FORGOTTEN REALMS

Baldur's Gate™ II



Shadows of Amn™

BLACK ISLE STUDIOS

Advanced Dungeons & Dragons

BIOWARE

DEDICACE A DANIEL WALKER

Dan Walker a été le second employé de BioWare, ayant commencé à travailler fin 1995. Il est décédé le 6 juin 1999, de mort naturelle, en raison d'un problème physique qu'il avait depuis la naissance.

Nous lui dédions Baldur's Gate II : Shadows of Amn. Il est assez difficile de trouver les mots pour dire ce que nous pensions tous de lui mais c'est à moi d'essayer, alors je ferai de mon mieux.

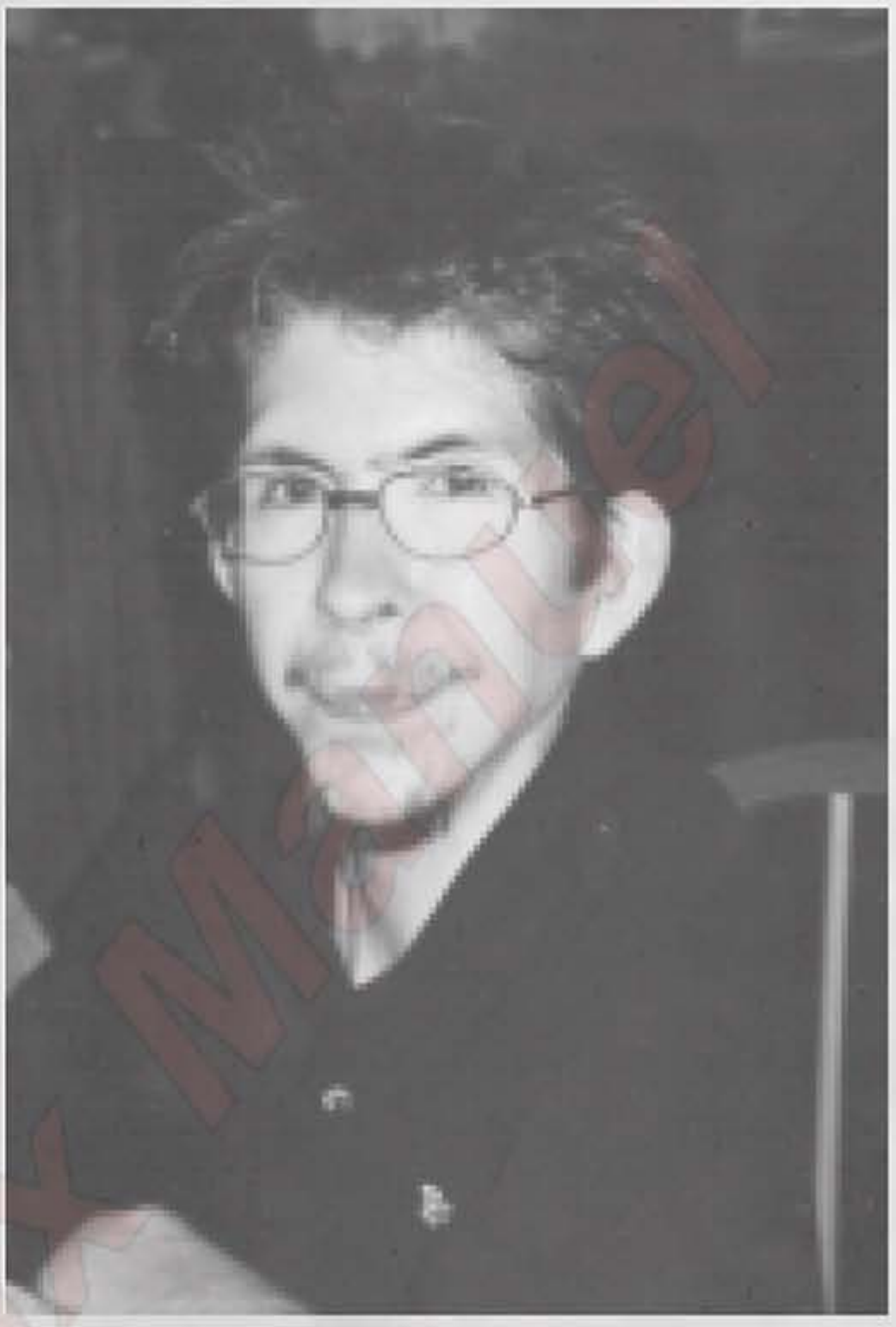
Dan était un géant, qui s'est battu contre une anomalie physique congénitale avec patience et stoïcisme. Je ne me souviens pas l'avoir jamais entendu se plaindre à propos de rien, bien qu'il aurait eu plus de raisons de le faire que bien d'autres. A de nombreuses reprises sa patience et son calme vis-à-vis de tout, ont été pour moi de véritables leçons de vie. Il était, et est encore, une source d'inspiration pour moi et bien d'autres à BioWare.

Dan était un artiste au sens le plus strict du terme. Il appréciait plus que tout que les gens puissent voir et prendre plaisir à ce qu'il créait. Et ce qu'il faisait était très, très bon.

Il a vécu sa vie comme si c'était une œuvre d'art. En y réfléchissant, il a certainement été un des piliers autour desquels BioWare s'est développé. Il nous manque terriblement.

Dr Ray Muzyka

CEO adjoint, BioWare Corp



AVERTISSEMENT

A LIRE AVANT TOUTE UTILISATION D'UN JEU VIDEO PAR VOUS-MEME OU PAR VOTRE ENFANT.

I PRÉCAUTIONS À PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée en modérant la luminosité de votre écran. Lorsque vous utilisez un jeu vidéo susceptible d'être connecté à un écran, jouez à bonne distance de cet écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement. En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

II AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie comportant, le cas échéant, des pertes de conscience à la vue, notamment, de certains types de stimulations lumineuses fortes : succession rapide d'images ou répétition de figures géométriques simples, d'éclairs ou d'explosions. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo comportant de telles stimulations, alors même qu'elles n'ont pas d'antécédent médical ou n'ont jamais été sujettes elles-mêmes à des crises d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, consultez votre médecin avant toute utilisation.

Les parents se doivent également d'être particulièrement attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, perte momentanée de conscience, il faut cesser immédiatement de jouer et consulter un médecin.

SOMMAIRE

INTRODUCTION 4
CONTENU DU MANUEL 4
LIVRE I : GUIDE DU JEU 5
INSTALLATION ET DEBUT DU JEU 5
CONFIGURATION DU JEU 5
COMPATIBILITE 3D 5
CREATION D'UN PERSONNAGE 6
INTERFACE : COMMENT JOUER 9
L'INTERFACE PRINCIPALE 10
PARTIES MULTIJOUEURS DANS BALDUR'S GATE II 21
PROTOCOLE 22
DISPUTER UNE PARTIE MULTIJOUEURS 25
LIVRE II: LE GRIMOIRE DE VOLO BALDUR'S GATE II: LES OMBRES D'AMN 26
CHAPITRE I : CONTEXTE 27
GROUPES INFLUENTS DE LA CÔTE DES EPEES 29
PERSONNAGES MAJEURS D'AMN 30
NOUVEAUX COMPAGNONS 30
DES AMIS DU PASSE 33
QUELQUES MONSTRES DE LA COTE DES EPEES 34
LE TEMPS DANS LES ROYAUMES OUBLIES 35
CHAPITRE II : REGLES DU JEU 36
INTRODUCTION AUX REGLES D'AD&D 36
ACTIONS DES PERSONNAGES 37
COMBATS DANS BALDUR'S GATE II 39
POINTS D'EXPERIENCE ET MONTEE DE NIVEAU 43
CARACTERISTIQUES 44
CLASSES 45
COMBATTANTS 45
PRÊTRES 47
ROUBLARDS 48
MAGICIENS 49
ALIGNEMENTS 50
COMPETENCES MARTIALES 51
CAPACITES SPECIALES 52
MAGIE ET SYSTEME DE MAGIE 55
SORTS PAR NIVEAU 57
SORTS DE MAGICIENS 57
SORTS DE PRÊTRES 90
EQUIPEMENT 110
ARMES 112
OBJETS MAGIQUES ET TRESORS 115
OBJETS LEGENDAIRES 116
TABLEAUX 117
CREDITS 134
INDEX 137
V.I TOUJOURS A VOTRE DISPOSITION 140
GARANTIE LIMITEE 141
SITE WEB INTERPLAY 141

Le vieux Manuel

INTRODUCTION

Nous avons commencé à développer le premier Baldur's Gate en janvier 1996. A cette époque nous ne savions pas grand-chose sur la manière de concevoir un jeu de rôles. Nous avons dû nous remémorer ce qui faisait la joie de jouer à des jeux comme Wizardry, la série des Ultima, Ultima Underworld, System Shock, la série des Cold Box, Bard's Tale, Betrayal at Krondor et Wasteland pour n'en citer que quelques-uns parmi nos favoris. En décembre 1998, Baldur's Gate rencontra un énorme succès critique et commercial. Nous y avions mis toute notre âme et tout notre cœur. L'équipe de développement, les testeurs, les artistes et les programmeurs de BioWare, ainsi que les équipes des Studios Black Isle ont vraiment tout donné pour la conception de Baldur's Gate. Nous étions très fiers du résultat et en tant que producteur de Baldur's Gate à BioWare, je suis personnellement honoré de savoir que plus d'un million de fans ont joué à ce jeu et l'ont apprécié. Mais Baldur's Gate était le premier jeu de rôles développé par BioWare et, franchement, nous avons beaucoup appris et nous en avons tiré les leçons en créant le jeu que vous avez entre les mains, Baldur's Gate II : Shadows of Amn. Pendant toute la phase de création, nous avons voulu faire en sorte qu'il soit supérieur à l'original pour qu'il plaise non seulement aux fans du premier volet mais aussi à de nouveaux joueurs. Je suis encore plus fier de ce que l'équipe de Baldur's Gate II a accompli. Nous vous le devons à vous, nos fans. Nous avons fait attention à ne pas casser ce qui n'avait pas lieu de l'être mais nous avons retravaillé plusieurs aspects du jeu.

Nous avons amélioré l'histoire dans BGII pour qu'elle soit encore plus passionnante et interactive, afin de rendre l'aspect jeu de rôle plus satisfaisant.
Le combat est encore plus excitant avec l'amélioration apportée à l'interface de combat en temps réel et l'ajout de douzaines de nouvelles classes de personnages, plus de cent nouveaux sorts (pour plus de 300), une limite de points d'expérience fixée à 2,95 millions (pour un niveau maximum compris entre 17 et 23), de nouvelles compétences d'armes comme le combat à deux armes et des centaines de nouveaux monstres.
Les joueurs appréciant le système au tour par tour peuvent le faire grâce à des nouvelles fonctions de pause automatique.
La conception de BGII représente ce qu'il y a de mieux dans ce que nous avons appris en développant Baldur's Gate et son extension La légende de l'île perdue.
Le graphisme du jeu est encore amélioré.
L'interface graphique a été améliorée dans de nombreux domaines et permet, par exemple, de jouer avec une résolution de 800x600 et de supporter l'accélération 3D pour les effets des sorts et des décors. Le journal peut être plus facilement utilisé et vous pouvez annoter vos cartes.
Le système multijoueur fonctionne encore mieux et les dialogues dans les boutiques ou ceux qui ne sont pas vitaux ne mettent plus le jeu en pause.
Vous pouvez créer un nouveau personnage ou importer ceux de Baldur's Gate ou de La légende de l'île perdue. L'initiation du jeu apprend aux nouveaux joueurs comment commencer la partie.

Les équipes de BioWare et des studios Black Isle apprécient particulièrement que vous ayez acheté Baldur's Gate II et nous espérons que ce jeu vous fera passer de nombreuses heures de détente. Depuis la première fois que j'ai allumé mon Apple II en 1980, j'ai toujours été un fan des jeux de rôles, alors c'est avec plaisir que je peux affirmer sans trop me tromper que Baldur's Gate II est un grand jeu de rôle, un des meilleurs auxquels j'ai joué.

Merci beaucoup pour votre soutien

Dr. Ray Muzyka, CEO adjoint, Bio Ware Corp. Co-producteur exécutif pour Baldur's Gate II : Shadows of Amn

CONTENU DU MANUEL



Dans la première partie du manuel, Le Guide du jeu, nous vous aiderons à faire vos premiers pas dans l'univers de Baldur's Gate II. Vous y apprendrez comment créer des personnages, comment les faire se déplacer et agir. L'interface vous sera dévoilée dans toutes ses subtilités et vous apprendrez également à participer à des parties en mode multijoueur.

La deuxième partie du manuel, Le grimoire de Volo, vise à planter le décor et décrit les règles du jeu. Il n'est pas nécessaire d'en connaître tous les détails pour jouer, mais mieux vous maîtriserez les règles, plus vous apprécierez le jeu.

Sauf mention contraire, tout ce que vous lirez dans le manuel s'applique à la fois aux parties en solitaire et aux parties en mode multijoueur. Le mode multijoueur de Baldur's Gate II permet à un maximum de six joueurs de participer à la même aventure. En mode solitaire, vous incarnez le principal protagoniste de l'aventure et dirigez le groupe de personnages. Dans tous les cas, l'ordinateur jouera le rôle du Maître du Donjon.

Parmi toutes les billevesées que Volo vous assénera au fil de son "grimoire", il est possible que vous trouviez quelques informations intéressantes. Bien entendu, je vous éclairerai lorsque cela s'avérera nécessaire. – Elminster

"Lorsque cela s'avérera nécessaire", magicien ? Mais pas quand notre ami le "souhaitera" ou qu'il vous le "demandera", c'est bien cela ? Qu'il en soit ainsi, gribouillez tant qu'il vous plaira ! – Volo

LIVRE I : GUIDE DU JEU

INSTALLATION ET DEBUT DU JEU

Pour installer Baldur's Gate II : Shadows of Amn, vous devez d'abord insérer le CD-ROM 1 de Baldur's Gate II dans le lecteur de CD-ROM et suivre les instructions qui apparaissent à l'écran. Si la fonction d'exécution automatique n'est pas activée, cliquez sur l'icone représentant le lecteur de CD-ROM dans "Poste de travail". Ceci affichera une liste des fichiers se trouvant sur le disque 1 de Baldur's Gate II. Localisez le fichier baldur.exe et double-cliquez dessus pour lancer le programme d'installation..

Après avoir installé le jeu, d'autres options seront disponibles dans le menu de lancement

Lisez-moi : ce fichier contient des informations et des modifications de dernière minute qui n'ont pas pu être imprimées dans ce manuel. N'hésitez pas à vous référer à ce fichier si vous rencontrez des problèmes.

Inscription : n'hésitez pas à vous inscrire auprès des studios Black Isle. Vos commentaires seront appréciés et vous serez inscrits sur la mailing list pour pouvoir profiter des offres spéciales et des promotions.

Quitter : fermer la fenêtre de lancement.

Voir les démos : les démonstrations d'autres produits Black Isle sont incluses dans Baldur Gate II. Consultez le fichier Lisez-moi pour leur description et pour savoir comment les lancer.

Configuration : vous pouvez configurer les touches de raccourcis avec ce programme. Vous n'avez qu'à sélectionner les touches souhaitées et les assigner aux différentes capacités.

Jouer : une fois le jeu configuré, cliquez sur le bouton Jouer pour lancer une partie. Après le logo et les séquences d'animation, sélectionnez " Un seul joueur" et "Nouvelle partie" pour accéder à la Création de Personnage et entamer votre aventure dans Amn !

Pour recommencer à jouer plus tard, sélectionnez l'application Baldur's Gate II dans le groupe de programmes Black Isle Studios du menu Démarrer.

Désinstallation : quand vous souhaiterez désinstaller le jeu, cette option effacera tous les fichiers BG2, à l'exception de vos parties sauvegardées.

CONFIGURATION DU JEU

Pour activer l'accélération 3D, changer la résolution et les touches de raccourcis clavier, vous devez passer par le programme de configuration :

1. Vous pouvez cliquer sur le bouton Configuration après le démarrage automatique du jeu ou en exécutant le programme BGConfig.exe à partir du menu Démarrer ou directement à partir du répertoire d'installation. Le programme de configuration fait apparaître une fenêtre avec trois onglets : Basique, Avancée et Touches de Raccourcis.
2. L'onglet Basique doit être utilisé si vous voulez configurer automatiquement le jeu pour qu'il soit optimisé pour votre ordinateur. Ceux qui ont une plus grande connaissance de leur système ne doivent pas hésiter à modifier les options en allant dans l'onglet Avancée.
3. Dans l'onglet Avancée, vous trouverez toutes les options 3D et vous pourrez y ajuster la résolution du jeu.
4. L'onglet touches de raccourcis vous permet de configurer votre clavier.

NOTE : une bonne configuration des touches de raccourcis permet de masquer les panneaux d'interface. Vous pouvez masquer l'interface grâce aux touches H, Y ou U.

COMPATIBILITE 3D

Baldur's Gate II est compatible avec les cartes accélératrices 3D. Elles permettent d'améliorer la vitesse du jeu pour certains effets visuels. De plus vous pourrez noter une certaine amélioration graphique si cette option est activée.

Pour activer l'accélération 3D, lancez le programme de Configuration et cliquez sur l'option 3D dans l'onglet Avancée. Activez les options 3D et appuyez sur le bouton Utilisation de l'accélération 3D. Cela vous guidera dans l'installation initiale.

Certaines cartes 3D peuvent ne pas fonctionner ou ne pas améliorer les performances du jeu. Grâce au programme de configuration, vous pourrez mettre à jours vos pilotes. C'est la première chose à faire. Avec certaines cartes, vous serez obligé de jouer en 2D.

CREATION D'UN PERSONNAGE

Quand vous commencez le jeu, vous aurez accès à l'écran de création du personnage. Suivez chaque étape indiquée ci-dessous. A n'importe quel moment vous pouvez cliquer sur le bouton "Annuler" et le programme vous demandera si vous souhaitez revenir à l'écran de jeu principal. Si vous regrettez certains de vos choix et que vous voulez revenir en arrière, appuyez sur le bouton "Retour" en bas de l'écran.



IMPORTER DES PERSONNAGES ET DES PARTIES SAUVEGARDEES

Dans Baldur's Gate II vous pouvez importer les personnages et les parties sauvegardées de Baldur's Gate et de La légende de l'île perdue. Même si vous avez désinstallé Baldur's Gate 1, vous aurez la possibilité d'accéder à vos sauvegardes et à vos personnages SAUF si vous avez effacé manuellement ces fichiers. Vous trouverez également des personnages pré-tirés si vous ne voulez pas créer un personnage. Nous vous proposons une importante sélection des personnages les plus communément joués.

INITIATION

Dans Baldur's Gate II l'initiation est à part. On peut y avoir accès à partir du bouton Un seul joueur. Cette initiation devrait être utilisée pour ceux qui découvrent Baldur's Gate ou ceux qui veulent se rafraîchir la mémoire.

GENRE

Choisissez le sexe de votre personnage, féminin ou masculin. Cliquez ensuite sur le bouton "Terminé" (vous devrez appuyer sur le bouton "Terminé" après chacun des choix ci-dessous.)

SELECTION DU PORTRAIT

Sélectionnez un portrait pour votre personnage. Si vous le souhaitez, vous pouvez utiliser un portrait personnalisé au lieu de ceux qui vous sont proposés. Suivez les instructions ci-dessous.

Les petits portraits des personnages sont définis par 38x60 pixels (couleurs 8-bit uniquement) et les grands par 110x170 pixels. Créez un dossier Portraits (avec la majuscule P) dans le dossier où est installé BGII. Le chemin par défaut est C:\Program Files\Black Isle\BGII – SoA. Ajoutez un S à la fin du nom pour les petits portraits et un L pour les grands portraits. Les noms ne doivent pas excéder 7 caractères.

Par exemple :
XXXXXXXS.bmp pour les petits portraits (38x60, 8-bit)
XXXXXXXL.bmp pour les grands portraits (110x170, 24-bit)

En multijoueur, chaque joueur doit avoir une copie des portraits, sinon ils ne verront qu'une silhouette à la place de l'apparence personnalisée du personnage.

RACE

Choisissez la race de votre personnage : humain, elfe, demi-elfe, demi-orque, nain, gnome ou petites gens. La description de chacune d'elles apparaît dans une petite fenêtre en sélectionnant une race.

CLASSE

Les classes et les combinaisons de classes disponibles pour la race que vous avez choisie seront mises en surbrillance. Choisissez la classe que vous voulez dans la liste. Chaque classe sera décrite dans une petite fenêtre en dessous des cases de sélection correspondantes. Les personnages multiclassés ne sont disponibles que pour les races non-humaines et partagent les caractéristiques et les restrictions des deux classes. Les humains peuvent choisir une classe jumelée ultérieurement dans le jeu. Les personnages à classes jumelées commencent leur vie aventureuse dans une classe, puis, par la suite, peuvent passer à une autre classe. Lorsqu'un personnage choisit de changer de classe, les caractéristiques de l'ancienne classe ne sont pas disponibles tant qu'il n'a pas dépassé le niveau de son ancienne classe. Il pourra alors bénéficier des caractéristiques des deux classes à leur niveau respectif. Le personnage ne pourra plus progresser dans son ancienne classe. Seuls les humains peuvent choisir des classes jumelées.

PROFILS

Pour chaque classe vous trouverez désormais un choix de "Profils". Quand vous choisissez une classe, vous aurez accès à un choix de profils. Si vous ne souhaitez pas utiliser de profils, choisissez tout simplement le profil par défaut. Les profils permettent d'obtenir certains avantages et désavantages. Par exemple, si vous choisissez le profil "Kensai" (un profil de la classe Guerrier), votre personnage fera plus de dommages avec son arme de prédilection que n'importe quelle autre classe. Cependant, il ne pourra utiliser ni armure, ni projectiles. Les profils sont décrits plus en détail dans le Manuel II, dans le chapitre "Caractéristiques des personnages".

