

Les Objets

Introduction

La liste d'objets que vous pouvez récolter et trimballer dans **Might and Magic VII – For Blood and Honor** 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 certain type 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 quêtes 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 droit 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 dommage une arme peut faire. Par exemple, l'Épée Regnan Cutlass peut faire 2D4+6 points de dommage, ce qui veut dire que le programme lance 2 dés à 4 faces. Si une arme n'est pas identifiée, elle occasionne quand même ces dégâts propres. Le bonus est toujours ajouté à vos points de dégâts. Dans l'exemple la valeur est 6, donc les dégâts de cette arme vont de 8 à 14.

"AC" c'est la class d'armure d'un objet de protection (armures, casques, boucliers, etc.). Le premier nombre est la base puis le deuxième le bonus. Lorsque votre armure est cassée vous perdez le bonus.

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 Baquette Magique, cela ne redonne pas à l'objet toutes ces 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 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. Ayant la version anglaise du jeu toutes mes descriptions sont en anglais, et je n'ai pas la motivation de les traduire. En plus 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 se verra réduit ce temps d'un nombre de point équivalent au niveau de la compétence. Il y a quatre types d'épée à votre disposition.

Nom	Valeur	Type	Dégâts	Attaque	ID/Rep	Résistance
Crude Longsword	50	1 main	3d3	0	1	8
Elven Saber	200	1 main	3d3+3	3	3	8
Keen Longsword	350	1 main	3d3+6	6	6	8
Graceful Sword	500	1 main	3d3+9	9	9	8
Duelist Blade	650	1 main	3d3+12	12	12	8
Two-Handed Sword	400	2 mains	4d5	0	1	8
Great Sword	500	2 mains	4d5+2	2	6	8
Heroic Sword	800	2 mains	4d5+8	8	10	8
Broadsword	100	1 main	3d4	0	1	8
Steel Broadsword	300	1 main	3d4+4	4	5	8
Champion Sword	600	1 main	3d4+10	10	9	8
Cutlass	40	1 main	2d4	0	1	7
Goblin Cutlass	290	1 main	2d4+5	5	5	7
Regnan Cutlass	590	1 main	2d4+11	11	9	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
Dagger	8	1 main	2d2	0	1	6
Dwarven Dagger	100	1 main	2d2+2	2	2	6
Sharktooth Dagger	150	1 main	2d2+3	3	4	6
Assassin's Dagger	250	1 main	2d2+5	5	6	6
Mage Dagger	300	1 main	2d2+6	6	9	6
Long Dagger	15	1 main	2d3	0	1	7
Erathian Long Dagger	200	1 main	2d3+4	4	4	7
Exquisite Long Dagger	350	1 main	2d3+7	7	8	7

Haches

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

Nom	Valeur	Type	Dégâts	Attaque	ID/Rep	Résistance
Crude Axe	30	1 main	4d2	0	1	5
Battle Axe	100	1 main	4d2+2	2	2	5
Dwarven Axe	250	1 main	4d2+5	5	4	5
Steel Axe	400	1 main	4d2+8	8	6	5
Minotaur Axe	500	1 main	4d2+11	11	9	5
Poleaxe	225	2 mains	3d7	0	1	6
Warrior's Poleaxe	450	2 mains	3d7+3	3	5	6
Headman's Poleaxe	900	2 mains	3d7+9	9	9	6

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
Crude Spear	15	1 / 2 mains	1d9	0	1	6
Soldier's spear	50	1 / 2 mains	1d9+1	1	3	6
Elven Spear	250	1 / 2 mains	1d9+5	5	6	6
Cruel Spear	450	1 / 2 mains	1d9+9	9	9	6
Sublime Spear	650	1 / 2 mains	1d9+13	13	12	6
Halberd	200	1 / 2 mains	3d6	0	1	6
Weighted Halberd	400	1 / 2 mains	3d6+4	4	5	6
Mighty Halberd	700	1 / 2 mains	3d6+10	10	9	6
Trident	100	1 / 2 mains	2d6	0	1	6
Barbed Trident	400	1 / 2 mains	2d6+6	6	5	6
War Trident	700	1 / 2 mains	2d6+12	12	9	6

