

# Les Objets

## Introduction

La liste d'objets que vous pouvez récolter et trimballer dans **Might and Magic VI – Le Mandat Céleste** est, disons-le, plutôt impressionnante. Cette liste va des armes aux gemmes, en passant par les armures ou les objets très spéciaux. Pour vous éclairer sur la syntaxe, voyons les termes employés. Certaines colonnes n'apparaissent pas pour certains types d'objets ou sont différentes

La "Valeur" est le prix de l'objet quand vous l'achetez chez un vendeur. Attention, vous n'obtiendrez pas ce prix en revendant l'objet, sauf si vous êtes Grand Maître dans la compétence Marchandage. Les objets de quête n'ont aucune valeur marchande (vous ne pouvez pas les vendre ni les acheter). Les objets spéciaux ont une valeur symbolique, mais personne ne voudra vous les acheter. Fait-en une collection pour décorer vos PNJ.

Le "Type" indique comment est utilisée l'arme, une arme à une main sera toujours placée dans la main droite de votre personnage. Une arme à deux mains, comme son type l'indique, est toujours utilisée avec les deux mains. Une arme mixte (une ou deux mains) est toujours utilisée à deux mains sauf si votre niveau dans la compétence de cette arme est suffisant. Regardez votre manuel de jeu pour savoir quand vous pouvez faire usage de l'arme dans une main. Enfin les arcs et arbalètes sont toujours mis dans le dos de votre personnage. Pour les autres objets la signification n'est pas très importante.

La caractéristique "Dégâts" indique combien de dommages une arme peut faire. Par exemple, l'Épée du Guerrier peut faire 3D3+3 points de dommage, ce qui veut dire que le programme lance 3 dés à 3 faces. Si une arme n'est pas identifiée, elle occasionne quand même ses dégâts propres. Le bonus est toujours ajouté à vos points de dégâts. Dans l'exemple la valeur est 3, donc les dégâts de cette arme vont de 6 à 12.

"AC" c'est la class d'armure d'un objet de protection (armures, casques, boucliers, etc.).

Identifier / Réparer ("ID/Rep") indique le nombre de points de compétence que vous devez posséder pour identifier ou réparer l'objet. Notez bien que si vous réparer un Objet Magique, par exemple une Baguette Magique, cela ne redonne pas à l'objet toutes ses charges. Par contre réparer un objet comme une Épée Longue de Force + 3 vous fera à nouveau bénéficier des 3 points de Force supplémentaires au guerrier qui la manie.

L'"Attaque" pour une arme est un nombre d'unité de temps qui est soustrait à la vitesse de base d'attaque de l'arme.

"Résistance" est la résistance de l'objet à l'usure. Plus la valeur est petite plus l'objet a des risques de se casser.

La "charge" est pour les baguettes magiques, elle indique le nombre de fois qu'il est possible de faire usage de la baguette avant qu'elle ne soit vidée de sa capacité. Il est possible de recharger les baguettes avec un sort de la magie de l'eau.

Il n'y pas la description des objets comme dans le jeu, cela vous force à développer votre compétence d'Identification pour savoir ce qu'est cet objet :).

## Les Armes

### Epées

Le temps de récupération pour une épée est de l'ordre de 90 unités de temps. Un expert dans la compétence épée verra ce temps réduit d'un nombre de points équivalent au niveau de la compétence. Il y a quatre types d'épée à votre disposition.

Nom	Valeur	Type	Dégâts	Attaque	ID/Rep	Résistance
Epée Longue	50	1 main	3d3	0	1	8
Epée du Guerrier	200	1 main	3d3+3	3	3	8
Epée de Croisee	350	1 main	3d3+6	6	5	8
Epée de Champion	500	1 main	3d3+9	9	7	8
Epée Coeur de Lion	650	1 main	3d3+12	12	9	8
Epée a Deux Mains	400	2 mains	4d5	0	1	8
Epée de Héros	500	2 mains	4d5+2	2	6	8
Epée de Heros	800	2 mains	4d5+8	8	8	8
Epée Large	100	1 main	3d4	0	1	8
Epée Large d'Acier	300	1 main	3d4+4	4	4	8
Epée Large de Force	600	1 main	3d4+10	10	6	8
Coutelas	40	1 main	2d4	0	1	7
Coutelas Pirate	290	1 main	2d4+5	5	3	7
Coutelas de Mau're	590	1 main	2d4+11	11	5	7

### Dagues

Le temps de récupération pour une dague est de l'ordre de 60 unités de temps. Il y a deux types de dagues à votre disposition.

Nom	Valeur	Type	Dégâts	Attaque	ID/Rep	Résistance
Dague	8	1 main	2d2	0	1	6
Dague de Sang	100	1 main	2d2+2	2	2	6
Dague Obscure	150	1 main	2d2+3	3	3	6
Dague de Mage	250	1 main	2d2+5	5	4	6
Dague Ornee	300	1 main	2d2+6	6	5	6
Dague Longue	15	1 main	2d3	0	1	7
Dague Percante	200	1 main	2d3+4	4	3	7
Dague Divine	350	1 main	2d3+7	7	5	7

### Haches

Le temps de récupération pour une hache est de l'ordre de 100 unités de temps. Un expert dans la compétence hache verra ce temps réduit d'un nombre de points équivalent au niveau de la compétence. Il y a deux types de haches à votre disposition.