NOTE : les personnages à classes jumelées et les personnages multiclassés ne choisissent pas de profils.

SCORE DE CARACTERISTIQUES

Les caractéristiques sont indiquées sur cet écran, avec les valeurs attribuées aléatoirement par l'ordinateur pour votre personnage (ces scores sont calculés sur la base d'un jet de 3 dés à six faces pour chaque caractéristique et modifiés selon votre race). Les valeurs minimales de chaque classe seront automatiquement sélectionnées si les caractéristiques du personnage sont trop faibles (par exemple, si un personnage a besoin d'avoir 17 en Charisme pour être paladin et que l'ordinateur a obtenu un 12 pour cette caractéristique, le personnage aura automatiquement 17 en Charisme). Vous pouvez soustraire des points d'une caractéristique pour les ajouter à une autre, sauf si cela réduit cette caractéristique en dessous de la valeur minimale de race ou de classe. Chaque caractéristique est accompagnée d'une description. Vous pouvez tirer au sort vos caractéristiques autant de fois que vous le voulez jusqu'à ce que vous obteniez une combinaison satisfaisante. Vous pouvez sauvegarder un tirage et le réutiliser ultérieurement avec les boutons "Stocker" et "Rappeler".

ALIGNEMENT

Selon votre classe et votre race, vous serez limité dans le choix de votre alignement. Chaque alignement est accompagné d'une description détaillée. L'alignement détermine la manière dont votre personnage interagit avec son environnement. Lisez chaque description avant de faire votre choix. Si vous vous éloignez trop de votre alignement pendant le jeu, cela aura des répercutions qui peuvent vous faire perdre vos capacités.

COMPETENCES

Chaque personnage a reçu, au cours de sa vie, un entraînement dans le maniement d'une arme ; vos armes de prédilection sont indiquées sur cet écran et chacune d'elles est décrite. Tant qu'une classe permet l'usage d'un certain type d'armes, un personnage peut s'en servir même s'il n'a pas la compétence requise mais il subira une pénalité au jet d'attaque avec cette arme. Bien que la plupart des classes vous limite à la dépense d'un seul point de compétence pour chaque arme, les guerriers, les paladins et les rôdeurs peuvent en dépenser plus. Chaque point de compétence supplémentaire attribué à une arme donne un bonus au jet d'attaque et aux dégâts infligés. Seuls les guerriers et les profils de Guerriers peuvent avoir plus de 2 points de compétence dans une même arme.

COMPETENCES DE VOLEUR

Si votre personnage est un voleur (ou un personnage multiclassé avec des compétences de voleur), vous pouvez bénéficier de sept talents spéciaux : Vol, Crochetage des serrures, Détection des Pièges, Déplacement silencieux, Se cacher dans l'ombre, Détection des illusions et Pose de pièges. Chacune de ces compétences est accompagnée d'une description. Vous commencez le jeu au premier niveau avec 30 points à répartir entre chaque compétence, puis 20 points par niveau supplémentaire.

* Les rôdeurs peuvent également bénéficier des compétences de Furtivité à un plus haut niveau et doivent également leur attribuer des points.

SORTS

Si votre personnage est un magicien ou un sorcier, vous verrez apparaître un écran sur lequel vous pourrez choisir des sorts du premier niveau pour commencer le jeu. Chaque sort est décrit. Vous disposez également d'un bouton "Choisir pour moi" qui sélectionnera automatiquement certains sorts, généralement les plus utiles.

RACE ENNEMIE

Les rôdeurs peuvent choisir une "race haïe". Face à cet ennemi, ils bénéficient d'un bonus spécial. Ils peuvent choisir parmi les créatures suivantes : araignées, vers charognards, ettercaps, grouilleux, gnolls, hobgobelins, kobolds, ogres, goules, faeries, démons, lycanthropes, spectateurs, flagelleurs mentaux, vampires, otyughs, rakshashas, trolls, limons, squelettes, ombres des roches, sahuagins, kuo-toas, diablotins, méphites, golems, élémentaires, dragons et liches.

APPARENCE

Une représentation de votre personnage. Vous pouvez modifier la couleur de vos cheveux, de votre peau, de vos vêtements principaux et secondaires. Vous pourrez modifier les couleurs de vos vêtements après le début du jeu. Cliquez sur le bouton indiquant vos couleurs actuelles pour faire apparaître un choix d'autres couleurs pour chaque catégorie.

NOM

Enfin, vous devez donner un nom à votre personnage. Cliquez sur la zone de texte et entrez votre nom. Lorsque vous aurez terminé, appuyez sur "Entrée" ou cliquez sur "Terminé".

FINITION DE VOTRE PERSONNAGE

Si vous êtes satisfait de votre personnage, cliquez sur "Accepter" en bas de l'écran. Sinon, cliquez sur le bouton "Retour" pour revenir en arrière.

Le Vieux Manuel

INTERFACE : COMMENT JOUER

Baldur's Gate II : Shadows of Amn est un jeu dont l'interface dispose de nombreuses facettes. Toutes ces fonctions ont pour but de faciliter vos parties une fois que vous vous serez familiarisé avec les contrôles de base. Cette partie décrit les différentes fonctions de l'interface, ce qui inclut toutes les fenêtres et tous les boutons et leur utilité. La plupart des fonctions étant évidentes en cours de partie, vous pouvez jeter un coup d'œil à ce chapitre après avoir découvert le jeu ou juste avant.

BOUTONS DE LA SOURIS

BOUTON GAUCHE

Un clic permet d'effectuer les "actions" suivantes :

- Sélectionner un personnage ou un portrait (si un personnage ou un groupe était déjà sélectionné, ce personnage ou ce groupe est désélectionné et le nouveau personnage est sélectionné à sa place).
- Si vous appuyez sur la touche MAJ tout en cliquant, avec le bouton gauche de la souris, sur les divers personnages à l'écran ou sur les portraits, tous ces personnages seront sélectionnés.
- Si vous appuyez sur la touche CTRL tout en cliquant avec le bouton gauche de la souris sur des personnages non-sélectionnés, ces derniers s'ajouteront à la sélection actuelle.
- Un double-clic sur un portrait permet de centrer la vue sur ce personnage.
- Appuyer sur les boutons d'action permet de choisir l'action d'un personnage : défendre, parler, attaquer (cliquez sur une arme), etc.
- Lancer des sorts et utiliser les objets une fois qu'ils ont été sélectionnés.
- Sur le terrain, le(s) personnage(s) sélectionné(s) marche(nt) vers l'emplacement désigné (note : utilisez le bouton droit de la souris pour vous déplacer en mode formation).
- En maintenant le bouton gauche enfoncé et en faisant glisser le curseur de la souris sur le terrain ou sur les portraits des personnages, on peut sélectionner plusieurs personnages (cela crée une zone de sélection mobile).
- Permet de faire ramasser des objets par le(s) personnage(s) actuellement sélectionné(s). Si plus d'un personnage est sélectionné, c'est le héros représenté par le portrait le plus haut (le "leader") qui se dirige vers l'objet et le ramasse.
- Cliquez sur un portrait et faites-le glisser vers l'emplacement désiré pour modifier l'ordre de déplacement des personnages ; le portrait s'insère dans l'espace séparant les personnages vers lesquels vous le déplacez.
- Cliquez sur l'horloge en bas à gauche, pour activer ou désactiver le mode pause.

BOUTON DROIT

Un clic droit permet généralement d'obtenir des informations, d'annuler des actions et de contrôler la formation de l'équipe. Utilisez le bouton droit pour effectuer les actions suivantes :

- Cliquez sur un portrait pour afficher l'écran d'inventaire de ce personnage.
- Cliquez sur un objet ou un sort pour afficher l'écran des propriétés de ce sort ou de cet objet.
- Annule l'action en cours – que ce soit une attaque ou le lancement d'un sort (également avec la touche Echap).
- Permet d'entendre un échantillon sonore (généralement humoristique) d'un monstre, d'un personnage non-joueur (PNJ) ou d'un personnage sélectionné en cliquant dessus.
- Sur le terrain, permet de faire avancer le personnage sélectionné en mode formation (clic droit, maintenez le bouton enfoncé et faites glisser le curseur pour faire pivoter la formation si plus d'un personnage est sélectionné).
- Cliquez sur les emplacements d'Armes Rapides, des Sorts Rapides, d'Objets Rapides et de Formations de Groupe pour configurer les options possibles. Après avoir cliqué avec le bouton droit, les options de cet emplacement rapide apparaîtront. Vous pouvez sélectionner une de ces options en cliquant dessus avec le bouton gauche de la souris.

MOUVEMENT DE LA SOURIS : DEPLACEMENT DE LA VUE

La zone de jeu principale défilera vers le haut, vers le bas, vers la gauche ou vers la droite si vous déplacez le curseur de la souris vers les bords de l'écran, que ce soit en mode fenêtre ou en mode plein écran. Vous pouvez aussi utiliser les touches fléchées du pavé numérique.

L'INTERFACE PRINCIPALE



(12 boutons apparaissent lorsque vous sélectionnez un unique personnage)

MASQUER L'INTERFACE PRINCIPALE

Vous pouvez configurer l'interface principale pour qu'elle s'adapte à votre style de jeu, en en réduisant certains aspects que vous n'utilisez pas souvent (ou dont vous maîtrisez complètement les raccourcis clavier). En haut à droite et à gauche de l'écran principal vous verrez des boutons qui permettent de réduire la taille des panneaux qui se trouvent dessous. Quand un panneau est réduit, un bouton apparaît en bas qui peut servir à rétablir complètement l'interface. Les raccourcis claviers par défaut pour réduire ou restaurer les panneaux sont la touche Y pour celui de gauche et la touche U pour celui de droite.

Vous pouvez également utiliser la touche H pour cacher tous les panneaux. Vous pouvez annuler cette action en mettant le jeu en pause ou grâce à la touche H. En utilisant la touche H, vous pouvez jouer à BGII en mode Plein Ecran.

METTRE LE JEU EN PAUSE

Vous pouvez mettre le jeu en pause quand vous le souhaitez. Il suffit pour cela d'appuyer sur la barre d'espace ou de cliquer sur l'horloge, en bas à gauche de l'écran. C'est très important car les combats deviennent souvent ingérables en temps réel. Quand cela se produit, mettez le jeu en pause, donnez des ordres à vos personnages puis retournez en mode temps réel.

PAUSE AUTOMATIQUE

Vous pouvez configurer le jeu pour qu'il se mette automatiquement en pause pendant le jeu. Pour cela, allez dans la page d'options, puis dans la page Jeu et sélectionnez les options pour la pause automatique. Ces options peuvent faire que le jeu sera basé sur un mode tour par tour.

ZONE DE JEU PRINCIPALE

- Vous pouvez sélectionner un des personnages en cliquant dessus. Maintenez la touche Maj enfoncée pour tous les sélectionner ou la touche Ctrl pour ajouter ou enlever un des personnages à votre sélection. Vous pouvez créer une "boîte de sélection" en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé tout en faisant glisser votre curseur sur l'écran de jeu.
- Cliquez pour donner des ordres d'action au(x) personnage(s) sélectionné(s) (voir boutons, ci-dessous).
- Effectuez un clic droit pour annuler une action ou faire avancer ou pivoter une formation lorsqu'un groupe est sélectionné.
- Notez que le curseur change de forme quand il passe au-dessus d'un objet, d'un personnage ou d'un PNJ, afin d'indiquer l'action possible par défaut. Vous pouvez modifier l'action possible par défaut en cliquant avec le bouton gauche sur le bouton au bas de l'écran.

LES CURSEURS D'ACTION SONT LES SUIVANTS :



Sélectionner : indique que vous pouvez sélectionner un personnage.



Mouvement : indique que vous pouvez vous déplacer jusqu'à ce point si rien ne vous en empêche (il peut y avoir une porte ou d'autres obstacles sur le chemin).



Destination bloquée : vous ne pouvez pas vous rendre à cet endroit.



Voyage : si vous vous déplacez jusqu'à ce point, vous quitterez la carte.



Portes : ouvre ou ferme la porte mise en surbrillance.



Entre : indique que vous pouvez entrer dans une pièce ou un couloir.



Escalier : permet de monter ou descendre un escalier.



Ramasser un objet : pour ramasser un objet.



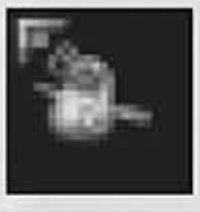
Attaquer : indique que vous pouvez attaquer la créature ciblée en cliquant dessus.



Verrouillé : indique une porte ou un coffre verrouillés que vous pouvez tenter d'ouvrir soit en tapant dessus, soit en utilisant un talent de voleur (selon le personnage sélectionné).



Piège : un voleur peut tenter de désamorcer le piège dans la zone en surbrillance.



Vol à la tire : un voleur peut essayer de voler le personnage sélectionné.



Sort : indique que vous êtes sur le point de lancer un sort.



Utiliser : vous permet d'actionner interrupteurs, leviers et autres boutons.

Note à propos des curseurs : si un curseur spécifique est sélectionné, on peut le modifier en cliquant sur un bouton d'action différent, en appuyant sur "Echap" ou en cliquant sur une zone de jeu où ce curseur n'aura aucun effet (par exemple, sur tout ce qui n'est pas un objet ou sur la bordure de l'interface). Vous pouvez annuler le lancement d'un sort d'un clic droit ou le lancer grâce à un clic gauche sur une créature ou une zone (selon le type de sort).

Le brouillard de la guerre : le champ de vision des personnages est restreint et tout ce qui se trouve au-delà est appelé le "brouillard de la guerre" (la zone est noire ou grisée). Cela signifie qu'ils ne peuvent voir au-delà de l'angle d'un bâtiment et qu'ils ne peuvent pas non plus voir au travers des murs. Selon le terrain sur lequel ils se trouvent, ils pourront voir jusqu'à une certaine distance. Très loin à l'extérieur(environ la moitié de l'écran de jeu principal), un peu moins loin dans une zone montagneuse (environ 1/3 de l'écran de jeu principal) et encore moins loin dans un donjon (environ 1/4 de l'écran de jeu principal).

BOUTONS DU MENU DU BAS

Contrairement aux boutons des menus gauche et droit, ceux du bas peuvent changer selon le personnage sélectionné et si plusieurs personnages sont sélectionnés. Il y a 12 boutons qui dépendent du personnage sélectionné. Utilisez les touches F1 et F2 pour sélectionner rapidement une des fonctions suivantes :



Dialogue : Cela sélectionne le curseur de dialogue qui permet, avec un clic gauche, d'engager la conversation avec une créature amicale ou neutre.



Défendre/Protéger : Pour protéger soit une zone, soit un personnage. Lorsque ce mode est sélectionné, cliquez avec le bouton gauche sur la zone au sol désirée, puis faites glisser le curseur pour faire apparaître un cercle englobant la zone à protéger. Le personnage pourra se déplacer librement dans cette zone mais ne la quittera pas. Il ripostera en cas d'attaque mais ne quittera pas la zone tant que vous ne l'aurez pas déplacé ailleurs ou que vous ne lui aurez pas indiqué de protéger une autre zone. Si votre personnage en protège un autre, il le suivra constamment et attaquera toute créature qui s'en prendrait à lui. Si le mode Défendre/Protéger est sélectionné et que vous n'avez pas cliqué avec le bouton gauche sur une zone, le personnage restera immobile mais il ripostera en cas d'attaque.

Classe	Emplacement 1 (F3)	Emplacement 2 (F4)	Emplacement 3 (F5)	Emplacement 4 (F6)	Emplacement 5 (F7)
Guerrier	Arme en main 1	Arme en main 2	Arme en main 3	Arme en main 4	
Paladin	Arme en main 1	Arme en main 2	Arme en main 3	Repousser les mort-vivants	Lancer un sort
Rôdeur	Arme en main 1	Arme en main 2	Arme en main 3	Furtivité	Lancer un sort
Magicien	Arme en main 1	Sort préparé	Sort préparé	Sort préparé	Lancer un sort
Clerc	Arme en main 1	Repousser les mort-vivants	Sort préparé	Sort préparé	Lancer un sort
Druide	Arme en main 1	Sort préparé	Sort préparé	Sort préparé	Lancer un sort
Barde	Arme en main 1	Chanson de barde	Larcin	Sort préparé	Lancer un sort
Voleur	Arme en main 1	Arme en main 2	Détecter les pièges	Larcin	Furtivité
Guerrier/voleur	Arme en main 1	Arme en main 2	Détecter les pièges	Larcin	Furtivité
Guerrier/clerc	Arme en main 1	Arme en main 2	Repousser les mort-vivants	Sort préparé	Lancer un sort
Guerrier/mage	Arme en main 1	Arme en main 2	Sort préparé	Sort préparé	Lancer un sort
Mage/voleur	Arme en main 1	Détecter les pièges	Larcin	Furtivité	Lancer un sort
Clerc/mage	Arme en main 1	Repousser les mort-vivants	Sort préparé	Sort préparé	Lancer un sort
Clerc/voleur	Arme en main 1	Détecter les pièges	Larcin	Furtivité	Lancer un sort
Guerrier/druide	Arme en main 1	Arme en main 2	Sort préparé	Sort préparé	Lancer un sort
Clerc/rôdeur	Arme en main 1	Repousser les mort-vivants	Furtivité	Sort préparé	Lancer un sort
Guerrier/mage/clerc	Arme en main 1	Arme en main 2	Repousser les mort-vivants	Sort préparé	Lancer un sort
Guerrier/mage/voleur	Arme en main 1	Détecter les pièges	Larcin	Furtivité	Lancer un sort

5 BOUTONS SPÉCIFIQUES AUX PERSONNAGES (F3 À F7)



Détecter des pièges : C'est une fonction que peuvent choisir les voleurs. Si on sélectionne une action autre que le mouvement, cette fonction prend automatiquement fin.



Vol : Cela inclut le vol à la tire et le crochetage des serrures selon la cible choisie.



Arme en main : Vous pouvez configurer vos emplacements d'armes rapides sur la page d'inventaire de votre personnage.



Furtivité : Cette capacité regroupe Déplacement silencieux et Se cacher dans l'ombre. Un voleur peut sélectionner cette fonction et devenir presque invisible en cas de succès. Si le voleur est derrière sa cible et qu'il réussit sa prochaine attaque, il effectuera une attaque sournoise qui inflige, selon son niveau, le double, le triple ou le quadruple des dégâts normaux. S'avancer en pleine lumière ou attaquer peut provoquer l'échec du mode furtivité.



Repousser les mort-vivants : C'est une fonction que peut utiliser un prêtre (ce dernier continuera à essayer de repousser les morts jusqu'à ce qu'une action autre que le mouvement soit sélectionnée). Cette fonction permet d'essayer de "repousser" les créatures mort-vivantes (en cas de réussite, elles s'enfuient pendant un moment ou sont détruites si le prêtre est suffisamment puissant). Les prêtres maléfiques qui utilisent cette capacité peuvent tenter de prendre le contrôle de certaines créatures mort-vivantes.



Lancer des sorts : Uniquement pour les prêtres et les magiciens. Cela fait apparaître la liste des sorts mémorisés par un prêtre ou un magicien, qui peut alors lancer un sort de cette liste.



Sorts préparés : Ils sont configurés grâce à un clic droit sur un emplacement de Sort préparé. Cela fait apparaître une liste des sorts actuellement en mémoire. Une fois un sort configuré, il est prêt à être lancé en appuyant sur le raccourci clavier approprié ou en effectuant un clic gauche sur l'emplacement désiré.



Chant du barde : Seul le barde peut utiliser cette capacité. Le personnage entamera une chanson qui se poursuivra jusqu'à ce qu'une action autre que le mouvement soit sélectionnée pour ce barde. Tant que la chanson dure, le moral et la chance du groupe sont augmentés (La chance réduit les jets d'attaque et de dégâts des ennemis). Plus le barde est de haut niveau, plus la chance et le moral du groupe seront augmentés.

4 BOUTONS D'OBJETS (F8 À 11)



Utiliser objet : Un clic gauche vous permet de vous servir de n'importe quel objet dans vos emplacements d'objets rapides ou d'objets dotés de propriétés que vous pouvez utiliser.



Objets à portée (x3) : Vous pouvez tenir prêt n'importe quel objet de votre inventaire personnel en effectuant un clic droit sur l'un de ces trois emplacements et en sélectionnant un de vos objets (de la même façon que vous utilisez un objet). Cette fonction est semblable à celle de Sorts préparés. Si un objet est épuisé, abandonné ou échangé, il doit être retiré de son emplacement d'Objet à portée. Si l'utilisation d'un objet provoque le déclenchement d'un sort sur un personnage, un monstre ou un terrain, le curseur prendra une apparence appropriée et vous devrez effectuer un clic gauche sur la cible pour l'utiliser. Un clic droit annule son utilisation. On peut configurer dans les emplacements d'objets à portée (mais dans ceux d'armes rapides) les pouvoirs d'armes magiques qui en sont dotées.

BOUTON DE CAPACITÉS SPÉCIALES (F12)



Pour tous les personnages dotés de capacités spéciales (les capacités spéciales de certaines classes ou celles gagnées par vos personnages en cours d'aventure). Si vous cliquez sur ce bouton, cela ouvre une fenêtre avec les capacités spéciales de ce personnage. Les plus répandues comprennent:



Imposition des mains : Un paladin peut soigner par magie une cible de son choix. "L'imposition des mains" guérit 2 PV par niveau et ce, une fois par jour.