Arcs

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

Nom	Valeur	Type	Dégâts	Attaque	ID/Rep	Résistance
Crude Bow	100	Arc	5d2	0	1	3
Longbow	200	Arc	5d2+2	2	3	3
Elven Longbow	300	Arc	5d2+4	4	6	3
Composite Bow	400	Arc	5d2+6	6	9	3
Griffin Bow	500	Arc	5d2+8	8	12	3
Crossbow	50	Arc	4d2	0	1	4
Heavy Crossbow	200	Arc	4d2+3	3	5	4
Ideal Crossbow	400	Arc	4d2+7	7	9	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
Mace	50	1 main	2d4	0	1	6
Spiked Mace	150	1 main	2d4+2	2	3	6
Zealot Mace	300	1 main	2d4+5	5	6	6
Dwarven Morningstar	450	1 main	2d4+8	8	9	6
Supreme Flail	600	1 main	2d4+11	11	12	6
Hammer	120	1 main	2d5	0	1	6
War Hammer	300	1 main	2d5+3	3	5	6
Dwarven Hammer	600	1 main	2d5+9	9	9	6

Gourdins

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

Nom	Valeur	Type	Dégâts	Attaque	ID/Rep	Résistance
Club	1	1 main	1d3	0	0	3
Spiked Club	40	1 main	1d3+3	3	2	3

Steel club	100	1 main	1d3+5	5	4	3
-------------------	-----	--------	-------	---	---	---

Bâtons

Le temps de récupération pour une masse est de l'ordre de 100 unités de temps.

Nom	Valeur	Type	Dégâts	Attaque	ID/Rep	Résistance
Staff	40	2 mains	2d4	0	1	3
Iron Core Staff	250	2 mains	2d4+3	3	5	3
Wizard Staff	500	2 mains	2d4+7	7	9	3

Armes Antiques

Le temps de récupération pour une arme antique est de l'ordre de 60 unités de temps.

Nom	Valeur	Type	Dégâts	Attaque	ID/Rep	Résistance
Blaster	0	1 main	3d5+8	8	30	10
Blaster Rifle	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 lors que vous êtes expert dans la compétence.

Nom	Valeur	AC	ID/Rep	Résistance
Leather Armor	150	2+0	1	3
Studded Leather	250	2+2	4	3
Officer's Leather	450	2+6	8	3
Regnan Leather	750	2+12	10	3
Royal Leather	1'150	2+20	12	3

Cottes de Maille

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

Nom	Valeur	AC	ID/Rep	Résistance
Chain Mail	400	8+0	1	6
Steel Chain Mail	600	8+4	5	6
Fine Chain Mail	900	8+10	10	6
Resplendent Chain Mail	1'300	8+18	15	6
Golden Chain Mail	1'800	8+28	20	6

Plaques

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

Nom	Valeur	AC	ID/Rep	Résistance
Plate Armor	1'000	20+0	1	9
Splendid Plate Armor	1'400	20+8	8	9
Noble Plate Armor	2'700	20+34	20	9

Les Boucliers

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

Nom	Valeur	AC	ID/Rep	Résistance
Goblin Shield	200	6+0	1	4
Wooden Shield	300	6+1	4	4
Horseman's Shield	400	6+3	8	4
Sterling Shield	500	6+6	12	4
Phynaxian Shield	800	6+13	16	4
Wooden Buckler	100	4+0	1	4
Bronze Shield	200	4+2	4	4
Metal Shield	300	4+4	8	4
Alloyed Shield	450	4+8	12	4
Majestic Shield	750	4+14	16	4

Les Casques

Nom	Valeur	AC	ID/Rep	Résistance
Horned Helm	60	2+0	1	6
Conscript's Helm	260	2+4	4	6
Full Helm	460	2+6	8	6
Phynaxian Helm	660	2+8	10	6
Mogred Helm	860	2+10	12	6

