

Les Compétences

Introduction

Comme tous jeux de rôle qui se respectent, vos personnages ont tous des compétences diverses ! Tout au long du jeu, vous allez devoir faire progresser ces compétences, cela pour pouvoir affronter des dangers toujours plus grands.

Si vous êtes habitués aux jeux **Might and Magic** précédents vous n'allez pas avoir de peine à vous habituer. Les grandes lignes non pas changées depuis le précédent volet. Mais quelques détails et descriptions sont nécessaires.

Ce nouveau volet du jeu voit le nombre de compétences disponibles drastiquement diminuer. Plusieurs compétences considérées comme inutiles ont été supprimées, pour le bonheur de beaucoup de joueurs. D'autres compétences sont maintenant regroupées sous une seule. Le seul regret, c'est que certaines compétences ne sont pas, ou moyennement, utiles dues aux nombreux bugs du jeu. Pour les détails, regardez les descriptions de chaque compétence.

Le document est divisé en quatre sections:

1. Définition du système des compétences.
2. Tableau des compétences pour chaque classe avec leurs niveaux de maîtrise.
3. Liste des professeurs permettant de faire vos maîtrises.
4. Description de chaque compétence avec les effets pour chaque niveau de maîtrise.

Dans la description de chaque compétence, il y a des commentaires et astuces quant à l'utilité et l'utilisation de chaque compétence. Pour les détails sur chaque classe, leur progression et leurs corrélations veuillez-vous référer au document sur les [classes](#).

Définitions

Acquisition

Dans les jeux précédents, une compétence s'apprenait en visitant une guilde ou un magasin. Tâche fastidieuse lorsque vous faisiez votre première partie, car vous deviez trouver à chaque fois où la compétence pouvait être apprise.

Dans cette nouvelle mouture, plus rien de cela: il n'y a pas de guildes ni d'écoles. Les compétences s'apprennent en lisant un livre de connaissance. La plupart des compétences dans le jeu ont un livre de connaissance associé. Les livres se trouvent dans la nature, en fouillant le corps d'une de vos victimes, dans les coffres, dans les tas de déchets mais aussi dans les librairies. Les librairies par contre vous coûteront de l'argent. Pour connaître les différentes librairies et leurs localisations referez-vous au document sur les [commerces](#).

Les Livres ont différents aspects mais il n'en existe que 4 différents. Attention, les livres sont exactement les mêmes que ceux utilisés pour les sorts, mais avec des effets forts différents.



Normal



Expert



Maître



Grand-Maître

Pour acquérir la compétence contenue dans le livre, il suffit de faire un double clic sur le livre. Le livre doit bien sûr être placé dans l'inventaire du personnage qui veut apprendre la compétence. Si la compétence ne peut pas être apprise, le personnage en question le fera remarquer.

Progression

Lorsque vous désirez monter le niveau d'une compétence, vous devez y investir des points de développement. Plus vous montez de niveau dans une compétence, plus vous aurez besoin de points. Pour plus de détails sur les points de développement référez-vous au document sur les **personnages**.

Pour chaque niveau de progression dans une compétence vous devez dépenser un nombre égal de points. Par exemple, pour monter la compétence de musculation de niveau 6 à 7 vous devez investir 7 points. Donc, en supposant que vous voulez monter une compétence au niveau n à partir du niveau de base, vous devrez dépenser dp points de développement:

$$dp = n(n + 1)/2 - 1$$

Dans le jeu la limite de niveau pour une compétence donnée est fixée à **100**. Cela fait déjà beaucoup de point de développement, 5049 pour être précis. Ce niveau est virtuellement impossible à atteindre uniquement avec les points donnés par les niveaux. Le nombre total de points disponible via les niveaux est de 4420 points, la limite de niveau d'un personnage étant de 255. Il ne vous reste plus qu'à trouver 629 trèfles ;)

Maîtrise

Monter uniquement le niveau de chaque compétence n'est pas le seul but du jeu. Pouvoir améliorer le niveau de maîtrise est souvent bien plus intéressant. Sans les niveaux de maîtrise, vos personnages ne feront que monter un tout petit peu en puissance. Le vrai pouvoir de chaque compétence réside dans les niveaux de maîtrise.

Pour chaque compétence le niveau de maîtrise offre une nouvelle palette de possibilité. Il est donc impératif de pouvoir monter certaines compétences rapidement pour permettre à vos personnages de progresser encore plus vite.

Les maîtrises sont très fortement corrélées avec les classes des personnages. Dans la section suivante de ce document, vous trouverez les tables de correspondances entre chaque classe et chaque compétence. Pour les effets des maîtrises sur les compétences, référez-vous à la dernière section.

Lorsque vous créez une équipe, le niveau de maîtrise va fortement influencer sur la composition. Regardez bien quelles sont les compétences dont vous avez besoin et quelles sont les classes qui parviennent à la meilleure maîtrise. Vérifiez aussi la description de chaque compétence, car les maîtrises de haut niveau ne sont pas forcément requises pour bénéficier pleinement des pouvoirs de chacune d'entre elles.

Les niveaux de maîtrise sont indiqués avec des couleurs et des abréviations:

- **Normal** (N)
- **Expert** (E)
- **Maître** (M)
- **Grand-Maître** (GM)

Ces couleurs sont utilisées à travers tous les documents, ce qui inclus celui-ci, mais aussi ceux sur les **magies** ou celui sur les **classes**.

Tableau des Compétences

Chaque branche de développement des personnages utilise une couleur différente. La couleur blanche est utilisée pour les personnages qui n'ont pas encore fait de promotions, quel que soit le chemin pris. Les couleurs pasteltes sont pour les classes de la première promotion. Enfin les couleurs vives indiquent les secondes promotions.

Armes

	Force							Magie						
	Guerrier	Mercenaire	Assassin	Gladiateur	Croisé	Rôdeur	Paladin	Initié	Erudit	Mage	Liche	Guérisseur	Prêtre	Druide
Archerie	E	E	E	E	E	GM	M	N	N	N	N	E	M	E
Arme de Jet	N	N	GM	E	N	E	N	-	N	E	M	-	-	-
Epée	E	E	GM	GM	E	E	GM	-	-	-	-	-	-	-
Gourdin	N	N	N	M	E	E	GM	N	N	E	E	N	M	E
Lances	E	E	M	GM	E	E	E	-	-	-	-	-	-	-
Mains Nues	N	N	E	M	N	N	E	-	-	-	-	N	M	GM

Voilà typiquement des compétences pour le chemin de la Force. Les armes sont regroupées par genre et non par type comme dans les versions précédentes. Voir les définitions plus bas.

Armures

	Force							Magie						
	Guerrier	Mercenaire	Assassin	Gladiateur	Croisé	Rôdeur	Paladin	Initié	Erudit	Mage	Liche	Guérisseur	Prêtre	Druide
Armure	N	E	M	M	E	M	GM	N	N	E	E	E	M	M
Bouclier	E	E	E	GM	E	E	M	-	-	-	-	N	E	E
Esquive	N	E	M	M	E	GM	E	N	N	N	N	N	N	GM

Grande simplification du système: plus qu'une seule compétence disponible pour les armures. Par contre, les effets changent en fonctions des classes. Une chose sympathique, c'est que la compétence de l'esquive est de retour et qu'elle est disponible pour tout le monde.

Magies

	Force							Magie						
	Guerrier	Mercenaire	Assassin	Gladiateur	Croisé	Rôdeur	Paladin	Initié	Erudit	Mage	Liche	Guérisseur	Prêtre	Druide
Elémentaire	-	-	-	-	N	E	N	E	E	GM	GM	E	M	M
Lumière	-	-	-	-	N	N	E	E	E	GM	E	E	GM	E
Ténèbres	-	-	-	-	-	-	-	N	E	E	GM	N	E	N
Spirituelle	-	-	-	-	N	E	E	N	N	E	E	E	GM	GM

Les informations détaillées sur les magies sont disponibles dans le document sur les **magies**. La compétence de la méditation se trouve dans les compétences générales.

