Digitally signed by
WizIce
Location: Ravenshore


# Les Objets

## Introduction

La liste d'objets que vous pouvez récolter et trimballer dans **Might and Magic VIII – Day of the Destroyer** 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 mixe (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'Epée 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 ses 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.).

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 ses charges. Par contre réparer un objet comme une Epée 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. 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 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 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Longsword** | 50 | 1 main | 3d3 | 0 | 1 | 8 |
| **Trollish War Sword** | 200 | 1 main | 3d3+3 | 3 | 3 | 8 |
| **Dark Elven Longsword** | 350 | 1 main | 3d3+6 | 6 | 6 | 8 |
| **Templar's Sword** | 500 | 1 main | 3d3+9 | 9 | 9 | 8 |
| **Champion's Sword** | 650 | 1 main | 3d3+12 | 12 | 12 | 8 |
| **Two-Handed Sword** | 400 | 2 mains | 4d5 | 0 | 1 | 8 |
| **Dark Elven Bastard Sword** | 500 | 2 mains | 4d5+2 | 2 | 4 | 8 |
| **Minotaur Battlesword** | 800 | 2 mains | 4d5+6 | 6 | 7 | 8 |
| **Dragonning Blade** | 1'250 | 2 mains | 4d5+9 | 9 | 9 | 8 |
| **Headsman's Reaver** | 2'000 | 2 mains | 4d5+12 | 12 | 13 | 8 |
| **Iron Broadsword** | 100 | 1 main | 3d4 | 0 | 1 | 8 |
| **Trollish Claymore** | 300 | 1 main | 3d4+2 | 2 | 4 | 8 |
| **Lizardman Broadsword** | 600 | 1 main | 3d4+6 | 6 | 7 | 8 |
| **Knightly Broadsword** | 800 | 1 main | 3d4+9 | 9 | 9 | 8 |
| **Archangel Broadsword** | 1'100 | 1 main | 3d4+12 | 12 | 13 | 8 |
| **Rusty Cutlass** | 40 | 1 main | 2d4 | 0 | 1 | 7 |
| **Goblin Scimitar** | 290 | 1 main | 2d4+2 | 2 | 3 | 7 |
| **Regnan Cutlass** | 590 | 1 main | 2d4+6 | 6 | 5 | 7 |
| **Regnan Falchion** | 750 | 1 main | 2d4+8 | 8 | 9 | 7 |
| **Captain's Cutlass** | 1'100 | 1 main | 2d4+12 | 12 | 12 | 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 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Crude Dagger** | 8 | 1 main | 2d2 | 0 | 1 | 6 |
| **Crystal Dagger** | 100 | 1 main | 2d2+2 | 2 | 2 | 6 |
| **Merchantman's Dagger** | 150 | 1 main | 2d2+3 | 3 | 4 | 6 |
| **Master's Dagger** | 250 | 1 main | 2d2+5 | 5 | 6 | 6 |
| **Fanged Blade** | 300 | 1 main | 2d2+6 | 6 | 9 | 6 |
| **Long Dagger** | 15 | 1 main | 2d3 | 0 | 1 | 7 |
| **Alvarian Poignard** | 200 | 1 main | 2d3+2 | 2 | 4 | 7 |
| **Regnan Fighting Knife** | 350 | 1 main | 2d3+4 | 4 | 7 | 7 |
| **Twilight Kris** | 500 | 1 main | 2d3+6 | 6 | 9 | 7 |
| **Dueling Long Dagger** | 790 | 1 main | 2d3+7 | 7 | 12 | 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 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Stone Axe** | 30 | 1 main | 4d2 | 0 | 1 | 5 |
| **Battle Hatchet** | 100 | 1 main | 4d2+2 | 2 | 2 | 5 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Battleaxe** | 250 | 1 main | 4d2+5 | 5 | 4 | 5 |
| **Dwarven Battleaxe** | 550 | 1 main | 4d2+8 | 8 | 6 | 5 |
| **Minotaur Battleaxe** | 775 | 1 main | 4d2+11 | 11 | 9 | 5 |
| **Two-Handed Axe** | 225 | 2 mains | 3d7 | 0 | 1 | 6 |
| **Footman's Axe** | 450 | 2 mains | 3d7+2 | 2 | 4 | 6 |
| **Minotaur War Axe** | 900 | 2 mains | 3d7+5 | 5 | 7 | 6 |
| **Elite Minotaur Axe** | 1’250 | 2 mains | 3d7+9 | 9 | 9 | 6 |
| **Minotaur Herdsman Axe** | 1’500 | 2 mains | 3d7+12 | 12 | 13 | 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 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Ogre Fighting Stick** | 15 | 1 / 2 mains | 1d9 | 0 | 1 | 6 |
| **Steel Spear** | 50 | 1 / 2 mains | 1d9+2 | 2 | 3 | 6 |
| **Elven Long Spear** | 250 | 1 / 2 mains | 1d9+5 | 5 | 6 | 6 |
| **War Spear** | 450 | 1 / 2 mains | 1d9+9 | 9 | 9 | 6 |
| **Dragon Harpoon** | 650 | 1 / 2 mains | 1d9+13 | 13 | 12 | 6 |
| **Improvised Voulge** | 200 | 1 / 2 mains | 3d6 | 0 | 1 | 6 |
| **Halberd** | 400 | 1 / 2 mains | 3d6+3 | 3 | 3 | 6 |
| **Beaked Halberd** | 700 | 1 / 2 mains | 3d6+6 | 6 | 5 | 6 |
| **Minotaur Campaign Pole-axe** | 1’300 | 1 / 2 mains | 3d6+10 | 10 | 8 | 6 |
| **Labyrinth Grapple** | 1’600 | 1 / 2 mains | 3d6+13 | 13 | 11 | 6 |
| **Hayfork** | 100 | 1 / 2 mains | 2d6 | 0 | 1 | 6 |
| **Infantry Fork** | 400 | 1 / 2 mains | 2d6+2 | 2 | 3 | 6 |
| **Lizardman Trident** | 650 | 1 / 2 mains | 2d6+6 | 6 | 6 | 6 |
| **Regnan Trident** | 900 | 1 / 2 mains | 2d6+9 | 9 | 9 | 6 |
| **Triton Trident** | 1’250 | 1 / 2 mains | 2d6+13 | 13 | 12 | 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 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Hunting Bow** | 200 | Arc | 5d2 | 0 | 1 | 6 |
| **Recurve Bow** | 300 | Arc | 5d2+2 | 2 | 3 | 3 |
| **Snakewood Bow** | 400 | Arc | 5d2+4 | 4 | 6 | 3 |
| **Elven Warbow** | 500 | Arc | 5d2+6 | 6 | 9 | 3 |
| **Devilbone Bow** | 750 | Arc | 5d2+7 | 7 | 12 | 3 |
| **Light Crossbow** | 50 | Arc | 4d2 | 0 | 1 | 4 |
| **Blood Drop Crossbow** | 200 | Arc | 4d2+3 | 2 | 3 | 4 |
| **Hunting Crossbow** | 300 | Arc | 4d2+5 | 5 | 6 | 4 |
| **Caravaner's Crossbow** | 400 | Arc | 4d2+7 | 7 | 9 | 4 |
| **Regnan Crossbow** | 550 | Arc | 4d2+8 | 8 | 12 | 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 |
| **Flail** | 150 | 1 main | 2d4+2 | 2 | 3 | 6 |

| | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Temple Mace** | 300 | 1 main | 2d4+5 | 5 | 6 | 6 |
| **Reverend Sceptre** | 450 | 1 main | 2d4+7 | 7 | 9 | 6 |
| **Trollish War Mace** | 600 | 1 main | 2d4+11 | 11 | 12 | 6 |
| **Sledgehammer** | 120 | 1 main | 2d5 | 0 | 1 | 6 |
| **Field Hammer** | 300 | 1 main | 2d5+3 | 3 | 3 | 6 |
| **Warhammer** | 450 | 1 main | 2d5+6 | 6 | 5 | 6 |
| **Sun Hammer** | 650 | 1 main | 2d5+9 | 9 | 8 | 6 |
| **Trollish Maul** | 890 | 1 main | 2d5+12 | 12 | 12 | 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 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Club** | 1 | 1 main | 1d3 | 0 | 0 | 3 |
| **Thornbark Club** | 100 | 1 main | 1d3+3 | 3 | 2 | 3 |
| **Overlord's Club** | 350 | 1 main | 1d3+6 | 6 | 5 | 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 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| **Journey Staff** | 40 | 2 mains | 2d4 | 0 | 1 | 3 |
| **Orb Staff** | 150 | 2 mains | 2d4+2 | 2 | 3 | 3 |
| **Priestly Staff** | 250 | 2 mains | 2d4+4 | 4 | 5 | 3 |
| **Serpent Staff** | 400 | 2 mains | 2d4+6 | 6 | 8 | 3 |
| **Bone Staff** | 600 | 2 mains | 2d4+8 | 8 | 12 | 3 |