Les Capes

Nom	Valeur	AC	ID/Rep	Résistance
Leather Cloak	50	1+0	2	2
Huntsman's Cloak	150	1+2	5	2
Ranger's Cloak	250	1+4	9	2
Elegant Cloak	450	1+6	15	2
Glorious Cloak	750	1+8	20	2

Les Gantelets

Nom	Valeur	AC	ID/Rep	Résistance
Gauntlets	100	3+0	2	6
Steel Gauntlets	250	3+3	5	6
Silver Mesh Gauntlets	450	3+5	9	6
Dragon Hide Gauntlets	650	3+7	14	6
Mogred Gauntlets	850	3+9	20	6

Les Bottes

Nom	Valeur	AC	ID/Rep	Résistance
Leather Boots	50	2+0	2	3
Steel Plated Boots	250	2+4	5	3
Ranger Boots	450	2+6	9	3
Knight's Boots	650	2+8	15	3
Paladin Boots	850	2+10	21	3

Les Ceintures

Nom	Valeur	ID/Rep	Résistance
Leather Belt	40	1	3
Fine Belt	100	3	3
Strong Belt	225	6	3
Silver Belt	450	9	3
Gilded Belt	600	12	3

Les Couvre-chefs

Nom	Valeur	ID/Rep	Résistance
Peasant Hat	20	1	2
Traveller's Hat	100	4	2
Fancy Hat	200	8	2

Couronnes

Nom	Valeur	ID/Rep	Résistance
Crown	250	20	4
Noble Crown	450	25	4
Regal Crown	650	30	4

Les Bijoux

Les Bagues

Nom	Valeur	ID/Rep	Résistance
Brass Ring	100	2	7
Pearl Ring	300	6	7
Platinum Ring	500	9	7
Emerald Ring	700	12	7
Sapphire Ring	900	15	7
Warlock's Ring	1'100	18	7
Enchanted Ring	1'300	21	7
Dazzling Ring	1'500	24	7
Wizard Ring	1'700	27	7
Angel's Ring	2'000	30	7

Les Amulettes

Nom	Valeur	ID/Rep	Résistance
Eyeball Amulet	500	2	4
Bronze Amulet	750	5	4
Witch's Amulet	1'000	9	4
Death's Head Pendant	1'250	14	4
Sun Amulet	1'500	20	4

Les Baguettes

Il y a 5 classes de baguettes magique avec a 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
Wand of Fire	1'000	35	10	3

Wand of Sparks	1'000	35	10	3
Wand of Poison	1'000	35	10	3
Wand of Stunning	1'000	35	10	3
Wand of Harm	1'000	35	10	3
Fairy Wand of Light	1'500	30	14	3
Fairy Wand of Ice	1'500	30	14	3
Fairy Wand of Lashing	1'500	30	14	3
Fairy Wand of Mind	1'500	30	14	3
Fairy Wand of Swarms	1'500	30	14	3
Alacorn Wand of Fireballs	2'000	25	18	3
Alacorn Wand of Acid	2'000	25	18	3
Alacorn Wand of Lightning	2'000	25	18	3
Alacorn Wand of Blades	2'000	25	18	3
Alacorn Wand of Charms	2'000	25	18	3
Arcane Wand of Blasting	2'500	20	22	3
Arcane Wand of The Fist	2'500	20	22	3
Arcane Wand of Rocks	2'500	20	22	3
Arcane Wand of Paralyzing	2'500	20	22	3
Arcane Wand of Clouds	2'500	20	22	3
Mystic Wand of Implosion	3'000	15	26	3
Mystic Wand of Distortion	3'000	15	26	3
Mystic Wand of Shrapmetal	3'000	15	26	3
Mystic Wand of Shrinking	3'000	15	26	3
Mystic Wand of Incineration	3'000	15	26	3