Divers

	Force							Magie						
	Guerrier	Mercenaire	Assassin	Gladiateur	Croisé	Rôdeur	Paladin	Initié	Erudit	Mage	Liche	Guérisseur	Prêtre	Druide
Apprentissage	N	E	M	E	E	M	M	N	E	GM	GM	E	M	M
Désamorçage	E	E	GM	M	E	M	E	N	E	M	M	E	M	M
Fine Lame	N	E	M	GM	E	M	M	-	N	E	E	N	E	E
Id. Monstre	N	N	E	E	E	GM	E	N	E	M	M	N	E	E
Id. Objets	E	E	M	E	E	E	E	E	E	GM	M	E	E	M
Marchandage	E	E	M	E	E	E	GM	E	E	E	M	E	E	E
Méditation	-	-	-	-	E	E	E	N	E	GM	GM	E	GM	M
Musculation	N	E	M	GM	E	M	GM	-	N	N	N	N	E	GM
Perception	E	E	M	E	E	GM	E	E	E	E	E	E	E	E
Réparation	N	N	E	M	N	M	M	N	N	N	N	N	GM	E

Cette fois, les compétences diverses sont enfin disponibles pour toutes les classes moyennes et avancées. Il n'y a que la méditation qui n'est pas disponible pour les classes purement axées sur la force, ce qui est assez normal. Notons la disparition de pas mal de compétences. L'Alchimie n'est plus, ce qui est dommage car cette compétence était très utile pour certains types de jeu, en solitaire notamment.

Professeurs

Dans ce jeu, lorsque vous désirez augmenter votre maîtrise dans une compétence, vous devez trouver le professeur adéquat. Dans les versions précédentes des **Might and Magic**, cette tâche était relativement simple. Vous deviez savoir dans quelle région et dans quelle maison l'instructeur se trouvait. Dans ce jeu, il s'agit toujours de trouver la bonne région ou ville mais plus la maison. Les professeurs se baladent dans la nature, bien que leurs rayons d'action se limite à quelques pâtés de maison. Il faudra jouer au chien renifleur pour les débusquer, ce qui est des fois assez pénible.

Ceci dit, vous avez ici le nom, la ville et la partie de celle-ci où trouver chaque professeur pour chaque niveau de maîtrise de chaque compétence. La colonne niveau indique le niveau de maîtrise. La colonne requis indique le niveau dans la compétence et l'or dont vous avez besoin pour vous instruire. Les professeurs pour le niveau **Expert** et **Maître** sont toujours les mêmes. Vous trouvez dans chaque fichier de région la position approximative de chaque professeur sur la carte.

Pour monter le niveau de maîtrise d'une compétence vous devez satisfaire un certain niveau, aussi chaque professeur vous demande une certaine somme d'or pour faire la maîtrise. Voici donc les requis pour chaque niveau de maîtrise:

Maîtrise	Niveau	Coût
Expert	4	500gp
Maître	7	1'000gp
Grand-Maître	10	2'000gp

La compétence de marchandage affect le coût de maîtrise. Vous pouvez donc faire baisser le prix de manière significative avec cette compétence. Ce qui est très agréable pour ceux qui ont de problème de finance.

Astuce: Pour chaque groupe de compétence, tous les professeurs se trouvent dans les même régions. Cela facilite le travail de recherche. En gros:

1. Compétences guerrières: **Expert** et **Maître** à **Sturmford** et **Drangheim**, **Grand-Maître** à **Thjorgard**.
2. Compétences magiques: **Expert** et **Maître** à **Guberland** et **Thronheim**, **Grand-Maître** à **Lindisfarne**.
3. Compétences générales: **Expert** et **Maître** à **Thjorgard** et **Frosgard**, **Grand-Maître** à **Yorwick**.
Exception faite pour Fine Lane (compétence guerrière) et Méditation (compétence magique).

Astuce: Avancer dans les compétences avant de changer de région pour éviter de devoir traverser la moitié du continent à chaque fois pour une compétence. Notez que les maîtrises **Expert** et **Maître** se font généralement dans les première régions que vous visiter. Plus vous vous allez à l'Ouest plus vous aurez de maîtrise **Grand-Maître**.

Armes

Archerie

Nom	Ville	Lieu	Maîtrise
<i>Aefentid A'Feslo</i>	Drangheim	Maison 1 .	Expert / Maître
<i>Lili A'Ghrie</i>	Sturmford	En 1 , près du Palais, bâtiment 8 .	Expert / Maître
<i>Muadhnaid A'Tryht</i>	Thjorgard	En 2 , Sud-Est de la ville.	Grand-Maître

Arme de Jet

Nom	Ville	Lieu	Maîtrise
<i>Thorhalla Courtepattes</i>	Drangheim	En 2 , près des maisons 1 et 2 .	Expert / Maître
<i>Eskil Tryygrassen</i>	Sturmford	En 2 . Près du Palais, bâtiment 8 .	Expert / Maître
<i>Thorfinn Quickeye</i>	Thjorgard	En 3 , Sud-Est de la ville.	Grand-Maître

Epée

Nom	Ville	Lieu	Maîtrise
<i>Hagar l'Affreux</i>	Drangheim	Maison 2 .	Expert / Maître
<i>Katrina Vianni</i>	Sturmfjord	En 5 . Près du puits, en c .	Expert / Maître
<i>Cinnfhail A'mor</i>	Thjorgard	En 7 , près du puits en a .	Grand-Maître

Gourdin

Nom	Ville	Lieu	Maîtrise
<i>Cermak Atlor</i>	Drangheim	Maison 2 .	Expert / Maître
<i>Hafgrim Courtemains</i>	Sturmfjord	En 8 . Près de la porte III .	Expert / Maître
<i>Gjerta Tête-de-bois</i>	Thjorgard	En 9 , près du puits en a .	Grand-Maître

Lances

Nom	Ville	Lieu	Maîtrise
<i>Comhghan A'Dorad</i>	Drangheim	En 9 . Près de la Taverne, bâtiment 5 .	Expert / Maître
<i>Mirjam Thjordotir</i>	Sturmfjord	En 9 . Près de la porte III .	Expert / Maître
<i>Hrrapp Mainsdacier</i>	Thjorgard	En 13 , près du magasin de magie en 6 .	Grand-Maître

Mains Nues

Nom	Ville	Lieu	Maîtrise
<i>Galvin A'Mor</i>	Drangheim	En 10 . Près du Temple, bâtiment 4 .	Expert / Maître
<i>Hildir Fjalldotir</i>	Sturmfjord	En 10 . Près du Palais, bâtiment 8 .	Expert / Maître
<i>Sigre Bjarnidotir</i>	Thjorgard	En 14 , Sud-Est de la ville.	Grand-Maître

Armures

Armure

Nom	Ville	Lieu	Maîtrise
<i>Fasoh Hreidmarssen</i>	Drangheim	En 3 . Près de la Banque, bâtiment 7 .	Expert / Maître
<i>Devlin A'Norta a'meich</i>	Sturmfjord	En 3 . Près de la mairie, bâtiment 4 .	Expert / Maître
<i>Fjarkskafinn la Survivante</i>	Thjorgard	En 4 , près de la marie en 2 .	Grand-Maître

Bouclier

Nom	Ville	Lieu	Maîtrise
<i>Rannveig Hafgrimdotir</i>	Drangheim	En 4 . Près de la Banque, bâtiment 7 .	Expert / Maître
<i>Olrún Fjalldotir</i>	Sturmfjord	En 4 . Près de la banque, bâtiment 7 .	Expert / Maître
<i>Halfdan Mains-d'acier</i>	Thjorgard	En 5 , près de la marie en 2 .	Grand-Maître

Esquive

Nom	Ville	Lieu	Maîtrise
<i>Cassidy A'Dorad</i>	Drangheim	En 6 . Près de la Banque, bâtiment 7 .	Expert / Maître
<i>Leppa le Timide</i>	Sturmfjord	En 6 . Près de la porte III .	Expert / Maître
<i>Hildigunna la Véloce</i>	Thjorgard	En 8 , près de la marie en 2 .	Grand-Maître