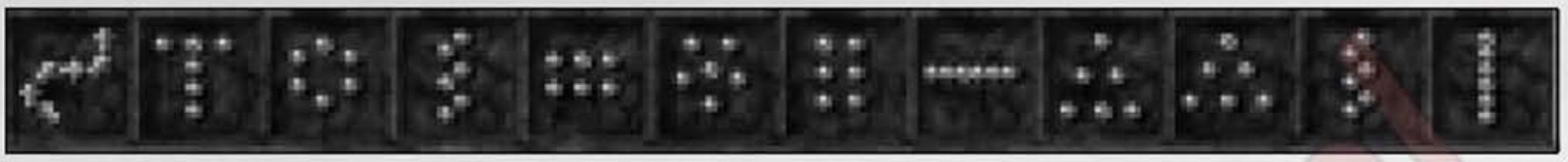


Changer de forme : Uniquement pour un druide de haut niveau (niveau 7). Vos personnages peuvent apprendre bien d'autres capacités au cours du jeu.

Il y a neuf boutons de groupe du bas. Ces boutons apparaissent quand plus d'un personnage est sélectionné. Les fonctions Défendre/Protéger, Dialogue et Attaquer sont identiques aux fonctions pour un personnage seul.



Arrêt : Arrête toutes les actions en cours du groupe.



Boutons de formation rapide : les formations sont classées dans le même ordre décroissant que sur la colonne de portraits des personnages (le personnage du haut est le #1 de la formation et ainsi de suite, en descendant la liste). Si moins de six personnages sont sélectionnés, ils s'assembleront en fonction de leur nombre, occupant le premier emplacement, puis le second, le troisième, etc. Les mouvements en formation s'effectuent en faisant un clic droit et en le maintenant enfoncé (pour faire pivoter la formation) ou en faisant un clic gauche. Mais, dans les deux cas, un groupe doit être sélectionné. Les formations rapides fonctionnent comme les sorts rapides, les armes rapides et les objets rapides. Elles permettent un combat tactique en temps réel : placez votre mage au milieu du groupe ou avancez rapidement vos guerriers vers l'avant, en utilisant les formations. Les emplacements de formations rapides sont configurés avec un clic droit pour faire apparaître les formations disponibles. Puis, effectuez un clic gauche sur une des formations, pour sélectionner la formation de groupe en cours. En effectuant un clic gauche sur le terrain, le groupe se déplacera en formation. Vous pouvez aussi cliquer avec le bouton droit, en le maintenant enfoncé, pour faire pivoter la formation.

BOUTONS DU MENU DROIT



Sélectionner tout : Sélectionne ou désélectionne tous les personnages.



IA on/off : Active ou désactive l'I.A. d'un personnage (ou d'un groupe de personnage). Les personnages dont l'I.A. est désactivée ne réagiront pas à leur environnement sauf s'ils sont contrôlés manuellement. Ils ne bougeront pas et ne feront rien sauf si cela est prévu dans la section non modifiable de leur script (la partie que les joueurs ne peuvent pas modifier représentant la personnalité du personnage).



Portraits des personnages : En effectuant un clic gauche sur le portrait d'un personnage, ce dernier est sélectionné. Un clic droit ouvre l'inventaire personnel de ce personnage. Notez que si vous effectuez un clic droit sur un portrait pendant que le jeu est en pause, il ne sera plus en pause. C'est intentionnel. Cela a pour but de simuler la difficulté de changer d'équipement en combat. Vos personnages ont de grandes chances de subir des dommages, à moins que vous préfériez changer d'équipement avant les combats. Pour changer l'ordre des personnages dans votre groupe, sélectionnez un portrait et faites-le glisser à l'emplacement souhaité.

Indications sur les portraits des personnages : Sur le portrait, les dégâts infligés à un personnage sont symbolisés par une barre rouge (La partie du portrait qui est normale représente proportionnellement les points de vie qui restent au personnage). Si vous placez le curseur de la souris sur le portrait, vous verrez apparaître les points de vie de ce personnage et son nom. Sur les portraits apparaîtront également des icônes de statut (si un personnage est charmé, immobilisé, etc..) ainsi que l'icône indiquant le passage au niveau supérieur si un de vos personnages a accumulé suffisamment de points d'expérience.

BOUTONS DU MENU GAUCHE

Les boutons placés sur le côté gauche de l'interface vous permettent d'accéder directement aux divers écrans du jeu. Les boutons sont les suivants :



Retour au jeu



Carte



Journal



Equipement (Inventaire)



Archives



Livre de magie



Parchemin de prêtre



Options

Chacun de ces boutons vous permet d'accéder directement à l'écran correspondant pour le personnage sélectionné. Si tout le groupe est sélectionné, l'écran approprié du chef de groupe apparaîtra.



Repos : dans de nombreux écrans de l'interface, un bouton Repos sera disponible à la place des boutons Sélectionner tout et Activer/désactiver l'IA. En sélectionnant la fonction Repos le temps s'écoulera dans le jeu et vos personnages guériront et récupéreront leurs sorts. Quand le groupe se repose, les personnages ayant des sorts de soin mémorisés les utilisent sur les héros les plus gravement blessés. Dans Options vous trouverez une fonction intitulée "repos jusqu'à guérison". Si vous l'activez, quand vous vous reposerez le temps passera jusqu'à la guérison complète de tous vos personnages. Faites attention! Si vous avez des quêtes en temps limité, vous pouvez dépasser le délai.

Avant de vous reposer, n'oubliez pas de choisir les sorts que vous voulez mémoriser. - Volo

BULLES D'INFORMATION

Les "Bulles d'Information" sont les petites fenêtres qui apparaissent quand vous placez le curseur de la souris sur un objet pendant un certain temps (ce qui inclut les personnages, les objets, les symboles, etc.). Le temps que met une bulle d'information à s'ouvrir dépend du réglage effectué dans Options. Pour ouvrir instantanément une bulle d'information, appuyez sur la touche "Tab".

FENÊTRE DE DIALOGUE

Le dialogue n'est possible qu'avec le personnage sélectionné ; changer le personnage qui participe au dialogue est impossible tant que vous ne quittez pas la fenêtre de dialogue et que vous ne recommencez pas avec un autre personnage. Si plusieurs personnages sont sélectionnés, le personnage situé le plus haut dans l'ordre du classement des portraits sera celui qui entamera la discussion.

Note: quel que soit le personnage sélectionné, les ajustements à la réaction dépendent du "leader" du groupe. Le leader est toujours le personnage en tête de liste des portraits, présent sur les lieux.

Plus le leader à de Charisme, mieux c'est. - Volo

Il existe trois tailles de fenêtre de dialogue : une taille contenant deux lignes (petite), qui est la valeur par défaut en mode de jeu normal, utilisée pour afficher les messages système et les événements du jeu, et des tailles allant de 15 lignes (moyenne) à 25 lignes (grande) utilisées pour afficher les dialogues. Les fenêtres contenant de 2 à 15 lignes peuvent être étendues à 25 lignes en cours de partie en cliquant sur le petit bouton "Haut", à droite de la fenêtre de dialogue. Une barre de défilement se trouve à droite de la fenêtre de dialogue, vous pouvez l'utiliser vers le haut comme vers le bas. Vous pouvez également utiliser les touches Page préc./Page suiv. pour modifier la taille de la fenêtre. La fenêtre de dialogue utilise un système de menus. Il vous suffit de cliquer sur la réponse ou la question choisies. Vous verrez vos réponses et vos questions s'afficher dans la fenêtre de dialogue. Selon le charisme du personnage qui entame la discussion, les informations ou les dialogues ne seront pas les mêmes. Lorsque le nombre de lignes de texte dépasse la taille de la fenêtre, utilisez les flèches de défilement. Vous pouvez également accéder au texte déjà lu à l'aide des flèches de défilement situées à droite (défilement vers le haut ou vers le bas). Au cours des dialogues, le portrait du personnage qui parle apparaîtra en surbrillance et il clignotera sur la zone de jeu. Le cercle du PNJ à qui le personnage s'adresse devient blanc.

BOUTIQUES, AUBERGES, TAVERNES ET TEMPLES

Tout au long de la partie, vous trouverez de nombreux PNJ qui vous proposeront des marchandises ou des services. Ces PNJ utilisent tous une interface similaire pour l'achat, la vente et l'échange de biens, d'informations et de services. Lorsque vous vous adressez à l'un de ces PNJ, un panneau apparaît sur la partie inférieure de l'écran affichant les services offerts sous la forme de boutons.



Louer des chambres : Il y a généralement quatre types de chambres dans les auberges que peuvent louer les aventuriers pour se reposer. Cela va des chambres paysannes aux suites de luxe. Plus la chambre est onéreuse, plus vos personnages récupéreront de points de vie au cours de leur période de repos. Certaines auberges n'ont qu'un choix limité de chambres.



Acheter et vendre : Cet écran se divise en une fenêtre d'achat et une fenêtre de vente. Les objets que l'on peut acheter dans la boutique apparaissent dans la fenêtre d'achat, tandis que les objets de l'inventaire du personnage apparaissent dans la fenêtre de vente. Pour acheter un objet, cliquez dessus dans la fenêtre d'achat avec le bouton gauche de la souris. L'objet sera mis en surbrillance, mais il ne sera pas acheté tant que vous n'effectuez pas un clic gauche sur le bouton "Acheter" en bas de la fenêtre. Vous pouvez sélectionner plusieurs objets dont le total apparaîtra à côté du bouton "Acheter". La fenêtre de vente fonctionne de la même manière mais le marchand peut ne pas vouloir acheter des objets de votre inventaire (ces objets sont alors grisés). Les objets inutilisables par le personnage sélectionné sont affichés en rouge. Ces objets peuvent tout de même être achetés pour être utilisés plus tard ou par un autre membre du groupe.



Boissons et rumeurs : Vous trouverez dans certains endroits des aubergistes et barmans très sympathiques. Dans un bar, on peut trouver aussi bien des liqueurs coûteuses que de la bière bon marché. En commandant une boisson, le tenancier peut partager avec vous certaines rumeurs récentes. Attention cependant, votre personnage peut rapidement être saoul en buvant trop.



Voler : Les voleurs peuvent tenter de voler des objets dans une boutique. L'écran de vol fonctionne comme l'écran d'achat et de vente mais aucun argent n'est échangé. Lorsqu'un objet est sélectionné pour être volé, l'ordinateur détermine la réussite ou non de la tentative, en fonction des talents du voleur. En cas de réussite, l'objet est ajouté à l'inventaire du voleur. En cas d'échec, il faut se préparer à voir la garde débarquer (ou pire!).



Donation : En sélectionnant cette option vous pouvez faire un don d'argent à un temple. Un prêtre, après une donation, peut partager avec vous une rumeur. De plus, en fonction du montant offert, cela peut améliorer la réputation du groupe. Il est très utile de donner de l'argent si le groupe a mauvaise réputation.

Plus votre réputation a souffert, plus vous devez donner. Les prêtres ont une très longue mémoire. - Volo



Acheter des soins : On peut généralement acheter des soins dans un temple. Un menu apparaîtra sur lequel seront indiqués les services proposés et leur prix. Sélectionnez le service qui vous intéresse puis sélectionnez le personnage qui a besoin d'être soigné.



Identifier : Vous pouvez faire identifier vos objets dans les boutiques et les temples pour un coût de 100 po par objet. Si vous ne pouvez sélectionner l'objet dans votre liste, cela signifie que le propriétaire ne peut l'identifier.

CONTENANTS

Certains objets et contenants peuvent être ramassés et ouverts en cours de jeu. Lorsque vous déplacez le curseur sur ces objets, ils sont mis en surbrillance, en bleu. Un clic gauche vous permet de les ouvrir et de faire apparaître un nouveau panneau en bas de l'écran. Le côté gauche du panneau montre les objets par terre ou dans le contenant et le côté droit est une petite partie de l'inventaire du personnage. Cliquer sur les objets à gauche les déplace dans l'inventaire du personnage. Si l'inventaire est plein, l'objet ne sera pas transféré.

Ce processus peut être inversé. On peut déplacer des objets de l'inventaire d'un personnage à un contenant ou même par terre, en effectuant un clic gauche sur les objets situés sur le côté droit du panneau.

SE SERVIR DES BOUTONS ET LEVIERS



En cours de partie, vous devrez utiliser à plusieurs reprises des boutons, des leviers et d'autres instruments similaires. En plaçant votre curseur sur ces instruments, le curseur change de forme. Pour pouvoir les utiliser, vous devez vous trouver près de ces mécanismes, sinon une fenêtre apparaîtra pour vous signaler que vous êtes trop loin.

CARTES

Un clic gauche sur le bouton de la carte fait apparaître la carte de l'endroit où se trouve(nt) le(s) personnage(s) sélectionné(s). Les zones qui ont été visitées sont dévoilées, les autres sont sombres. La position actuelle des personnages est indiquée sur la carte par des points.

Afficher la Carte du monde



Retourner à la Carte de zone



Note: vous verrez sur votre carte des icônes indiquant les endroits les plus importants dans la zone. Si vous placez votre curseur sur le petit drapeau, le nom de l'endroit apparaîtra. Vous pouvez inscrire une note sur la carte en effectuant un clic droit.

Carte du monde : Cliquer sur le bouton Monde de la carte de zone permet d'afficher la carte du monde. Une bouclier indique dans quelle région se trouvent vos personnages. Généralement seules, les zones visitées et celles dont vous avez entendu parler apparaissent sur la carte du monde. Notez que vous pouvez voyager uniquement entre les zones que vous connaissez ou si vous vous trouvez à la frontière d'une zone et que vous affichez la carte de monde avec l'icône "Voyage". Pour vous rendre dans une autre zone, mettez-la en surbrillance et cliquez dessus.

JOURNAL



Les quêtes sont indiquées dans le journal ainsi que les événements majeurs. Le journal compte quatre parties.

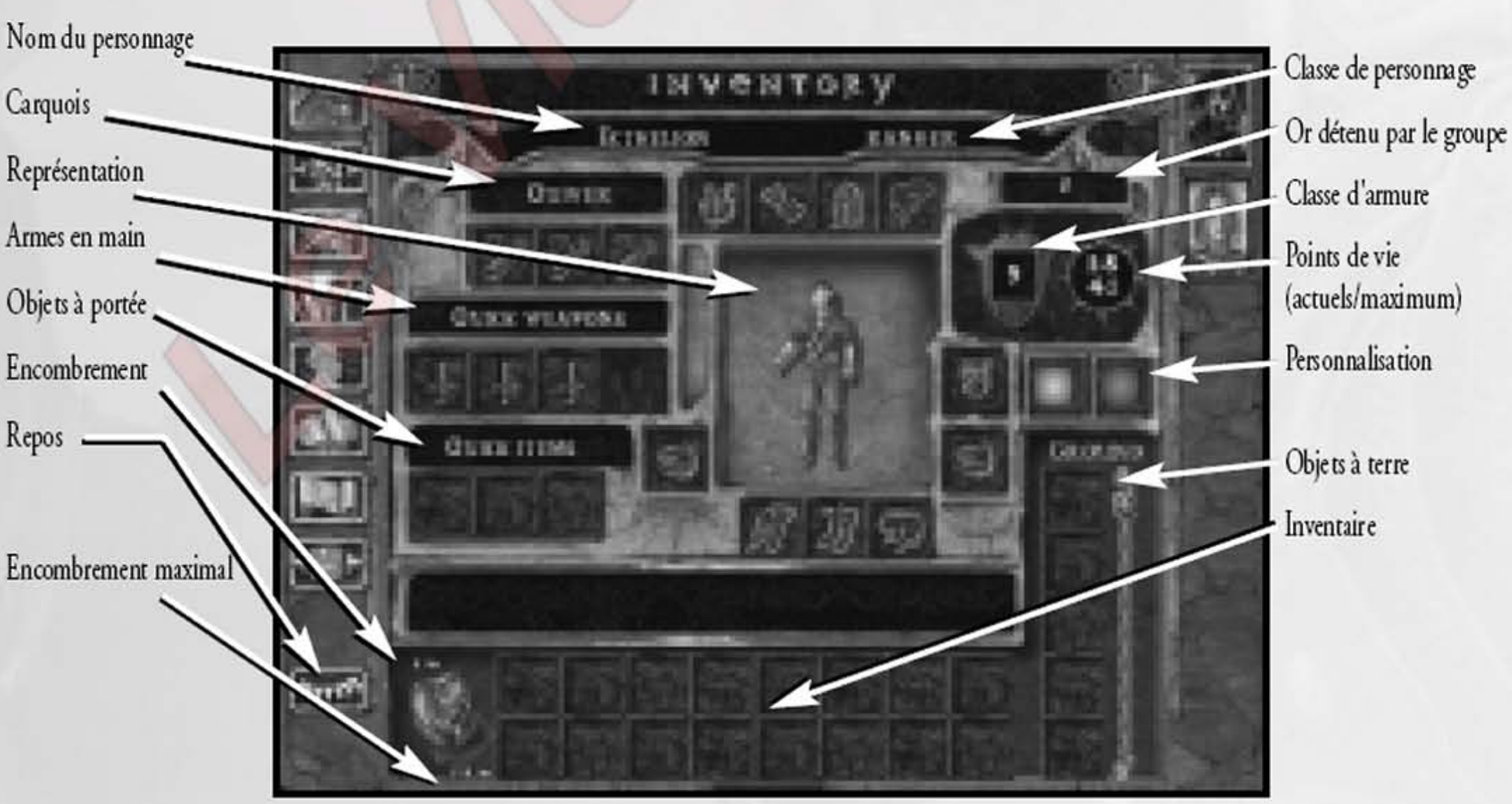
Quêtes: vous trouverez ici toutes les quêtes en cours. Les informations y sont classées par ordre alphabétique ou chronologique.

Quêtes accomplies: quand vous terminez une quête, une note apparaîtra dans cette partie et la quête sera effacée du registre Quêtes. Elles sont classées par ordre alphabétique ou chronologique.

Journal: vous trouverez ici des notes sur les événements majeurs, par ordre alphabétique ou chronologique.

Utilisateur : vous pouvez noter vos propres commentaires grâce au bouton "Ajouter". Les notes sont classées par ordre alphabétique ou chronologique

DESCRIPTION DE L'ECRAN D'INVENTAIRE



On peut accéder à l'écran d'inventaire d'un clic gauche sur le bouton d'inventaire ou d'un clic droit sur le portrait du personnage. Le centre de l'écran est occupé par la représentation en pied du personnage. Au bas de l'écran, vous trouverez l'inventaire personnel du personnage et son encombrement. Vous pouvez sélectionner des objets et les faire glisser afin d'équiper la représentation du personnage ou au contraire lui retirer des équipements. Les objets peuvent être donnés à d'autres personnages en les faisant glisser sur leurs portraits. Un double-clic gauche sur un empilement d'objets permet de retirer un objet de la pile. Les objets superposables peuvent être empilés de nouveau en les faisant glisser les uns sur les autres.

Les objets placés dans les emplacements au "sol" seront déposés aux pieds du personnage et pourront être ramassés à partir de la zone de jeu principale.

La quantité d'or dont dispose le groupe est également indiquée sur cette page.

Les objets illuminés de bleu sont magiques mais n'ont pas été identifiés. Le rouge indique que l'objet n'est pas utilisable par le personnage.

Encombrement : Chaque personnage ne peut porter qu'un certain poids, qui est déterminé par sa Force. Tout poids en excès ralentit le personnage et peut même l'immobiliser selon l'excédent. La charge actuellement supportée par le personnage est indiquée près de son inventaire personnel.

Inventaire du portrait en pied : Il y a 16 emplacements distincts qui peuvent recevoir un équipement : heaume, armure, bracelets, cape, amulette, anneau D, anneau G, gantelets, bottes, jusqu'à 4 armes rapides (main droite), le carquois (trois jeux de munitions maximum) et l'emplacement du bouclier (Main gauche).

Note importante : vous pouvez également placer une arme dans l'emplacement du bouclier. Votre personnage combattra alors avec deux armes. Cependant s'il n'a pas la compétence de combat à deux armes, il sera soumis à de sérieuses pénalités à son TAC0.

Dans certaines circonstances, une bonne attaque est la meilleure des défenses. - Elminster

Un crayon bien taillé est quelquefois plus redoutable qu'une épée, pour ma part. - Volo

Emplacement des rmes en main : Les armes placées dans les emplacements d'armes en main déterminent quelles sont les attaques rapides possibles (c'est en fait une sorte de cartouchière d'armes disponibles, qui peut contenir, pour un mage, une dague ou, pour un guerrier, une arme contondante contre les mort-vivants, un arc pour les attaques à distance et une arme tranchante pour le corps à corps). Quand une nouvelle arme est placée dans un de ces emplacements, une nouvelle attaque rapide apparaît pour le personnage, au bas de l'écran principal.

On ne peut posséder qu'un seul arc ou qu'une seule arbalète à la fois. On peut placer flèches et carreaux dans le carquois mais seules les munitions adaptées à l'arme utilisée apparaîtront en choix d'attaque rapide sur l'écran principal.

On peut s'équiper d'un bouclier si aucune arme à deux mains n'occupe un emplacement d'arme en main. S'il y a une arme à 2 mains dans un de ces emplacements, on ne peut s'équiper d'un bouclier et le message "Impossible à utiliser (arme à deux mains)" apparaît. Un message similaire apparaît si un personnage équipé d'un bouclier tente de placer une arme à deux mains dans un de ses emplacements d'armes rapides : "Impossible à utiliser (bouclier)."

Emplacements d'objets à portée : Ces emplacements peuvent être utilisés pour tenir prêts différents objets (des potions, par exemple). Au cours des combats, on peut facilement accéder à ces objets (comme pour les "Armes en main" ci-dessus).

Inventaire personnel : C'est votre "sac à dos." Vous ne pouvez porter que 16 objets différents, ou groupes d'objets identiques, quel que soit votre encombrement.