Les Objets Magiques

Nom	Valeur	Type	Comp	Dégâts / AC	ID / Rep	Att	Remarque
Clanker's Amulet	15'000	-	-	-	0	-	of Alchemy
Lieutenant's Cutlass	1'500	1 main	Epée	3d5+10	0	10	of The Dragon
Medusa's Mirror	5'000	-	-	-	0	-	of the Medusa
Lady Carmine's Dagger	1'500	1 main	Dague	2d2+4	0	4	Assassins'
Villain's Blade	2'000	1 main	Epée	3d4+12	0	12	Vampiric
The Perfect Bow	400	Arc	Arc	5d2+6	0	6	-
The Perfect Bow	4'000	Arc	Arc	5d2+12	0	12	-
Shadow's Mask	2'000	-	-	2+10	0	-	Thieves'
Ghost Ring	2'500	-	-	-	0	-	of Spirit Magic
Faerie Ring	2'500	-	-	-	0	-	of Air Magic
Sun Cloak	2'500	-	-	1+10	0	-	of Light Magic
Moon Cloak	2'500	-	-	1+10	0	-	of Dark Magic
Zokarr's Axe	2'500	2 mains	Hache	3d7+13	0	13	of Earth Magic
Vampire's Cape	2'500	-	-	1+8	0	-	of the Moon
Minotaur's Axe	2'500	1 main	Hache	4d3+12	0	12	of Might
Grognard's Cutlass	1'000	1 main	Epée	3d4+6	0	6	Elf Slaying

Les Artefacts

Nom	Valeur	Type	Comp	Dégâts / AC	ID / Rep	Att	Remarque
Puck	20'000	1 main	Epée	3d3+14	20	14	Speed +40, Swift

Iron Feather	20'000	2 mains	Epée	4d5+10	20	10	Might +40, 6-15 points of Electrical damage
Wallace	15'000	1 main	Epée	3d4+12	20	14	Armsmaster skill +10, Personality +40
Corsair	20'000	1 main	Epée	2d4+13	20	13	Stealing skill +5, Disarm skill +5, Luck +40
Governor's Armor	20'000	-	Cotte	8+28	20	-	Half damage from missile attacks, +10 to all statistics
Yoruba	20'000	-	Plaques	20+40	20	-	Immunity to disease, insanity, paralysis, poison, sleep, and stone conditions, Endurance +25
Splitter	20'000	1 main	Hache	4d2+11	20	11	Explosive impact, Fire Resistance +50
Ghoulsbane	20'000	2 mains	Hache	1d9+15	20	15	Undead slaying, Immunity to paralysis, 3-18 fire damage
Gibbet	20'000	1 / 2 mains	Lance	3d6+ 12	20	12	Undead slaying, Dragon slaying, Demon slaying
Charele	20'000	1 / 2 mains	Lance	3d9+18	20	18	-
Ulyses	20'000	Arc	Arc	5d2+10	20	10	Accuracy +50, 9-12 water damage
Hands of the Master	20'000	-	-	3+9	20	-	Unarmed skill +10, Dodging skill +10
Seven League Boots	20'000	-	-	2+13	20	-	Speed +40, of Water Magic
Ruler's Ring	20'000	-	-	-	20	-	Of Mind Magic, of Dark Magic
Hermes' Sandals	30'000	-	-	2+18	0	-	+100 Speed, +50 Accuracy, +50 Air Resistance, Regenerate HP, Regenerate SP, Feather Falling
Cloak of the Sheep	15'000	-	-	1+9	0	-	Immunity to disease, insanity, paralysis, poison, sleep, and stone conditions, Intellect -20, Personality -20
Elfbane	15'000	2 mains	Epée	4d6+12	0	12	Of Shielding, Elf Slayer, Goblin
Mind's Eye	15'000	-	-	2+8	0	-	+15 Intellect, +15 Personality, Regenerate SP, Human
Elven Chainmail	15'000	-	Cotte	10+20	0	-	of Recovery, +15 Speed, +15 Accuracy, Elven
Forge Gauntlets	15'000	-	-	2+8	0	-	+30 Fire Resistance, +15 Might, +15 Endurance, Dwarven
Hero's Belt	15'000	-	-	-	0	-	+5 Armsmaster skill, +15 Might, Regenerate HP, Male
Lady's Escort	15'000	-	-	-	0	-	Water walking, Feather falling, of Protection, Female