Magies

Elémentaire

Nom	Ville	Lieu	Maîtrise
<i>Peterk Olin</i>	Guberland	En 3 . Autour de la banque, bâtiment 1 .	Expert / Maître
<i>Bryan Hrutssen</i>	Thronheim	En 3 . Près du centre d'entraînement en 3 .	Expert / Maître
<i>Gudlaug Eitrisssen</i>	Lindisfarne	En 2 . Près du port 1 .	Grand-Maître

Lumière

Nom	Ville	Lieu	Maîtrise
<i>Treshi Yatol</i>	Guberland	En 2 . Autour de la banque, bâtiment 1 .	Expert / Maître
<i>Dagny Borkdotir</i>	Thronheim	En 2 . Près du centre d'entraînement en 3 .	Expert / Maître
<i>Annabel A'Trytht</i>	Lindisfarne	Maison 6 .	Grand-Maître

Ténèbres

Nom	Ville	Lieu	Maîtrise
<i>Bohus Kinar</i>	Guberland	En 1. Autour de la banque, bâtiment 1.	Expert / Maître
<i>Ran Trygvadotir</i>	Thronheim	En 1, près du centre d'entraînement en 3.	Expert / Maître
<i>Alanna Etzeldotir</i>	Lindisfarne	En 1, près du port 1.	Grand-Maître

Spirituelle

Nom	Ville	Lieu	Maîtrise
<i>Rya Fremi</i>	Guberland	En 4. Autour de la banque, bâtiment 1.	Expert / Maître
<i>Fjall Bodilssen</i>	Thronheim	En 4, près du magasin de magie en 1.	Expert / Maître
<i>Gymir Lokissen</i>	Lindisfarne	En 3. Derrière la Taverne 4.	Grand-Maître

Divers

Apprentissage

Nom	Ville	Lieu	Maîtrise
<i>Dymphna A'Klindor</i>	Frosgard	En 1, près du mât en 7.	Expert / Maître
<i>Giorsal A'Velsi*</i>	Thjorgard	En 1, près du puits en a.	Expert / Maître
<i>Giorsal A'Velsi*</i>	Yorwick	En 1, au centre du village.	Expert / Maître
<i>Jenne Harrise</i>	Yorwick	Maison 4.	Grand-Maître

* Oui deux fois la même personne en deux différent. C'est sûrement des jumeaux qui brouille les pistes.

Désamorçage

Nom	Ville	Lieu	Maîtrise
<i>Eachann A'Mor</i>	Frosgard	En 2, près du mât en 7.	Expert / Maître
<i>Barabell A'Dorad</i>	Thjorgard	En 6, près de la banque en 13.	Expert / Maître
<i>Marshall Hanford</i>	Yorwick	Maison 2.	Grand-Maître

Fine Lame

Nom	Ville	Lieu	Maîtrise
<i>Krej Matlal</i>	Drangheim	En 7. Près des maisons 1 et 2.	Expert / Maître
<i>Adotette Haji</i>	Sturmford	En 7. Devant la mairie, bâtiment 4.	Expert / Maître
<i>Chera Papan</i>	Thjorgard	En 9, Sud-Est de la ville.	Grand-Maître

Identification Monstres

Nom	Ville	Lieu	Maîtrise
<i>Hagen Hrrappssen</i>	Frosgard	En 3, près du mât en 7.	Expert / Maître
<i>Tove Halvardotir</i>	Thjorgard	En 11, près de la bibliothèque en 14.	Expert / Maître
<i>Ragfried Manslayer</i>	Yorwick	En 4, au centre du village.	Grand-Maître

Identification Objets

Nom	Ville	Lieu	Maîtrise
<i>Frode Herjolfssen</i>	Frosgard	En 4, près de l'armurier en 3.	Expert / Maître
<i>Darby Davinssen</i>	Thjorgard	En 12, près de la bibliothèque en 14.	Expert / Maître
<i>Laina Wilan</i>	Yorwick	Maison 1.	Grand-Maître

Marchandage

Nom	Ville	Lieu	Maîtrise
<i>Fogartach A'Velsi</i>	Frosgard	En 5, devant la Taverne en 9.	Expert / Maître
<i>Cator Fiskdal</i>	Thjorgard	En 15, près du centre d'entraînement en 12.	Expert / Maître
<i>Bren Haukdotir</i>	Yorwick	En 6, au centre du village.	Grand-Maître

Méditation

Nom	Ville	Lieu	Maîtrise
<i>Hrapp Tjorvissen</i>	Gumberland	En 5 . Autour de la banque, bâtiment 1 .	Expert / Maître
<i>Andvari Egilssen</i>	Thronheim	En 5 . Près du magasin de magie en 1 .	Expert / Maître
<i>Delano A'Lanth</i>	Yorwick	En 4 . Près du port 1 .	Grand-Maître

Musculation

Nom	Ville	Lieu	Maîtrise
<i>Lansa Akin</i>	Frosgard	Dans la taverne en 9 .	Expert / Maître
<i>Toman Yatol</i>	Thjorgard	En 16 , près de la banque en 13 .	Expert / Maître
<i>Stev Palac</i>	Yorwick	Maison 4 .	Grand-Maître

Perception

Nom	Ville	Lieu	Maîtrise
<i>Derbforgaill A'Norta a'meich</i>	Frosgard	Maison 2 .	Expert / Maître
<i>Eilinoir A'Mor</i>	Thjorgard	En 17 , près du centre d'entraînement en 12 .	Expert / Maître
<i>Broccan A'Ghrie</i>	Yorwick	Maison 1 .	Grand-Maître

Réparation

Nom	Ville	Lieu	Maîtrise
<i>Hervor Etzeldotir</i>	Frosgard	Maison 2 .	Expert / Maître
<i>Bysen A'Klindor</i>	Thjorgard	En 18 , près du centre d'entraînement en 12 .	Expert / Maître
<i>Halvar Davinssen</i>	Yorwick	Maison 2 .	Grand-Maître

Descriptions

Pour chaque compétence listée vous avez une description, son prix de base, le niveau pour les trésors et des commentaires. Le prix d'achat ou de vente dépend de deux facteurs: pour les détails, voir la compétence de marchandage. On n'a pas besoin d'avoir la compétence d'identification pour déterminer la nature du livre.

Armes

Archerie



Cette compétence couvre le maniement des arcs et des arbalètes.

Prix: 50gp

Niveau: 1

Normal

Niveau de compétence ajouté au bonus d'attaque.

Expert

Niveau de compétence ajouté au bonus de dégâts.

Maître

L'arme tire deux projectiles à chaque attaque.

Grand-Maître

L'arme tire trois projectiles à chaque attaque.

Cette compétence est tout simplement vitale. Tous vos personnages doivent avoir cette compétence ou celle de jet, afin de pouvoir attaquer les monstres à distance avec autre chose que de la magie. Vous pourrez ainsi grandement affaiblir l'opposition avant de passer au corps à corps.

L'avantage des arcs c'est de pouvoir tirer depuis très loin. Vous pourrez de ce fait infliger des dégâts avant que les monstres ne soient à distance de tir eux-mêmes, la plupart des monstres utilisant des armes de jet.

Cette compétence étant nettement plus accessible que celle de jet. Il est recommandé de partir avec celle-ci, puis éventuellement changer pour une arme de jet, qui fait plus de dégâts.

Astuce: Si vous décidez de prendre un prêtre ou un rôdeur comme classe finale, il est très intéressant de monter cette compétence en **Maître**, respectivement **Grand-Maître**, puis de prendre l'arc "Everstrick" ("Danslemille" en français). Vous serez simplement imbattable au tir et vous ferrez des dégâts déments. Cette arme est un objet de quête et peut-être trouvée très tôt dans le jeu.