Fenêtre de propriétés des objets : En effectuant un clic droit sur un objet, la fenêtre de propriétés de l'objet s'ouvre. On y trouve l'icône représentant l'objet, sa description et son dessin. Les personnages dotés de capacités de "Connaissance" élevées peuvent automatiquement identifier certains objets magiques. Si un tel objet n'est pas encore identifié, un bouton vous permettra de tenter de le faire par magie, avec un parchemin ou un sort. On peut boire les potions à partir de cette page. Si l'objet est un parchemin, les magiciens auront la possibilité de le copier dans leur livre de sorts. Certains objets magiques peuvent même avoir des "capacités" spéciales qui seront décrites dans cette fenêtre (ce qui inclut la manière d'activer les pouvoirs magiques de l'objet).

Plus d'un mage a gâché sa vie à rechercher des parchemins pour compléter sa collection de sorts. - Volo

Ne sous-estimez pas l'avantage d'accroître ses connaissances. - Elminster

Apparence du personnage : Cliquer sur les cases colorées permet de faire apparaître une palette afin de modifier les couleurs des vêtements. Vous pouvez les changer n'importe quand.

Repos : Effectuez un clic gauche sur ce bouton pour mettre vos personnages au repos. Certaines zones sont plus appropriées que d'autres, sélectionnez donc avec soin l'endroit de votre campement.

Faites attention aux attaques surprises pendant que vous vous reposez. - Volo

BOURSES ET ÉTUIS À PARCHEMIN

Ces objets peuvent être découverts en aventure ou achetés dans des boutiques. On peut y stocker plusieurs parchemins et plusieurs gemmes pour libérer de la place dans l'inventaire. Pour s'en servir, il suffit d'effectuer un clic droit sur l'objet puis d'appuyer sur le bouton "Ouvrir" pour passer à l'écran suivant. A partir de là, vous pouvez déplacer vos gemmes et vos parchemins entre la colonne de droite et la colonne de gauche. Cela permet de déplacer vos parchemins ou vos gemmes de l'inventaire à une bourse ou un étui et réciproquement. Vous pouvez également faire un clic gauche sur une gemme ou un parchemin, déplacer l'objet au-dessus du réceptacle et lâcher le bouton.

ARCHIVES D'UN PERSONNAGE ET ECRANS ASSOCIES



Archives d'un personnage: Cette page indique toutes les caractéristiques et capacités importantes du personnage sélectionné.

Classe jumelée : Seuls les humains ont accès à cette page. Au-delà du 2ème niveau, il est possible de choisir une classe jumelée pour un personnage humain.

Quand vous choisissez une classe jumelée, apparaît un nouvel écran d'interface où vous pourrez choisir la nouvelle classe de votre personnage. Les paladins, les druides et les bardes ne peuvent choisir une classe jumelée. De plus, un personnage doit avoir les scores minimaux et l'alignement requis par sa nouvelle classe.

La page de classe jumelée est similaire à celle de la création d'un personnage. Choisir une seconde classe revient en fait à créer un nouveau personnage. Un personnage à classe jumelée débute avec les capacités et les restrictions de sa nouvelle classe au 1er niveau bien qu'il conserve les points de vie accumulés dans son ancienne classe.

Après avoir sélectionné une classe jumelée, un personnage ne peut utiliser que les capacités de sa nouvelle classe jusqu'à ce qu'il atteigne un niveau supérieur à son ancienne classe. Il pourra alors utiliser librement les capacités des deux classes. Il ne pourra plus jamais progresser dans sa classe d'origine mais uniquement dans la nouvelle.

NOTE : vous n'avez droit qu'à un seul profil dans Baldur's Gate II. Quand vous créez un personnage, vous choisissez son profil. Quand vous prenez une classe jumelée, vous ne POUVEZ choisir un nouveau profil.

Niveau supérieur : Ce bouton est grisé jusqu'à ce que le personnage accumule assez de points d'expérience pour gagner un niveau (indiqué sur le portrait par le symbole "+"). Quand on appuie sur le bouton "Niveau supérieur", un écran du même nom apparaît. Toutes les modifications apportées à la fiche du personnage apparaissent en surbrillance. Pour un voleur ou un barde, il faut répartir des points entre les différentes compétences de vol. Un nouvel emplacement de compétence doit être attribué à une compétence martiale. Ce qui a changé est également indiqué sur l'écran de passage au niveau supérieur. Les modificateurs à votre TAC0, à vos jets de sauvegarde, etc. seront signalés après avoir monté de niveau.

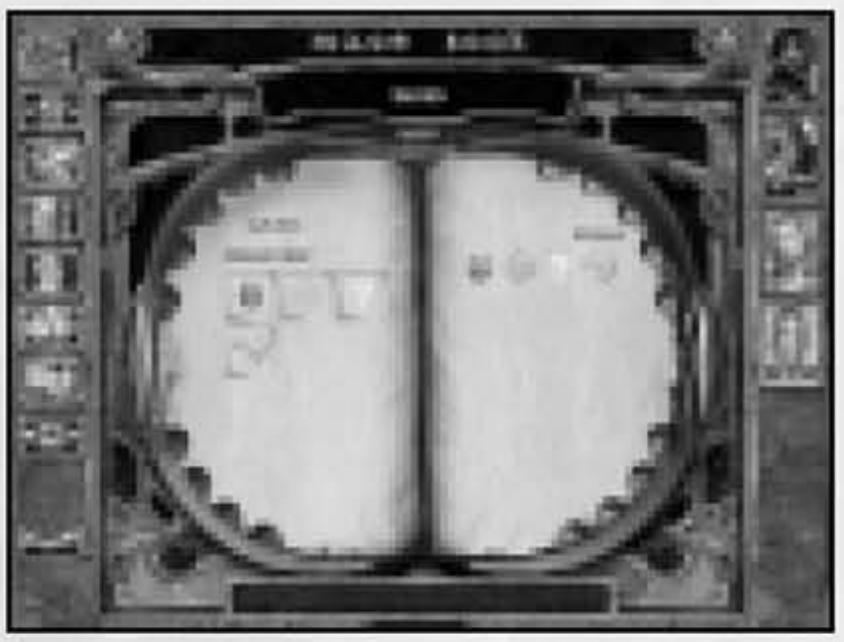
Information : Cette page vous permet de comparer vos différents personnages en jeu, y compris le nombre de victimes à leur actif et leur arme favorite.

Reformer groupe: Cet écran vous permet de retirer des personnages de votre groupe.

Personnaliser : Cette page vous permet de modifier l'apparence d'un personnage, sa voix, sa biographie, la couleur de ses vêtements ou ses scripts (le code informatique qui détermine ses attitudes/réactions face à différentes situations). Pour plus d'informations, consultez le fichier "Lisez-moi".

Exporter : Cela vous permet de sauvegarder votre personnage sur votre ordinateur afin de l'utiliser dans d'autres parties multijoueur. Le statut actuel du personnage sera sauvegardé ainsi que ses points de vie, son niveau, ses points d'expérience, sa classe, son inventaire, etc.

ECRANS DE SORTS DES PRÊTRES ET DES MAGES



Les sorts connus par votre magicien ou votre prêtre sont indiqués sur la droite. Si vous effectuez un clic droit sur l'icône d'un sort, une fenêtre apparaîtra, qui comportera la description du sort. Pour mémoriser un sort, effectuez un clic gauche dessus. Le sort apparaît alors à gauche, dans la zone "mémorisée," mais il restera grisé (inutilisable) tant que le personnage ne se sera pas reposé. (Voir le bouton Repos page 15).

Les sorts mémorisés d'un magicien ou d'un prêtre sont indiqués sur la gauche. Chaque fois qu'un lanceur de sorts dort, il mémorisera les sorts indiqués dans cette zone et pourra donc les utiliser. Si la zone des sorts mémorisés est pleine et que vous voulez mémoriser un autre sort, effectuez un clic gauche sur le sort dont vous voulez vous débarrasser et il disparaîtra.

Note : pour le sorciers, seuls les sorts connus sont indiqués. Les sorciers utilisent un système de points et n'ont pas besoin de mémoriser les sorts.

OPTIONS

Sauvegarder, Charger et Quitter : ces boutons vous permettent de sauvegarder vos parties sur votre disque dur, d'abandonner votre partie, de charger une partie préalablement enregistrée et de revenir au menu principal.

Graphismes : Luminosité/Contraste vous permet d'ajuster la luminosité et le contraste de l'affichage. Profondeur des couleurs vous permet d'alterner votre affichage entre des couleurs 16 bits, 24 bits ou 32 bits. Les autres options graphiques ne doivent être utilisées que si le jeu ne fonctionne pas correctement sur votre système. Consultez le fichier lisez-moi pour obtenir les informations les plus récentes sur la manière de corriger les erreurs d'affichage.

Audio : Ce menu vous permet de régler le volume des divers sons du jeu de manière indépendante. Sélection des sons vous permet d'activer ou de désactiver certains sons liés à des effets spécifiques et détermine à quelle fréquence vos personnages répondent à vos ordres.

JEU :

Affichage des infos-bulles permet d'ajuster la vitesse à laquelle apparaissent les bulles d'information. La partie gauche de la barre indique une fréquence courte.

Note : vous pouvez toujours faire apparaître instantanément une bulle d'information en appuyant sur la touche tabulation.

Défilement à la souris permet de régler la vitesse à laquelle le décor défile quand la souris est au bord de l'écran.

Défilement au clavier permet de régler la vitesse à laquelle le décor défile en utilisant les touches fléchées du clavier.

Niveau de difficulté permet de doser la difficulté du jeu. Note: Réduire la difficulté du jeu en dessous de normal implique une pénalité en points d'expérience. Augmenter la difficulté du jeu n'accorde aucun bonus.

Afficher/Masquer permet à vos personnages d'être toujours visibles, même au travers d'obstacles qui les cacheraient en temps normal.

Effets sanglants : Cela active ou désactive les gerbes de sang et les animations "excessives" accompagnant des dommages massifs ou des morts violentes des animations du jeu.

Fréquence des informations vous permet de modifier la fréquence d'apparition des marqueurs et des indicateurs dans le jeu et active ou désactive les différents messages qui s'affichent à l'écran au cours du jeu.

Pause automatique vous permet de définir divers paramètres pour mettre automatiquement le jeu en pause.

INFORMATIONS DIVERSES

Fatigue : Un personnage peut agir au maximum de son efficacité pendant une durée en jeu de 24 heures (2 heures en temps réel). Après cela, il commencera à se plaindre et subira des pénalités. Toutes les 4 heures au-delà de 24, cependant, il subira une pénalité cumulative de –1 à tous ses jets jusqu'à ce qu'il se repose.

Le sort de "Hâte" fatigue terriblement. Courir tout le temps n'est jamais bon. - Volo

Mais un sort de Grande Hâte n'aura pas cet effet. - Elminster

Ebriété : s'il boit trop de boissons alcoolisées, le personnage risque d'être ivre.. Un personnage moyen peut consommer 5 boissons alcoolisées avant d'être ivre. Mais cette quantité peut varier selon la Constitution de ce personnage. Un personnage ivre bénéficie d'un bonus à son moral mais encaisse des pénalités à sa Chance. Plus le personnage est ivre, plus ces pénalités/bonus sont importants. Les effets de l'ivresse diminuent avec le temps.

Infravision : Certains personnages et créatures sont dotés de l'infravision qui permet de mieux voir dans le noir grâce à la chaleur dégagée par les êtres et les choses. Un personnage peut bénéficier de l'infravision grâce à des objets ou des sorts.

Effets du port des armures : Un personnage à classe jumelée ou un personnage multiclassé dont une des classes impose une restriction sur le port des armures (voleur, magicien, etc.) peut voir son menu d'options modifié s'il revêt une armure interdite par une de ses classes. Plusieurs boutons au bas de l'écran peuvent être grisés selon ce que porte le personnage (les voleurs ne peuvent utiliser leurs compétences de vol en portant une armure de plates et les mages ne peuvent utiliser de sorts). Par contre, un mage multiclassé ou à classe jumelée peut mémoriser des sorts s'il porte une armure, il ne peut tout simplement pas les utiliser tant qu'il porte l'armure.

Effets du port de l'armure sur les sorts et les caractéristiques des personnages à double classe ou plus :

Des boutons différents peuvent être grisés dans le panneau inférieur selon les vêtements que portent vos personnages.
Même si un magicien multiclassé ou à classe double porte une armure, il peut mémoriser des sorts. Il ne peut en revanche pas lancer de sorts tant qu'il n'a pas ôté son armure.

PARTIES MULTIJOUEURS DANS BALDUR'S GATE II

MODE MULTIJOUEUR

Le jeu multijoueur de Baldur's Gate II est identique au jeu avec un seul joueur, tout du moins en ce qui concerne son contenu. La principale différence réside dans le nombre de joueurs. Dans une partie à un seul joueur, vous créez un personnage et un maximum de cinq autres PNJ rejoignent votre groupe. Dès lors, ce sont essentiellement des personnages qui se trouvent complètement sous votre contrôle. Dans une partie multijoueur, entre un et six joueurs peuvent se plonger ensemble dans l'aventure, contrôlant en coopération à la fois des personnages créés et les PNJ qui rejoignent le groupe.

Il est nécessaire de définir quelques termes. Le leader est le joueur qui contrôle certains éléments tels que le type de personnages pouvant être utilisés en jeu et les caractéristiques de ces personnages (en terme de jeu – voir Autorisations, ci-dessous). Le leader peut contrôler un ou plusieurs personnages en jeu et peut attribuer des personnages à des joueurs. Le serveur est l'ordinateur (généralement, mais pas obligatoirement, celui du leader) qui coordonne les différents aspects du jeu des machines de chaque joueur. Un joueur est une personne contrôlant au moins un personnage du jeu. Un personnage est un alter ego, équivalent aux personnages du jeu avec un seul joueur, qui est contrôlé par un joueur en partie multijoueur.

POUR COMMENCER

Lorsque vous commencez une partie multijoueur (aussi appelée session), vous verrez apparaître un écran de connexion dans lequel vous devez choisir le protocole utilisé pour communiquer entre les différents ordinateurs.



Le Vieux

PROTOCOLE

Plusieurs options vous sont proposées à partir de l'écran des protocoles.

IPX

En choisissant cette option, vous aurez accès à la liste de toutes les sessions IPX disponibles. Après en avoir choisi une, vous accédez à la partie.

TCP/IP

Un écran de connexion apparaîtra, dans lequel vous pourrez taper l'adresse de l'hôte auquel vous voulez vous connecter. Vous serez alors connecté à cette session si elle est accessible. Sur les réseaux locaux, le protocole TCP/IP est doté d'une fonction d'auto-détection qui configure automatiquement les parties.



MODEM

Si vous choisissez une connexion par modem, vous verrez s'afficher un menu contextuel vous permettant de configurer le port COM et la vitesse de votre modem. Vous pouvez ensuite entrer le numéro que vous voulez composer et, une fois que vous avez composé le numéro, vous serez connecté avec cette partie.

SÉRIE (NULL MODEM)

Si vous choisissez une connexion en série, vous verrez alors s'afficher un menu contextuel afin de configurer le port COM du câble du null modem que vous voulez utiliser ainsi que la vitesse de connexion du port.



REJOINDRE UNE PARTIE

Quel que soit le protocole choisi, si vous ne créez pas de partie mais que vous en rejoignez une, vous serez invité à choisir un nom de joueur permettant au "leader" et aux autres joueurs de la session de vous identifier. Vous accéderez ensuite à l'écran d'arbitrage (voir plus bas).

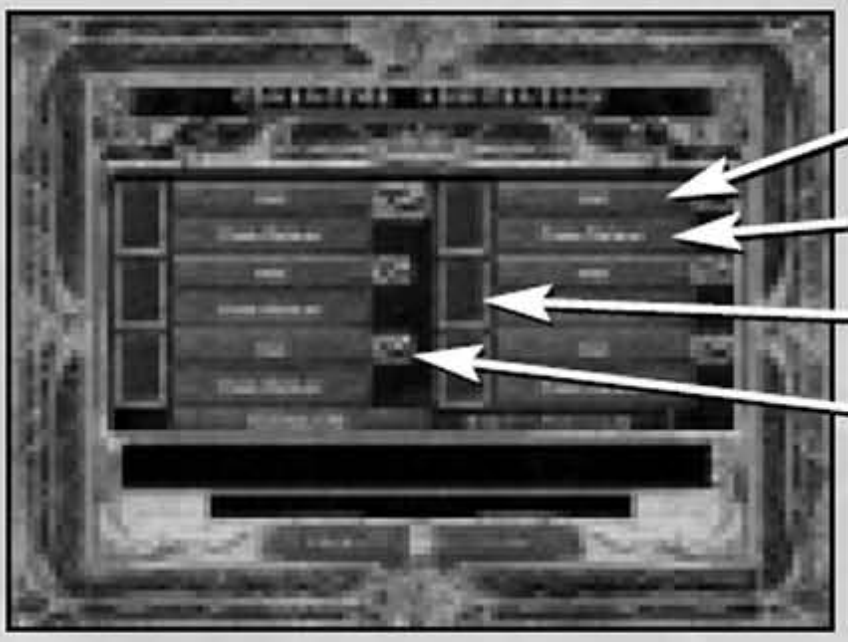
CRÉER UNE PARTIE

Si vous choisissez de créer une partie que d'autres joueurs sont susceptibles de rejoindre, vous verrez apparaître une fenêtre contextuelle, dans laquelle vous trouverez des espaces pour indiquer le nom de la session et votre nom de joueur, ainsi que les boutons servant à créer ou à charger une nouvelle partie. Si vous décidez de créer une nouvelle partie, vous devez remplir les zones correspondant au nom de la session et au nom du joueur.

Après avoir créé votre partie ou avoir chargé une partie parmi la liste des parties sauvegardées disponibles, vous passerez à l'écran d'arbitrage.

Lorsque des personnages rejoignent votre session (à n'importe quel moment des étapes décrites ci-dessous, ou même en cours de partie), le "leader" en est averti. Le "leader" a la possibilité de refuser de répondre aux demandes de participation (ce réglage s'effectue à partir de la fenêtre d'arbitrage, décrite plus bas).

ARBITRAGE DE PERSONNAGE



L'écran d'arbitrage du personnage est l'endroit où les joueurs se voient affecter le contrôle des emplacements de personnages et créer les personnages qu'ils joueront au cours de la partie. Depuis cet écran, le leader contrôle également les autorisations et les autres options du jeu.

Le joueur qui sert de serveur est initialement nommé leader du groupe. En tant que tel, il a la possibilité d'attribuer des emplacements de personnages aux joueurs de la session. Pour cela, il doit effectuer un clic gauche sur les emplacements de nom de joueurs, après quoi un panneau apparaîtra avec le nom de tous les joueurs du jeu. Le contrôle d'un emplacement peut être affecté à n'importe quel joueur.

Sur l'écran d'arbitrage de personnage, un personnage peut être affecté à un emplacement par le joueur qui contrôle cet emplacement. Il suffit de cliquer sur le bouton Créer un personnage.

Le protagoniste dans les parties multijoueur. Comme dans une partie à un seul joueur, il y a un personnage qui incarne le protagoniste principal de l'aventure. Si ce personnage meurt, la partie est terminée et le jeu doit être rechargé, comme dans une partie à un seul joueur. Le personnage principal d'une session multijoueur est reconnaissable à la bordure de pierres qui entoure le premier emplacement de personnage.

Les personnages dans une partie multijoueur peuvent être créés ou importés dans le jeu grâce au bouton "Importer". Un personnage est créé sur les mêmes écrans que pour une partie à un seul joueur (voir page 6). Cette création est soumise aux restrictions définies par le leader dans le sous-menu Autorisations de joueurs de cette page (voir ci-dessous).

Dès lors que vous avez créé un personnage, vous pouvez le modifier en cliquant sur le nom du joueur, ce qui a pour effet d'afficher une fenêtre dans laquelle pour pouvez créer, supprimer, importer ou exporter un personnage. Toutefois, le personnage actif doit être supprimé avant qu'un nouveau personnage ne soit créé dans le même emplacement.

Quand un joueur est satisfait par le personnage créé ou importé, il clique sur la petite icône représentant un crâne, à gauche de l'emplacement du personnage, pour "verrouiller" le personnage et empêcher toute modification. Si un joueur veut modifier un personnage, ce dernier doit être "déverrouillé" en appuyant sur l'icône du crâne.

AUTORISATIONS DE JOUEURS



Bien que le leader et les joueurs de la session puissent consulter l'écran des autorisations, seul le leader peut les modifier. Le leader peut affecter ces autorisations à tous les joueurs qu'il choisit. Les autorisations déterminent ce que peuvent faire les joueurs en jeu. Elles comprennent :



La possibilité de modifier les personnages.



La possibilité d'entamer le dialogue.



La possibilité de dépenser l'or du groupe/acheter des objets.



La possibilité d'afficher les archives des autres personnages.



La possibilité de commencer une transition de zone.



La possibilité de mettre le jeu en pause.



La possibilité de modifier les autorisations/supprimer des joueurs du jeu (autorisation du leader).

Le vieux Manuel

Options d'import : Sur la page des autorisations, le leader peut définir les options d'import en cliquant sur le bouton "Options d'import." Cela fait apparaître une fenêtre avec trois réglages : Carac. Uniquement, Carac. et XP (niveau et points d'expérience) ou Carac., XP et objets. En choisissant un de ces réglages, le leader limite le type de personnages qui peuvent participer à la session à partir d'un jeu à un seul joueur ou à partir d'autres sessions multijoueur.

Ecouter les demandes de jonction : Sur la page des autorisations, vous trouverez le bouton "Ecouter les demandes de jonction", qui permet au leader de prêter attention aux demandes de joueurs voulant rejoindre la session ou de désactiver les requêtes s'il y a suffisamment de joueurs dans la partie. Le leader peut, par exemple, ne vouloir qu'un seul ou deux joueurs dans sa partie. Le fait d'être sollicité constamment peut alors devenir ennuyeux.

