*Occupation:* Mercenaire

*Bénéfices:* Combattant

*Prime/Salaire:* 300gp

*Coût:* 2%

*Recrutement:* Dans la ville de **Thjorgard**, maison **5**.

#### Statistiques

*Niveau:* 34

*AC:* 10

*HP:* 276

*Attaque 1:* 3D4 + 10

*Attaque 2:* 5D3 + 10

*Vitesse:* 13

#### Résistances

*Élémentaire:* 0

*Spirituelle:* 0

*Ténèbres:*

*Lumière:* 0

*Physique:* 0

### Randver Brisecrânes



Haaa, là nous parlons de quelque chose, *Randver Brisecrânes* c'est du bon, du gros, du puissant mercenaire orienté vers la force. A mon avis c'est ce qui se fait de mieux dans le domaine. Si vous cherchez encore un 3ième mercenaire pour remplir les effectifs, je vous le conseille. L'autre option serait de prendre le paladin *Ake le Vertueux* de **Sturmford**.

#### Description

*Occupation:* Gladiateur

*Bénéfices:* Combattant

*Prime/Salaire:* 700gp

*Coût:* 10%

*Recrutement:* Devant la taverne de **Thjorgard** en **20**. La taverne est sur carte de la ville en **1**.

#### Statistiques

*Niveau:* 40

*AC:* 15

*HP:* 360

*Attaque 1:* 6D4 + 15

*Attaque 2:* 5D3 + 25

*Vitesse:* 18

#### Résistances

*Élémentaire:* 10

*Spirituelle:* 10

*Ténèbres:* 10

*Lumière:* 10

*Physique:* 30

### Tesar Olin



Hmmm, *Olin* a reçu vraiment trop de coups sur la tête. Il prétend être un bon frappeur, mais ses performances au combat sont assez médiocres. Vous pouvez par contre le prendre avec vous temporairement pour avoir une main de plus pour vous aider.

#### Description

*Occupation:* Guerrier

*Bénéfices:* Combattant

*Prime/Salaire:* 500gp

*Coût:* 3%

*Recrutement:* Dans le centre d'entraînement de **Sturmford**, carte de la ville en **10**.

#### Statistiques

*Niveau:* 15

*AC:* 9

*HP:* 79

*Attaque 1:* 4D4 + 5

*Attaque 2:* 5D3 + 10

*Vitesse:* 11

#### Résistances

*Élémentaire:* 10

*Spirituelle:* 10

*Ténèbres:* 10

*Lumière:* 10

*Physique:* 20

### Commerçants

Les commerçants sont des mercenaires qui vont influencer directement vos compétences. Certes ils peuvent se battre mais avec leurs points de vie ridicules et leurs force d'attaque insignifiante vous les placerez bien loin derrière un bouclier humain.

### Alberik Gusmundssen



Il est très bon de l'avoir avec soi. En plus, lorsque vous êtes déjà bien haut dans les niveaux il vous fera gagner plein d'argent. Si vous avez un Maître dans la compétence de marchandage il fera des ravages dans les commerces.

#### Description

*Occupation:* Marchant

*Bénéfices:* +6 Marchandage

*Prime/Salaire:* 500gp

*Coût:* 2%

*Recrutement:* Dans la ville de **Guberland** près de l'armurier et du forgeron (carte en **6**), il se promène près du **6**.

#### Statistiques

*Niveau:* 1

*AC:* 3

*HP:* 4

*Attaque:* 2D2 + 2

*Vitesse:* 9

#### Résistances

*Élémentaire:* 5

*Spirituelle:* 5

*Ténèbres:* 5

*Lumière:* 5

*Physique:* 5

### Alvar le Clumsy



Son nom ne vous ferait pas penser à un mécano, mais lorsqu'il est avec vous plus rien ne peut se briser. Par contre si vous lisez le fichier sur les compétences, vous vous rendrez compte que ce monsieur n'est pas vraiment indispensable dans une équipe.

#### Description

*Occupation:* Penseur

*Bénéfices:* Réparation objets

*Prime/Salaire:* 600gp

*Coût:* 0%

*Recrutement:* A l'assemblée de **Guberland**, carte de la région en **2**. Alvar se trouve en **1**.