Astuce: Pour les classes du chemin de la Magie, sauf le Prêtre, il n'est pas intéressant de développer cette compétence. Mettez plutôt l'accent sur la magie, qui permet, elle aussi, des attaques à distance. Pour le chemin de la Force, les classes qui ne peuvent pas dépasser le stade expert de cette compétence ne devraient pas être développées.

Astuce: Ne perdez pas votre temps à monter cette compétence au-delà du niveau requis pour la maîtrise de votre classe. Seul les rôdeurs peuvent éventuellement prendre parti d'un niveau très élevé pour améliorer leurs dégâts. Il n'existe pas de compétence similaire à fine lame pour les armes de portée.

Arme de Jet



Cette compétence couvre toutes les armes de jet, comme les dagues et les haches à lancer.

Prix: 50gp

Niveau: 1

Normal

Niveau de compétence ajouté au bonus d'attaque.

Expert

Niveau de compétence ajouté au bonus de dégâts.

Maître

Malus d'initiative divisé par deux.

Grand-Maître

Permet de faire une deuxième attaque avec une arme de jet. Pas de malus.

Pour certaines classes comme les assassins, cette compétence remplace admirablement bien l'arc. Si vous pouvez apprendre cette compétence, faites-le, vous trouvez beaucoup d'armes de jet et quelques belles pièces uniques. Les dégâts générés par ces armes sont généralement plus grands que ceux produits par un arc.

Astuce: Si vous avez un assassin dans votre équipe, cette compétence est vraiment très bien. En plus, les bonus magiques sur les armes de jet sont meilleurs que ceux proposés sur les arcs. Pour les classes orientées vers la magie pouvant utiliser cette compétence, il est recommandé de la prendre. Plusieurs artefacts sont en effet très bien, et uniquement utilisables par les lanceurs de sorts.

Astuce: N'investissez pas dans cette compétence si vous ne pouvez pas passer le cap de **Maître**. Ces armes sont assez lentes, donc vous ne gagnerez rien avant de passer **Maître** ou **Grand-Maître**. Préférez les armes de corps à corps pour les classes de la force et la magie pour les autres.

Astuce: Ne perdez pas votre temps à monter cette compétence au-delà du niveau requis pour la maîtrise de votre classe. Seul les assassins peuvent éventuellement prendre parti d'un niveau très élevé pour améliorer leurs dégâts. Il n'existe pas de compétence similaire à fine lame pour les armes de portée.

Epée



Cette compétence couvre toutes les armes dont la lame fait moins d'1.20 mètre.

Prix: 50gp

Niveau: 1

Normal

Niveau de compétence ajouté au bonus d'attaque.

Expert

Malus d'initiative divisé par deux.

Maître

Autorise l'usage d'une épée avec la main gauche et d'armes à deux mains.

Grand-Maître

Effet variable selon la classe:

Paladin: La compétence apporte un bonus supplémentaire de +1 au bonus d'attaque par niveau de compétence. Elle offre également un bonus de +1 par niveau de compétence aux dégâts infligés à la cible, seulement pour les armes de type épée.

Gladiateur: La compétence donne un bonus de classe d'armure et d'attaque de +1 par niveau de compétence, ce bonus ne s'applique que pour les armes de type épée.

Assassin: Cette compétence donne un bonus à l'attaque du personnage de +1 pour 3 points de compétence avec une dague. Donc au niveau 30 vous avez 10 attaque par tour, ce qui est **monstrueux**. (uniquement possible avec des épées courtes et des dagues)

Cette compétence peut-être maîtrisée par beaucoup de classes! C'est aussi la compétence par excellence des classes basées sur la Force et accessible uniquement par elles! Il n'existe officiellement aucun livre pour cette compétence. Les effets au niveau **Grand-Maître** sont assez variés et permettent au moins un développement unique. Par contre, faire attention d'utiliser le bon type d'épée avec la classe que vous prenez. Regardez dans le fichier des **Objets** pour avoir une idée sur quoi utiliser!

Les haches tombent-elles aussi dans cette compétence, malheureusement elles sont sous-estimées et ne profitent pas des bonus au niveau **Grand-Maître**.

Astuce: Si vous créez un paladin, cette compétence est sans conteste un must! Le bonus offert est très similaire à ce que la compétence fine lame propose. Le Paladin sera sans conteste le meilleur avec une épée et pourra vraiment faire beaucoup de dégâts par coup porté. Pour un assassin cette compétence est très bonne combinée avec un set de dagues, à très haut niveau vous ferrez tellement d'attaques que vous pourrez tuer presque n'importe quoi en un tour. Pour les classes qui ne peuvent pas passer **Grand-Maître**, laissez tomber. Il y en a d'autre pour vous servir. De même, pour le gladiateur, cette compétence n'est pas très intéressante.

Astuce: Pour avoir tous les effets escomptés en armes doublés par combinaison avec la compétence fine lame, il est important d'avoir deux armes du même type. Vous perdrez beaucoup en mélangeant les types, alors faites attention.

Astuce: Cette compétence se marie parfaitement avec la compétence fine lame. Pour le paladin, un haut niveau dans cette compétence sera très appréciable, même avec fine lame. Pour les autres classes, préférez investir dans la compétence fine lame.

Note: Cette compétence étant uniquement réservée aux classes du chemin de la Force, le livre de compétence n'est pas disponible dans le jeu. Vous ne pouvez pas acheter cette compétence, ni la trouver dans la nature.

Note: Dans la première version, cette compétence à été traduite par épée, il s'agit dans la version française du jeu d'"Esquive".

Gourdin



Cette compétence couvre toutes les armes contondantes, des gourdins aux fléaux en passant par les massues.

Prix: 50gp

Niveau: 1

Normal

Niveau de compétence ajouté au bonus d'attaque.

Expert

Niveau de compétence ajouté au bonus de dégâts.

Maître

Assomme la victime.

Grand-Maître

Double l'attaque et les dégâts.

L'effet assommant est vraiment très pratique pour temporairement mettre hors de nuire un monstre et continuer à lui taper dessus. Il est regrettable que l'effet paralysant (comme dans les jeux précédents) ne s'applique plus.

Personnellement, je ne trouve pas cette compétence extraordinaire. Le jeu propose une vaste palette d'armes pour cette compétence, ainsi que quelques belles pièces uniques. Il est vrai que les dégâts engendrés par ces armes sont alléchants, mais ils restent en dessous de ce que fine lame et d'autres compétences apportent.

Astuce: Pour les classes orientées Force, je déconseille d'investir dans cette compétence. Pour les classes magiques, cette compétence est utile pour avoir les différents bonus magiques proposée sur ces armes, mais ne mérite pas d'être progressée.

Astuce: Cette compétence se marie parfaitement avec la compétence fine lame. Préférez investir dans la compétence fine lame que dans celle-ci pour améliorer vos dégâts.

Lances



Cette compétence permet d'utiliser les armes de type épieu ou hallebarde.

Prix: 50gp

Niveau: 1

Normal

Niveau de compétence ajouté au bonus d'attaque.

Expert

Niveau de compétence ajouté au bonus de dégâts.

Maître

Autorise l'usage d'une lance dans la main gauche.

Grand-Maître

Permet de faire une deuxième attaque avec une lance.

Cette compétence est complémentaire à celle de l'épée. Elle est exclusivement réservée aux classes de la Force, et en particulier aux deux classes ignorant totalement la magie. Bref au niveau **Grand-Maître** cette compétence et simplement la plus puissante dans les compétences d'armes. Une combinaison de deux lances avec fine lame verra votre gladiateur faire des percées solo dans les rangs de l'ennemi. Préparez le barbecue pour les brochettes :)

Les différentes lances que vous trouvez dans le jeu sont vraiment grandioses. En plus, dès votre départ vous aurez accès à des lances et des hallebardes qui font bien plus de dégâts que les épées du même niveau. Cette compétence est vraiment parfaite pour le début et pour ceux qui peuvent en faire la maîtrise.