Nom	Valeur	Type	Dégâts	Attaque	ID/Rep	Résistance
Hache	30	1 main	4d2	0	1	5
Hache de Combat	100	1 main	4d2+2	2	2	5
Hache de Guerre	250	1 main	4d2+5	5	4	5
Hache de Nain	550	1 main	4d2+8	8	5	5
Hache Suprême	775	1 main	4d2+11	11	6	5
Grande Hache	225	2 mains	3d7	0	1	5
Hache Géante	450	2 mains	3d7+3	3	5	5
Hache de Titan	900	2 mains	3d7+9	9	8	5

### Lances

Le temps de récupération pour une lance est de l'ordre de 80 unités de temps. Il y a trois types de lances à votre disposition.

Nom	Valeur	Type	Dégâts	Attaque	ID/Rep	Résistance
Lance	15	1 / 2 mains	1d9	0	1	6
Lance de Bravoure	50	1 / 2 mains	1d9+2	1	2	6
Lance Serpent	250	1 / 2 mains	1d9+5	5	3	6
Lance Sauvage	450	1 / 2 mains	1d9+9	9	4	6
Lance Sacrée	650	1 / 2 mains	1d9+13	13	16	6
Hallebarde	200	1 / 2 mains	3d6	0	1	6
Grande Hallebarde	400	1 / 2 mains	3d6+4	4	4	6
Hallebarde de Titan	700	1 / 2 mains	3d6+10	10	8	6
Trident	100	1 / 2 mains	2d6	0	1	6
Trident Orné	400	1 / 2 mains	2d6+6	6	3	6
Trident de Titan	700	1 / 2 mains	2d6+12	12	6	6

### Arcs

Le temps de récupération pour un arc est de l'ordre de 100 unités de temps. Un expert dans la compétence arc verra ce temps réduit d'un nombre de points équivalent au niveau de la compétence. Il y a deux types d'arcs à votre disposition.

Nom	Valeur	Type	Dégâts	Attaque	ID/Rep	Résistance
Arc Long	100	Arc	5d2	0	1	3
Arc Elfe	200	Arc	5d2+2	2	3	3
Arc de Précision	300	Arc	5d2+4	4	5	3
Arc Magique	400	Arc	5d2+6	6	7	3
Arc Stellaire	500	Arc	5d2+8	8	9	3
Arbalète	50	Arc	4d2	0	1	4
Arbalète de Précision	200	Arc	4d2+3	3	4	4
Arbalète de Vérité	300	Arc	4d2+7	7	8	4

### Masses

Le temps de récupération pour une masse est de l'ordre de 80 unités de temps. Il y a deux types de masses à votre disposition.

Nom	Valeur	Type	Dégâts	Attaque	ID/Rep	Résistance
Masse	50	1 main	2d4	0	1	6
Masse de Cruauté	150	1 main	2d4+2	2	2	6
Masse De Tonnerre	300	1 main	2d4+5	5	3	6
Masse Miraculeuse	450	1 main	2d4+8	8	4	6
Masse Mortelle	600	1 main	2d4+11	11	6	6
Marteau	120	1 main	2d5	0	1	6
Marteau Obscure	300	1 main	2d5+3	3	3	6
Marteau Béni	450	1 main	2d5+9	9	5	6

### Gourdins

Le temps de récupération pour un gourdin est de l'ordre de 100 unités de temps, mais à cause d'un bug la vitesse serait plutôt de l'ordre de 30.

Nom	Valeur	Type	Dégâts	Attaque	ID/Rep	Résistance
Massue	1	1 main	1d3	0	0	3
Massue à Pointes	40	1 main	1d3+3	3	2	3

<b>Massue Tueuse</b>	100	1 main	1d3+5	5	3	3
----------------------	-----	--------	-------	---	---	---

### Bâtons

Le temps de récupération pour un bâton est de l'ordre de 100 unités de temps.

Nom	Valeur	Type	Dégâts	Attaque	ID/Rep	Résistance
<b>Bâton</b>	40	2 mains	2d4	0	1	3
<b>Bâton d'Emeraude</b>	250	2 mains	2d4+3	3	4	3
<b>Bâton de Pouvoir</b>	500	2 mains	2d4+7	7	6	3

### Armes Antiques

Le temps de récupération pour une arme antique est de l'ordre de 30 unités de temps.

Nom	Valeur	Type	Dégâts	Attaque	ID/Rep	Résistance
<b>Blaster</b>	0	1 main	3d5+8	8	30	10
<b>Fusil Blaster</b>	0	1 main	5d5+12	12	30	10

## Les Armures

### Cuir

Les armures de cuir donnent une pénalité de 10 unités de temps. Cette pénalité disparaît lorsque vous êtes expert dans la compétence.