## *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 |
|---|---|---|---|---|
| **Leather Jerkin** | 150 | 4+0 | 1 | 3 |
| **Hardened Leather Vest** | 250 | 4+2 | 4 | 3 |
| **Caravaner's Leather** | 450 | 4+6 | 8 | 3 |
| **Regnan Leather** | 750 | 4+12 | 10 | 3 |
| **Alvarian Leather** | 1'150 | 4+20 | 12 | 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 |
|---|---|---|---|---|
| **Rusty Mail Vest** | 400 | 8+0 | 1 | 6 |
| **Steel Chainmail** | 600 | 8+4 | 5 | 6 |
| **Minotaur Chainmail** | 900 | 8+10 | 10 | 6 |
| **Siertal Chainmail** | 1'300 | 8+18 | 15 | 6 |
| **Erudine Chainmail** | 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 lorsque vous êtes expert et disparaît lorsque vous êtes grand maître dans la compétence.

| Nom | Valeur | AC | ID/Rep | Résistance |
|---|---|---|---|---|
| **Rusty Breastplate** | 1’000 | 20+0 | 1 | 9 |
| **Banded Plate** | 1’400 | 20+8 | 8 | 9 |
| **Minotaur Plate** | 2’000 | 20+18 | 15 | 9 |
| **Dark Knight Plate** | 2’700 | 20+30 | 20 | 9 |
| **Dragoning Plate** | 3’500 | 20+38 | 25 | 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 |
|---|---|---|---|---|
| **Trollish Shield** | 200 | 6+0 | 1 | 4 |
| **Thornbark Shield** | 300 | 6+1 | 4 | 4 |
| **Regnan Tournament Shield** | 400 | 6+3 | 8 | 4 |
| **Veteran Shield** | 500 | 6+6 | 12 | 4 |
| **Dragon Hunter's Shield** | 800 | 6+13 | 16 | 4 |
| **Wooden Buckler** | 100 | 4+0 | 1 | 4 |
| **Caravaner's Small Shield** | 200 | 4+2 | 4 | 4 |
| **Calvary Shield** | 300 | 4+4 | 8 | 4 |
| **Death Head Shield** | 450 | 4+8 | 12 | 4 |
| **Eldritch Shield** | 750 | 4+10 | 16 | 4 |

## *Les Casques*

| Nom | Valeur | AC | ID/Rep | Résistance |
|---|---|---|---|---|
| **Helm** | 60 | 2+0 | 1 | 6 |
| **Lizardman Helm** | 260 | 2+4 | 4 | 6 |
| **Full Helm** | 460 | 2+6 | 8 | 6 |
| **Battle Helm** | 660 | 2+8 | 10 | 6 |
| **Dragon Helm** | 860 | 2+10 | 12 | 6 |

## *Les Capes*

| Nom | Valeur | AC | ID/Rep | Résistance |
|---|---|---|---|---|
| **Traveler's Cloak** | 50 | 1+0 | 2 | 2 |
| **Moon Temple Cloak** | 150 | 1+2 | 5 | 2 |
| **Alvar Cloak** | 250 | 1+4 | 9 | 2 |
| **Necromancer Cloak** | 450 | 1+6 | 15 | 2 |
| **Vampire Cloak** | 750 | 1+8 | 20 | 2 |

## *Les Gantelets*

| Nom | Valeur | AC | ID/Rep | Résistance |
|---|---|---|---|---|
| **Leather Gloves** | 100 | 3+0 | 2 | 6 |
| **Troll Gauntlets** | 250 | 3+3 | 5 | 6 |
| **Steel Gauntlets** | 450 | 3+5 | 9 | 6 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| **Minotaur Gauntlets** | 650 | 3+7 | 14 | 6 |
| **Crusader's Gauntlets** | 850 | 3+9 | 20 | 6 |

## *Les Bottes*

| Nom | Valeur | AC | ID/Rep | Résistance |
|---|---|---|---|---|
| **Walking Boots** | 50 | 2+0 | 2 | 3 |
| **Hardened Leather Boots** | 250 | 2+4 | 5 | 3 |
| **Regnan Boots** | 450 | 2+6 | 9 | 3 |
| **Alvarian Boots** | 650 | 2+8 | 15 | 3 |
| **Dragonning Boots** | 850 | 2+10 | 21 | 3 |

