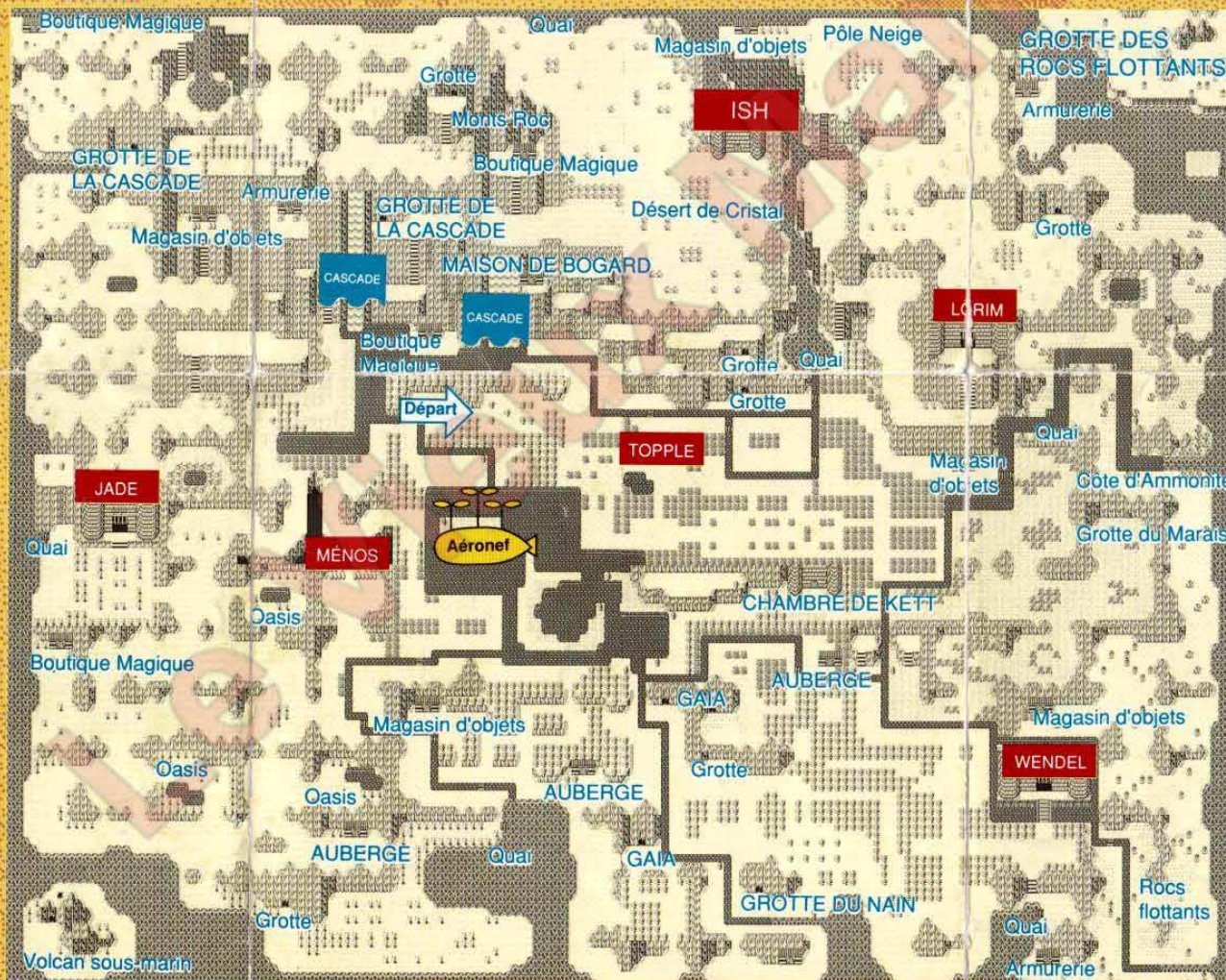


Le Monde de Mystic Quest



Armure

C'est la pièce principale de votre équipement de protection. Elle offre une plus grande protection que le bouclier ou le casque lorsqu'elle est fabriquée dans le même matériau. L'Armure haillait le Héros, il est important de toujours chercher à avoir la meilleure.

Armure	Puissance Défensive (PD)	Effet spécifique	Prix d'achat/ Prix de vente	Où la trouver
Armure de Bronze	2	Aucun	110/55	Vous l'avez au départ
Armure de Fer	7	Aucun	315/157	Armurerie de Wendel
Armure d'Argent	10	Pare 25% des attaques magiques	700/350	Grotte du Nain
Armure d'Or	15	Aucun	1300/650	Grotte de la Méduse, Armurerie de Jade
Armure d'Opale	18	Aucun	3000/1500	Armurerie d'Ish
Armure de Flamme	20	Pare 25% des attaques magiques du "Feu"	5635/2812	Armurerie à l'ouest des Monts Roc
Armure de Glace	28	Pare 25% des attaques de "Glace"	7350/3675	Armurerie au nord de Pôle Neige
Armure du Dragon	34	Aucun	-/4900	Tour de Dime
Armure du Samouraï	44	Aucun	-/7500	?