Nom	Valeur	AC	ID/Rep	Résistance
<b>Armure de Cuir</b>	150	4+0	1	3
<b>Armure Renforcée</b>	250	4+2	3	3
<b>Arm. de Cuir Enchantée</b>	450	4+6	5	3
<b>Arm. de Cuir Dragon</b>	750	4+12	7	3
<b>Arm. de Cuir Impériale</b>	1'150	4+20	9	3

### Cottes de Maille

Les armures de cottes de maille donnent une pénalité de 20 unités de temps. Cette pénalité est divisée par deux lorsque vous êtes expert et disparaît lorsque vous êtes maître dans la compétence.

Nom	Valeur	AC	ID/Rep	Résistance
<b>Cotte de Mailles</b>	400	8+0	1	6
<b>Cotte de Mailles d'Acier</b>	600	8+4	4	6
<b>Noble Cotte de Mailles</b>	900	8+10	6	6
<b>Royale Cotte de Mailles</b>	1'300	8+18	8	6
<b>Majestueuse Cotte de Mailles</b>	1'800	8+28	10	6

### Plaques

Les armures de plaques donnent une pénalité de 30 unités de temps. Cette pénalité est divisée par deux lorsque vous êtes expert et disparaît lorsque vous êtes grand maître dans la compétence.

Nom	Valeur	AC	ID/Rep	Résistance
<b>Armure de Plaque</b>	1'000	20+0	1	9
<b>Armure de Plaque d'Acier</b>	1'400	20+8	6	9
<b>Armure de Plaque d'Or</b>	2'700	20+34	12	9

### Les Boucliers

Les boucliers donnent une pénalité de 10 unités de temps. Cette pénalité disparaît lorsque vous êtes expert dans la compétence. Il y a deux types de boucliers à votre disposition.

Nom	Valeur	AC	ID/Rep	Résistance
Bouclier de Sentinelle	200	6+0	1	4
Bouclier de Garde	300	6+1	3	4
Bouclier d'Elite	400	6+3	5	4
Bouclier Céleste	500	6+7	7	4
Bouclier Olympique	800	6+13	9	4
Bouclier de Menteur	100	4+0	1	4
Bouclier de Bronze	200	4+2	2	4
Bouclier d'Acier	300	4+4	3	4
Bouclier Clérical	450	4+8	4	4
Bouclier Astral	750	4+14	5	4

### Les Casques

Nom	Valeur	AC	ID/Rep	Résistance
Casque	60	2+0	1	6
Casque d'Acier	260	2+4	4	6
Casque de Garde	460	2+6	6	6
Casque de Défenseur	660	2+8	8	6
Casque Angélique	860	2+10	10	6

### Les Couronnes

Nom	Valeur	AC	ID/Rep	Résistance
Couronne	250	0	12	4
Couronne Régalienne	450	0	14	4
Couronne de Puissance	650	0	16	4

### Les Capes

Nom	Valeur	AC	ID/Rep	Résistance
Cape de Cuir	50	1+0	2	2
Cape de Fantome	150	1+2	3	2
Cape Elfe	250	1+4	4	2
Cape de Cardinal	450	1+6	5	2
Cape Stellaire	750	1+8	6	2

### Les Gantelets

Nom	Valeur	AC	ID/Rep	Résistance
Gantelets	100	3+0	2	6
Gantelets de Chevalier	250	3+3	4	6
Gantelets de Paladin	450	3+5	6	6
Gantelets de Cavalier	650	3+7	8	6
Gantelets Ultimes	850	3+9	10	6

### *Les Bottes*

Nom	Valeur	AC	ID/Rep	Résistance
Bottes de Cuir	50	2+0	3	3
Bottes d'Acier	250	2+4	4	3
Bottes Blindées	450	2+6	5	3
Bottes Solides	650	2+8	6	3
Bottes Ultimes	850	2+10	7	3

### *Les Ceintures*

Nom	Valeur	ID/Rep	Résistance
Ceinture de Cuir	40	1	3
Ceinture de Mercenaire	100	2	3
Ceinture de Pionnier	225	3	3
Ceinture de Guerrier	450	4	3
Ceinture de Souverain	600	5	3

### *Les Couvre-chefs*

Nom	Valeur	ID/Rep	Résistance
Chapeau de Tissu	20	1	2
Chapeau de Parade	100	2	2
Chapeau Conique	200	3	2

### *Les Bijoux*

#### **Les Bagues**

Nom	Valeur	ID/Rep	Résistance
Anneau	100	2	7
Anneau Etincelant	300	4	7
Anneau de Lune	500	6	7
Anneau de Sorcière	700	8	7
Anneau Béni	900	10	7
Anneau de Valeur	1'100	12	7
Anneau Précieux	1'300	14	7
Anneau Impalpable	1'500	16	7
Anneau Exquis	1'700	18	7
Anneau Scarabée	2'000	20	7

