

Might & Magic III – Compétences Secondaires

Les compétences secondaires sont les capacités que vous pourrez apprendre pendant le jeu

Compétence	Ce que la compétence permet de faire	Où apprendre la compétence
Arms Master	Accroît vos chances de toucher durant un combat. Les chances dépendent du niveau du personnage.	Wildabar.
Astrologer	+2 points de sorts par niveau pour les utilisateurs de « Natural Magic ».	Une statue de pierre au sein d'une forêt dense à l'est de Fountain Head.
Body Builder	Accroît les points de vie et le nombre de points de vie gagnés par niveau.	Wildabar.
Cartographer	Permet de faire fonctionner la carte automatique.	Fountain Head.
Crusader	Permet d'accéder à certaines zones du jeu.	Ancient Temple of Moo.
Danger Sense	Permet de détecter des dangers proches.	Cavern Beneath Fountain Head.
Direction Sense	Aide à se repérer.	Cavern Beneath Fountain Head.
Linguist	Permet de comprendre certaines créatures.	Arachnoid Cavern.
Merchant	Permet de marchander vos objets et achats.	Au sein d'une forêt dense à l'est de « Fountain Head », dans un wagon (utiliser « Wizard Eye »).
Mountaineer	Permet de gravir les montagnes. Au moins deux personnages doivent avoir la compétence.	Baywatch.
Navigator	Facilite la fuite lors des batailles.	Wildabar.
Pathfinder	Permet de traverser les forêts denses. Au moins deux personnages doivent avoir la compétence.	Baywatch.
Prayer Master	+2 points de sorts par niveau pour les utilisateurs de « Clerical Magic ».	Arachnoid Cavern.
Prestidigitator	+2 points de sorts par niveau pour les utilisateurs de « Arcane Magic ».	Arachnoid Cavern.
Spot Secret Doors	Permet de détecter les passages secrets.	Cavern Beneath Fountain Head.
Swimmer	Permet de nager. Tous les personnages doivent avoir la compétence.	Cavern Beneath Fountain Head.
Thievery	Permet de crocheter les serrures..	Statue du Lion dans le donjon « Halls of Insanity ».