Casques

Ils protègent non seulement la tête mais aussi le visage et la gorge. Munissez-vous d'un casque correspondant à votre armure.

Casque	Puissance Défensive	Effet spécifique	Prix d'achat/ Prix de vente	Où le trouver
Casque de Bronze	2	Aucun	-/32	Vous l'avez au départ
Casque de Fer	3	Aucun	140/70	Armurerie de Toppic
Casque d'Argent	8	Pare 25% des attaques magiques	240/120	Grotte du Nain
Casque d'Or	14	Aucun	680/341	Armurerie de Jade
Casque d'Opale	19	Aucun	3500/1750	Armurerie à l'ouest des Monts Roc
Casque du Samouraï	25	Aucun	-/2100	?

Boucliers

Un bouclier n'augmente pas la puissance défensive. Cependant, ne négligez pas de vous en munir. Les Boucliers peuvent parer et neutraliser certaines attaques ennemies classiques ou magiques. Plus il est d'un rang élevé, plus il vous permet de parer d'attaques. Le Bouclier de rang "A" vous protège contre toutes attaques ennemies.

Bouclier	Rang	Prix d'achat/ Prix de Vente	Où le trouver
Bouclier de Bronze	F	-/20	Vous l'avez au départ
Bouclier de Fer	D	185/92	Grotte du Marais
Bouclier d'Argent	C	505/252	Grotte du Nain
Bouclier d'Or	B	920/460	Armurerie de Jade
Bouclier d'Opale	B	3900/1950	Armurerie à l'est des Monts Roc
Bouclier de Flamme	B	4400/2200	Armurerie d'Ish
Bouclier de Glace	B	6200/3100	Armurerie à l'ouest des Rocs Flottants
Bouclier du Dragon	B	-/4100	Caverne des Ruines
Bouclier d'Aégis	A	-/5265	?

Objets

N'allez pas croire que vous pourrez progresser dans l'aventure uniquement avec les armes et la magie. Les objets sont indispensables, notamment au début du jeu, lorsque votre Energie Vitale (EV) est encore basse et que vous ne connaissez pas les formules magiques. Voici une classification des objets qui vous permettra d'en tirer pleinement profit.

Objet	Effet	Nbre d'utilisations possibles	Prix d'achat/ Prix de vente
<i>Objets de guérison : soignent vos blessures, vous remettent en forme et augmentent votre EV (Energie vitale) et votre EM (Energie magique).</i>			
Bonbon	Avalez-le pour faire remonter légèrement votre Energie Vitale (EV).	1	-/2
Potion de Vie	Herbes séchées mélangées à de l'eau bénite, efficace pour recouvrer votre Energie Vitale (EV).	2	40/20
Potion de Vie X	Elaborée à partir de racines d'herbes séchées. Son effet est plus puissant que celui de la potion précédente.	2	160/80
Potion d'Ether	La potion d'un sorcier pour retrouver de l'Energie Magique (EM).	1	320/50
Potion d'Ether X	Contient les pouvoirs magiques d'un grand sorcier. Elle est plus puissante que la potion précédente pour récupérer de l'EM.	1	640/320
Potion Elixir	Une potion mystérieuse élaborée par des alchimistes il y a des siècles. Restaure l'Energie Vitale et l'Energie Magique au maximum.	1	-/320
Potion Antidote	Antidote efficace contre tout poison mortel.	3	30/15
Gouttes	Médicament autrefois utilisé par une fée pour soigner une fille aveugle. Contient de la rosée de lilas blanc.	3	60/30
Potion Ramollo	Mélange de crête de coq, queues de lézard et poussière d'or. Annule la pétrification.	3	90/45
Potion Anémie	Remède rapide contre l'extrême faiblesse.	4	120/60
Licorne	Remède contre tout poison, non-voyance, pétrification, ou faiblesse.	1	-/150
P-Sup : Objets qui accroissent votre puissance pendant une période déterminée.			
Cristal	Dirigez-le vers le ciel au moment voulu. Il fera monter l'indicateur d'Attaque à son maximum.	1	-/500
Pierre de Vulcain	Pierre magique faite d'ingrédients mystérieux. Utilisez-la pour faire grimper momentanément votre résistance.	1	-/39
Pierre de Sagesse	Rocher magique créé par un sorcier qui vénérât la déesse Athéna. Elle augmente votre puissance momentanément.	2	-/17
Pierre de Nectar	Pierre magique contenant les pouvoirs des dieux. Elle accroît temporairement votre volonté.	1	-/44
Pierre de Volonté	Pierre magique créée par un sorcier qui vénérât la déesse de la Volonté. Même effet que la pierre précédente.	1	-/23
Objets servant à vous frayer un passage : ces deux objets vous permettront de vous frayer un chemin au cours de votre voyage.			
Pioche	Piolet spécial servant à briser les rochers et les marmites ou abattre les murs peu solides. Elle se casse après plusieurs utilisations.	7	60/28
Clé	Elle ouvre les serrures simples. Se casse après plusieurs utilisations.	4	15/4

Armes

Vous ne pouvez pas parvenir sans armes au bout de cette aventure remplie de monstres. Il existe 14 armes différentes. Etudiez leurs caractéristiques pour les utiliser de la façon la plus efficace.