#### **Les Amulettes**

Nom	Valeur	ID/Rep	Résistance
Amulette Turquoise	500	2	4
Amulette Gothique	750	4	4
Amulette Griffé	1'000	6	4
Amulette Antique	1'250	8	4
Amulette de Rubis	1'500	10	4

### Les Gemmes

Nom	Valeur
Pierre de Lune	1'000
Topaze	1'200
Amethyste	1'400
Grenat	1'600
Topaze Violette	1'800
Pierre de Soleil	2'000
Rubis	2'200
Emeraude	2'500
Saphir	3'000
Diamant	4'000

### Les Baguettes

Il y a 5 classes de baguettes magiques avec à chaque fois 5 sorts différents. Tous les sorts peuvent être appris par les lanceurs de sort (pour autant qu'ils aient accès à l'école en question).

Nom	Valeur	Charge	ID/Rep	Résistance
Baguette de Feu	1'000	50	5	3
Baguette Electrique	1'000	50	5	3
Baguette de Froid	1'000	50	5	3
Baguette Assommante	1'000	50	5	3
Baguette de Flèches	1'000	50	5	3
Lumineuse de Feu	1'500	40	7	3
Lumineuse Electrique	1'500	40	7	3
Lumineuse de Poison	1'500	40	7	3
Lumineuse d'Esprit	1'500	40	7	3
Lumineuse de Douleur	1'500	40	7	3
Alacorn de Boules de Feu	2'000	30	9	3
Alacorn de Glace	2'000	30	9	3
Alacorn de Nuées	2'000	30	9	3
Alacorn de Lames	2'000	30	9	3
Alacorn d'Envoûtement	2'000	30	9	3
Arcanes de Blast	2'500	25	11	3
Arcanes de Foudre	2'500	25	11	3
Arcanes de Roc	2'500	25	11	3
Arcanes de Paralysie	2'500	25	11	3
Arcanes des Nuages	2'500	25	11	3
Mystique d'Implosion	3'000	15	13	3
Mystique de Distorsion	3'000	15	13	3
Mystique de Fragmentation	3'000	15	13	3
Mystique de Réduction	3'000	15	13	3
Mystique de Mort	3'000	15	13	3

### Les Objets Magiques

Nom	Valeur	Type	Comp	Dégâts / AC	ID / Rep	Att	Remarque
Corne de Ros	0	-	-	-	-	-	Permet de connaître les points de vie de l'adversaire.

*Les Artefacts*

Nom	Valeur	Type	Comp	Dégâts / AC	ID / Rep	Att	Remarque
Mordred	20'000	1 main	Dague	2d3+8	15	8	Vampire
Thor	20'000	1 main	Masse	2d5+12	15	12	Repousse
Conan	20'000	2 mains	Hache	3d7+10	15	10	Tueuse de Dragon et Démons
Excalibur	20'000	1 main	Epée	3d4+12	15	12	+30 Force
Merlin	20'000	2 mains	Bâton	2d4+8	15	8	Rapidité,+40 Mana
Perceval	20'000	Arc	Arc	5d2+10	15	10	Rapidité et Carnage
Galahad	20'000	-	Cotte	8	15	30	Protection et +25 de HP
Pellinore	20'000	-	Plaque	20	15	36	+30 Endurance, Régénération et Stabilité
Valeria	20'000	-	Bouclier	4	15	16	Protection et +30 Dextérité
Arthur	20'000	-	-	0	15	5	Des Dieux et +25 Mana
Pendragon	20'000	-	-	1	15	10	+30 Chance, Vol et Immunité au Poison
Lucius	20'000	-	-	2	15	12	+30 Vitesse
Guenièvre	20'000	-	-	2	15	-	+30 Mana, de l'Ombre et de Lumière
Igraine	20'000	-	-	2	15	-	+25 Mana et Cléricale
Morgan	20'000	-	-	3	15	-	+20 Mana et Élémentaire

*Les Reliques*

Nom	Valeur	Type	Comp	Dégâts / AC	ID / Rep	Att	Remarque
Hadès	30'000	1 main	Epée	3d3+15	20	15	+20 Dégâts Poison, +20 Chance, Vol, et Régénération Négative
Ares	30'000	1 main	Masse	2d4+14	20	14	+20 Force, +20 Endurance, +20 Dextérité -10 Classe d'Armure, -10 Vitesse
Poséidon	30'000	1 / 2 mains	Lance	2d6+15	20	15	+20 Force, +20 Endurance, +20 Dextérité -10 Classe d'Armure, -10 Vitesse
Cronos	30'000	1 main	Hache	4d2+14	20	14	+100 points de vie, -50 Chance
Hercule	30'000	2 mains	Epée	4d5+12	20	12	+50 Force, +20 Endurance, -30 Intelligence
Artémis	30'000	Arc	Arc	5d2+12	20	12	+20 dégâts Electriques, -10 résistances
Apollon	30'000	-	Cotte	8	20	38	+20 résistances, +20 Chance, -30 Endurance
Zeus	30'000	-	Plaques	20	20	44	+50 points de vie, + 50 points de sort, +50 Chance, -50 Intelligence
Aegis	30'000	-	Bouclier	6	20	23	immunise contre