Astuce: Si vous crée un gladiateur c'est **LA** compétence à développer en combinaison avec fine lame. En grand maître vous ferrez 6 attaques par tour, et avec les bonus d'attaque vous ferrez des dégâts monumentaux.

Astuce: Cette compétence se marie parfaitement avec la compétence fine lame. Préférez investir dans la compétence fine lame que dans celle-ci pour améliorer vos dégâts.

Bug: Je ne sais pas s'il s'agit vraiment d'un bug, mais je n'arrivais pas obtenir une attaque supplémentaire avec des lances qui prétendaient en offrir une de plus. C'est encore à vérifier.

Mains Nues



Cette compétence représente votre capacité à vous battre sans arme, avec vos pieds et vos poings. Elle ne fonctionne que si vous avez les mains libres.

Prix: 50gp
Niveau: 1

Normal

Niveau de compétence ajouté aux bonus d'attaque et de dégâts.

Expert

Double du niveau de compétence ajouté aux bonus d'attaque et de dégâts.

Maître

Triple du niveau de compétence ajouté à l'attaque et aux dégâts. Niveau de compétence ajouté à la classe d'armure.

Grand-Maître

Gagne un point de bonus d'attaque supplémentaire, plus un autre pour chaque tranche de 3 points au-delà de 10 en combat à mains nues.

Un grand avantage de cette compétence est le fait que vous n'avez pas besoin d'arme de mêlée. Lorsque votre personnage ne porte pas d'arme, cette compétence entre en ligne de compte. Vous pouvez toujours vous battre à main nues mais cette compétence va grandement en améliorer l'effet. Autre avantage d'être sans armes, c'est que vous n'avez pas besoin de réparer vos objets. Un désavantage, par-contre, c'est que vous perdez de précieux bonus que les armes peuvent porter.

Astuce: La seule classe qui puisse tirer profit de cette compétence est le Druide. Si vous ne prévoyez pas de faire un druide, n'investissez pas dans cette compétence.

Astuce: Comme cette compétence n'est pas corrélée avec fine lame, vous pouvez investir massivement dans celle-ci ! Même si vous faites moins de dégâts qu'avec une arme, un très haut niveau fera des merveilles. Pensez qu'au niveau 30 votre bonus d'attaque sera de 90 et vos dégâts de base à 90 aussi. Ceci est très bon. Pensez aussi monter la force du druide pour augmenter les dégâts de base.

Note: La rédaction du manuel est fautive: il faut lire "bonus d'attaque" et non "attaque". Cela veut dire que vous recevez des bonus dans la chance au toucher et non des attaques supplémentaires.

Armures

Armure



Cette compétence couvre tous les types d'armures. Tous les personnages ont accès à un type d'armure ou à un autre.

Prix: 50gp
Niveau: 1

Normal

Niveau de compétence ajouté à la classe d'armure.

Expert

Malus d'initiative divisé par deux, certains peuvent porter une cotte de mailles.

- Maître** Double du niveau de compétence ajouté à la classe d'armure, certains peuvent porter une plate.
- Grand-Maître** Triple du niveau de compétence ajouté à la classe d'armure, pas de malus d'initiative.

Compétence est ouverte à toutes les classes. Même un simple mage peut porter une armure. En fait, les différents types d'armure sont accessibles à chaque classe en fonction du niveau de maîtrise. Donc un prêtre pourra porter une armure de plate, tandis qu'un mage ne pourra porter qu'une cotte de mailles ou une armure en cuir.

Les conditions sur le port de certaines armures sont dues à la promotion de votre personnage. Lorsque la deuxième et dernière promotion est faite les conditions sur les armures tombent.

Astuce: Même si vous désirez créer un druide, il est généralement conseillé de prendre une armure. Primo vous pourrez trouver de grosses armures pour lui et sa protection sera renforcée et nettement meilleure qu'avec l'esquive. Deuxièmement si vous portez une armure vous pouvez bénéficier de bonus magique.

Astuce: Cette compétence était difficile à trouver dans la nature et dans les librairies lors de ma première partie, alors vous pouvez en attendant de l'avoir utiliser la compétence de l'esquive. C'est un bon remplacement en attendant d'avoir cette compétence.

Bouclier



Cette compétence améliore directement la classe d'armure du personnage s'il porte un bouclier.
 Prix: 50gp
 Niveau: 1

- Normal** Niveau de compétence ajouté à la classe d'armure.
- Expert** Malus d'initiative annulé.
- Maître** Double du niveau de compétence ajouté à la classe d'armure.
- Grand-Maître** Coup de bouclier possible. Dégâts = triple du niveau de compétence.

Mis à part monter votre classe d'armure, cette compétence ne fait pas grand chose. Le problème c'est que seul le chemin de la Force permet une bonne maîtrise, c'est à dire d'arriver à un point où la compétence devient intéressante. Pourtant, lorsque vous avez un personnage orienté force, se concentrer sur les dégâts qu'il va infliger est nettement plus important qu'une compétence de défense.

Astuce: Si vous faites un gladiateur orienté épées, vous pouvez essayer une combinaison avec un bouclier. Mais par expérience, deux épées valent nettement mieux qu'un bouclier. Sinon cette compétence peut-être utile pour les prêtres. Comme cette classe n'est pas vouée à un grand avenir en combat physique, un peu de classe d'armure en plus de fait pas de mal. En plus vous pouvez profiter du bonus d'armure.

Bug: Encore un bug malheureux pour cette compétence, au niveau **Grand-Maître** l'attaque spéciale ne marche pas. Donc pas besoin d'investire au niveau **Grand-Maître**, cela ne ferai que gaspiller des points de développement. Sauf, bien sur, si vous partez du principe qu'un très au niveau de classe d'armure est ce qu'il vous faut.

Esquive



Cette compétence ne peut être utilisée que lorsque le personnage ne porte ni armure ni bouclier.
 Prix: 50gp
 Niveau: 1

- Normal** Niveau de compétence ajouté à la classe d'armure.
- Expert** Double du niveau de compétence ajouté à la classe d'armure.
- Maître** Triple du niveau de compétence ajouté à la classe d'armure.

Grand-Maître Quintuple du niveau de compétence ajouté à la classe d'armure.

Les livres pour apprendre cette compétence se trouvent comme les mauvaises herbes dans la nature. Donnez cette compétence à chacun de vos personnages même si vous ne faites rien avec. Cette compétence vous permet de construire une bonne protection sans porter aucune armure.

Cette compétence ne devient intéressante que vers le niveau **Grand-Maître**, et même pour de très hauts niveaux elle reste nettement moins attrayante que la compétence d'armure. En plus, vous ne profitez du bonus que si vous ne portez pas d'armure du tout. Comme les classes qui peuvent avoir l'esquive en grand-maître peuvent aussi porter des armures de plaque, cela rend cette compétence encore moins attrayante.

Astuce: Comme vous trouvez cette compétence beaucoup plus facilement que celle de l'armure et que des bonus pour monter cette compétence existent aussi à la pelle, cette compétence est très attrayante pour les classes de types initiés (magie sans promotion uniquement).

Bug: Le manuel et le jeu ne semblent pas d'accord sur l'effet en **Grand-Maître**. Mais il est nettement plus probable que le jeu dit vrai, il s'agit bien de 5x la compétence et non 4x comme le manuel le stipule. Reste à vérifier.

Magies

Elémentaire



Puisant son pouvoir dans les quatre éléments (air, terre, feu et eau), l'école de la magie élémentaire enseigne des sorts de dégâts directs parmi les plus puissants.

Prix: 75gp

Niveau: 1

Normal

Effet variable selon le sort.

Expert

Effet variable selon le sort.

Maître

Effet variable selon le sort.

Grand-Maître

Effet variable selon le sort.

Pour les détails sur l'utilisation de la magie et de cette compétence référez-vous au document sur les **magies**.

Lumière



La magie de la lumière comprend certains des sorts défensifs les plus puissants, tout comme les sorts de guérison.

Prix: 75gp

Niveau: 2

Normal

Effet variable selon le sort.