Arme	Puissance d'Attaque normale	Puissance d'Attaque MAX	Type d'Attaque MAX	Utilisation spéciale	Prix d'achat/vente	Où la trouver
Épée de Bronze	4	8	Pour charger ou attaques tournoyantes	Aucune	60/30	Vous l'avez au départ
Hache de Guerre	8	16	Arme de jet	Abat des arbres	150/75	Magasin d'objets à l'ouest des marais
Faucille	8	16	La puissance d'attaque augmente	Fauche les fougères	-	Grotte du Marais
Fléau Chaîne	10	20	La chaîne s'allonge	Pour franchir des distances, son extrémité enroulée autour d'un poteau.	-	Chez Kett
Épée d'Argent	14	28	Pour charger ou attaques tournoyantes	Aucune	562/281	Grotte du Nain
Lance Vent	14	28	Arme de jet	Aucune	1150/575	Armurerie de Menos
Hache de Zeus	20	40	Arme de jet	Abat des arbres	-/750	Manoir de Davia
Etoile	30	60	La portée maximale de l'attaque augmente	Abattre les murs et briser rochers et marmites	-	Caverne des Monts Roc
Épée de Sang	26	52	Pour charger ou attaques tournoyantes	Aucune	-/937	Château de Glaive
Fléau de Flamme	38	76	La chaîne s'allonge	Franchir des distances, l'extrémité enroulée à un poteau.	6300/3150	Armurerie d'Ish
Épée de Glace	40	80	Pour charger ou attaques tournoyantes	Aucune	-/3750	Grotte de Pôle Neige
Lance foudre	46	92	Arme de jet	Aucune	11250/5625	Armurerie de la plaine des Rocs Flottants
Épée rouillée	50	100	Pour charger ou attaques tournoyantes	Aucune	-/	Volcan sous-marin
Épée du Dragon	56	112	Pour charger ou attaques tournoyantes	Aucune	-/4000	Grotte des Ruines

Objet	Effet	Nbre d'utilisations possibles	Prix d'achat/ Prix de vente
<i>Objets monnayables : ils n'ont pas d'utilité particulière mais peuvent être échangés contre une grosse somme d'argent.</i>			
Or	Une bourse de cuir pleine de poussière d'or. Chaque fois que vous en trouvez une, vendez-la pour obtenir de l'argent liquide.	-	-/750
Rubis	Une bourse de cuir contenant des rubis. Vendez-la dans les magasins d'objets.	-	-/100
Opale	Une bourse de cuir contenant des opales. Vendez-la dans les magasins d'objets.	-	-/1750
<i>Objets d'attaque : les armes et la magie ne sont pas les seules méthodes d'attaque. Utilisez ces objets durant le combat.</i>			
Silence	Globe contenant la magie du silence. Empêche les ennemis de prononcer les formules magiques en les condamnant au silence.	1	100/50
Songe	Globe contenant la magie du sommeil. Utilisable au cours d'un combat.	1	100/50
Flamme	Globe contenant le feu. Lorsqu'il est brisé une boule de feu se jette sur l'ennemi. Même effet que la magie du Feu.	2	60/30
Brasier	Version plus puissante de la Flamme. Il s'utilise de la même manière mais est plus destructeur.	2	240/120
Blizzard	Globe contenant des cristaux de neige. Même effet que la magie du Gel.	2	80/40
Gelée	Version plus puissante du blizzard. Elle s'utilise de la même façon mais est beaucoup plus destructrice.	2	320/160
Eclair	Globe contenant l'énergie d'un éclair. Même effet que la Magie de l'Eclair.	2	100/50
Foudre	Version plus puissante de l'Eclair. Elle s'utilise de la même façon mais son pouvoir destructeur est bien plus important.	2	400/200
<i>Objets liés à l'histoire : ces objets sont des facteurs essentiels dans l'évolution du jeu.</i>			
Clé en Bronze	Ouvre l'entrée de la Grotte du Marais. Elle se trouve en possession des hommes-lézards.	illimité	-/2
Clé en Os	Clé décorée d'un crâne effrayant. Elle ouvre la porte de la grotte souterraine.	illimité	-/2
Pendentif	Magique pendentif doté du pouvoir mystique d'inverser la direction des cascades.	-	-/
Miroir Mystérieux	Détient un pouvoir magique lui permettant de révéler l'identité d'un être maléfique.	1	-/
Argent	Pratique pour traiter les métaux. Autrefois retiré des mines par les nains.	-	-/
Larmes d'Amanda	Elles transforment les humains qu'elles touchent en d'horribles monstres.	1	-/
Huile	Utile pour Lubrifier. On peut l'acheter dans n'importe quel magasin d'objets.	1	500/250
Croc	Le croc d'un monstre du désert. Souvent considéré comme le symbole du courage.	-	-/14