## *Les Ceintures*

| Nom | Valeur | ID/Rep | Résistance |
|---|---|---|---|
| **Leather Belt** | 40 | 1 | 3 |
| **Sturdy Belt** | 100 | 3 | 3 |
| **Wyvern Leather Belt** | 225 | 6 | 3 |
| **Steel Belt** | 450 | 9 | 3 |
| **Artificer's Belt** | 600 | 12 | 3 |

## *Les Couvre-chefs*

| Nom | Valeur | ID/Rep | Résistance |
|---|---|---|---|
| **Cloth Hat** | 20 | 1 | 2 |
| **Festival Hat** | 100 | 4 | 2 |
| **Merchantman's Hat** | 200 | 8 | 2 |

## *Les Bijoux*

### Les Bagues

| Nom | Valeur | ID/Rep | Résistance |
|---|---|---|---|
| **Bronze Ring** | 100 | 2 | 7 |
| **Gold Ring** | 300 | 6 | 7 |
| **Pearl Ring** | 500 | 9 | 7 |
| **Gemstone Ring** | 700 | 12 | 7 |
| **Amethyst Ring** | 900 | 15 | 7 |
| **Necromatic Ring** | 1’100 | 18 | 7 |
| **Ruby Ring** | 1’300 | 21 | 7 |
| **Vampire's Ring** | 1’500 | 24 | 7 |
| **Sun Opal Ring** | 1’700 | 27 | 7 |
| **Focal Ring** | 2’000 | 30 | 7 |

### Les Amulettes

| Nom | Valeur | ID/Rep | Résistance |
|---|---|---|---|
| **Brass Charm** | 500 | 2 | 4 |
| **Jade Amulet** | 750 | 5 | 4 |
| **Blood Talisman** | 1’000 | 9 | 4 |
| **Shadow Sect Medallion** | 1’250 | 14 | 4 |
| **Locus Amulet** | 1’500 | 20 | 4 |

## Les Baguettes

Il y a 5 classes de baquettes 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 |
|---|---|---|---|---|
| **Witch's Wand of Fire** | 1'000 | 35 | 10 | 3 |
| **Witch's Wand of Sparks** | 1'000 | 35 | 10 | 3 |
| **Witch's Wand of Poison** | 1'000 | 35 | 10 | 3 |
| **Witch's Wand of Stunning** | 1'000 | 35 | 10 | 3 |
| **Witch's Wand of Harming** | 1'000 | 35 | 10 | 3 |
| **Shaman's Wand of Light** | 1'500 | 30 | 14 | 3 |
| **Shaman's Wand of Ice** | 1'500 | 30 | 14 | 3 |
| **Shaman's Wand of Lashing** | 1'500 | 30 | 14 | 3 |
| **Shaman's Wand of Mind** | 1'500 | 30 | 14 | 3 |
| **Shaman's Wand of Swarms** | 1'500 | 30 | 14 | 3 |
| **Wizard Wand of Fireballs** | 2'000 | 25 | 18 | 3 |
| **Wizard Wand of Acid** | 2'000 | 25 | 18 | 3 |
| **Wizard Wand of Lightning** | 2'000 | 25 | 18 | 3 |
| **Wizard Wand of Blades** | 2'000 | 25 | 18 | 3 |
| **Wizard Wand of Berzerking** | 2'000 | 25 | 18 | 3 |
| **Serpent Wand of Blasting** | 2'500 | 20 | 22 | 3 |
| **Serpent Wand of the Fist** | 2'500 | 20 | 22 | 3 |
| **Serpent Wand of Rocks** | 2'500 | 20 | 22 | 3 |
| **Serpent Wand of Paralysis** | 2'500 | 20 | 22 | 3 |
| **Arcane Wand of Clouds** | 2'500 | 20 | 22 | 3 |
| **Necrotic Wand of Implosion** | 3'000 | 15 | 26 | 3 |
| **Necrotic Wand of Distortion** | 3'000 | 15 | 26 | 3 |
| **Necrotic Wand of Shrapnel** | 3'000 | 15 | 26 | 3 |
| **Necrotic Wand of Shrinking** | 3'000 | 15 | 26 | 3 |
| **Necrotic Wand of Incineration** | 3'000 | 15 | 26 | 3 |