							Statufication, +20 Chance, -20 Vitesse
<b>Odin</b>	30'000	-	-	0	20	10	+50 résistances, -40 Vitesse
<b>Atlas</b>	30'000	-	-	1	20	15	+100 Force, -40 Vitesse
<b>Hermès</b>	30'000	-	-	2	20	15	+100 Vitesse, -40 Dextérité
<b>Aphrodite</b>	30'000	-	-	4	20	-	+100 Personnalité -40 Chance
<b>Athéna</b>	30'000	-	-	4	20	-	+100 Intelligence, -40 Force
<b>Héra</b>	30'000	-	-	6	20	-	+50 points de vie, +50 points de sort, +50 Chance, -50 Intelligence

### Livres & Parchemins

Pour les 4 magies des éléments et les trois magies cléricales, les livres ont une valeur fixe en rapport avec le niveau du sort. Pour ces 7 magies les prix sont identiques. Les deux magies relatives aux chemins sont un peu plus chères. Tous les livres ont une résistance de 3 et les parchemins ont une résistance de 2. Bref c'est super difficile de les détruire.

Nom	Livres		Parchemins	
	Valeur	ID / Rep	Valeur	ID / Rep
<b>Feu</b>				
Torche	100	1	10	1
Flèche de Feu	200	1	20	1
Prot. Contre le Feu	300	2	30	2
Boule de Feu	400	2	40	2
Hâte	500	3	50	3
Boule de Flammes	750	3	75	3
Anneau de Feu	1'000	4	100	4
Tempête de Flammes	1'500	4	150	4
Chutes Météoriques	2'000	5	200	5
Flammes de l'Enfer	3'000	5	300	5
Incinération	5'000	5	500	5
<b>Air</b>				
Oeil du Sorcier	100	1	10	1
Charge Statique	200	1	20	1
Prot. Contre l'Électricité	300	2	30	2
Étincelles Joyeuses	400	2	40	2
Poids Plume	500	3	50	3
Bouclier	750	3	75	3
Eclair	1'000	4	100	4
Bond	1'500	4	150	4
Implosion	2'000	5	200	5
Vol	3'000	5	300	5
Explosion Stellaire	5'000	5	500	5
<b>Eau</b>				
Réveil	100	1	10	1
Rayon de Froid	200	1	20	1
Prot. Contre le Froid	300	2	30	2
Giclée de Poison	400	2	40	2
Marcher sur l'Eau	500	3	50	3

Flèche de Glace	750	3	75	3
Enchantement d'Objet	1'000	4	100	4
Giclée d'Acide	1'500	4	150	4
Portail de Retour	2'000	5	200	5
Boule de Glace	3'000	5	300	5
Balise de Lloyd	5'000	5	500	5
<b>Terre</b>				
Etourdir	100	1	10	1
Flèche Magique	200	1	20	1
Prot. Contre la Magie	300	2	30	2
Nuée Mortelle	400	2	40	2
Peau d'Acier	500	3	50	3
Lames	750	3	75	3
De Pierre a Chair	1'000	4	100	4
Rocher Explosif	1'500	4	150	4
Statufier	2'000	5	200	5
Eclosion Mortelle	3'000	5	300	5
Distorsion de Masse	5'000	5	500	5
<b>Spiritisme</b>				
Flèche Spirituelle	100	1	10	1
Bénédictio	200	1	20	1
Soins	300	2	30	2
Jour de Chance	400	2	40	2
Exorcisme	500	3	50	3
Ange Gardien	750	3	75	3
Héroïsme	1'000	4	100	4
Effrayer Mort-Vivants	1'500	4	150	4
Réanimer	2'000	5	200	5
Partage de Vie	3'000	5	300	5
Résurrection	5'000	5	500	5
<b>Esprit</b>				
Méditation	100	1	10	1
Annuler Peur	200	1	20	1
Attaque Mentale	300	2	30	2
Précision	400	2	40	2
Soigner Paralysie	500	3	50	3
Charme	750	3	75	3
Peur Massive	1'000	4	100	4
Esprit Faible	1'500	4	150	4
Soigner Folie	2'000	5	200	5
Choc Psychique	3'000	5	300	5
Télékinésie	5'000	5	500	5
<b>Corps</b>				
Soigner Faiblesse	100	1	10	1
Premiers Soins	200	1	20	1
Prot. Contre le Poison	300	2	30	2
Blesse	400	2	40	2
Soigner Blessures	500	3	50	3
Soigner Poison	750	3	75	3
Vitesse	1'000	4	100	4
Soigner Maladie	1'500	4	150	4
Puissance	2'000	5	200	5
Poing Volant	3'000	5	300	5

