

## Magic

Use this chart for handy reference when making determinations as to what spells you will want to buy. If a spell exists that your Warrior can use after Class Change, make sure to leave a space open for that spell in that magician's inventory.

## Magie

Utilise ce tableau comme référence pour déterminer le sortilège que tu veux acheter. Si ce sortilège existe mais ne peut être utilisé qu'après un changement de classe (Class Change), assure-toi de laisser un espace pour ce sortilège dans l'inventaire du magicien.

### AFFECTS/AFFECTE

ONE ALLY  
1 ALLIÉ

ALLY PARTY  
GROUPE ALLIÉ

CASTER  
SORCIER

ONE ENEMY  
1 ENNEMI

ENEMY PARTY  
GROUPE ENNEMI



LEVEL / NIVEAU	TYPE / TYPE	SPELL NAME NOM DU SORTILÈGE	RESULT RÉSULTAT	AFFECTS AFFECTE
1	WHITE BLANC	CURE (guérir)	Recover HP / Recouvre HP	One ally / 1 allié
		HARM (blesse)	Harm Undead / Blesse vivants	Enemy party / Groupe ennemi
		FOG (brouil.)	Raise defense / Crée défense	One ally / 1 allié
		RUSE (ruse)	Raise defense / Crée défense	Caster / Sorcier
		FIRE (feu)	Attack with fire / Attaque avec feu	One enemy / 1 ennemi
2	BLACK NOIR	SLEEP (somme)	Put to sleep / Endort	Enemy party / Groupe ennemi
		LOCK (verr.)	Raise hit % / Augmente % de frappe	One enemy / 1 ennemi
		LIT (éclair)	Attack with lightning / Attaque avec éclair	One enemy / 1 ennemi
		LAMP (lampe)	Recover HP / Recouvre HP	One enemy / 1 ennemi
		MUTE (muet)	Silence magic users / Rend sorciers muets	Enemy party / Groupe ennemi
3	WHITE BLANC	ALIT (a-écl.)	Defend against lightning / Protège des éclairs	Ally party / Groupe allié
		INVS (invis.)	Raise defense / Crée défense	One ally / 1 allié
		ICE (glace)	Attack with cold / Attaque avec glace	Enemy party / Groupe ennemi
		DARK (noir)	Surround with darkness / Jette dans l'obscurité	Enemy party / Groupe ennemi
		TMPP (temp.)	Increase weapon value / Augmente la valeur des armes	One ally / 1 allié
4	BLACK NOIR	SLOW (lent)	Lower offense / Diminue offense	Enemy party / Groupe ennemi
		CUR2 (guér.2)	Recover HP / Recouvre HP	One ally / 1 allié
		HRM2 (bles.2)	Harm Undead / Blesse morts-vivants	Enemy party / Groupe ennemi
		AFIR (a-feu)	Defend against fire / Protège du feu	Ally party / Groupe allié
		HEAL (rétab.)	Recover HP / Recouvre HP	Ally party / Groupe allié
5	WHITE BLANC	FIR2 (feu.2)	Attack with fire / Attaque avec feu	Enemy party / Groupe ennemi
		HOLD (immob.)	Paralysis / Paralysie	One enemy / 1 ennemi
		LIT2 (écl.2)	Attack with lightning / Attaque avec éclair	Enemy party / Groupe ennemi
		LOK 2 (verr.2)	Raise hit % / Augmente % de frappe	Enemy party / Groupe ennemi
		PURE (a-poïs.)	Antidote for poison / Contrepoison	One ally / 1 allié
6	BLACK NOIR	FEAR (peur)	Enemy runs away / Chasse ennemis	Enemy party / Groupe ennemi
		AICE (a-glace)	Defend against cold / Protège de la glace	Ally party / Groupe allié
		AMUT (a-muet)	Muted magic users can speak / Sorciers muets peuvent parler	One ally / 1 allié
		SLP2 (somm.2)	Put to sleep / Endort l'ennemi	One enemy / 1 ennemi
		FAST (a-glace)	Quick shot / Coup rapide	One ally / 1 allié
7	WHITE BLANC	CONF (conf.)	Confusion / Trouble l'ennemi	Enemy party / Groupe ennemi
		ICE2 (glace.2)	Attack with cold / Attaque avec glace	Enemy party / Groupe ennemi
		CUR3 (guér.3)	Recover HP / Recouvre HP	One ally / 1 allié
		LIFE (vie)	Revive the slain / Mort revit	One ally / 1 allié
		HRM3 (bles.3)	Harm Undead / Blesse morts-vivants	Enemy party / Groupe ennemi
8	BLACK NOIR	HEL2 (rétab.2)	Recover HP / Recouvre HP	Ally party / Groupe allié
		FIR3 (feu.3)	Attack with fire / Attaque avec feu	Enemy party / Groupe ennemi
		BANE (fumée)	Attack with poison smoke / Attaque avec fumée empoisonnée	Enemy party / Groupe ennemi
		WARP (recul)	Return one dungeon floor / Recule d'un étage	Ally party / Groupe allié
		SLO2 (lent.2)	Lower offense / Diminue offense	One enemy / 1 ennemi