## Les Objets Magiques

| Nom | Valeur | Type | Comp | Dégâts / AC | ID / Rep | Att | Remarque |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Mace of the Sun** | 12'000 | 1 main | Masse | 3d4+7 | 0 | 7 | Elemental Slaying |
| **Ebonest** | 0 | 1 main | Lance | 2d9+13 | 0 | 13 | Dragon Slaying |
| **Sword of Whistlebone** | 0 | 1 / 2 mains | Epée | 4d5+12 | 0 | 12 | Dragon Slaying |
| **Axe of Balthazar** | 0 | 1 / 2 mains | Hache | 3d7+15 | 0 | 15 | of Ice |
| **Noblebone Bow** | 15'000 | Arc | Arc | 5d4+12 | 30 | 12 | of Carnage |

## Les Artefacts

| Nom | Valeur | Type | Comp | Dégâts / AC | ID / Rep | Att | Remarque |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Elsenrail** | 20'000 | 1 main | Epée | 3d3+14 | 20 | 14 | Accuracy +40, 10-20 points of Light damage |
| **Glomenthal** | 20'000 | 1 main | Epée | 3d3+14 | 20 | 14 | Might +40, 10-20 points of Dark damage |
| **Terminus** | 15'000 | 1 main | Epée | 3d4+14 | 20 | 14 | Armsmaster skill +7, Air Resistance +30 |
| **Judicious Measure** | 20'000 | 1 main | Epée | 2d4+13 | 20 | 13 | Endurance +40, Luck |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| | | | | | | | +40, Ogre Slaying |
| **Elderaxe** | 20’000 | 1 main | Hache | 4d2+12 | 20 | 12 | Might +20, Swift, 6-12 points of Cold damage, Minotaur |
| **Volcano** | 15’000 | 2 mains | Hache | 3d7+15 | 20 | 15 | 10-20 points of Fire damage, Fire Resistance +40 |
| **Wyrm Spitter** | 20’000 | 1 / 2 mains | Lance | 1d9+14 | 20 | 14 | Endurance +20, Dragon Slaying, Swift |
| **Guardian** | 15’000 | 2 mains | Lance | 3d6+15 | 20 | 15 | (+10 to all attributes, 10-20 points of Body damage |
| **Foulfang** | 20’000 | 1 main | Dague | 2d3+ 10 | 20 | 10 | Vampiric, 10 points of Poison damage, Vampire |
| **Scepter of Kings** | 20’000 | 1 main | Masse | 2d4+14 | 20 | 14 | Personality + 40, Regenerate Hit Points |
| **Breaker** | 20’000 | 1 main | Massue | 3d3+12 | 20 | 12 | Might +20, Endurance +20, 10-20 points of Body damage |
| **Staff of the Swamp** | 20’000 | 2 mains | Bâton | 3d4+10 | 20 | 10 | of Shielding; Immune to disease, paralysis, and poison |
| **Longseeker** | 20’000 | Arc | Arc | 5d2+10 | 20 | 10 | Accuracy +50, Swift, Bow skill +4 |
| **Serendine's Preservation** | 20’000 | - | Cuir | 4+30 | 20 | - | Regenerates Spell Points, Endurance +30 |
| **Glomenmail** | 20’000 | - | Cotte | 8+40 | 20 | - | (+10 to all statistics, +10 to all resistances, Dark Elf |
| **Supreme Plate** | 20’000 | - | Plaque | 20+50 | 20 | - | Swift, +15 Speed, +15 Accuracy, Knight |
| **Eclipse** | 0 | - | Bouclier | 6+15 | 20 | - | of Spirit, of Body, of Mind, Cleric |
| **Drogg's Helm** | 20’000 | - | - | 2+10 | 20 | - | Personality +15, Intellect +15, Regenerates Hit Points |
| **Crown of Final Dominion** | 20’000 | - | - | 0 | 30 | - | Intellect +50, of Dark Magic, Lich |
| **Archangel Wings** | 20’000 | - | - | 2+8 | 20 | - | Feather Falling, Intellect + 30, All magic resistances + 10 |
| **Fleetfingers** | 20’000 | - | - | 3+0 | 20 | - | +8 to Disarm Trap, Bow, and Armsmaster skills |
| **Herald's Boots** | 20’000 | - | - | 2+8 | 20 | - | Speed + 30, Swift, Immunity to Sleep |
| **Ring of Planes** | 20’000 | - | - | - | 20 | - | +40 to Fire, Earth, Water and Air resistances |