Une des facettes intéressantes du mode multijoueur réside dans le fait que le joueur créant la session peut décider de jouer en solo, l'avantage étant qu'il peut ainsi créer tous les personnages de son groupe.

Remarque : même si nous avons spécialement incorporé cette option en raison d'une grande demande, nous vous recommandons de disputer une partie avec des PNJ dans le groupe...

COMMENCER UNE PARTIE MULTIJOUEURS

Quand tous les joueurs ont effectué un clic gauche sur l'icône du crâne, à gauche de leur(s) emplacement(s) de personnage(s), le bouton "Terminé" sera activé sur l'ordinateur du leader qui n'a plus qu'à cliquer dessus pour commencer la partie.

CHANGER LES OPTIONS ET LES PERMISSIONS

Dans un jeu multijoueur, les écrans Arbitrage des personnages et Autorisation de joueurs sont accessibles à partir du menu gauche. On les utilise comme cela est indiqué ci-dessus.

Le Vieux Manuel

DISPUTER UNE PARTIE MULTIJOUEURS

DISCUTER

Les joueurs peuvent discuter entre eux dans la fenêtre de discussion. Pour entrer un message, effectuez un clic gauche sur la zone de saisie et de taper votre texte. Pour adresser le texte à un personnage spécifique (et uniquement à ce personnage) tapez le nom du joueur correspondant suivi de deux points (":"), puis le message. Seul ce joueur sera en mesure de voir votre commentaire.

SAUVEGARDE ET CHARGEMENT

Le leader peut sauvegarder le jeu n'importe quand, comme pour une partie à un seul joueur. Pour charger un jeu, le leader doit quitter et recharger la partie.

DIALOGUES ET BOUTIQUES

Certains personnages dans BGII ne mettront pas le jeu en pause si on s'adresse à eux. Cela signifie que, quand vous entamerez la discussion avec eux, vous serez le seul à pouvoir voir le dialogue. Les autres joueurs peuvent continuer à jouer. Généralement, ces personnages sont les habitants d'une ville, les marchands et tous les PNJ qui n'ont pas une grande importance. Les personnages mettant le jeu en pause sont cruciaux pour l'intrigue centrale.

AUTRES INFORMATIONS SUR LE MODE MULTIJOUEURS

Lorsque vous participez à un jeu multijoueur, gardez à l'esprit les remarques suivantes :

1. Asynchrone : Baldur's Gate II est un jeu asynchrone. Si vous jouez avec quelqu'un dont l'ordinateur est très proche, vous risquez de voir des événements différents sur chaque système. Souvenez-vous que, même si les choses se déroulent différemment, le résultat est toujours le même.
2. Zone explorable : En mode multijoueur, vous ne pouvez explorer qu'une zone à la fois. Les personnages en jeu ne peuvent s'étendre que dans une seule zone au-dessus du sol. Bien qu'ils puissent entrer, individuellement, dans des bâtiments et des zones souterraines, ils ne peuvent pas se diriger vers d'autres zones au-dessus du sol tant que tous les personnages ne se trouvent pas à la limite de la zone et prêts à continuer.
3. Temps de chargement : Le temps de chargement d'un niveau donné est légèrement plus long en mode multijoueur, car l'intérieur de chaque niveau doit être chargé en même temps que l'extérieur de cette zone (c'est inutile dans une partie à un joueur, le chargement est donc plus rapide). De plus, en mode multijoueur, il faut attendre que le système le plus lent ait terminé de charger les données.
4. Or du groupe : tout comme pour une partie à un seul joueur, l'or est partagé entre les membres du groupe.
5. Expérience partagée : tout comme pour une partie à un seul joueur, les points d'expérience sont partagés équitablement entre tous les membres du groupe.
6. Le leader est responsable : Le leader contrôle tout ce que peuvent faire les joueurs dans la partie. Il peut même les éjecter et réattribuer leurs personnages à d'autres joueurs. Assurez-vous que le leader joue le même type de jeu multijoueur que vous. Si vous voulez un jeu où sont utilisés des programmes de triche, rejoignez ce type de jeu ou créez-le. Si vous voulez un jeu normal, sans personnages édités ou piratés et sans joueurs incapables de jouer en équipe, vous devrez trouver les personnes adéquates.

LIVRE II: LE GRIMOIRE DE VOLO
BALDUR'S GATE II: LES OMBRES D'AMN

INTRODUCTION

Ce grimoire est un récit de mes voyages dans les Royaumes. Je peux vous assurer personnellement qu'aucun guide des Royaumes ne sera aussi complet que celui de votre humble serviteur, Volothamp Geddarm. J'ai passé les six derniers mois à voyager sur les terres d'Amn, affrontant des épreuves et survivant à des péripéties que vous ne pouvez même pas imaginer ! Des lits de paille, des serveuses impolies et de la bière insipide... Tel est le prix que j'ai accepté de payer pour vous ramener ces informations.

Votre serviteur,

- Volothamp Geddarm

Volo à tendance à enjoliver et c'est un fanfaron notoire mais son grimoire est assez fidèle. Peut-être devons-nous y voir l'influence d'un œil inconnu et beaucoup plus sage, qui regarde par-dessus l'épaule de Volo.

- Elminster

– pour lui. ?

Le Vieux Manuel

CHAPITRE I : CONTEXTE

L'UNIVERS DE BALDUR'S GATE II: SHADOWS OF AMN

Bienvenue dans les Royaumes Oubliés et le monde de Féérune ! Terre de magie et d'aventure, Féérune est un des continents de Toril, la troisième planète d'un système solaire qui en compte huit. D'après nos plus éminents astronomes, notre système solaire serait protégé d'un univers de chaos par une sphère de cristal et il existerait dans de multiples dimensions parallèles. Mais une chose est sûre pour les elfes, les nains, les gnomes, les humains et toutes les races qui peuplent Toril, peu importe... Ce monde leur appartient.

Abeir-toril, plus communément dénommé Toril, est donc à la fois le monde et la dimension dans lesquels Féérune et les Royaumes Oubliés existent, tout comme la Terre est le monde et la dimension dans lesquels l'Europe existe. Ce nom archaïque signifie, à peu de choses près, "berceau de vie", mais il n'est plus guère utilisé de nos jours. Abeir-Toril est une planète de taille moyenne, qui compte plusieurs continents, dont le plus grand se situe dans l'hémisphère nord. A l'ouest, ce continent est appelé Féérune, à l'est, Kara-Tur, au sud Zakhara. Seule la partie occidentale de Féérune est présentée dans ce grimoire, plus spécifiquement la région séparant la Côte des Epées de la Mer Intérieure et, tout particulièrement, le pays d'Amn.

LA CÔTE DES EPEES

De nombreuses années durant, les étendues situées entre Eauprofonde au nord, une énorme cité au nord de la Porte de Baldur, Amn au sud, la Côte des Epées à l'ouest et le Bois des Dents Acérées à l'est furent appelées les Terres Désolées. Les voyageurs évitaient autant que possible de traverser ces terres sauvages. Nos légendes abondent en récits décrivant le triste destin qui frappa les infortunés voyageurs pris en chasse par des armées d'Orques, de Trolls, de Hobgobelins ou pire encore... Depuis quelque temps, de nouvelles menaces semblent peser sur les caravanes des marchands qui ont l'audace de s'y aventurer. Des hordes de créatures à forme humaine se plairaient à attaquer les mineurs des Pics Brumeux au nord d'Amn. La traversée de cette région n'a jamais été exempte de dangers et c'est pourquoi on l'appelle la Côte des Epées. Au fil des âges, nombre de pionniers cherchèrent à s'installer dans cette vallée verdoyante perdue dans les landes et tentèrent même d'y créer un royaume. De nombreuses traces de leurs mésaventures subsistent encore de nos jours : villages abandonnés, tours et donjons effondrés... Mais ces tentatives ne furent pas toutes vaines et donnèrent naissance à de petites villes, cités ou forteresses, comme la Porte de Baldur, de Berégost, de la Tour de Durlaq, d'Athkatla ou de Franc-marché.



AMN

A Amn, le plus au nord des Empires de la Côte, la richesse est l'élément le plus important. Le commerce est le moteur de la société amnienne et le peuple de ce pays aime à montrer ses richesses par ses vêtements, ses demeures et ses fréquents festins. Etaler sa richesse est le meilleur moyen pour maintenir et améliorer sa position dans le Royaume Marchand, surnom fréquemment donné à Amn. Dans ce pays, tout le monde croit vraiment que l'argent est la source de tous les pouvoirs. En conséquence, le Royaume d'Amn essaie de dominer les Royaumes grâce à son influence commerciale et économique. Les autorités amniennes considèrent avec beaucoup de méfiance, voire une franche hostilité, les mages et l'utilisation de la magie. Les magiciens dotés de sagesse feraient bien d'être discrets quand ils voyagent là-bas. Récemment, Amn a failli entrer en guerre avec son voisin du nord, la cité de la Porte de Baldur. Heureusement, les machinations de Sarevok, un enfant mortel du Dieu du Meurtre, furent contrecarrées et la guerre n'eut pas lieu. Cependant, les relations entre les deux états restent tendues.

Il vaut mieux que les mages se montrent discrets là-bas. J'ai moi-même traversé incognito les Terres des Marchands. Et ce n'est pas une tâche facile pour quelqu'un d'aussi célèbre que moi ! - Volo

Même moi j'hésiterai à bafouer le moratoire amnien sur l'utilisation incontrôlée de la magie. - Elminster

ATHKATLA

La capitale Athkatla est la cité la plus influente et la plus importante d'Amn. C'est donc un lieu propice aux complots, aux intrigues et aux trahisons. La loyauté s'y achète au plus offrant. Le pouvoir à Athkatla est partagé (mais de manière involontaire) entre le gouvernement officiel et la guilde des voleurs locale. Le Conseil des Six, anonyme, règne sur Amn depuis trois décennies par le biais de machinations politiques et de la coercition économique. Les membres du conseil ne sont connus que par leurs titres (le Meisarque, le Tessarque, le Namarque, l'Iltarque, le Pomarque et le Dahaunarque) et révéler l'identité d'un de ses membres est passible de la torture et de la mort. Les Voleurs de l'Ombre ont une influence considérable dans la ville bien que, récemment, de nombreux membres de la guilde aient déserté pour rejoindre une organisation rivale, totalement inconnue.

SULDANESSALAR

Construite à des centaines de mètres au-dessus de la forêt, au sommet des arbres, la cité elfe de Suldanessalar est (selon certains) la demeure de la Reine immortelle Ellesime. On dit également que l'Arbre de vie, source de la jeunesse éternelle de la reine, se trouverait dans cette ville. Cependant, il est peu probable que ceux qui n'ont pas de sang elfe puissent vérifier ces dires. La cité elfe, étroitement surveillée par de nombreuses patrouilles et dissimulée au sommet des arbres de la Vallée du Cygne, est virtuellement imprenable. Malgré ses formidables défenses, certaines rumeurs récentes font état d'une machination ourdie par les Elfes noirs pour faire tomber la ville.

Le Vieux Manoir

GROUPES INFLUENTS DE LA CÔTE DES EPEES

LES VOLEURS DE L'OMBRE

Les Voleurs de l'Ombre sont une guilde de voleurs, d'espions et d'assassins. Ils sont particulièrement dangereux, d'alignement mauvais et se livrent à des actes à but très lucratif. Contrairement à la plupart des confréries de voleurs, leurs activités ne se limitent pas à une seule cité et ils opèrent tout le long de toute la Cote des Epées, de Luskan à Calimport. Les Voleurs de l'Ombre sont basés à Athkatla, dans la région de Amn (au sud de la Porte de Baldur), où ils ont établi un gigantesque centre d'entraînement et d'évaluation pour les assassins qu'ils emploient. Cette société secrète semble parvenue à un accord avec les seigneurs marchands de Amn. Selon les termes de ce pacte, les seigneurs marchands les laissent en paix, en échange de quoi ils ne sont pas inquiétés par la guilde. Les Voleurs de l'Ombre opèrent tout le long de la Côte des Epées et leur emblème représente un masque soyeux noir planté sur une dague. Il s'agit de l'arme généralement utilisée pour commettre des assassinats et si le meurtre a été perpétré par empoisonnement ou strangulation, elle est généralement laissée sur les lieux du crime. Qui sont les membres des Voleurs de l'Ombre, à quoi ressemblent-ils, combien sont-ils ? Nul ne le sait, mais les maîtres en la matière seraient peu nombreux.



ATHKATLA - LES QUAIS

LES MAGES CAGOULES

Les Mages Cagoulés forment un groupe mystérieux immensément puissant qui intervient dans tout Amn. Les citoyens ordinaires ne peuvent même pas imaginer les objectifs politiques et les alliances de cet organisation mystique. Mais leur puissance et leur influence les rendent aussi puissants que les Voleurs de l'Ombre ou le Conseil des Six. Le rôle officiel des mages cagoulés dans la société amnienne consiste à réguler et à contrôler l'utilisation de la magie dans l'Empire Marchand. La méfiance de la population vis-à-vis de la magie est symbolisée par la prohibition stricte que fait respecter ce groupe. Les lanceurs de sorts qui sont assez fous pour pratiquer leur art sur les terres amniennes recevront certainement la visite des Mages Cagoulés. Si le magicien a de la chance, il s'en tirera avec un avertissement, sinon il sera emprisonné comme beaucoup de magiciens renégats (et quelques prisonniers politiques) à Spellhold, un "asile" protégé par magie, situé sur une île près de la cité de Brynn Law.

De telles organisations font mauvaise réputation à des mages comme moi ! - Volo

Vous êtes entièrement responsable de votre mauvaise réputation. - Elminster

LES MENESTRELS

Les Ménestrels forment une société semi-clandestine dont le centre des opérations se situe dans les Contrées du Mitan. Au fil des années, les Ménestrels ont connu des fortunes diverses, avec un pouvoir politique plus ou moins grand. A l'origine, ce groupe est un allié de plusieurs religions respectées et il reçoit le soutien de puissants partis politiques neutres, notamment certains cercles druidiques. Leur objectif consiste à défendre la civilisation contre les périls qui la menacent, notamment les sauvages attaques des gobelins, les vols de dragons et le contrôle insidieux que d'autres organisations, telles que le Zhentarim, les Sorciers Rouges, les Commers ou le Culte du Dragon, s'efforcent d'exercer. Ils croient au pouvoir des individus, à l'équilibre entre la nature et la civilisation, à la bonté de l'humanité et des autres races douées de sentiments. Ils estiment également qu'il est important de préserver les légendes du passé car elles sont riches d'enseignement pour l'avenir. Les Ménestrels ont su attirer des personnes de toutes origines mais ils sont particulièrement reconnus chez les elfes, les rôdeurs et les bardes. Cette société compte des ramifications dans tout le Nord et les Contrées du Mitan et ses activités sont souvent secrètes. Par nature, ils sont indiscrets et agissent, la plupart du temps, seuls ou en petits groupes afin de parvenir à leurs fins. A moins qu'ils n'affrontent quelque ennemi de longue date, il leur est parfaitement indifférent que leur nom soit associé à leurs actes (ils attachent en revanche beaucoup d'importance à leur propres chants et légendes). Les Ménestrels forment une société informelle et n'ont donc pas de quartier général. Ils œuvrent pour le bien au sein des Royaumes et des personnages d'alignement bon peuvent bénéficier d'une aide invisible si leurs actions servent leur cause. Le seul indice qui permette d'identifier les membres de cette organisation est son emblème en forme de harpe et de lune.

PERSONNAGES MAJEURS D'AMN
PERSONNAGES CELEBRES

RIBALD

Ribald (Chaotique Neutre, demi-elfe, guerrier/mage 11ème/12ème) est l'un des aventuriers à la retraite les plus célèbres d'Athkatla. Il a accompagné de nombreux groupes et a parcouru au moins la moitié des terres de Féerune au cours de ses longues années d'aventure. La nature exacte de ses aventures est inconnue mais on sait qu'il s'est distingué au cours de combats contre des spectateurs et des armées orques. En prenant sa retraite dans sa ville natale, où il est le plus connu, il a ouvert une boutique "Au marché de l'aventure" sur la grande place du marché connue sous le nom de Promenade de Waukyne. Il vend des objets de toutes sortes, du plus commun ou plus rare. Ribald est souvent une mine d'informations.

DRIZZT DO'URDEN

Drizzt, Elfe noir (Chaotique Bon, elfe noir, rôdeur de 15ème niveau). Drizzt Do'Urden est un rôdeur elfe renégat qui a échappé au régime despotique de sa patrie souterraine. Ses actions à la surface de la terre lui ont valu d'être l'un des elfes noirs les plus célèbres des Royaumes. Il se livre souvent à des actes audacieux, s'efforçant en particulier de contrer les tribus de gobelins et les humains diaboliques du Nord. Sa célébrité et sa haine pour son pays d'origine en ont fait une cible pour ses congénères qui espèrent s'attirer les faveurs de leur terrible déesse Lloth, s'ils parvenaient à tuer ce renégat. Drizzt porte une cotte de mailles +4 en mithril, présent du Roi Bruenor. Il brandit simultanément deux cimeterres magiques. L'un se nomme Icingdeath (une lame de glace +3), l'autre Twinkle (une gardienne +5), qui a la particularité de briller quand un ennemi se trouve à proximité. Son bien le plus précieux est une figurine en onyx en forme de panthère, dotée de pouvoirs merveilleux et qui porte le nom de Guenhwyvar. Il ne s'en sert qu'en cas d'extrême nécessité car sa durée d'utilisation quotidienne est limitée.

ELLESIME

La reine Ellesime (Loyale Bonne, elfe, magicienne 16ème niveau) règne sur ses sujets elfes dans la cité-arbre de Suldanessalar dans la grande forêt de Téthyr. On ne sait pas grand-chose à son sujet mais on raconte qu'elle serait la descendante du dieu elfe Rillifane en personne. On ignore si elle doit son immortalité à cet héritage ou à un lien avec l'Arbre de vie. Seuls quelques rares elfes auront jamais l'opportunité de contempler sa beauté légendaire.

SAEMON HAVARIAN

Saemon Havarian (Neutre, humain, bretteur/mage 12ème/14ème) est un célèbre corsaire qui hante les lignes commerciales entre la Côte des Epées et les Iles des Pirates. Les récits de ses exploits vont de la simple malveillance à l'infamie en passant par l'aventure et la témérité. Le seul point commun dans tous ces récits est que le passé de Saemon reste un mystère, qu'il tient avant tout à sa peau et que sa fortune connaît des hauts et des bas à chaque saison. Saemon va chercher le travail là où il se trouve (et ses talents de marin sont très recherchés). Il a le chic pour toujours être impliqué dans les complots les plus grandioses de la région.

NOUVEAUX COMPAGNONS

La liste suivante est celle de tous les PNJ qui pourront rejoindre votre groupe en cours de jeu. On peut facilement rencontrer à Athkatla ou aux alentours la majorité de ces personnages hauts en couleurs. Il est également possible de faire leur connaissance au cours d'une quête. Cependant, certains de ces PNJ (Edwin, Mazzy et Haer'Dalis) sont plus difficiles à découvrir. Si vous insistez suffisamment ou si vous avez de la chance, vous pourrez les rencontrer. Cela en vaut la peine car leurs capacités valent le temps consacré à leur recherche. Dans chaque description, vous trouverez un indice concernant l'endroit où chaque PNJ se trouve.

AERIE



Aerie (Loyale Bonne, elfe avariel, mage/clerc) fait partie d'une race d'elfes ailés connue sous le nom d'avariel. Cependant, Aerie a été capturée très jeune et vendue en tant qu'esclave. Son emprisonnement lui a coûté ses ailes qui ont dû lui être arrachées. Depuis, elle fait partie du cirque qui voyage dans tout Amn et Téthyr et qui vient d'arriver à Athkatla. Elle sait peu de choses sur le monde en dehors du cirque mais elle a bon cœur et, grâce à son maître, elle connaît bien l'art de la magie.

KORGAN



Korgan Rouge-hache (Chaotique Mauvais, nain, guerrier) est un aventurier égoïste assez violent et qui s'est rarement bien entendu avec ses compagnons (généralement, cela dégénère très vite en bain de sang). Peu de gens sont aussi bons que lui dans son art. Avec une hache à la main, le nain se jette joyeusement au cœur d'une mêlée quel que soit le danger. On dit qu'on peut le trouver dans un bouge d'Athkatla en train de boire.

VALYGAR



Valygar Corthala (neutre bon, humain, traqueur) a une réputation fragile à Athkatla. Il appartient à une famille riche qui a été de tout temps réputée pour ses magiciens talentueux. Un fait qui, à Athkatla, amène la suspicion et le mépris. Ce sont les ancêtres de Valygar qui ont ruiné la famille et qui se sont attiré de sérieuses rancunes. Le rôdeur a passé sa vie à essayer d'assumer le passé de sa famille. Il est aigri et il hait la magie. Récemment, on dit qu'il aurait attiré sur lui la colère des Mages Cagoulés et qu'il aurait fui pour leur échapper.

ANOMEN



Anomen Delryn (Loyal neutre, humain, guerrier/clerc) fait partie d'une famille noble d'Athkatla bien qu'il ait rejoint le Très Noble Ordre du Cœur Radieux sans la permission ni le patronage de son père. Il a dû grimper les échelons de la hiérarchie, d'abord en tant qu'écuyer, puis en tant que prêtre du dieu des sentinelles, Helm. Anomen ne désire rien de plus que de prouver sa valeur en aventure pour, un jour, passer l'épreuve qui fera de lui un chevalier de l'Ordre. Mais son attitude bornée et son arrogance puritaine sont deux sérieux obstacles.