LEVEL / NIVEAU	TYPE / TYPE	SPELL NAME NOM DU SORTILÈGE	RESULT RÉSULTAT	AFFECTS AFFECTE
5	WHITE BLANC	CUR3 (guér.3)	Recover HP / Recouvre HP	One ally / 1 allié
		LIFE (vie)	Revive the slain / Mort revit	One ally / 1 allié
		HRM3 (bles.3)	Harm Undead / Blesse morts-vivants	Enemy party / Groupe ennemi
		HEL2 (rétab.2)	Recover HP / Recouvre HP	Ally party / Groupe allié
		FIR3 (feu.3)	Attack with fire / Attaque avec feu	Enemy party / Groupe ennemi
6	BLACK NOIR	BANE (fumée)	Attack with poison smoke / Attaque avec fumée empoisonnée	Enemy party / Groupe ennemi
		WARP (recul)	Return one dungeon floor / Recule d'un étage	Ally party / Groupe allié
		SLO2 (lent.2)	Lower offense / Diminue offense	One enemy / 1 ennemi
		SOFT (a-pierre)	Remove "STONE" spell / Annule sortilège "STONE"	One ally / 1 allié
		EXIT (sortie)	Exit dungeon / Sortie du donjon	Ally party / Groupe allié
7	WHITE BLANC	FOG2 (brouil.2)	Raise defense / Crée défense	Ally party / Groupe allié
		INV2 (invis.2)	Raise defense / Crée défense	Ally party / Groupe allié
		LIT3 (éclair.3)	Attack with lightning / Attaque avec éclair	Enemy party / Groupe ennemi
		RUB (efface)	Erase enemy / Efface ennemi	One enemy / 1 ennemi
		QAKE (séisme)	Earthquake / Séisme	Enemy party / Groupe ennemi
8	BLACK NOIR	STUN (figé)	Paralysis / Paralysie	One enemy / 1 ennemi
		CUR4 (guér.4)	Recover HP / Recouvre HP	Ally party / Groupe allié
		HRM4 (bles.4)	Harm Undead / Blesse morts-vivants	Enemy party / Groupe ennemi
		ARUB (a-eff.)	Defend against magic / Protège de la magie	Ally party / Groupe allié
		HEL3 (rétab.3)	Recover HP / Recouvre HP	One ally / 1 allié
9	WHITE BLANC	ICE3 (gel.3)	Attack with cold / Attaque avec gel	Enemy party / Groupe ennemi
		BRK (dest.)	Shatter enemy / Détruit ennemi	One enemy / 1 ennemi
		SABR (arme)	Raise weapon power / Augmente la puissance des armes	Caster / Sorcier
		BLND (aveug.)	Blind enemy / Rend ennemi aveugle	One enemy / 1 ennemi
		LIF2 (vie.2)	Revive the slain / Mort revit	One ally / 1 allié
10	BLACK NOIR	FADE (mêch.)	Attack against evil / Contre-attaque	Ally party / Groupe allié
		WALL (mur)	Defend all / Défense complète	One ally / 1 allié
		XFER (transf.)	Loss of "special" defense / Perte de la défense "special"	One enemy / 1 ennemi
		NUKF (cani)	Tremendous heat / Chaleur extrême	Enemy party / Groupe ennemi
		STOP (arrêt)	Paralysis / Paralysie	Enemy party / Groupe ennemi
11	WHITE BLANC	ZAPI (4D)	Send to 4th dimension / Envoyé dans 4ième dimension	Enemy party / Groupe ennemi
		XXXX (dispar.)	Erase enemy / Ennemi disparaît	One enemy / 1 ennemi
		CUR5 (guér.5)	Recover HP / Recouvre HP	Ally party / Groupe allié
		LIFE (vie)	Revive the slain / Mort revit	One ally / 1 allié
		HRM5 (bles.5)	Harm Undead / Blesse morts-vivants	Enemy party / Groupe ennemi
12	BLACK NOIR	HEL4 (rétab.4)	Recover HP / Recouvre HP	Ally party / Groupe allié
		FIR4 (feu.4)	Attack with fire / Attaque avec feu	Enemy party / Groupe ennemi
		BANE (fumée)	Attack with poison smoke / Attaque avec fumée empoisonnée	Enemy party / Groupe ennemi
		WARP (recul)	Return one dungeon floor / Recule d'un étage	Ally party / Groupe allié
		SLO3 (lent.3)	Lower offense / Diminue offense	One enemy / 1 ennemi