Expert

Effet variable selon le sort.

Maître

Effet variable selon le sort.

Grand-Maître

Effet variable selon le sort.

Pour les détails sur l'utilisation de la magie et de cette compétence référez-vous au document sur les **magies**.

Ténèbres



La magie des ténèbres dispose des sorts les plus spectaculaires en matière de dégâts et de contrôle des créatures.

Prix: 75gp

Niveau: 2

Normal

Effet variable selon le sort.

Expert	Effet variable selon le sort.
Maître	Effet variable selon le sort.
Grand-Maître	Effet variable selon le sort.

Pour les détails sur l'utilisation de la magie et de cette compétence référez-vous au document sur les **magies**.

Spirituelle



La magie spirituelle concerne l'âme ou l'esprit qui habite toute chose, l'esprit recelant de nombreux sorts défensifs et autres sorts guérisseurs.

Prix: 75gp
Niveau: 2

Normal	Effet variable selon le sort.
Expert	Effet variable selon le sort.
Maître	Effet variable selon le sort.
Grand-Maître	Effet variable selon le sort.

Pour les détails sur l'utilisation de la magie et de cette compétence référez-vous au document sur les **magies**.

Divers

Apprentissage



Cette compétence accroît directement l'expérience engrangée par le personnage. Pour chaque point de compétence, le personnage reçoit un bonus de points d'expérience (plus un bonus de base de 9 %).

Prix: 250gp
Niveau: 3

Normal	Points d'expérience supplémentaire sous forme de bonus.
Expert	Effet de la compétence doublé.
Maître	Effet de la compétence triplé.
Grand-Maître	Effet de la compétence quintuplé.

Cette compétence est très intéressante, elle accroît directement l'expérience que vous recevez lors de votre périple. Cette expérience se traduit vite par de nouveau niveau pour vos personnages, mais si vous êtes un bon joueur vous ne courez pas après les niveaux. Le jeu est en effet assez facile à partir du niveau 35 environ. Par contre si vous désirez monter très haut dans les niveaux cette compétence est vitale.

Un autre point important, mais que souvent les gens ignorent, c'est que le score final est directement proportionnel la somme de l'expérience de vos quatre personnages. Donc pour avoir un score très élevé, un niveau en apprentissage élevé est requis. Pour plus de précision sur le score référez-vous au document sur les **scores**.

Astuce: Pour bénéficier pleinement des effets de cette compétence il faut investir dans celle-ci dès le départ. Vous serez légèrement pénalisé au début mais vos efforts seront très vite récompensés par l'investissement.

Bug: Il semble que le bonus de 9% ne marche pas. Donc pour 1 point investi vous recevez 1% de bonus. Ce qui n'est pas grand chose. Jusqu'au niveau **Maître** cette équation joue. Par contre au niveau **Grand-Maître**, et c'est là que le bug devient énorme, le bonus n'est pas de 5 fois la compétence mais 50 fois ! Cela fait que si vous avez un niveau 10 **Grand-Maître** en apprentissage vous obtenez 500% de bonus et pour 12 points cela fait 600%. Bref plus votre apprentissage est élevé en **Grand-Maître** plus vous aurez de XP. Cela devient tellement effroyablement énorme qu'un Mage ou une Liche auront vite une centaine de niveaux d'avance sur les autres classes. Les équations fournies dans le manuel ne jouent pas. Un exemple piquant, si vous avez le

niveau **Grand-Maître** 100 cela vous fait 5000 XP par point de XP gagné! Même tuer une vache vous rapporte gros.

Désamorçage



Cette compétence est automatiquement utilisée dès que vous ouvrez un coffre ou autre contenant piégé.

Prix: 50gp

Niveau: 1

Normal

Augmente les chances de désamorcer les pièges des coffres.

Expert

Effet de la compétence doublé.

Maître

Effet de la compétence triplé.

Grand-Maître

100 % de chances de réussir.

Sauf si vous adorez que tout vous pète à la gueule, cette compétence est indispensable dans le groupe. C'est une compétence d'aventure et non de combat, donc il suffit qu'un seul personnage dans l'équipe l'ait et la développe. Prenez de préférence un personnage qui puisse devenir maître, mais même cela n'est pas une nécessité.

Astuce: Dans le jeu, seuls les coffres sont piégés et les niveaux des pièges sont proportionnels au donjon. Le donjon le plus difficile affiche un niveau de piège à 20, donc en théorie un niveau **Maître** suffit. Les exceptions dans ce beau monde sont les coffres noirs. Ces coffres sont toujours piégés au niveau maximum pour le donjon avec des exceptions pour les coffres contenant des objets de quêtes. Comme les coffres noirs sont les coffres ultimes voici le niveau minimum que vous devez avoir en désamorçage:

Normal: 20

Expert: 10

Maître: 7

Avec cela vous vous rendez compte que le niveau **Grand-Maître** est totalement inutile.

Astuce: Vous trouvez une pléthore d'objet avec un bonus pour cette compétence (jusqu'à +5 dans la compétence), comme le bonus s'applique avant la maîtrise vous pouvez facilement avoir +10 points (**Expert**) dans cette compétence. Donc en résultat vous pouvez développer la compétence jusqu'au niveau:

Normal: 15

Expert: 5

Avec cela vous vous rendez compte que le niveau **Maître** est totalement inutile :)

Fine Lame



Cette compétence symbolise les bottes secrètes que connaissent les guerriers dans le domaine du corps à corps.

Prix: 75gp

Niveau: 1

Normal

Niveau de compétence ajouté au bonus d'attaque pour toutes les armes de corps à corps.

Expert

Niveau de compétence ajouté aux dégâts de toutes les armes de corps à corps.

Maître

Réduit le malus d'initiative induit par les armes de corps à corps.

Grand-Maître

Permet de faire une deuxième attaque de corps à corps.

Une des rares compétences qui est vraiment indispensable au niveau **Grand-Maître** et qui est très utile. Elle est disponible pour toutes les classes mais n'est vraiment utile que pour les classes du chemin de la Force. Si vous adorez les combats au corps à corps cette compétence va faire des merveilles. Même au niveau **Expert** cette compétence est utile.

Astuce: Si vous êtes sur le chemin de la Force investissez beaucoup dans cette compétence et montez bien sur le plus haut possible dans la maîtrise. Les effets de cette compétence sont simplement incontournables.

Astuce: Au niveau **Grand-Maître** pour le gladiateur vous obtenez une attaque de plus par arme. Avec deux lances cela fait au total 6 attaque par tour. C'est beaucoup pour une telle arme. Par contre, je n'arrive pas avoir une attaque de plus si j'équipe une lance avec un bonus pour une attaque supplémentaire.

Note: Dans le manuel le corps à corps n'est pas stipulé, cela pourrait faire croire que fine lame s'applique à toutes les armes, mais ce n'est pas le cas. Fine lame est bien une compétence pour le corps à corps.

Identification Monstre



Cette compétence se déclenche quand vous effectuez pointer le curseur de la souris sur un monstre et que vous tapez la lettre 'G'.

Prix: 50gp

Niveau: 1

Normal

Indique les points de vie et la classe d'armure du monstre.

Expert

Indique le type d'attaque et les dégâts du monstre.

Maître

Indique quels sorts le monstre peut lancer.

Grand-Maître

Indique les résistances du monstre.

Compétence intéressante pour ceux qui aiment la stratégie. Pour ma part je suis un gros bourrin qui saute sur tous les monstres et débite mes sorts et mes swings de lames dans la panse des monstres. Bref c'est encore une compétence dont l'utilité est très discutable.

Astuce: Cette compétence peut-être ignorée complètement à mon avis. Si vous voulez des informations détaillées sur un monstre, le meilleur moyen est de télécharger le **Bestiaire** qui est encore plus complet que ce que la compétence au niveau **Grand-Maître** propose.

Identification Objets



Cette compétence se déclenche automatiquement quand vous effectuez un clic droit sur un objet non identifié de votre inventaire. Si le personnage est assez compétent, l'objet est identifié.