CERND



Cernd (neutre, humain, métamorphe) est un druide de haut rang d'un ordre druidique au sud d'Amn, sur les terres de Téthyr. Agé et expérimenté, en plus d'être réservé aussi bien dans ses actes que dans ses décisions, Cernd a souvent été sollicité pour des missions. Il ne fait aucun doute qu'il risquerait sa vie pour servir l'équilibre. On parle de troubles au sein de l'ordre druidique d'Amn, près de Franc-Marché, et Cernd a été envoyé là-bas pour enquêter.

JAN

Jan Jansen (chaotique neutre, gnome, voleur/illusioniste) est membre de l'infâme clan de gnomes Jansen, qui semble être présent dans toutes les villes et dans tous les villages d'Amn et de toute la Côte des Epées (et même beaucoup plus loin si on en croit certaines histoires). Les Jansen sont renommés pour leur inventivité et leur esprit d'aventure (et quelquefois en raison de leur décès particulièrement ignominieux) et Jan ne fait pas exception. Jan change de situation en fonction du moment et, selon ses propres dires, a gagné et perdu des fortunes en tant qu'aventurier, marchand de navets et serviteur d'un sorcier. On peut le trouver actuellement à Athkatla (il préfère le Quartier Administratif) en train de fourguer des marchandises sur la provenance desquelles on peut s'interroger.

YOSHIMO



Yoshimo (neutre, humain, chasseur de primes) est un voleur venu de Kara-Tur, loin du continent de Féerune. Ses idéaux d'honneur et de culture sont uniques et il a souvent rencontré des difficultés pour s'acclimater à la vie occidentale. Yoshimo est un aventurier, cependant, et rien ne l'a découragé pour l'instant. Il va de contrée en contrée, et offre ses services à ceux qui peuvent se les offrir. Il a une réputation de dur à cuir. Cela fait quelque temps qu'il est à Athkatla et a eu plus d'une fois l'occasion de prendre contact avec le monde des ombres.

NALIA



Nalia De'Arnise (chaotique bonne, humaine, voleuse/mage) est membre de la classe privilégiée. Son père est un duc possédant de vastes terres qu'il dirige à partir du château de la famille dans les terres sauvages d'Amn. Nalia est plus proche des pauvres que des membres de sa classe. Elle a plus d'une fois tenté de fuir son foyer pour aider les plus démunis. Assez naïve, Nalia est une jeune femme intelligente qui apprend vite et sait utiliser la magie. Certaines rumeurs font état de problèmes au château De'Arnise et on a aperçu Nalia dans plusieurs tavernes d'Athkatla, cherchant à recruter des mercenaires.

KELDORN

Keldorn Firecam (loyal bon, humain, inquisiteur). C'est un des plus puissants et des plus respectés membres de l'Ordre du Cœur Radieux mais il ne fait pas encore partie de l'ordre gouvernemental des chevaliers. Il préfère être sur le terrain où il pense pouvoir faire le plus de bien. Il arrive souvent qu'il se joigne à des groupes d'aventuriers dont les objectifs sont purs. On peut le trouver de temps en temps dans le Quartier du temple de la ville d'Athkatla car c'est là que se trouve le quartier général de l'Ordre du Cœur Radieux.

MAZZY



Mazzy Fentan (Loyal bon, petite-femme, guerrier) est le leader d'un groupe d'aventuriers qui vient de la ville de Franc-Marché. Un groupe qui s'est forgé une bonne réputation au cours des dernières années. Mazzy, quant à elle, est ce qui peut ressembler le plus à un paladin chez les petites-gens. Elle est une Epée de vérité au service d'Arvoreen, la déesse de la guerre. On ne peut mettre en doute sa vaillance et son intégrité. On dit que Mazzy et son groupe se rendaient dans les Collines d'Unmar la dernière fois qu'on les a vus.

HAER'DALIS



Haer'Dalis (chaotique neutre, tieffelin, maître-lames) est une véritable rareté sur ce plan – dans ses veines coule le sang d'un démon, ce qui lui donne une apparence particulière et une aura qui rend nerveux les habitants du plan primaire. Le barde compense cela par son charme. Il a voyagé entre les plans avec un groupe de troubadours et s'est installé temporairement dans un nouveau théâtre sous l'Auberge des Cinq Chopes, dans le District du Pont. Depuis son ouverture le théâtre connaît un grand succès mais le tieffelin est curieusement absent depuis quelque temps.

Ne repoussez pas à la légère ceux qui veulent rejoindre votre groupe. On a tous besoin d'un peu d'aide de temps en temps. - Volo

DES AMIS DU PASSE

IMOEN



Imoen (neutre bonne, humaine, voleuse/mage) était également à la charge du mage Gorion, ayant environ le même âge que le PJ. Elle a été élevée dès sont plus jeune âge à Châteausuif. Depuis la mort de Gorion, Imoen s'est tournée vers les arts magiques et n'est jamais loin du PJ. Imoen est brillante, facile à satisfaire et peu rancunière mais tout peut changer.

JAHEIRA



Jaheira (neutre, demi-elfe, guerrière/druide) et son mari, Khalid, sont membres des Ménestrels et sont de bons amis du tuteur du PJ, Gorion. Ils ont promis à ce dernier, avant sa mort, d'assurer la protection de ses protégés, une promesse qu'ils prennent au sérieux. Jaheira est une jeune femme déterminée et elle ne sera jamais très loin du PJ, que cela lui plaise ou non.

MINSC



Minsc (chaotique bon, humain, rôdeur) est un guerrier massif venu de Rashémanie, à l'est de Féerune. Il s'est rendu à la Porte de Baldur en tant que protecteur de la sorcière Dynaheir. Bien qu'étant un dangereux berserker en combat, il semble qu'il ait souffert d'une blessure à la tête au cours de ses voyages et il s'est lié à un hamster, Bouh. Minsc est persuadé que Bouh est en fait un Hamster Géant de l'espace miniature, qui lui parle et qui est en fait son mentor supérieurement intelligent. Minsc est un compagnon loyal qui est rarement loin du PJ.

EDWIN



Edwin Odesseiron (chaotique mauvais, humain, conjurateur) est membre des Magiciens Rouges de Thay bien qu'il soit impossible d'avoir d'autres renseignements auprès de ce magicien égoïste. Si Edwin a une mission, personne ne la connaît bien qu'il ait promis de servir le PJ pendant un an. Edwin a quitté la Porte de Baldur après la chute de Sarevok et on raconte qu'il ferait partie des Voleurs de l'Ombre d'Amn. Il est possible de le trouver aux environs des Quais.

VICONIA



Viconia deVir (neutre mauvaise, Elfe noire, clerc) a été bannie d'Ombre-Terre et a fui Menzoberranzan, victime des manigances politiques de sa race. Elle a trouvé le réconfort auprès de la déesse Shar, mais il semble que ce soit la seule chose qu'elle trouve agréable dans son exil à la surface. La plupart des gens la tuerait à vue par principe. Après avoir rencontré le PJ, Viconia a poursuivi son chemin et on raconte qu'elle s'est installée dans la région de Bérégost bien que des rumeurs plus récentes affirment qu'elle se trouve à Athkatla.

De vieux amis peuvent devenir quelquefois de vieux adversaires bien que ceux-ci aient peu de chances d'être rancuniers. - Volo

QUELQUES MONSTRES DE LA COTE DES EPEES

TROLLS

Les trolls sont d'horribles carnivores qui sont réputés pour être très durs à tuer. Ils se régénèrent et la plupart ne peuvent être tués que par le feu et l'acide. Quand un troll tombe à terre il est important de le brûler ou de répandre de l'acide sur son corps sinon il se relèvera et reprendra le combat.

OMBRES DES ROCHES

Les ombres des roches sont des créatures souterraines très fortes qui peuvent creuser la roche la plus dure pour dénicher une proie. Elles sont lentes mais peuvent semer la confusion chez leurs adversaires.

VAMPIRES

Le vampire est une puissante créature mort-vivante se nourrissant des vivants pour atteindre ses objectifs démoniaques. Le vampirisme peut affecter de nombreuses espèces bien que ses effets soient imprévisibles. En affrontant un vampire, le groupe a intérêt à utiliser le sort de "Protection contre le plan d'énergie négative". Si une personne a perdu une partie de son énergie vitale, elle peut regagner des niveaux d'expérience grâce aux sorts Restitution ou Restitution mineure. On peut trouver ces sorts dans n'importe quel temple.

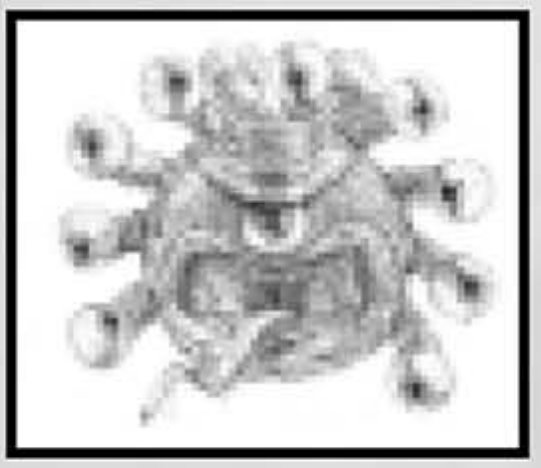
MULOUPS ET MULOUPS MAJEURS

Contrairement aux loups-garous, les muloups sont des loups qui peuvent prendre une forme humanoïde. La forme hybride est de loin la plus puissante. Elle leur octroie une force colossale et ils peuvent se régénérer rapidement. Le muloup majeur est extrêmement dangereux, il régénère si vite qu'il est presque indestructible. Le seul moyen de vaincre une telle créature est de combiner toutes les attaques d'un groupe pour l'abattre.

SPECTATEUR

Une sphère qui flotte avec un œil au centre, une énorme gueule et plein de petits yeux au-dessus de la tête, telle est la description d'un spectateur. Il en existe de nombreuses espèces et toutes sont dangereuses.

Les histoires se rapportant aux redoutables spectateurs évoquent des capacités magiques mortelles qui peuvent décimer tout un groupe ! - Volo



RAKSHASA

Les rakshasas sont des esprits malveillants qui tourmentent l'humanité. Ils vivent pour la bataille et leurs illusions font d'eux de redoutables adversaires. Ces créatures sont presque totalement immunisées contre la magie et seuls les sorts les plus puissants peuvent briser leurs protections.

GOLEMS

Le terme "Golem" regroupe toutes les créations magiques animées. La plupart sont de formes humanoïdes mais peuvent avoir des tailles inhumaines. Il faut généralement utiliser la magie pour les détruire. Un des golems les plus dangereux, celui d'argile, est presque invulnérable à toutes les armes. Seules les armes magiques contondantes, comme les masses et les marteaux de guerre, peuvent l'affecter.

OMBRES

Les ombres sont des créatures mort-vivantes maléfiques qui aspirent la Force de leurs victimes d'un simple contact. Ceux qui subissent leurs attaques peuvent devenir des ombres eux-mêmes.

FLAGELLEURS MENTAUX

Egalement connus sous le nom d'Illithid, le flagelleur mental, dévoreur de cerveau, est une créature étrangère hideuse, issue des tréfonds de la terre. Totalement maléfique, il ne vous considère que comme de la nourriture ou comme un esclave.

J'ai entendu dire que ces créatures suçaient le cerveau directement dans la tête de leur victime ! - Volo

Ce ne sont que quelques-uns des centaines de monstres que vous rencontrerez, mon ami. Soyez persuadé que je penserai à vous en vidant ma chope de bière ! - Volo

Votre bravoure est touchante, Volo. - Elminster

LE TEMPS DANS LES ROYAUMES OUBLIES

Une journée, dans le monde de Toril dure 24 heures.

Le calendrier suivant est communément appliqué (ou compris) dans l'ensemble des Royaumes, et en particulier, dans la Côte des Epées. Une année compte 360 jours, soit 12 mois de 30 jours chacun. Un mois est ensuite divisé en 3 semaines de 10 jours. Le tableau ci-dessous comporte le nom de tous les mois de l'année, chacun est accompagné d'une brève description ainsi que de son équivalent (approximatif) dans le calendrier grégorien.

LA SUCCESSION DES ANNÉES

La multiplicité des calendriers, qui sont souvent incompatibles, est source de soucis constants pour les historiens et les érudits. Pour disposer de repères, ils utilisent donc la plupart du temps, le système de la Succession des années, dans lequel chaque année porte un nom. Ces noms sont attribués selon les prédictions écrites du célèbre Sage Perdu, Augathra le Fou, auxquelles le grand seigneur Alaundo a apporté quelques précisions. Certaines années sont restées dans toutes les mémoires notamment l'Année du Ver (1356 CV), l'Année des Ombres (1358 CV, l'année du Temps des Troubles), l'Année de la Tourelle (1360 CV) et l'année actuelle (1373 CV). Au cours du Temps des Troubles, les Dieux des Royaumes Oubliés revêtirent une forme mortelle et parcoururent le monde. Ao décida donc alors de les bannir de leurs domaines dans les plans extérieurs (à l'exception de Heaume qui garda les Plans Extérieurs). Les Dieux furent donc condamnés à vivre sous la forme d'Avatars mortels jusqu'à la fin du Temps des Troubles, lorsque les Tablettes du Destin furent rendues à leurs propriétaires légitimes. Au cours de cette crise, les avatars de Mykstra (le Dieu de la Magie) et de Myrkul (le Dieu des Morts) moururent. L'avatar de Baine le Fléau (Dieu du Mal et de la Tyrannie) périt au cours d'un combat contre Torm et un humain, Cyric, parvint à tuer Bhaal (Dieu du Meurtre et des Assassins), cette lutte épique avait pour enjeu la répartition des domaines de Bhaal. Lorsque le calme revint après la bataille, Cyric (mort, mal et folie) accéda au statut de nouveau Dieu.

Les dieux peuvent devenir mortels et les mortels des dieux. Telle est la vie dans le Royaumes. - Elminster

MESURE DU TEMPS

Un round de jeu correspond à six secondes de temps réel. Le round dans le jeu AD&D correspond à soixante secondes. Le temps est donc compressé (environ dix fois) par rapport aux règles d'AD&D. Un tour dure dix rounds, c'est-à-dire soixante-dix secondes. Le tour est utilisé dans la description de certains sorts, pages 57 à 109. Un jour de jeu (24 heures dans le jeu, de l'aube au crépuscule, puis de nouveau à l'aube) dure un peu plus de 2 heures en temps réel. Le temps s'écoule donc environ dix fois plus vite dans le jeu. A chaque fois que les personnages se reposent, huit heures s'écoulent (l'équivalent d'environ 45 minutes de jeu).

Le Vieux Manuel

CHAPITRE II : REGLES DU JEU
INTRODUCTION AUX REGLES D'AD&D

Mes amis, l'univers dans lequel vous vous aventurez est un monde bien étrange. Il y a quantité de choses à y découvrir, surtout si c'est votre première venue. La meilleure chose à faire est sans doute de commencer à compulser certains des parchemins que divers sages ont réunis au fil des ans et que j'ai rassemblé et librement corrigés afin de gagner du temps et de vous permettre de les consulter à loisir. Certains penseront sûrement qu'il s'agit de documents secs, si secs que j'éprouve le besoin urgent de me désaltérer... Je serai bientôt de retour, dès que j'aurai avalé une ou deux chopines à l'auberge du Heaume et de la Cape. En attendant, lisez et... amusez-vous! - Volo

A PROPOS DU JEU ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS®

Le jeu Advanced Dungeons and Dragons est un ensemble de règles de jeu de rôle qui permet aux joueurs d'explorer des mondes fantastiques et peuplés de monstres légendaires. L'un de ces nombreux mondes AD&D est celui des Royaumes Oubliés, l'univers dans lequel Baldur's Gate II se déroule. Le monde dans lequel vous êtes sur le point d'entrer est un monde complexe, mais une rumeur circule affirmant que, dans des dimensions parallèles, des... ordinateurs, à ce qu'il me semble... seraient utilisés pour ouvrir des fenêtres sur notre monde. Sottises et fadaises, j'en suis certain. Il serait difficile de définir un tel monde, et même une bibliothèque remplies d'épais volumes sur le sujet n'y parviendrait pas. Mais, dans un souci de concision, nous avons résumé les éléments les plus importants en quelques pages seulement. Cela n'a pas été facile, mais nous avons ci-dessous mis en évidence certaines des caractéristiques principales des règles du jeu, ainsi que la façon dont elles ont pu être interprétées par les scribes.

Vous n'avez pas besoin de connaître toutes les règles de AD&D pour jouer à Baldur's Gate II (l'ordinateur s'en charge pour vous), mais cela peut vous aider. De la même façon, la plupart des règles du jeu AD&D ont été résumées, ce qui peut parfois expliquer le fait qu'elles aient été légèrement modifiées afin de mieux correspondre au jeu Baldur's Gate.

UTILISATION DES RÈGLES D'AD&D DANS BALDUR'S GATE II

Baldur's Gate II utilise le même système de mesure du temps pour les sorts et les armes que le jeu Advanced Dungeons and Dragons. De plus, nous avons conservé le concept du round de jeu au sens individuel et basé sur l'initiative plutôt qu'au groupe. Cela signifie que plutôt que de faire jouer un groupe puis l'autre (par exemple les joueurs puis les monstres), chaque "individu" (personnage ou monstre) agit en temps réel au sein d'un round d'initiative individuel.

Le round d'initiative dure six secondes, ce qui représente une réduction par dix du temps du round dans les règles du jeu AD&D (qui dure 60 secondes). Ceci est cohérent avec les vitesses de déplacement que nous avons équilibrées de sorte qu'un personnage se déplaçant de 20 mètres par round (vitesse de déplacement moyenne dans les règles du jeu AD&D puisse traverser l'écran en environ un round) et avec la réduction du temps de jeu global.

En outre, vous pouvez mettre l'action en pause (et la reprendre) à tout moment. Pour cela, appuyez sur la barre espace ou cliquez sur l'horloge. Lorsque la partie est en pause, vous pouvez donner des ordres à vos personnages puis reprendre la partie normalement. Cette fonction de pause permet aux fans de combat en tour par tour de jouer de cette façon. Il existe cependant une exception importante : il est impossible de mettre la partie en pause lorsque vous ouvrez votre inventaire (afin de simuler les effets du changement d'armure en cours de partie). Assurez-vous donc d'être équipé de tout ce dont vous avez besoin !

Note : il existe certaines options qui permettent de mettre automatiquement le jeu en pause pour ne pas rater certains événements.

ACTIONS DES PERSONNAGES

Les actions de base sont simples. Vous pouvez vous promener, parler avec les gens et, occasionnellement, donner deux ou trois coups d'épée. Les actions de base sont décrites ci-dessous, ainsi que tous les facteurs qui peuvent les modifier.

DEPLACEMENTS

Dans Baldur's Gate II, la vitesse de déplacement des personnages est constante : elle est d'environ 20 mètres par tour en terme de jeu d'AD&D. Vos personnages peuvent se déplacer plus vite grâce à un sort de Hâte. Vous pouvez sélectionner tout votre groupe et le déplacer en formation (cette fonction est détaillée dans la description de l'interface pages 9 à 21 du Guide du jeu).

DIALOGUES

Si vous anéantissez tout ce qui se trouve sur votre chemin, vous finirez par avoir des ennuis. Pour commencer, vous n'arriverez jamais à mener à terme les quêtes du jeu si vous tuez tout le monde : il ne restera plus personne pour vous donner des indications. De plus, au fil du temps, votre réputation sera telle que les soldats vous attaqueront systématiquement. Vous n'y survivrez pas. Parfois, parler est la meilleure chose à faire, qu'il s'agisse d'engager une banale conversation, d'âpres négociations, d'un aimable échange de rumeurs ou encore de menaces intimidantes. Tout ce que vous rencontrez, humain ou autre, n'a pas forcément l'intention de vous tuer. L'aide surgira souvent sous les formes les plus inattendues. C'est pourquoi vous gagnerez souvent à prendre le temps de discuter avec les individus (ou les créatures...).

Dialoguer avec des étrangers est une grande partie de mes recherches bien que certaines conversations puissent mal tourner. - Volo

COMBATTRE

Il arrive que vous n'ayez pas envie, ou que vous ne puissiez pas, fuir des monstres (fuir tout le temps n'a rien d'héroïque) et il arrive aussi que parler ne soit pas la meilleure solution. Tôt ou tard, vos personnages auront à combattre. Toute l'astuce consiste à savoir quand combattre, quand parler et quand fuir.

LES EFFETS DE LA FATIGUE

Vos personnages doivent se reposer régulièrement, à la fois pour mémoriser les sorts et pour recouvrer leurs forces. S'ils commencent à se plaindre de la fatigue, il serait prudent de s'arrêter et d'établir un camp pour la nuit. Consultez toutes les pages concernant les sorts des prêtres ou mages et, après avoir choisi le sort que vous souhaitez mémoriser, cliquez sur l'icône de repos. Vous vous reposerez pendant huit heures, à moins que votre sommeil ne soit interrompu, et vous vous réveillerez en pleine forme. Si des membres de votre groupe ont été blessés, ils récupèrent quelques points de vie à chaque fois qu'ils se reposent. Les personnages peuvent continuer à agir avec une efficacité maximale pendant 24 heures de jeu (soit 2 heures en temps réel). Passé ce délai, les personnages commenceront à se plaindre de la fatigue et, toutes les 4 heures suivant ces 24 heures, le joueur recevra une pénalité de chance de –1 (-1 à tous les jets). Dès que les personnages se reposent, toutes leurs pénalités sont supprimées.

Note : les personnages qui se reposent dans des chambres louées dans des auberges récupéreront plus ou moins en fonction de la qualité de la chambre. De plus, ceux ayant une forte Constitution ont moins besoin de se reposer que les autres.