\* HP: Hit Power — Points de frappe

## Weapons

Use this chart in determining which weapon to purchase, to EQUIP, and which to sell as surplus. NOTE: Before selling any weapon that you can't EQUIP determine if it can be used later after Class Change, or possibly immediately as an ITEM.

## Armes

Utilise ce tableau pour déterminer les armes à acheter, à équiper (EQUIP) et à vendre. Avant de vendre une arme que tu ne peux pas équiper, vérifie si cette dernière peut être utilisée ultérieurement, après le changement de classe (Class Change), ou immédiatement en tant qu'article (ITEM).

### KEY TO ON SCREEN SYMBOLS EXPLICATION DES SYMBOLES À L'ÉCRAN

SWORD / ÉPÉE ... AXE / HACHE  
HAMMER / MARTEAU ... STAFF / CROSSE  
DAGGER / POIGNARD ... NUNCHUCK / NUNCHAKU



WEAPONS ARMES	Equip (Équiper)	Knapsack (Chape)	Thief (Furtif)	Wise (Sage)	Black Belt (Ceinture Noire)	Master (Maître)	Red Mage (Mage Rouge)	Red Wizard (Forcœur Rouge)	White Mage (Mage Blanc)	White Wizard (Forcœur Blanc)	Black Mage (Mage Noir)	Black Wizard (Forcœur Noir)	DAMAGE DOMMAGE	HIT % % DE FRAPPE
WOODEN NUNCHUCK (NUNCHAKU DE BOIS)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	12	0
SMALL DAGGER (PETIT POIGNARD)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	5	10
WOODEN STAFF (CROSSE DE BOIS)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	6	0
RAPIER (RAPIÈRE)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	9	5
IRON HAMMER (MARTEAU DE FER)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	9	0
SHORT SWORD (ÉPÉE COURTE)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	15	10
HAND AXE (HACHETTE)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	16	5
SCIMITAR (CIMETERRE)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	10	10
IRON NUNCHUCK (NUNCHAKU DE FER)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	16	0
LARGE DAGGER (GRAND POIGNARD)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	7	10
IRON STAFF (CROSSE DE FER)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	14	0
SABER (SABRE)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	13	5
LONG SWORD (LONGUE ÉPÉE)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	20	10
GREAT AXE (HACHE)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	22	5
FALCHION (GLAIVE)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	15	10
SILVER KNIFE (COUTEAU D'ARGENT)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	10	15
SILVER SWORD (ÉPÉE D'ARGENT)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	23	15
SILVER HAMMER (MARTEAU D'ARGENT)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	12	5
SILVER AXE (HACHE D'ARGENT)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	25	10
FLAME SWORD (ÉPÉE DE FEU)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	26	20
ICE SWORD (ÉPÉE DE GLACE)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	29	25
DRAGON SWORD (ÉPÉE À DRAGONS)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	19	15
GIANT SWORD (ÉPÉE À GÉANTS)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	21	20
SUN SWORD (ÉPÉE DE SOLEIL)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	32	30
CORAL SWORD (ÉPÉE DE CORAIL)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	19	15
WERE SWORD (ÉPÉE ANCIENNE)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	16	15
RUNE SWORD (ÉPÉE RUNIQUE)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	18	15
POWER STAFF (CROSSE DE PUISSANCE)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	12	0
LIGHT AXE (HACHE DE LUMIÈRE)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	28	15
HEAL STAFF (CROSSE GUÉRISSEUSE)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	6	0
MAGE STAFF (CROSSE DE MAGE)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	12	10
DEFENSE (DÉFENSE)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	30	35
WIZARD STAFF (CROSSE DE SORCIER)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	15	15
VORPAL (VORPAL)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	24	25
CATCLAW (PATTE DE CHAT)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	22	35
THOR'S HAMMER (MARTEAU DE THOR)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	18	15
BANE SWORD (ÉPÉE EMPOISONNÉE)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	22	20
KATANA (KATANA)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	33	35
EXCALIBUR (EXCALIBUR)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	45	35
MASMUNE (MASMUNE)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	55	50

## Armor

Use this chart in determining which armor to purchase, to EQUIP, and which to sell as surplus. NOTE: Before selling any armor that you can't EQUIP determine if it can be used later after Class Change, or possibly immediately as an ITEM.