**Statistiques**

Niveau: 1 AC: 3 HP: 4  
 Attaque: 2D2 + 3 Vitesse: 9

**Résistances**

Elémentaire: 5 Spirituelle: 5 Ténèbres: 5 Lumière: 5 Physique: 5

**Cleirach A'Lyrae**



C'est encore un mercenaire avec du potentiel, malheureusement le bonus d'identification n'est pas ce qu'il y a de plus utile. Le deuxième bonus qu'offre ce cher monsieur l'Elf n'est pas pour déplaire non plus, mais au vue de ce qui est expliqué dans le fichier des compétences vous allez rigoler.

**Description**

Occupation: Illuminé Bénéfices: Identification Objet, +10% XP  
 Prime/Salaire: 1'000gp Coût: 20%  
 Recrutement: A **Thronheim**, carte de la ville en 6. Près de la taverne en 11.

**Statistiques**

Niveau: 9 AC: 4 HP: 40  
 Attaque: 2D4 + 5 Vitesse: 10

**Résistances**

Elémentaire: 20 Spirituelle: 20 Ténèbres: 20 Lumière: 20 Physique: 20

**Edina A'Mor**



Tout droit sorti d'un manga Japonais, *Edina* vous fera gagner plein d'or. Elle est vraiment utile en début de partie si vous être vraiment très mauvais au niveau de la gestion de l'or. Lorsque vous avez un niveau suffisant dans la compétence de marchandage (voir fichier des **compétences**) vous n'aurez plus besoin de ses services.

**Description**

Occupation: Banquier Bénéfices: +20% sur l'or  
 Prime/Salaire: 700gp Coût: 10%  
 Recrutement: A **Drangheim**, banque, carte de la ville en 7.

**Statistiques**

Niveau: 1 AC: 3 HP: 4  
 Attaque: 2D2 + 1 Vitesse: 9

**Résistances**

Elémentaire: 5 Spirituelle: 5 Ténèbres: 5 Lumière: 5 Physique: 5

**Remarque:** ce mercenaire à un bug lorsque vous l'utiliser dans une banque. A chaque fois que vous faites un retrait de la banque vous gagner 20% d'or en plus. En trois coups trois mouvement vous pouvez être millionnaire.

**Mercenaires Principaux**

Ces mercenaires vous joignent à vous pour leur dévotion à la cause des dieux. Que vous les aimiez ou pas, ils viendront avec vous! Au début, cela peut paraître encombrant, mais vous vous rendrez compte qu'ils sont puissants. Leur force de frappe n'est pas leur atout principal, c'est leurs nombre de points de vie élevé qui les rend attractifs.

### Forad Darre



Guerrier de niveau 50, *Forad Darre* se joint à vous dans les premières heures de jeu. Il va vite prendre de l'importance dans la composition et le placement de vos personnages dans l'équipe. Ne sous-estimez jamais ses points de vie, c'est vraiment un tank pour les premières heures.

#### Description

*Occupation:* Combattant/Espion

*Bénéfices:* Combattant

*Prime/Salaire:* -

*Coût:* 0%

*Recrutement:* Recrutement: sur l'**île des cendres**, 1 sur la carte.

#### Statistiques

*Niveau:* 50

*AC:* 50

*HP:* 525

*Attaque:* 6D3

*Vitesse:* 13

#### Résistances

*Elémentaire:* 40

*Spirituelle:* 40

*Ténèbres:* 40

*Lumière:* 40

*Physique:* 30

### Tamur Leng



Guerrier de niveau 60, *Tamur Leng* se joint à votre équipe après la mort de *Forad Darre*. Cela se passe bien loin, vers la fin du jeu. A ce moment vous n'aurez plus vraiment besoin d'un guerrier comme lui, car votre propre équipe sera bien plus puissante qu'avant. Que cela ne tienne vous n'avez pas le choix et il se joindra à vous! Notez que *Tamur Leng* et votre ennemi pour les 2/3 du jeu et que votre but principal dans l'histoire est de s'attaquer à lui. L'ironie du jeu (et cela, vous le comprendrez en jouant) est qu'il deviendra un allié.

#### Description

*Occupation:* Combattant/Héros

*Bénéfices:* Combattant

*Prime/Salaire:* -

*Coût:* 0%

*Recrutement:* Recrutement: Dans la maison du *Jarl* de **Frosgard** (maison 10 sur la carte de la ville) après que les dieux vous envoient le combattre.

#### Statistiques

*Niveau:* 60

*AC:* 30

*HP:* 720

*Attaque:* 8D4 + 10

*Vitesse:* 18

#### Résistances

*Elémentaire:* 0

*Spirituelle:* 0

*Ténèbres:* 0

*Lumière:* 0

*Physique:* 0