LES EFFETS DE L'ENCOMBREMENT

Chaque personnage dispose d'un certain nombre d'emplacements libres, ainsi que d'emplacements associés à un Portrait en pied représentant le personnage. Vous pouvez placer un objet par emplacement. En outre, la charge maximale supportée par un personnage dépend de la force de ce dernier. Les limites de charges de vos personnages apparaissent sous forme de liste, dans les tableaux qui se trouvent à la fin de ce manuel.

LES EFFETS DE L'EBRIETE

Les meilleures auberges proposent de nombreuses boissons alcoolisées, mais les excès diminueront les performances de vos personnages au combat. S'ils boivent suffisamment leur moral s'améliorera, mais la perte d'efficacité n'en vaut pas la peine. Le nombre de boissons que vous pouvez vous permettre avant de recevoir des pénalités dépend principalement de votre constitution. Un personnage doté d'une Constitution de 3 sera ivre après le premier verre, mais, quelle que soit la quantité ingurgitée, une bonne nuit de repos annulera tous les effets de l'ébriété.

LES EFFETS DU POISON

Le poison est un danger très fréquent pour les personnages. Morsures, piqûres, potions mortelles, vins empoisonnés et nourriture moisie attendent les personnages à la merci de magiciens malveillants, d'assassins diaboliques, de monstres hideux et d'aubergistes incompétents. Heureusement, les personnages empoisonnés peuvent être soignés de plusieurs façons. Il existe plusieurs sorts qui permettent soit d'en repousser les effets, le personnage disposant ainsi de davantage de temps pour se procurer le traitement adapté, soit d'annuler totalement l'effet du poison. Notez que les sorts de Guérison n'annulent pas la progression d'un poison mais ils soigneront les dommages qu'il peut avoir provoqué.

LES EFFETS DE LA REPUTATION ET DE L'ALIGNEMENT REPUTATION

La réputation du groupe influence la manière dont les personnages non-joueurs (PNJ) lui répondront. Le joueur commence la partie avec une réputation fondée sur l'alignement du personnage principal. La courbe de réputation s'échelonne sur 20 niveaux. Chaque niveau modifie la façon dont les PNJ agissent avec le groupe. Consultez le tableau page 132 pour une liste des actions qui modifient la réputation, que ce soit de façon positive ou négative. Prenez garde, les groupes enclins au mal ont de fortes chances d'être pris pour cibles par les chasseurs de primes et les gardes.

Il arrive que certains se retrouvent avec une mauvaise réputation sans le vouloir. - Volo

Pas de commentaire. - Elminster

ALIGNEMENT

L'alignement n'a pas autant d'effet que la réputation sur le jeu. L'alignement de départ d'un personnage détermine sa réputation initiale. Il détermine la personnalité de votre personnage et ce qu'il représente. Sa réputation est la conséquence logique de ses croyances. Si votre réputation ne correspond pas à votre alignement, votre personnage en subira probablement les conséquences. Les personnages qui se joignent à votre groupe peuvent choisir d'accepter ou non sa réputation actuelle fondée sur son alignement ; ils peuvent aussi décider que la réputation ne les satisfait pas en cours de partie et vous quitter.

Le joueur qui choisit un paladin ou un rôdeur doit soigneusement surveiller sa réputation. Si, à un moment ou à un autre, la réputation du groupe tombe en dessous de 6 pour un paladin et en dessous de 4 pour un rôdeur, le personnage perdra son statut. Dans les deux cas, si la réputation du groupe tombe en dessous du niveau acceptable, ce personnage deviendra un guerrier et ne sera plus capable de récupérer son statut de paladin ou de rôdeur.

AJUSTEMENTS LIES A DES RENCONTRES

Lorsqu'un groupe rencontre un PNJ, un jet de réaction a lieu. Il s'agit d'un jet simulé de deux dés à 10 faces. Des modificateurs seront appliqués en fonction du charisme du "leader" et de la réputation du groupe. Il se peut que les PNJ disposent d'un modificateur de l'ajustement de rencontre. Les ajustements de rencontres affectent la façon dont vous perçoivent les personnages à qui vous parlez. Ils décideront en conséquence de la quantité d'informations qu'ils souhaitent vous fournir. En outre, les prix des objets vendus en magasin seront également plus intéressants si vous les achetez lorsque vous avez un bon ajustement de rencontre.

Remarque pour les imprudents : Certains sorts améliorent artificiellement le charisme de votre groupe ; c'est le cas des sorts de Charme. Dès que le sort cessera d'agir, votre réputation diminuera grandement aux yeux de ceux qui ont été charmés.

EFFETS DE LA REPUTATION SUR LES MEMBRES DU GROUPE

Chacun des membres du groupe passe par cinq états différents déterminés par son alignement. Ces états sont heureux, neutre, malheureux, fâché et "à bout". Chacun de ces états correspond aux quatre différentes répliques de dialogue dont disposent les personnages (c'est-à-dire qu'un personnage ne se plaindra pas s'il ou elle est heureux/heureuse, mais si le personnage n'est pas content, vous l'entendrez se plaindre).

Le Viel Mail

COMBATS DANS BALDUR'S GATE II

Le système de combat Baldur's Gate II est très proche de celui des règles d'AD&D. La principale différence se situe dans les adaptations au temps réel des rounds d'initiatives personnelles. L'ordinateur se charge de la plupart des règles sous-jacentes, pour vous permettre de vous plonger encore plus dans l'histoire et l'univers du jeu.

PLUS QU'UN SIMPLE JEU DE MASSACRE

Bien que le combat soit important, ce n'est pas une fin en soi. Ce n'est qu'une des options possibles pour régler une situation. Si les personnages se contentaient uniquement de se battre, le jeu deviendrait vite lassant et toutes les rencontres se ressembleraient. En plus des explications concernant les mécanismes de base qui régissent le fait de toucher ou de rater sa cible, ce chapitre contient les règles pour repousser les morts-vivants, les capacités spéciales d'attaque et de défense, les effets du poison, les exploits héroïques et bien plus encore. Souvenez-vous bien que nous utilisons un système modifié basé sur le round. Chaque protagoniste (personnages, PNJ et monstres) a son propre round d'initiative. A tout moment, vous pouvez interrompre la partie (cliquez sur l'horloge ou appuyez sur la barre d'espacement) et donner vos ordres, puis reprenez le jeu.

Prendre quelques instants pour étudier un plan d'attaque et pour se préparer peut souvent faire la différence entre la victoire et la défaite. - Elminster.

ROUND D'INITIATIVE PERSONNELLE, FACTEURS DE VITESSE ET TEMPS D'INCANTATION

Pour permettre des combats et des mouvements en temps réel, chaque personnage et chaque monstre bénéficient d'un round d'initiative personnelle d'environ six secondes. Dans ce round, toutes les règles du jeu AD&D sont utilisées, y compris le facteur de vitesse des armes et le temps d'incantation des sorts. Pour les personnages de haut niveau qui peuvent attaquer plus d'une fois par round avec une arme donnée, le facteur de vitesse de l'arme détermine exactement, quand, dans le round de six secondes, les attaques auront lieu.

Les facteurs de vitesse ont une valeur comprise entre 1 et 10 (1/10ème d'un round à 10/10ème d'un round pour un personnage pouvant attaquer une seule fois par round).

Le temps d'incantation des prêtres et des mages fonctionne exactement de la même manière que le facteur de vitesse des armes. Le temps d'incantation est déterminé par une valeur comprise entre 1 et 10 et représente la rapidité avec laquelle un mage ou un prêtre peuvent lancer un sort (plus la valeur est basse, plus le sort peut être lancé rapidement, comme pour le facteur de vitesse).

L'initiative dépend des capacités d'un personnage, de la situation et de la chance. Dans Baldur's Gate II, l'initiative est utilisée comme une fonction aléatoire déterminant avec quelle rapidité un personnage va lancer une attaque ou un sort. C'est en fait un ajustement au temps d'incantation des sorts et au facteur de vitesse des armes.

La Classe d'Armure (CA) est l'indice de protection d'une armure. Le fait de porter une armure réduit le risque qu'un personnage soit touché au combat et donc subisse des dégâts. Cependant, les armures n'absorbent pas de dommages, elles permettent de les éviter. Un guerrier en armure complète peut être une cible lente, mais pénétrer son armure pour lui infliger des dommages sera plus difficile que d'attaquer un magicien en robe. La Classe d'Armure est mesurée sur une échelle allant de 10 (simples vêtements) à une valeur inférieure à 0 (armure de plates magique). Plus le chiffre est bas, plus l'armure est efficace (des classes d'armure inférieures à -10 ne sont possibles qu'avec des armures magiques très puissantes). Un bouclier et un heaume, ainsi que les caractéristiques et les sorts, peuvent améliorer la Classe d'Armure d'un personnage. Par exemple, une Dextérité élevée confère un bonus à la CA.

Le TAC0 est la contraction de "To Hit Armor Class 0." C'est le résultat à son jet d'attaque qu'un personnage, un PNJ ou un monstre doit obtenir pour toucher une classe d'armure de 0. Plus cette valeur est basse, plus le personnage a de chances de toucher sa cible. Le TAC0 varie selon la classe et le niveau du personnage. Cette valeur peut servir à calculer le chiffre nécessaire pour toucher n'importe quelle classe d'armure..

LE JET D'ATTAQUE

Au cœur du système de combat, il y a le Jet d'Attaque, le jet de dé qui détermine si une attaque physique réussit ou échoue. Le chiffre que le personnage doit obtenir pour réussir son jet, également appelé le "jet pour toucher", est déterminé par l'ordinateur en prenant en compte le TAC0 du personnage et en l'ajustant suivant la classe d'armure de sa cible. Le jet d'attaque est utilisé pour les attaques utilisant les épées, les arcs, les rochers et toutes les autres armes ainsi que les coups de poing et les autres attaques au corps à corps. Dans Baldur's Gate II, ce jet est effectué par l'ordinateur. Si votre personnage réussit, il touche, sinon il rate.

Quand on porte une attaque, la classe d'armure de l'adversaire est soustraite au TAC0 de l'attaquant. Le résultat est le chiffre que doit obtenir l'attaquant avec son jet. Ce "jet de dé" est effectué avec 1d20, un dé à 20 faces, pour un résultat compris entre 1 et 20. Si l'attaquant obtient le résultat nécessaire ou un chiffre supérieur, l'attaque est réussie et des dommages sont infligés à la cible. Si le jet est raté, l'attaquant manque sa cible ou n'a pas réussi à pénétrer son armure.

Par exemple, un guerrier 3ème niveau a un TAC0 de 18. Il attaque un hobgobelin qui une CA de 5. La CA du hobgobelin est soustraite au TAC0, ce qui détermine un jet pour toucher de 13. Si le guerrier obtient au moins 13 sur un jet d'1d20, il touche le hobgobelin et le blesse.

COUPS ET ECHECS CRITIQUES

Si un personnage obtient un 20 'naturel' à son jet d'attaque (c'est-à-dire que le résultat du jet de dé, avant modificateur, est un 20), il réalise un coup critique et les dommages de cette attaque sont doublés. Un jet 1 'naturel' est considéré comme un échec critique et impose au personnage un délai pour se remettre de sa maladresse. Quelle que soit la Classe d'Armure, un 20 'naturel' touche toujours et un 1 'naturel' est toujours un échec.

AMELIORER VOS CHANCES EN COMBAT

En combat, de nombreux facteurs peuvent modifier le chiffre requis pour réussir une attaque. Ces variables sont reflétées par des modificateurs au jet pour toucher.

Modificateurs de Force : La Force d'un personnage peut influer sur le résultat du jet de dé, tant pour la chance de toucher que pour les dommages infligés. Ces modificateurs sont toujours appliqués pour les combats au corps à corps et les attaques avec des projectiles lancés (une dague ou une hache).

Objets magiques : Les propriétés magiques d'une arme peuvent avoir une influence sur les combats. Les objets qui confèrent un bonus au jet d'attaque ou à la Classe d'armure sont identifiés par un signe plus. Une épée +1, par exemple, augmente la chance de toucher d'un personnage de 1 point et augmente les dommages d'une attaque de 1 point. Une cotte de mailles +1, améliore la classe d'armure d'un personnage de 1 point au-delà de la protection normale de cette armure (La CA du personnage est réduite de 1 point, ce qui signifie qu'une CA de 5 deviendra une CA de 4). Les objets maudits ont un modificateur négatif (une pénalité), qui réduit le jet d'attaque et qui augmente la Classe d'Armure. Il n'y a aucune limite au nombre de modificateurs qui peuvent être appliqués à un même jet de dé. Il n'y a pas non plus de limite au chiffre final (négatif ou positif) qui modifiera le jet de dé.

MODIFICATEURS DE DEXTÉRITÉ POUR LES ARMES À PROJECTILES

La Dextérité affecte les chances d'un personnage de toucher avec une arme à projectiles. A l'instar de la Force, une haute Dextérité augmentera les chances de toucher, une Dextérité basse réduira ces chances. Contrairement à la Force, la Dextérité n'influe pas sur les dommages infligés par une arme à projectiles.

ARMES À PROJECTILES EN COMBAT : CADENCE DE TIR

Les arcs, les arbalètes et beaucoup d'autres armes à projectiles ont différentes cadences de tir, correspondant au nombre de projectiles pouvant être tirés en un round. On peut tirer deux flèches par round. Certaines armes (comme les arbalètes lourdes) sont longues à charger et ne peuvent être utilisées qu'une fois par round. On peut lancer plusieurs fléchettes par round. Quelle que soit la cadence de tir, les tirs multiples suivent les mêmes règles que les attaques multiples, pour déterminer l'initiative.

Faites des provisions de flèches, de fléchettes et de billes. Il n'y a pas de honte à combattre à bonne distance et c'est tellement pratique pour interrompre le lancer d'un sort des magiciens ennemis. - Volo

LANCER DES SORTS

Les magiciens, les sorciers et les prêtres sont soumis aux mêmes règles pour l'utilisation des sorts. Pour lancer un sort, il faut que le personnage l'ait mémorisé, sinon il ne peut pas l'utiliser. Il doit être capable de parler (ne pas être dans la zone d'effet d'un sort de Silence) et pouvoir bouger les bras (Il ne doit pas être paralysé ou immobilisé, par exemple). Si le sort est ciblé sur un individu, un endroit ou une chose, le lanceur doit pouvoir voir sa cible. Il ne suffit pas de pouvoir lancer une boule de feu à 50 mètres devant soi dans les ténèbres, le lanceur de sorts doit être capable de voir le point d'impact et ce qui le sépare de ce point. Une fois l'incantation commencée, le personnage ne doit plus se déplacer (si vous souhaitez qu'un lanceur de sort n'utilise pas un sort déjà sélectionné, mais avant qu'une cible n'ait été désignée, vous pouvez effectuer un clic droit pour annuler le sort et il ne sera pas effacé de la mémoire du personnage).

INTERRUPTION DES SORTS

Si un lanceur de sorts est frappé par une arme ou échoue à un jet de sauvegarde avant que le sort ne soit lancé, sa concentration est rompue. Le sort se dissipe en un dégagement d'énergie inutile et il est effacé de la mémoire du personnage jusqu'à ce qu'il soit de nouveau mémorisé. En conséquence, il vaut mieux éviter que les lanceurs de sorts soient à l'avant au cours d'une bataille.

JETS DE SAUVEGARDE

Les jets de sauvegarde déterminent la résistance d'un personnage à certaines attaques spéciales comme le poison, la magie et les attaques qui affectent le corps et l'esprit. La probabilité de réussir un jet de sauvegarde augmente au fur et à mesure que le personnage progresse en niveau. Un jet de sauvegarde réussi permet de réduire ou d'annuler les effets d'un sort ou d'une attaque. Certains sortilèges (les sorts de protection, par exemple) augmentent de manière conséquente les chances de réussir un jet de sauvegarde contre certaines attaques spécifiques.

Résistance à la paralysie, au poison et à la magie mortelle : utilisée quand un personnage est affecté par une attaque paralysante (quelle que soit la source), par du poison (de n'importe quelle virulence) ou par certains sorts et objets magiques qui provoqueraient la mort immédiate (indiqué dans la description du sort).

Résistance aux sceptres, aux bâtons et aux baguettes : comme son nom l'indique, utilisée quand un personnage est soumis aux effets d'un sceptre, d'un bâton ou d'une baguette, sauf si un autre type de jet de sauvegarde n'est pas requis.

Résistance à la pétrification et à la métamorphose : utilisée si un personnage est transformé en pierre (pétrifié) ou métamorphosé par un monstre, un sort ou un objet magique (autre qu'une baguette).

Résistance aux souffles : utilisée contre des monstres dotés d'attaques de souffle, plus particulièrement les dragons (le personnage peut, par exemple, avoir sauté hors de la zone d'effet ou derrière un obstacle).

Résistance aux sorts : utilisée quand un personnage tente de résister aux effets d'une attaque magique d'un lanceur de sorts ou d'un objet enchanté, si aucun autre type de jet de sauvegarde n'est précisé. On utilise aussi cette sauvegarde quand une attaque échappe aux autres classifications..

MODIFICATEURS AUX JETS DE SAUVEGARDE

Les objets magiques, certaines règles et certaines situations peuvent modifier les jets de sauvegarde. Ces modificateurs peuvent augmenter ou réduire les chances de réussir un jet de sauvegarde.

- Les objets magiques comme les capes et les anneaux de protection donnent des bonus aux jets de sauvegarde d'un personnage.
- Les armures magiques octroient un bonus aux jets de sauvegarde uniquement si ce jet est effectué contre un effet physique, normal ou magique.
- Certains sorts et objets magiques spécifiques peuvent affecter les jets de sauvegarde en bien ou en mal. Certains sorts obligent une victime à effectuer un jet de sauvegarde avec des pénalités, ce qui rend ces sorts encore plus dangereux (vous trouverez des informations plus précises dans la description des sorts, ci-dessous).

MORAL

Chaque créature a un niveau de moral qui affecte ses réactions lors des combats et détermine si elle est encline à battre en retraite. Le seul personnage dont le moral n'a pas d'influence est votre propre personnage : les autres personnages qui se joignent à votre groupe ont des réactions qui évoluent en fonction de leur moral. Le scénario prévoit que chaque créature réagira différemment en fonction de son moral. Ainsi, chacune choisira un mode de combat (agressif, passif, défensif, tir à distance...) selon son niveau de moral actuel. Pour chaque créature, un délai de "récupération" indique le temps nécessaire pour que son moral revienne au niveau initial : si le moral d'une créature diminue, il remontera progressivement au fil du temps. Si un membre de votre groupe est démoralisé (et qu'il fuit le combat), son cercle de sélection passera du vert au jaune et vous ne pourrez plus le contrôler.

Différents facteurs influencent le moral des créatures de façon positive : le charisme du leader, l'environnement dans lequel la créature évolue (ainsi, les kobolds et espèces de ce genre préfèrent combattre dans d'étroits boyaux souterrains plutôt que dans de grands espaces à l'extérieur), certains sorts (l'apaisement notamment) et le type d'ennemis combattus (combattre un ennemi faible n'a aucune chance d'abaisser le moral de vos personnages). Le moral est influencé de façon négative lorsqu'une créature est la victime d'un sort de niveau élevé, lorsqu'elle voit un membre de son groupe se faire tuer ou assommer, lorsqu'elle perd beaucoup de points de vie ou lorsqu'elle repère un ennemi difficile à vaincre.

EFFETS DES COMBATS ET RETABLISSEMENT

Les dommages, les blessures et la mort sont les risques qu'encourt un personnage quand un adversaire réussit une attaque. Les dommages peuvent aussi être provoqués par le poison, le feu, les chutes, l'acide ou en essayant toute action même vaguement dangereuse dans le monde réel. Les dommages infligés par la plupart des attaques réduisent les points de vie (pv) de la victime. Chaque personnage a un nombre de points de vie maximum et un nombre de points de vie actuels. Chaque fois qu'un personnage est touché, il subit des points de dommages. Ces points sont soustraits aux points de vie actuels de la victime. Quand ce total atteint 0, le personnage est mort. Si un de vos personnages subit des dégâts massifs, il ne peut être ramené à la vie.

GUERISON ET POINTS DE VIE

Lorsqu'un personnage est blessé, le joueur voudra probablement le soigner. Les personnages peuvent être soignés par des moyens naturels ou magiques. La guérison naturelle est lente, mais tous les personnages peuvent en bénéficier, quelle que soit leur classe. La guérison magique dépend de la présence (ou de l'absence) de personnes capables de lancer des sorts ou des formules magiques. La guérison permet aux personnages de se remettre de leurs blessures dans la limite du maximum de points de vie dont ils disposent. (Remarque : certains sorts de nécromancie peuvent augmenter les points de vie au-delà de ce maximum, mais seulement pour une période limitée.)

GUERISON NATURELLE

Les personnages guérissent naturellement au rythme de quelques points de vie par période de repos (8 heures). En se reposant dans une chambre d'auberge, on récupère plus de points de vie. Plus la chambre est confortable (et donc chère), plus on récupère de points de vie. Camper à la belle étoile permet la mémorisation des sorts mais peu de points de vie seront récupérés. On ne peut se reposer que s'il n'y a aucun ennemi à portée de vue. S'il y en a, vous devez changer d'endroit ou en faire vos amis (par le sort de Charme, en dialoguant, etc.). Certaines créatures peuvent vous attaquer pendant que votre groupe se repose. Si cela arrive, aucun personnage ne guérit ni ne peut mémoriser de sorts.

GUERISON MAGIQUE

Des sorts de soins, des potions et des formules magiques peuvent accélérer considérablement le processus de guérison. Les détails de telles méthodes de soins magiques sont abordés dans la description des sorts. Grâce à ces méthodes, les blessures se referment instantanément et le personnage retrouve sa vigueur. Les effets sont immédiats.