## Armures

Utilise ce tableau pour déterminer l'armure à acheter, à équiper (EQUIP) et à vendre. Avant de vendre une armure que tu ne peux pas équiper, vérifie si cette dernière peut être utilisée ultérieurement, après le changement de classe (Class Change), ou immédiatement en tant qu'article (ITEM).

### KEY TO ON SCREEN SYMBOLS EXPLICATION DES SYMBOLES À L'ÉCRAN

ARMOR / ARMURE ... GAUNTLET / GANTELET  
SHIELD / BOUCLIER ... BRACELET / BRACELET  
HELMET / ARMET ... SHIRT / GILET



ARMOR ARMURES	Fighter (Battilleur)	Knights (Chevaliers)	Thief (F voleur)	Wizaga (Magicien)	Black Belt (Ceinture Noire)	Master (Maître)	Red Mage (Mage Rouge)	Red Wizard (Forcœur Rouge)	White Mage (Mage Blanc)	White Wizard (Forcœur Blanc)	Black Mage (Mage Noir)	Black Wizard (Forcœur Noir)	ABSORB ABSORBE	EVADE % % D'ÉVITER
CLOTH (TISSU)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	1	2
WOODEN ARMOR (ARMURE DE BOIS)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	4	8
CHAIN ARMOR (COTTE DE MAILLES)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	15	15
IRON ARMOR (ARMURE DE FER)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	21	22
STEEL ARMOR (ARMURE D'ACIER)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	34	33
SILVER ARMOR (ARMURE D'ARGENT)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	18	8
FLAME ARMOR (ARMURE DE FEU)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	34	10
ICE ARMOR (ARMURE DE GLACE)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	34	10
OPAL ARMOR (ARMURE D'OPALE)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	42	10
DRAGON ARMOR (ARMURE DE DRAGON)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	42	10
COPPER BRACELET (BRACELET DE CUIVRE)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	4	1
SILVER BRACELET (BRACELET D'ARGENT)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	15	1
OPAL BRACELET (BRACELET D'OPALE)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	24	1
GOLD BRACELET (BRACELET D'OR)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	34	1
WHITE SHIRT (GILET BLANC)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	24	2
BLACK SHIRT (GILET NOIR)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	24	2
WOODEN SHIELD (BOUCHIER DE BOIS)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	2	0
IRON SHIELD (BOUCHIER DE FER)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	4	0
SILVER SHIELD (BOUCHIER D'ARGENT)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	8	0
FLAME SHIELD (BOUCHIER DE FEU)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	12	0
ICE SHIELD (BOUCHIER DE GLACE)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	12	0
OPAL SHIELD (BOUCHIER D'OPALE)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	16	0
LEATHER SHIELD (ÉCUIE)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	10	0
BUCKLER (TARGE)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	2	0
PROTECTIVE CAPE (CAPE PROTECTRICE)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	8	2
CAP (ARMET)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	1	1
WOODEN HELMET (ARMET DE BOIS)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	3	3
IRON HELMET (ARMET DE MÉTAL)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	5	5
SILVER HELMET (ARMET D'ARGENT)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	6	3
OPAL HELMET (ARMET D'OPALE)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	8	3
HEAL HELMET (ARMET GUÉRISSEUR)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	6	3
RIBBON (RUBAN)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	1	1
GLOVES (GANTS)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	1	1
COPPER GAUNTLET (GANTELET DE CUIVRE)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	2	3
IRON GAUNTLET (GANTELET DE FER)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	4	5
SILVER GAUNTLET (GANTELET D'ARGENT)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	6	3
ZEUS GAUNTLET (GANTELET DE ZEUS)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	6	3
POWER GAUNTLET (GANTELET DE PUISSANCE)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	6	3
OPAL GAUNTLET (GANTELET D'OPALE)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	8	3
PROTECTIVE RING (ANNEAU PROTECTEUR)	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	•	8	1