Soins Puissants	5'000	5	500	5
<b>Lumière</b>				
Créer Rations	1'000	1	100	1
Midas	1'500	1	150	1
Dissipation	2'000	2	200	2
Lenteur	2'500	2	250	2
Détruit Mort-Vivants	3'000	3	300	3
Jour des Dieux	3'500	3	350	3
Lumière Prismatique	4'000	4	400	4
Heure de Pouvoir	5'000	4	500	4
Paralyse	6'000	5	600	5
Rayon Solaire	7'500	5	750	5
Intervention Divine	10'000	5	1'000	5
<b>Ombre</b>				
Réanimation	1'000	1	100	1
Nuage Toxique	1'500	1	150	1
Malédiction en Masse	2'000	2	200	2
Shrapnels	2'500	2	250	2
Rayon Réducteur	3'000	3	300	3
Jour de Protection	3'500	3	350	3
Doigt de la Mort	4'000	4	400	4
Rayon de Lune	5'000	4	500	4
Haleine de Dragon	6'000	5	600	5
Armageddon	7'500	5	750	5
Emprisonnement Sombre	10'000	5	1'000	5

### *Tables des Bonus*

Une petite explication sur les bonus que vous pouvez avoir sur vos objets. Il y a deux sortes de bonus : les standards et les spéciaux. Les bonus standards affectent directement l'un des attributs ou des compétences, tandis que les bonus spéciaux peuvent être des combos ou des modificateurs généraux.

# Might and Magic VI I

## Bonus Standard

# Les Objets

Bonus	Nom	Armures	Boucliers	Casques	Ceintures	Capes	Gantelets	Bottes	Bagues	Amulettes
<b>Force</b>	de Force	5	0	10	10	10	10	5	10	10
<b>Intelligence</b>	de Pensée	5	0	10	10	10	10	5	10	10
<b>Personnalité</b>	de Charme	5	0	10	10	10	10	10	10	10
<b>Endurance</b>	de Vigueur	5	0	10	10	10	10	5	10	10
<b>Dextérité</b>	de Précision	5	0	10	10	10	10	5	10	10
<b>Vitesse</b>	de Vitesse	5	0	10	10	10	10	25	10	10
<b>Chance</b>	de Chance	5	0	10	10	10	10	10	10	10
<b>Points de Vie</b>	de Vie	10	5	5	0	10	5	10	10	10
<b>Points de Sort</b>	de Magie	10	5	10	0	10	10	10	10	10
<b>Classe d'Armure</b>	de Défense	20	20	10	0	10	10	5	10	10
<b>Résistance au Feu</b>	de Résistance au Feu	10	10	5	0	10	15	5	10	10
<b>Résistance à l'Electricité</b>	de Résistance à l'Ele	10	10	5	0	10	15	5	10	10
<b>Résistance au Froid</b>	de Résistance au Fro	10	10	5	0	10	15	5	10	10
<b>Résistance au Poison</b>	de Résistance au Poi	10	10	5	0	10	15	5	10	10

Les armes peuvent avoir uniquement des bonus spéciaux.

Le bonus ajouté = 100/plus de l'objet.

Exemple: un casque of defence vous donnera un bonus de +10.

*Bonus spéciaux*

Bonus	Nom	Armes 1	Armes 2	Arcs	Armures	Boucliers	Casques	Ceintures	Capes	Gantelets
+10 to all Resistances.	of Protection	0	0	0	10	10	10	0	10	0
+10 to all Seven Statistics.	of The Gods	5	5	5	10	10	10	10	10	10
Explosive Impact!	of Carnage	0	0	10	0	0	0	0	0	0
Adds 3-4 points of Cold damage.	of Cold	20	20	20	0	0	0	0	0	0
Adds 6-8 points of Cold damage.	of Frost	20	20	20	0	0	0	0	0	0
Adds 9-12 points of Cold damage.	of Ice	20	20	20	0	0	0	0	0	0
Adds 2-5 points of Electrical damage.	of Sparks	20	20	20	0	0	0	0	0	0
Adds 4-10 points of Electrical damage.	of Lightning	20	20	20	0	0	0	0	0	0
Adds 6-15 points of Electrical damage.	of Thunderbolts	20	20	20	0	0	0	0	0	0
Adds 1-6 points of Fire damage.	of Fire	20	20	20	0	0	0	0	0	0
Adds 2-12 points of Fire damage.	of Flame	20	20	20	0	0	0	0	0	0
Adds 3-18 points of Fire damage.	of Infernos	20	20	20	0	0	0	0	0	0
Adds 5 points of Body damage.	of Poison	20	20	20	0	0	0	0	0	0
Adds 8 points of Body damage.	of Venom	20	20	20	0	0	0	0	0	0
Adds 12 points of Body damage.	of Acid	20	20	20	0	0	0	0	0	0
Drain Hit Points from target.	Vampiric	5	5	5	0	0	0	0	0	0
Increases rate of Recovery.	of Recovery	10	10	10	20	0	20	10	0	0
Wearer resistant to Diseases.	of Immunity	0	0	0	10	10	10	10	10	0
Wearer resistant to Insanity.	of Sanity	0	0	0	5	5	5	5	5	0
Wearer resistant to Paralysis.	of Freedom	0	0	0	10	10	10	10	10	0
Wearer resistant to Poison.	of Antidotes	0	0	0	10	10	10	10	10	0
Wearer resistant to Sleep.	of Alarms	0	0	0	10	10	10	10	10	0
Wearer resistant to Stone.	of The Medusa	0	0	0	5	5	5	5	5	0
Increased Knockback.	of Force	10	10	10	0	0	0	0	0	0
+5 Level.	of Power	2	2	2	2	2	2	2	2	2
Increases effect of all Air spells.	of Air Magic	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Increases effect of all Body spells.	of Body Magic	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Increases effect of all Dark spells.	of Dark Magic	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Increases effect of all Earth spells.	of Earth Magic	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Increases effect of all Fire spells.	of Fire Magic	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Increases effect of all Light spells.	of Light Magic	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Increases effect of all Mind spells.	of Mind Magic	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Increases effect of all Spirit spells.	of Spirit Magic	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Increases effect of all Water spells.	of Water Magic	0	0	0	0	0	0	0	0	0
Increases chance of Disarming.	of Thievery	0	0	0	0	0	0	0	0	20
Half damage from all missile attacks.	of Shielding	0	0	0	25	30	0	0	20	0
Regenerate Hit points over time.	of Regeneration	0	0	0	10	0	0	10	10	0