Les Reliques

Nom	Valeur	Type	Comp	Dégâts / AC	ID / Rep	Att	Remarque
Mash	30'000	1 main	Masse	1d3+15	30	15	Might +150, Intellect -40, Personality -40, Speed -40

Ethric's Staff	30'000	2 mains	Bâton	2d4+9	30	9	Of Dark Magic, Meditation skill +15, Decrease Hit Points over time, Evil
Hareck's Leather	30'000	-	Cuir	4+26	30	-	Stealing skill +5, Disarm skill +5, Water Walking, Luck +50, All Resistances -10
Old Nick	30'000	1 main	Dague	2d2+8	30	8	Disarm Skill +5, 8 points of Poison damage, Elf Slaying, Evil
Amuck	30'000	2 mains	Hache	3d7+11	30	11	Might +100, Endurance +100, Armor Class -15
Glory Shield	30'000	-	Bouclier	6+18	30	-	Of Spirit Magic, Shield skill +5, Body Resistance -10, Mind Resistance -10
Kelebrim	30'000	-	Bouclier	4+16	30	-	Immunity to stone condition, Half damage from missile attacks, Endurance +50, Earth Resistance -30
Taledon's Helm	30'000	-	-	2+12	30	-	Of Light Magic, Personality +15, Might +15, Luck -40, Good
Scholar's Cap	30'000	-	-	1+1	30	-	Learning skill +15, Endurance -50
Phynaxian Crown	30'000	-	-	-	30	-	Of Fire Magic, Water Resistance +50, Personality +30, Armor Class -20
Titan's Belt	30'000	-	-	-	30	-	Might +75, Speed -40
Twilight	30'000	-	-	1+12	30	-	Speed +50, Luck +50, All resistances -15, Evil
Ania Selving	30'000	Arc	Arc	4d2+9	30	9	Accuracy +150, Bow skill +5, Armor Class -25
Justice	30'000	1 main	Masse	2d4+14	30	14	Undead slaying, of Mind magic, of Body magic, -40 Speed, Good
Mekorig's Hammer	30'000	1 main	Masse	2d5+13	30	13	Of Spirit magic, Might +75, Air Resistance -50

Livres & Parchemins

Pour les 4 magies des éléments et des trois magies cléricales les livres ont une valeur fixe par rapport au niveau du sort. Pour ces 7 magies les prix sont identiques. Les deux magies relatives aux chemins sont un peu plus cher. 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
Feu				
Torch Light	100	1	10	1
Fire Bolt	200	1	20	1
Fire Resistance	300	1	30	1
Fire Aura	400	1	40	1
Haste	500	5	50	2
Fireball	750	5	75	2
Fire Spike	1'000	5	100	2
Immolation	1'500	10	150	5