## *Les Reliques*

| Nom | Valeur | Type | Comp | Dégâts / AC | ID / Rep | Att | Remarque |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Snake** | 30’000 | 2 mains | Epée | 3d4+12 | 30 | 12 | Slows target, Water Resistance -50, Personality –15 |
| **Havoc** | 30’000 | 1 main | Epée | 3d3+15 | 30 | 15 | Speed +70, Accuracy +70, Armor Class –20 |

| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|
| **Finality** | 30’000 | 2 mains | Epée | 4d5+15 | 30 | 15 | 10-20 points of Fire damage, Slow, Speed –20 |
| **Hell's Cleaver** | 30’000 | 1 main | Hache | 4d2+12 | 30 | 12 | Might + 70, Accuracy +70, Personality -50, Intellect –50 |
| **Spiritslayer** | 30’000 | 1 / 2 mains | Lance | 1d9+13 | 30 | 13 | Vampiric, Might +50, Luck –40 |
| **Trident of Rulership** | 30’000 | 1 / 2 mains | Lance | 2d6+13 | 30 | 13 | Water Breathing, +70 Water Resistance, -70 Fire Resistance |
| **Blade of Mercy** | 30’000 | 1 main | Dague | 2d2+15 | 30 | 15 | Might +40, 4-10 points Electrical damage, Accuracy -40, Necromancer |
| **Staff of Elements** | 30’000 | 2 mains | Bâton | 2d4+4 | 30 | 4 | of Air Magic, of Fire Magic, of Water Magic, of Earth Magic, -40 Armor Class |
| **Tournament Bow** | 30’000 | Arc | Arc | 5d3+10 | 30 | 10 | Accuracy +100, Bow skill + 5, Armor Class –20 |
| **Lightning Crossbow** | 30’000 | Arc | Arc | 4d3+12 | 30 | 12 | Swift, Accuracy -50, Dark Elf |
| **Last Stage Cuirass** | 30’000 | - | Cuir | 4+15 | 30 | - | Personality +80, Intellect +70, -30 Mind and Spirit resistances |
| **Herondale's Lost Shield** | 30’000 | - | Bouclier | 6+8 | 30 | - | Immune to Fear, Stone, Paralysis, and Sleep; Personality -15, Luck –15 |
| **Lucky Hat** | 30’000 | - | - | 0 | 30 | - | Luck + 90, Personality –50 |
| **Ring of Fusion** | 30’000 | - | - | - | 30 | - | of Water, Alchemy skill + 5, Intellect +40, Endurance -20 |
| **Berserker Belt** | 30’000 | - | - | - | 30 | - | Might +100, Immune to Fear, Accuracy -30, Armor Class -15 |

## *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** |
| **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** | | | | |
| Telepathy | 100 | 1 | 10 | 1 |

| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| Remove Fear | 200 | 1 | 20 | 1 |
| Mind Resistance | 300 | 1 | 30 | 1 |
| Mind Blast | 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 Wisp | 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 |
| Dark Grasp | 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 standards affectent directement l’un des attributs ou des compétences, tandis que les bonus spéciaux peuvent être des combos ou des modificateurs généraux.

## *Bonus Standard*

| 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 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| **Disarm skill** | of Disarming | 0 | 0 | 5 | 5 | 5 | 20 | 5 | 15 | 5 |
| **ID Item skill** | of Items | 0 | 0 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 10 | 15 |
| **ID Monster skill** | of Monsters | 0 | 0 | 0 | 5 | 5 | 5 | 5 | 10 | 15 |
| **Armsmaster skill** | of Arms | 10 | 10 | 10 | 10 | 0 | 10 | 10 | 0 | 0 |
| **Dodge skill** | of Dodging | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| **Unarmed skill** | of the Fist | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |

Les armes peuvent avoir uniquement des bonus spéciaux.
Le bonus ajouté = 100/plus de l'objet. Example: 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 desease 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 paralize 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 missle 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 | 0 | 0 | 0 |
| **+3 Stealing and Disarm skills.** | Thieves' | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 |
| **+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 | 0 | 0 | 0 | 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 Walkin | 0 | 0 | 0 | 5 | 5 | 5 | 5 | 5 | 0 |
| **Prevents damage from falling.** | of Feather Fallin | 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
B= 3 à 5 Niveau = 4, ajouter A, B et C
C= 4 à 5 Niveau = 5, ajouter B, C et D
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.** | 0 | 0 | 0 | 1500 | C | +3 to Dodging and Unarmed skill |
| **+3 Stealing and Disarm skills.** | 0 | 0 | 0 | 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 |