Bonus	Bottes	Bagues	Amulettes	Value	Lvl	Description
+10 to all Resistances.	0	10	10	1000	B	(+10) on all four resistances
+10 to all Seven Statistics.	10	10	10	3000	D	(+10) on all 7 stats
Explosive Impact!	0	0	0	5000	D	projectile explodes (fireball radius,dmg=weapdmg)
Adds 3-4 points of Cold damage.	0	0	0	500	A	(3-4) cold damage
Adds 6-8 points of Cold damage.	0	0	0	1000	C	(6-8) cold damage
Adds 9-12 points of Cold damage.	0	0	0	2000	D	(9-12) cold damage
Adds 2-5 points of Electrical damage.	0	0	0	500	A	(2-5) elec damage
Adds 4-10 points of Electrical damage.	0	0	0	1000	C	(4-10) elec damage
Adds 6-15 points of Electrical damage.	0	0	0	2000	D	(6-15) elec damage
Adds 1-6 points of Fire damage.	0	0	0	500	A	(1-6) fire damage
Adds 2-12 points of Fire damage.	0	0	0	1000	C	(2-12) fire damage
Adds 3-18 points of Fire damage.	0	0	0	2000	D	(3-18) fire damage
Adds 5 points of Body damage.	0	0	0	500	A	(5) pois damage
Adds 8 points of Body damage.	0	0	0	1000	C	(8) pois damage
Adds 12 points of Body damage.	0	0	0	2000	D	(12) pois damage
Drain Hit Points from target.	0	0	0	X 2	D	Heal 20% of damage done on attack
Increases rate of Recovery.	20	10	10	200	B	(-10) pts on recovery from being hit
Wearer resistant to Diseases.	0	10	10	1000	C	Immune to disease condition
Wearer resistant to Insanity.	0	5	5	1000	C	immune to insanity condition
Wearer resistant to Paralysis.	0	10	10	2000	D	immune to paralyze condition
Wearer resistant to Poison.	0	10	10	1000	C	immune to poison condition
Wearer resistant to Sleep.	0	10	10	500	B	immune to sleep condition
Wearer resistant to Stone.	0	5	5	2000	D	immune to stone condition
Increased Knockback.	0	0	0	500	A	Increase knockback effect (X10)
+5 Level.	2	2	2	2500	D	(+5) char level
Increases effect of all Air spells.	0	10	10	2000	D	50% increase of spell effect and duration
Increases effect of all Body spells.	0	10	10	2000	D	50% increase of spell effect and duration
Increases effect of all Dark spells.	0	10	10	2000	D	50% increase of spell effect and duration
Increases effect of all Earth spells.	0	10	10	2000	D	50% increase of spell effect and duration
Increases effect of all Fire spells.	0	10	10	2000	D	50% increase of spell effect and duration
Increases effect of all Light spells.	0	10	10	2000	D	50% increase of spell effect and duration
Increases effect of all Mind spells.	0	10	10	2000	D	50% increase of spell effect and duration
Increases effect of all Spirit spells.	0	10	10	2000	D	50% increase of spell effect and duration
Increases effect of all Water spells.	0	10	10	2000	D	50% increase of spell effect and duration
Increases chance of Disarming.	0	0	0	2000	B	double chance to perform lockpick and steal skill
Half damage from all missile attacks.	0	5	5	1000	B	(1/2)dmg from all missile attacks (not cumulative)
Regenerate Hit points over time.	0	10	10	1000	B	Regenerate 1hp/x while walking, etc