Meteor Shower	2'000	10	200	5
Inferno	3'000	10	300	5
Incinerate	5'000	15	500	10
Air				
Wizard Eye	100	1	10	1
Feather Fall	200	1	20	1
Air Resistance	300	1	30	1
Sparks	400	1	40	1
Jump	500	5	50	2
Shield	750	5	75	2
Lightning Bolt	1'000	5	100	2
Invisibility	1'500	10	150	5
Implosion	2'000	10	200	5
Fly	3'000	10	300	5
Starburst	5'000	15	500	10
Eau				
Awaken	100	1	10	1
Poison Spray	200	1	20	1
Water Resistance	300	1	30	1
Ice Bolt	400	1	40	1
Water Walk	500	5	50	2
Recharge Item	750	5	75	2
Acid Burst	1'000	5	100	2
Enchant Item	1'500	10	150	5
Town Portal	2'000	10	200	5
Ice Blast	3'000	10	300	5
Lloyd's Beacon	5'000	15	500	10
Terre				
Stun	100	1	10	1
Slow	200	1	20	1
Earth Resistance	300	1	30	1
Deadly Swarm	400	1	40	1
Stone Skin	500	5	50	2
Blades	750	5	75	2
Stone to Flesh	1'000	5	100	2
Rock Blast	1'500	10	150	5
Telekinesis	2'000	10	200	5
Death Blossom	3'000	10	300	5
Mass Distortion	5'000	15	500	10
Spiritisme				
Detect Life	100	1	10	1
Bless	200	1	20	1
Fate	300	1	30	1
Turn Undead	400	1	40	1
Remove Curse	500	5	50	2
Preservation	750	5	75	2
Heroism	1'000	5	100	2
Spirit Lash	1'500	10	150	5
Raise Dead	2'000	10	200	5
Shared Life	3'000	10	300	5
Resurrection	5'000	15	500	10
Esprit				
Remove Fear	100	1	10	1

Mind Blast	200	1	20	1
Mind Resistance	300	1	30	1
Telepathy	400	1	40	1
Charm	500	5	50	2
Cure Paralysis	750	5	75	2
Berserk	1'000	5	100	2
Mass Fear	1'500	10	150	5
Cure Insanity	2'000	10	200	5
Psychic Shock	3'000	10	300	5
Enslave	5'000	15	500	10
Corps				
Cure Weakness	100	1	10	1
Heal	200	1	20	1
Body Resistance	300	1	30	1
Harm	400	1	40	1
Regeneration	500	5	50	2
Cure Poison	750	5	75	2
Hammerhands	1'000	5	100	2
Cure Disease	1'500	10	150	5
Protection from Magic	2'000	10	200	5
Flying Fist	3'000	10	300	5
Power Cure	5'000	15	500	10
Lumière				
Light Bolt	1'000	3	100	1
Destroy Undead	1'500	3	150	1
Dispel Magic	2'000	3	200	1
Paralyze	2'500	3	250	1
Summon Elemental	3'000	8	300	2
Day of the Gods	3'500	8	350	2
Prismatic Light	4'000	8	400	2
Day of Protection	5'000	14	500	5
Hour of Power	6'000	14	600	5
Sunray	7'500	14	750	5
Divine Intervention	10'000	19	1'000	10
Ombre				
Reanimate	1'000	3	100	1
Toxic Cloud	1'500	3	150	1
Vampiric Weapon	2'000	3	200	1
Shrinking Ray	2'500	3	250	1
Shrapmetal	3'000	8	300	2
Control Undead	3'500	8	350	2
Pain Reflection	4'000	8	400	2
Sacrifice	5'000	14	500	5
Dragon Breath	6'000	14	600	5
Armageddon	7'500	14	750	5
Souldrinker	10'000	19	1'000	10

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 standard affect 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
Might	of Might	5	0	10	10	10	10	5	10	10
Intellect	of Thought	5	0	10	10	10	10	5	10	10
Personality	of Charm	5	0	10	10	10	10	10	10	10
Endurance	of Vigor	5	0	10	10	10	10	5	10	10
Accuracy	of Precision	5	0	10	10	10	10	5	10	10
Speed	of Speed	5	0	10	10	10	10	25	10	10
Luck	of Luck	5	0	10	10	10	10	10	10	10
Hit Points	of Health	10	5	5	0	10	5	10	10	10
Spell Points	of Magic	10	5	10	0	10	10	10	10	10
Armor Class	of Defense	20	20	10	0	10	10	5	10	10
Fire Resistance	of Fire Resistance	10	10	5	0	10	15	5	10	10
Air Resistance	of Air Resistance	10	10	5	0	10	15	5	10	10
Water Resistance	of Water Resistance	10	10	5	0	10	15	5	10	10
Earth Resistance	of Earth Resistance	10	10	5	0	10	15	5	10	10
Mind Resistance	of Mind Resistance	10	10	5	0	10	15	5	10	10
Body Resistance	of Body Resistance	10	10	5	0	10	15	5	10	10
Alchemy skill	of Alchemy	0	0	0	5	5	0	5	10	15
Stealing skill	of Stealing	0	0	0	5	5	20	5	15	5
Disarm skill	of Disarming	0	0	0	5	5	20	5	15	5
ID Item skill	of Items	0	0	0	5	5	0	5	10	15
ID Monster skill	of Monsters	0	0	0	5	5	0	5	10	15
Armsmaster skill	of Arms	10	10	10	0	0	10	0	0	0
Dodge skill	of Dodging	0	0	0	15	10	5	10	5	5
Unarmed skill	of the Fist	0	0	0	5	5	20	10	5	5