Prix: 50gp

Niveau: 1

Normal

Capacité à identifier les objets.

Expert

Effet de la compétence doublé.

Maître

Effet de la compétence triplé.

Grand-Maître

100 % de chances de réussir.

Il est très utile d'avoir une personne dans l'équipe qui puisse identifier les objets. Cela vous évite surtout de revenir dans une ville pour trouver un commerce et de devoir payer des sommes astronomiques pour identifier les objets.

Les objets du jeu ont tous un facteur d'identification, ce facteur est aussi applicable pour la réparation de l'objet. Pour connaître ce facteur référez-vous au fichier des **objets**. L'éventail des valeurs oscille entre 0 pour les objets très simples jusqu'à 30 pour certains artefacts. Lorsque votre compétence est égale ou supérieure au facteur de l'objet vous pouvez l'identifier.

Comme la valeur la plus élevée est 30 vous pouvez être **Maître** de niveau 10 ou **Grand-Maître** pour tout identifier ! Chose surprenante dans ce jeu c'est que tous les artefacts sont déjà identifiés lorsque vous les trouvez. Donc il ne vous reste plus que les objets traditionnels à couvrir. Comme les objets les plus difficiles à identifier sont de niveau 12 vous n'avez pas besoin d'investir beaucoup dans cette compétence !

Astuce: Il est important d'identifier les objets avant de les vendre, vous obtiendrez un prix nettement supérieur. Si vous n'arrivez pas à identifier un objet faites le dans une boutique puis vendez-le. Le prix de l'identification est proportionnel au prix de l'objet mais toujours inférieur au prix de vente moins le prix non

identifié. La compétence de marchandage influence le prix, de même que le coefficient du magasin, voir fichier sur les **commerces** et la compétence de marchandage.

Astuce: En gros si vous avez 12 en maîtrise **Normal** ou 6 en niveau **Expert** vous êtes capable de tout identifier dans ce jeu. Les maîtrises au niveau **Maître** et **Grand-Maître** sont totalement inutiles. Comme toutes les classes peuvent accéder au niveau **Expert** en identification prenez n'importe qui et montez son niveau à 6 ! Prenez de préférence une classe qui demande peu de compétences pour investir quelques point dans celle-ci. Si vous trouvez un objet avec le bonus "of Item Lore" (en français "de Science des Objets ") qui donne +5 à la compétence, vous pouvez vous contenter de rester au niveau 4 **Expert** ou au niveau **Normal** 7.

Note: Le coût de base dans un magasin pour identifier un objet est 1/6ième du prix de l'objet. Vous devez multiplier cette valeur ensuite par le coefficient de marchandage de l'échoppe.

Marchandage



Cette compétence vous permet d'obtenir le meilleur prix, que vous vendiez ou achetiez.
 Prix: 250gp
 Niveau: 3

- Normal** Ajuste les prix du marché en votre faveur.
- Expert** Effet de la compétence doublé.
- Maître** Effet de la compétence triplé.
- Grand-Maître** Meilleur prix de vente ou d'achat.

Le marchandage permet de faire baisser les prix dans les commerces. Quels que soient le type de commerce ou de service que vous demandez, quand vous devez payer une certaine somme d'argent, cette compétence la fera baisser!

Si vous êtes une personne qui a toujours des problèmes financiers, cette compétence est très utile. Par contre, dans le cas contraire, un investissement massif n'est pas utile. L'achat et vente d'objets peuvent sembler les atouts principaux, mais vous verrez que ce n'est pas là que vous allez faire des vaches grasses. Lorsque vous montez en niveau, l'entraînement au niveau supérieur commence à coûter très cher. En gros c'est dans ce domaine que vous aurez le plus besoin d'argent. Si vous restez en dessous des niveaux 50-60 vous n'aurez en gros jamais de problèmes financiers si vous vendez tout ce que vous trouvez et n'utilisez pas.

Vous pouvez acheter des objets moins cher que leurs prix de base, par contre vous ne pouvez pas vendre des objets plus cher que leur prix de base. Si votre compétence est meilleure que les valeurs dans le tableau (voir plus bas) et que vous n'êtes pas **Grand-Maître** dans la compétence vous pouvez actuellement faire des bénéfiques achat-vente. Lorsque vous êtes **Grand-Maître** vous vendez et acheter les objets au prix de base. Pour les services si votre compétence est meilleure que les valeurs dans le tableau plus bas vous recevez de l'argent pour le service que vous demandez :)

La compétence donne 1% par niveau de compétence, donc trois fois cette valeur en **Maître**. Donc pour un **Maître** de 7 vous avez 21% de rabais sur la marchandise ou le service. Autrement dit vous devez payer 79% du prix indiqué sans la compétence.

Voici comment est calculé le prix d'un objet. Si vous entrez dans un commerce et que vous voulez faire une transaction sur une bague en métal de 500gp de prix de base. Le commerce à un coefficient de marchandage de 3.5. Le prix d'achat sera donc de 1750gp. Votre personnage est **Expert** de niveau 5 dans la compétence, ce qui lui fait 10% sur le prix. Il payera donc 1575gp pour acheter sa bague.

Pour la vente le principe est le même, seulement vous devez avoir un tableau de conversion. Pour le coefficient de marchandage du commerce vous avez un coefficient correspondant de vente. Entre crochet, le nom de la valeur utilisée plus loin dans les équations.

Achat [ca]	Vente [cv]
1.0	0.4033
1.2	0.3824
1.5	0.3557
2.0	0.32
2.5	0.2922
3.0	0.27
3.5	0.2518
4.0	0.2366

En résumer les équations régissant le commerce sont:

$$vente = b*(cv + m/100)$$

$$achat = b*ca*(100 - m)/100$$

Avec "b" le prix de base de l'objet, "c_i" les coefficients du commerce et "m" la compétence de marchandage. Pour une compétence de marchandage "m" très élevée ces équations sont arrondies à zéro pour l'achat d'objets et au prix de base pour la vente d'objets. Les services par contre ne sont pas arrondis, résultant en des valeurs négatives, donc vous donnant de l'argent :)

En se basant sur les coefficients des commerces, nous pouvons extrapoler le niveau maximum de la compétence en marchandage pour chaque commerce pour annuler l'effet des coefficients et avoir les meilleurs prix.

$$mv = 100*(1 - cv)$$

$$ma = 100*(1 - 1/ca)$$

m_i est le niveau maximum de marchandage requis pour un coefficient donné. Ce qui donne les niveaux de marchandage approximatif pour chaque coefficient:

[ca]	Normal	Expert	Maître
1.0	0	0	0
1.2	16	8	4
1.5	34	17	12
2.0	50	25	17
2.5	60	30	20
3.0	67	34	23
3.5	72	36	24
4.0	75	38	25

[cv]	Normal	Expert	Maître
0.4033	60	30	20
0.3824	62	31	21
0.3557	65	33	22
0.32	68	34	23
0.2922	71	36	24
0.27	73	37	25
0.2518	75	38	25
0.2366	78	38	26

Ce qui veut dire que si vous avez une compétence de marchandage au niveau **Maître** de 26 vous pouvez vendre et acheter tous les objets et service aux meilleurs prix. Lorsque la compétence est supérieure à cette valeur vous pouvez faire des bénéfices sur l'achat et la vente de biens. Bref de l'or infini dans votre tirelire !

Astuce: Si vous décidez de monter vos personnages à des niveaux supérieurs à 60, voire très supérieurs pour les classes comme les Mages ou les Liches, cette compétence commence à devenir inévitable, surtout pour réduire le prix de l'entraînement mais aussi pour pouvoir grappiller un maximum d'or lors de la vente d'objets.

Astuce: trouvez un objet avec un bonus de compétence de +5, cela vous permet de monter votre compétence d'un joli facteur lorsque vous devez acheter ou vendre des marchandises. Ces objets sont assez courant dans le jeu. Ayez au moins un objet de ce style sur chaque personnage!