Bonus	Nom	Armes 1	Armes 2	Arcs	Armures	Boucliers	Casques	Ceintures	Capes	Gantelets
Regenerate Spell points over time.	of Mana	0	0	0	10	0	10	10	10	10
Double Damage vs. Démons	Deamon Slaying	20	20	20	0	0	0	0	0	0
Double damage vs Dragons	Dragon Slaying	20	20	20	0	0	0	0	0	0
Drain Hit Points from target and Increased Weapon speed	of Darkness	5	5	5	0	0	0	0	0	0
+1 to Seven Stats, HP, SP, Armor, Resistances.	of Doom	10	10	10	10	10	10	10	10	10
+10 to Endurance, Armor, Hit points.	of Earth	10	10	10	10	10	10	10	10	10
+10 Hit points and Regenerate Hit points over time.	of Life	0	0	0	10	10	10	10	10	10
+5 Speed and Accuracy.	Rogues'	10	10	10	5	5	5	10	20	20
Adds 10-20 points of Fire damage and +25 Might.	of The Dragon	10	10	10	0	0	0	0	0	0
+10 Spell points and Regenerate Spell points over time.	of The Eclipse	0	0	0	0	0	0	10	10	5
+15 Endurance and +5 Armor.	of The Golem	5	5	5	20	20	10	10	10	10
+10 Intellect and Luck.	of The Moon	5	5	5	10	10	20	10	10	10
+30 Fire Resistance and Regenerate Hit points over time.	of The Phoenix	0	0	0	20	20	20	0	0	0
+10 Spell points, Speed, Intellect.	of The Sky	5	5	5	10	10	20	10	10	10
+10 Endurance and Accuracy.	of The Stars	5	5	5	10	10	10	10	20	20
+10 Might and Personality.	of The Sun	5	5	5	10	10	10	10	20	20
+15 Endurance and Regenerate Hit points over time.	of The Troll	5	5	5	20	20	10	10	10	10
+15 Luck and Regenerate Spell points over time.	of The Unicorn	5	5	5	10	10	20	10	10	10
+5 Might and Endurance.	Warriors'	5	5	5	10	10	10	10	10	10
+5 Intellect and Personality.	Wizards'	5	5	5	5	5	5	10	10	10
Increased Value.	Antique	10	10	10	10	10	10	0	0	10
Increased Weapon speed.	Swift	25	25	25	0	0	0	0	0	0

Armes 1 = armes à une main  
 Armes 2 = armes à deux mains

Niveau des trésors  
 A= 3 à 4 Niveau = 3, ajouter A et B C= 4 à 5 Niveau = 5, ajouter B, C et D  
 B= 3 à 5 Niveau = 4, ajouter A, B et C D= 5 à 6 Niveau = 6, ajouter D

Bonus	Bottes	Bagues	Amulettes	Value	Lvl	Description
Regenerate Spell points over time.	0	10	10	1000	B	Regenerate 1sp/x while walking, etc
Double Damage vs. Ogres	0	0	0	X 2	A	X 2 damage vs Ogres, Ogre Magi, Trolls, Troll Peasants, and Cyclops
Double damage vs Dragons	0	0	0	X 2	A	X 2 damage vs all dragons
Drain Hit Points from target and Increased Weapon speed	0	0	0	X 3	D	(-20) pts on weapon speed, Vampiric
+1 to Seven Stats, HP, SP, Armor, Resistances.	10	10	10	750	B	(+1) 7stats,hpts,spts,AC,4 resistances
+10 to Endurance, Armor, Hit points.	10	10	10	2000	D	End (+10), AC (+10), HP (+10)
+10 Hit points and Regenerate Hit points over time.	10	10	10	2000	D	HP (+10), Regen hpts
+5 Speed and Accuracy.	20	10	10	500	A	Speed (+5), Acc (+5)
Adds 10-20 points of Fire damage and +25 Might.	0	0	0	3000	D	(10-20) Fire damage, Might (+25)
+10 Spell points and Regenerate Spell points over time.	10	10	10	2000	D	SP (+10), Regen spts
+15 Endurance and +5 Armor.	10	10	10	1500	C	End (+15), AC (+5)
+10 Intellect and Luck.	10	10	10	1000	C	Luck (+10), Int (+10)
+30 Fire Resistance and Regenerate Hit points over time.	0	0	0	3000	D	Fire Res (+30), Regen hpts
+10 Spell points, Speed, Intellect.	10	10	10	2500	D	Int (+10), Spd (+10), SP (+10)
+10 Endurance and Accuracy.	10	10	10	1000	C	End (+10), Acc (+10)
+10 Might and Personality.	10	10	10	1000	C	Might(+10), Per (+10)
+15 Endurance and Regenerate Hit points over time.	10	10	10	1500	C	End (+15), Regen hpts
+15 Luck and Regenerate Spell points over time.	10	10	10	1500	C	Luck (+15), Regen spts
+5 Might and Endurance.	10	10	10	500	A	Might (+5), End (+5)
+5 Intellect and Personality.	10	10	10	500	A	Intelect (+5), Per (+5)
Increased Value.	0	10	10	X 10	B	Gold value increased
Increased Weapon speed.	0	0	0	X 2	B	(-20) pts on weapon speed