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	0	0	0	0	0	0	0	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	0	0	0	0	0	0	0	0	0
+5 Level.	of Power	0	0	0	0	0	0	0	0	0
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	0
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.	0	0	0	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.	0	0	0	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. Ogres	Ogre 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
+3 Unarmed and Dodging skills.	Monks'	0	0	0	0	0	0	10	5	15
+3 Stealing and Disarm skills.	Thieves'	0	0	0	0	0	0	5	5	20
+3 ID Item and ID Monster skills.	of Identifying	0	0	0	0	0	0	5	5	0
Double Damage vs. Elementals.	Elemental Slayin	20	20	20	0	0	0	0	0	0
Double Damage vs. Undead.	Undead Slaying	20	20	20	0	0	0	0	0	0
Double Damage vs. Titans.	Of David	20	20	20	0	0	0	0	0	0
Regenerate Spell points and Hit points over time.	of Plenty	0	0	0	10	0	5	10	10	5
Adds 5 points of Body damage and +2 Disarm skill.	Assassins'	20	20	20	0	0	0	0	0	0
Adds 6-8 points of Cold damage and +5 Armor Class.	Barbarians'	20	20	20	0	0	0	0	0	0
+20 Air Resistance and Shielding.	of the Storm	0	0	0	20	20	20	0	0	0
+10 Water Resistance and +2 Alchemy skill.	of the Ocean	0	0	0	20	20	20	0	0	0
Prevents damage from drowning.	of Water Walking	0	0	0	5	5	5	5	5	0
Prevents damage from falling.	of Feather Falling	0	0	0	5	0	0	5	5	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
+3 Unarmed and Dodging skills.	10	5	5	1500	C	+3 to Dodging and Unarmed skill
+3 Stealing and Disarm skills.	5	15	5	1500	B	+3 to Stealing and Disarm skill
+3 ID Item and ID Monster skills.	5	10	15	1500	A	+3 to ID Monster and ID Item skill
Double Damage vs. Elementals.	0	0	0	x2	A	x2 damage vs Fire, Earth, Water, and Air elementals
Double Damage vs. Undead.	0	0	0	x2	B	x2 damage on Liches, Vampires, Zombies, Skeletons, Ghosts, and Wights
Double Damage vs. Titans.	0	0	0	x2	A	UNUSED x2 damage on all Titans
Regenerate Spell points and Hit points over time.	0	10	10	2500	C	Regenerate 1 hp/x and 1 sp/x while walking, etc.
Adds 5 points of Body damage and +2 Disarm skill.	0	0	0	1000	B	(5) pois damage and +2 Disarm skill
Adds 6-8 points of Cold damage and +5 Armor Class.	0	0	0	1500	C	(6-8) cold damage and +5 AC
+20 Air Resistance and Shielding.	0	0	0	1500	C	+20 Air Resistance and 1/2 damage from missile attacks
+10 Water Resistance and +2 Alchemy skill.	0	0	0	1000	B	+10 Water Resistance and +2 Alchemy skill
Prevents damage from drowning.	15	5	5	1500	C	Character with item takes no damage from drowning
Prevents damage from falling.	5	15	5	1000	B	Character with item takes no damage from falling