Méditation



Cette compétence ajoute des points de sort au total de points de sort du personnage.
 Prix: 250gp
 Niveau: 3

- Normal** Ajoute des points de sort.
- Expert** Effet de la compétence doublé.
- Maître** Effet de la compétence triplé.
- Grand-Maître** Effet de la compétence quintuplé.

La méditation est aux points de mana ce qu'est la musculation aux points de vie. Pour avoir une énorme quantité de point de mana cette compétence est indispensable. Si vous n'avez pas les moyens de monter très haut en niveau avec vos personnages cette compétence est idéale pour ajouter quelques précieux points de mana.

Cette compétence est ouverte uniquement au classes ayant accès à la magie. Les classes de mercenaires et ses dérivées en sont donc privées.

La méditation a des effets différents suivant les classes, pour chaque classe (incluse les promotions) le nombre de point de mana diffère. Voici le nombre de point de mana de base pour chaque point de compétence investi pour chaque classe:

	Guerrier	Mercenaire	Assassin	Gladiateur	Croisé	Rôdeur	Paladin	Initié	Erudit	Mage	Liche	Guérisseur	Prêtre	Druide
Méditation	-	-	-	-	3	4	4	3	6	8	8	4	7	7

Note: Le gain pour chaque niveau de méditation suit exactement la même courbe que les points de mana obtenu par le niveau de chaque personnage dans la classe donnée. Ce qui veut dire en gros que **Grand-Maître** niveau 10 équivaux à 50 niveaux de personnage.

Bug: Il y a un bug dans le sort d'Intervention Divine, ce qui fait qu'il est possible de lancer ce sort de manière infinie. Comme le sort restaure tous les points de mana, il n'est pas nécessaire de faire grandir son potentiel en méditation. Si vous avez accès a ce sort, il est inutile de mettre des points ici. Investissez les dans les compétences de magie.

Musculation



Cette compétence ajoute des points de vie au total de points de vie de votre personnage.
 Prix: 250gp
 Niveau: 3

- Normal** Ajoute des points de vie.
- Expert** Effet de la compétence doublé.

Maître Effet de la compétence triplé.
Grand-Maître Effet de la compétence quintuplé.

La musculation est aux points de vie ce qu'est la méditation aux points de mana. Toutes les classes ont accès à cette compétence, ce qui me paraît très normal. Par contre, les effets sur chaque classe et le niveau de maîtrise de la compétence est simplement énorme. Si vous voulez que votre gladiateur puisse continuer à taper même si vos autres personnages sont dans les pommes, c'est ici qu'il faut investir.

La musculation a des effets différents suivant les classes et les promotions: le nombre de point de vie diffère. Voici le nombre de point de vie de base pour chaque point de compétence investi pour chaque classe:

	Guerrier	Mercenaire	Assassin	Gladiateur	Croisé	Rôdeur	Paladin	Initié	Erudit	Mage	Liche	Généraliste	Prêtre	Druide
Musculation	5	8	10	10	7	9	9	-	6	8	8	7	9	9

Note: Dans le jeu cette compétence s'appelle "culture physique", mais pour des raisons historiques je continue à appeler cette compétence Musculation.

Note: Le manuel oublie de parler de cette compétence. Vraisemblablement un oubli de la part des rédacteurs.

Note: Le gain pour chaque niveau de musculation suit exactement la même courbe que les points de vie obtenue par le niveau de chaque personnage dans la classe donnée. Ce qui veut dire en gros que **Grand-Maître** niveau 10 équivaut à 50 niveaux de personnage.

Bug: Il y a un bug dans le sort d'Intervention Divine, ce qui fait qu'il est possible de lancer ce sort de manière infinie. Comme le sort restaure tous les points de vie, il n'est pas nécessaire de faire grandir son potentiel en musculation. Si vous avez accès à ce sort il est inutile de mettre des points ici. Investissez les dans les compétences de combats.

Perception



Cette compétence permet à vos personnages de remarquer les portes secrètes et les pièges et donc d'éviter les dégâts dus aux pièges.
 Prix: 250gp
 Niveau: 3

Normal Augmente les chances d'éviter les pièges et de repérer les trésors.
Expert Effet de la compétence doublé.
Maître Effet de la compétence triplé.
Grand-Maître 100 % de chances de réussir.

Une compétence moyennement utile. Si vous connaissez bien la série vous devriez bien connaître le style des donjons, donc une perception n'est pas très utile. Pour ma part je ne développe jamais cette compétence car je trouve toujours les trésors cachés. Si vous voulez toujours trouver tous les pièges et trésors cachés il est vrai qu'investir ici est une bonne idée.

Astuce: Le niveau de perception varie de 0 à 20 pour les donjons les plus élevés. Considérant les effets de maîtrise de la compétence voici le niveau que vous devez avoir pour tout découvrir dans le jeu:

Normal: 20
Expert: 10
Maître: 7

Avec cela vous vous rendez compte que le niveau **Grand-Maître** est totalement inutile.

Astuce: Il est possible de trouver des objets qui donne +5 dans la compétence. Alors une petite bague en plus fera de vous un véritable aigle. Le résultat des courses est que vous devez développer cette compétence comme suit:

Normal: 15

Expert: 5

Avec cela vous vous rendez compte que le niveau **Maître** est totalement inutile.

Réparation



Cette compétence permet à vos personnages de réparer leur équipement. Elle se déclenche automatiquement quand vous effectuez un clic droit sur un objet endommagé de votre inventaire.

Prix: 250gp

Niveau: 3

Normal

Capacité à réparer les objets.

Expert

Effet de la compétence doublé.

Maître

Effet de la compétence triplé.

Grand-Maître

100 % de chances de réussir.

Lorsqu'un monstre casse votre épée favorite, vous êtes tout heureux de pouvoir la réparer sur-le-champ. La compétence de réparation est là pour cela. Cela vous évite aussi de revenir dans une ville pour trouver un commerce et de devoir payer des sommes astronomiques pour réparer un objet.

Les objets du jeu ont tous un facteur de réparation, qui est aussi applicable pour l'identification de l'objet. Pour connaître ce facteur référez-vous au fichier des **Objets**. L'éventail des valeurs oscille entre 0 pour les objets très simples jusqu'à 30 pour certains artefacts. Lorsque votre compétence est égale ou supérieure au facteur de l'objet, vous pouvez le réparer.

Astuce: Comme la valeur la plus élevée est 30, vous pouvez être maître de niveau 10 ou **Grand-Maître** pour tout identifier ! Mais plus un objet à un facteur élevé, moins il a de risque de se briser, par expérience. Durant mon périple j'avais énormément d'artefacts, mais jamais un ne c'est cassé. Donc comme les objets non uniques ont un facteur maximum de 12 vous n'avez pas vraiment intérêt à trop monter la compétence.

Astuce: Il est important de réparer les objets avant de les vendre, vous obtiendrez un prix nettement supérieur. Si vous n'arrivez pas à réparer un objet, faites le dans une boutique puis vendez-le. Le prix de la réparation est proportionnel au prix de l'objet mais toujours inférieure au prix de vente moins le prix non réparé. La compétence de marchandage influence le prix, de même que le coefficient du magasin, voir fichier sur les **commerces**.

Astuce: En gros si vous avez 12 en maîtrise **Normal** ou 6 en niveau **Expert** vous êtes capable de tout réparer dans ce jeu qui n'est pas unique. Comme toutes les classes peuvent accéder au niveau **Normal** en réparation prenez n'importe qui et montez son niveau à 7, ou en **Expert** niveau 4 ! Prenez de préférence une classe qui demande peu de compétences pour investir quelques points dans celle-ci. Pour compléter la compétence, trouvez un objet qui donne un bonus de +5 dans celle-ci et tous les objets normaux du jeu pourront être réparés.

Note: Le coût de base dans un magasin pour réparer un objet est 1/6ième du prix de l'objet. Vous devez multiplier cette valeur ensuite par le coefficient de marchandage de l'échoppe.