Les soins magiques sont particulièrement utiles au cœur du combat ou pour vous préparer avant une dangereuse rencontre. Souvenez-vous cependant que les adversaires d'un personnage auront probablement accès aux mêmes soins magiques que ce dernier : il y a de fortes chances pour qu'un prêtre malveillant dispose de sorts de soins qu'il pourra lancer sur ses propres disciples et ses gardes. Les soins permettent à un personnage de regagner un certain nombre de points de vie, dans la limite de son total autorisé.

Note : si vous sélectionnez l'Option "Repos jusqu'à guérison", vos personnages se reposeront jusqu'à ce qu'ils soient complètement remis et utiliseront leurs sorts de soins.

RAPPEL A LA VIE

Les sorts de soins n'ont aucun effet sur les morts. Ils doivent être ramenés à la vie grâce aux sorts (ou à des objets magiques) de Rappel à la vie ou de Résurrection. Chaque fois qu'un personnage est ranimé, il doit effectuer un jet de choc métabolique basé sur sa Constitution actuelle. Si le jet est réussi (le personnage obtient un résultat inférieur ou égal à son pourcentage de choc métabolique), le personnage est ramené à la vie dans les conditions spécifiées par le sort ou l'objet.

PARALYSIE

Un personnage (ou une créature) paralysé est totalement immobile pendant toute la durée du sort. La victime peut respirer, réfléchir, voir et entendre mais elle ne peut ni parler ni se mouvoir.

POISON

Un personnage (ou une créature) attaqué par une arme empoisonnée ou par un monstre venimeux doit effectuer un jet de sauvegarde contre le poison. Selon le type de poison, ce jet permettra soit d'annuler ses effets, soit de les réduire. La plupart des poisons sont mortels en quelques heures, il est donc recommandé de trouver un antidote rapidement.

Le Vieux Manuel

POINTS D'EXPERIENCE ET MONTEE DE NIVEAU

Chaque fois qu'un individu part en aventure, il apprend quelque chose. Il peut découvrir ses limites physiques, rencontrer une créature inconnue, essayer un nouveau sort ou comprendre un peu mieux son environnement. Cela lui permet d'approfondir ses connaissances, d'améliorer ses compétences, d'apprendre de nouveaux sorts et surtout de gagner de nouveaux points de vie supplémentaires. Cet apprentissage est symbolisé par le gain de points d'expérience (PX). Ces points d'expérience englobent une quantité de facteurs, comme une meilleure confiance en soi, des exercices physiques, la perspicacité et l'entraînement quotidien. Quand un personnage accumule suffisamment de points d'expérience pour passer à un niveau supérieur, il devient plus robuste et plus puissant. Ce qui est affecté par ces gains de niveau et la rapidité avec laquelle on progresse dépend de la classe du personnage.

EXPERIENCE DE GROUPE

Les points d'expérience dépendent des activités des personnages et sont généralement liés aux objectifs de leurs aventures. Tous les personnages, au cours d'une expédition, gagnent des points d'expérience en surmontant des obstacles ou en vainquant leurs ennemis. Le gain de points d'expérience est divisé équitablement entre chaque membre du groupe. Les mages gagnent quelques points en apprenant de nouveaux sorts et les voleurs en utilisant avec succès leurs talents.

POINTS D'EXPERIENCE DES PERSONNAGES MULTICLASSES ET A CLASSE JUMELEE

Les personnages multiclassés ont plus d'une classe. Ils progressent dans deux ou trois classes et peuvent utiliser les capacités de toutes leurs classes quand ils le souhaitent. En conséquence, leurs points d'expérience sont répartis entre leurs différentes classes et ils progressent dans chaque profession selon la table des points d'expérience pour chacune d'elles.

Les personnages à classe jumelée choisissent à un moment donné de se consacrer à une nouvelle classe. Ils ne peuvent plus progresser dans leur classe d'origine mais accumulent de l'expérience dans leur nouvelle classe. Par contre, ils ne peuvent utiliser les capacités de leur ancienne classe jusqu'à ce qu'ils atteignent dans leur nouvelle classe un niveau supérieur à celui de l'ancienne. Ils peuvent alors utiliser librement les capacités des deux professions.

Les capacités qui sont accessibles aux personnages multiclassés ou à classe jumelée sont indiquées par les boutons au bas de l'interface principale.

Cependant, il y a une limitation dans l'utilisation de ces capacités, que ce soit pour les personnages multiclassés ou à classe jumelée : s'ils portent une armure ou utilisent une arme qui n'est pas autorisée par une de leurs classes, certaines capacités ne seront pas utilisables jusqu'à ce qu'ils ôtent leur armure ou cessent d'utiliser l'arme interdite.

LIMITE AUX POINTS D'EXPERIENCE

Dans Baldur's Gate II, la limite est fixée à 2 295 000 points d'expérience et aucun personnage ne peut la dépasser en cours de partie. Vous trouverez ci-dessous à quel niveau correspond cette limite pour chaque classe.

Guerrier : 19ème
Paladin : 17ème
Rôdeur : 17ème
Magicien : 17ème
Prêtre : 21ème
Druide : 14ème
Voleur : 23ème
Barde : 23ème
Sorcier : 17ème
Moine : 21ème
Barbare : 19ème

Vous pouvez vraiment devenir très puissant ! - Volo

Il y en a toujours un qui est plus puissant que vous. - Elminster

Le Vieux Manoir

CARACTERISTIQUES

Tout individu des Royaumes est défini par des traits qui le distinguent des autres individus. Les différences les plus évidentes sont la race, la classe et les capacités.

RACE

La race définit l'espèce à laquelle appartient un personnage : humain, elfe, nain, gnome, demi-elfe, demi-orque ou petites-gens. Les races peuvent limiter le choix des classes offert à un personnage.

Humains : Les humains constituent la race prédominante sur Féerune, c'est elle qui règne sur la plupart des empires et royaumes les plus importants des Royaumes Oubliés. C'est aussi la plus sociable et la plus tolérante, les petites gens mis à part. La seule caractéristique particulière que possèdent les humains est celle de pouvoir appartenir à n'importe quelle classe et d'accéder à tous les niveaux.

Nains : Les nains sont petits et trapus avec des joues rougeaudes, des yeux foncés et des cheveux noirs. Bien qu'il y ait des exceptions, ils ont tendance à être bornés et taciturnes. Ils bénéficient d'une résistance naturelle à la magie et au poison. Ils sont dotés d'infravision qui leur permet de voir les objets dans les ténèbres grâce à leur chaleur. Les nains ont un bonus en Constitution mais subissent une pénalité à leur Charisme.

Elfes : Les elfes sont généralement plus petits et plus élancés que les humains et sont dotés de traits délicats. Leur voix est mélodieuse. On les considère souvent comme insouciants et distants. Ils ont une résistance naturelle aux sorts de charme et de sommeil. Ils sont dotés de l'infravision et manient particulièrement bien l'arc et l'épée longue. Ils bénéficient d'un bonus en Dextérité mais aussi d'un malus en Constitution.

Gnomes : De la même famille que les nains, les gnomes sont plus petits que leurs lointains cousins. Les gnomes, comme ils le soulignent fièrement, sont également moins rondelets que les nains. La plupart ont un teint sombre ou une peau brune, des cheveux blancs et un gros nez. Ils bénéficient d'une résistance naturelle à la magie et peuvent voir dans les ténèbres grâce à l'infravision. Ils ont un bonus en Intelligence mais aussi une pénalité en Sagesse.

Petites-gens : Les petites-gens sont petits et généralement grassouillets. Ils ressemblent à des petits humains. Leur visage est rond, large et souvent rougeaud. Leurs cheveux sont bouclés et le dessus de leurs pieds est couvert de poils drus. Les petites-gens ont une grande résistance aux poisons et à la magie. Ils disposent aussi d'une capacité limitée à voir dans le noir. Ils ont un bonus à la Dextérité mais une pénalité à la Force.

Demi-elfes : Les demi-elfes mêlent le sang elfe et le sang humain. Ce sont des individus particulièrement beaux, combinant le meilleur des deux races. Ils ont la curiosité, l'inventivité et l'ambition de leurs ancêtres humains. Des elfes, ils tiennent le raffinement, l'amour de la nature et les goûts artistiques. Ils bénéficient d'une résistance limitée aux sorts de charme et de sommeil et peuvent voir dans le noir grâce à l'infravision.

Demi-orques : Les demi-orques sont nés de l'union d'humains et d'orques. Ils sont aussi grands que des humains mais un peu plus lourds à cause de leur robuste constitution. Leur teint verdâtre, leur front proéminent, leurs dents apparentes et les poils drus qui couvrent leur corps font que leurs origines sont évidentes. Sur la terre d'Amn, les demi-orques sont tolérés, contrairement au nord. Les demi-orques sont réputés pour leur force. Ils bénéficient d'un bonus à la Force et à la Constitution mais subissent une pénalité à l'Intelligence et au Charisme.

Les demi-orques sont d'excellents guerriers mais ils ne sont pas très bavards. - Volo

SCORES DE CARACTERISTIQUES

Les caractéristiques sont les six traits naturels qui définissent un personnage. Voir la table 1, page 117 à 118 pour les bonus et pénalités associés aux caractéristiques.

Force : représente la puissance musculaire et la résistance d'un individu. C'est une caractéristique pré-requise pour les guerriers..

Constitution : représente la robustesse, la forme physique, la santé et la résistance physique d'un personnage aux blessures et aux maladies.

Dextérité : représente la coordination, l'agilité, les réflexes et le sens de l'équilibre d'un personnage. C'est une caractéristique pré-requise pour les voleurs.

Intelligence : représente la mémoire d'un personnage, sa capacité de raisonnement et d'apprentissage. C'est une caractéristique pré-requise pour les magiciens.

Sagesse : représente le sens commun et la capacité de jugement d'un personnage. C'est une caractéristique pré-requise pour un prêtre.

Charisme : représente le magnétisme personnel, la capacité d'un personnage à convaincre et la capacité de commandement. C'est une caractéristique importante pour les druides, les bardes et les paladins.

CLASSES

La classe d'un personnage correspond à sa profession ou à sa carrière. Les classes de personnages sont réparties en quatre groupes généraux : combattant, magicien, prêtre et roublard. Au sein de chaque classe, on trouve plusieurs classes secondaires similaires. Seuls les non-humains peuvent se multiclasser, bien que les humains puissent également choisir une classe jumelée plus tard dans le jeu.

COMBATTANTS

GUERRIER

Le guerrier est un champion, un maître d'armes et un soldat. Sa survie dépend de ses connaissances du combat et de la stratégie. On le trouve au milieu des batailles, affrontant monstres et vilains. Un bon guerrier a besoin d'être fort et robuste pour espérer survivre.

Capacité spéciale : Maîtrise des armes.

Restriction : Aucune.

BERSERKER (PROFIL DE GUERRIER)

C'est un guerrier qui entretient son côté animal et, en combat, il peut atteindre un état spirituel qui lui permet de combattre plus longtemps et plus férocement qu'aucun autre humain. Les berserker ont tendance à avoir une nature barbare, mais ce n'est pas toujours le cas. Il arrive que ce soit un choix fait par le guerrier en entraînement.

Capacité spéciale : Rage du Berserker

Restriction : Ne peut se spécialiser dans les armes à distances.

TUEUR DE MAGICIEN (PROFIL DE GUERRIER)

Ce guerrier a été spécialement entraîné par une secte pour traquer et attaquer les lanceurs de sorts en tout genre.

Capacité spéciale : Résistance à la magie, interruption des sorts

Restriction : Ne peut utiliser d'objets magiques à l'exception des armes et des armures.

KENSAI (PROFIL DE GUERRIER)

Connu aussi sous le nom de "Seigneur de l'épée", ce guerrier s'entraîne pour ne plus faire qu'un avec son arme. Il est mortel, rapide et entraîné pour combattre sans être encombré.

Capacité spéciale : D'importants bonus en combat, maître du combat à un contre un.

Restriction : Ne peut porter d'armure, de gantelets ou de bracelets. Ne peut utiliser des armes de trait.

RÔDEUR

Le rôdeur est un homme des bois et un chasseur qui maîtrise les armes, les talents de traqueur ainsi qu'une grande connaissance dans l'utilisation du bois. Un rôdeur protège et guide les voyageurs égarés et les paysans. Il doit avoir une Force et une Sagesse au-dessus de la moyenne.

Capacités spéciales : Spécialisation dans les armes, race ennemie, furtivité et Charme personnes et mammifères.

Restrictions : Seuls les humains, les elfes ou les demi-elfes peuvent choisir cette classe et ils doivent être d'alignement Bon.

ARCHER (PROFIL DE RÔDEUR)

L'archer maîtrise l'arc. C'est le tireur suprême, capable de toucher presque n'importe quelle cible. Pour pouvoir arriver à ce niveau de compétence, l'archer a dû renoncer à une partie de ses compétences en armes de mêlée et ne peut porter certaines armures.

Capacités spéciales : Bonus aux armes à projectiles. Coups ajustés.

Restrictions : ne peut porter d'armures métalliques. Ne peut que se spécialiser dans une arme de mêlée.

TRAQUEUR (PROFIL DE RÔDEUR)

Les traqueurs sont des informateurs aussi à l'aise dans la nature qu'en ville. Ce sont des espions, des informateurs et des interrogateurs. Leur maîtrise de la discrétion en fait de redoutables ennemis.

Capacités spéciales : Attaque sournoise, comme le voleur. Accès à quelques sorts de magiciens.

Restrictions : ne peut porter d'armure supérieure à l'armure de cuir cloutée.

Le vieux Manuel

BELLUAIRE (PROFIL DE RÔDEUR)

Ce rôdeur est un vagabond qui n'est pas à l'aise dans les terres civilisées. Il entretient une affinité naturelle avec les animaux qui sont ses amis et ses compagnons d'armes. Le belluaire peut communiquer avec eux grâce à une forme limitée de télépathie.

Capacités spéciales : Peut convoquer des animaux normaux pour l'aider.

Restrictions : Ne peut utiliser d'armes métalliques.

PALADIN

Le paladin est un guerrier brave et pur, un modèle de vertu. Comme le guerrier, le paladin est un combattant. Cependant, il vit pour défendre les idéaux de la droiture, de la justice, de l'honnêteté, de la piété et de la chevalerie. Il lutte pour devenir l'incarnation vivante de ces vertus afin que les autres puissent prendre exemple sur lui en plus de recevoir son aide.

Capacités spéciales : Spécialisation des armes, imposition des mains, repousser les morts-vivants, +2 à tous les jets de sauvegarde, Protection contre le mal et Détection du mal.

Restrictions: Seuls les humains peuvent être paladins et ils doivent obligatoirement être d'alignement Loyal Bon.

CAVALIER (PROFIL DE PALADIN)

C'est l'image la plus répandue du chevalier, le guerrier noble qui incarne l'honneur, le courage et la loyauté. Il se spécialise dans le combat contre les créatures maléfiques, comme les démons et les dragons.

Capacités spéciales : Bonus pour toucher démons et dragons, immunité contre la peur et le poison; 20% de résistance au feu et à l'acide.

Restrictions : Ne peut utiliser des armes de trait..

INQUISITEUR (PROFIL DE PALADIN)

L'inquisiteur consacre sa vie à traquer et à éliminer ceux qui pratiquent la magie du mal et à vaincre les forces des ténèbres. Son dieu lui confère certaines capacités à cette fin.

Capacités spéciales : Immunité contre les sorts d'immobilisation et de charme. Vision vraie et Dissipation de la magie.

Restrictions : Ne peut utiliser les capacités d'imposition des mains, ne peut utiliser de sorts de prêtres, ne peut repousser les morts-vivants et ne peut utiliser la capacité de Guérison des maladies.

CHASSEUR DE MORT-VIVANTS (PROFIL DE PALADIN)

Ce saint vengeur concentre ses capacités sur la destruction des morts-vivants et de toute autre créature surnaturelle. Il est immunisé contre leurs capacités les plus dévastatrices.

Capacités spéciales : Immunité contre les sorts d'immobilisation et d'absorption d'énergie. Bonus aux jets de toucher et de dommages contre les morts-vivants.

Restrictions : ne peut utiliser la capacité d'Imposition des mains.

BARBARE (PROFIL DE PALADIN)

Le barbare peut être un excellent guerrier. Même s'il n'est pas aussi discipliné et talentueux qu'un guerrier normal, le barbare peut devenir berserker, devenant ainsi un adversaire redoutable.

Capacités spéciales : Déplacements rapides, rage berserker, beaucoup de points de vie.

Restrictions : Ne peut porter d'harnois plain et d'armure de plates. Ne peut dépasser le niveau de spécialisation dans une arme.

Nombreux noms pour une même fonction de base. Pour ma part, je préfère éviter la violence. - Volo

Peut-être parce que tous ceux que vous rencontrez ont tendance à diriger leur violence vers vous. - Elminster

PRÊTRES

CLERC

Le clerc est un prêtre généraliste (associé à n'importe quelle religion) qui s'occupe des besoins spirituels des communautés. C'est un protecteur et un guérisseur. Cependant, il n'est pas purement défensif. Quand le mal menace, le clerc peut l'affronter et le détruire.
Capacités spéciales : Repousser les morts, Sorts.
Restrictions : Ne peut utiliser d'armes tranchantes ou perforantes.

PRÊTRE DE TALOS (PROFIL DE PRÊTRE)
Talos est le dieu maléfique des tempêtes, de la destruction et de la rébellion. Ses prêtres affirment que Talos doit être apaisé ou il sèmera la destruction sur la terre.
Capacités spéciales : Eclair, Bouclier tempête.
Restrictions : aucune

PRÊTRE DE HELM (PROFIL DE PRÊTRE)
Les fidèles du dieu neutre des Sentinelles et des Protecteurs sont des guerriers à part entière. Ils sont souvent considérés comme les défenseurs des innocents.
Capacités spéciales : Vision vraie, Epée animée.
Restrictions : aucune

PRÊTRE DE LATHANDRE (PROFIL DE PRÊTRE)
Lathandre est le dieu bon du renouveau, de la créativité et de la jeunesse. On le vénère presque partout. Ses fidèles sont très appréciés dans tous les Royaumes et il existe de nombreux temples très riches qui lui sont consacrés.
Capacités spéciales : Immobilisation des morts-vivants, Bénédiction de Lathandre.
Restrictions : aucune

DRUIDE

Le druide sert la cause de la nature et de la neutralité. La nature est son domaine. Il utilise ses capacités spéciales pour la protéger et maintenir l'équilibre du monde.
Capacités spéciales : Changement de forme, Sorts.
Restrictions : Seuls les humains et les demi-elfes peuvent être druides. Ils ne peuvent utiliser que les armures de cuir et les targes. Leurs armes sont limitées aux gourdins, aux fléchettes, aux lances, aux dagues, aux frondes et aux bâtons.

CHAMAN (PROFIL DE DRUIDE)
Ce druide est lié à un animal particulier qui, pour lui, incarne son esprit. Cela lui octroie une relation privilégiée avec le royaume animal auquel il peut faire appel pour l'aider.
Capacités spéciales : Convocation d'un esprit animal.
Restrictions : Ne peut changer de forme

METAMORPHE (PROFIL DE DRUIDE)
Ce druide n'est pas un métamorphe parce qu'il a accès à une grande variété de formes mais plutôt parce qu'il ne se consacre qu'à une seule transformation. Il a accepté d'être infecté par la lycanthropie mais, grâce à son intense entraînement et à son étude approfondie de cette capacité, il est capable de la contrôler. Il devient un loup-garou, l'espèce la plus célèbre de lycanthropes.
Capacités spéciales : Changement de forme en loup-garou
Restrictions : Ne peut porter d'armure, ne peut se métamorphoser en d'autres formes

JUSTICIER (PROFIL DE DRUIDE)
Membre d'une secte spéciale au sein de l'ordre druidique, un druide de ce type consacre sa vie à combattre ceux qui veulent souiller la nature. Les justiciers disposent de pouvoirs que n'ont pas les druides moyens et de certaines capacités supplémentaires qu'ils ont appris grâce à de longs rituels particulièrement éprouvants pour la Force et la Constitution.
Capacités spéciales : Peut prendre les formes normales du druide mais aussi celles d'une araignée-sabre, d'une petite wiverne ou d'un basilic inférieur.
Restrictions : -2 en Force et en Constitution

MOINE

Les moines sont des guerriers qui recherchent aussi bien la perfection dans l'action que dans la méditation. Ce sont des guerriers aux talents variés, particulièrement compétents dans le combat sans armure et sans arme. Bien qu'ils ne puissent pas lancer de sorts, ils disposent de leur propre magie. Ils peuvent canaliser une énergie très spéciale, appelée ki, qui leur permet d'effectuer de véritables exploits. Une de ces capacité leur permet d'assommer des adversaires d'un seul coup de poing.
Capacités spéciales : Arts martiaux, résistance à la magie, déplacement rapide, imposition des mains, capacités de voleur (Furtivité et Détection des pièges).
Restrictions : Ne peut porter d'armures, ne peut utiliser d'armes à deux mains

ROUBLARDS

VOLEUR

Pour atteindre ses objectifs, pour le bien ou pour le mal, le voleur est un chapardeur particulièrement doué. Il doit être malin, discret et adroit. Utiliser ses talents contre des badauds innocents, de riches marchands, des oppresseurs ou des monstres est laissé au choix du voleur. Il existe quatre capacités de voleur. Au premier niveau, il reçoit 30 points à répartir entre ces capacités. A chaque nouveau niveau, il reçoit 20 points supplémentaires. Consultez la table 2, page 125, pour connaître les modificateurs à ses talents selon sa race et sa Dextérité.
Capacités spéciales : crochetage, détection des pièges, vol à la tire, déplacement silencieux, se cacher dans l'ombre, détection des illusions et pose de pièges.
Restrictions : Les voleurs ne peuvent pas être Loyal Bon, ils sont limités aux armures de cuir et aux armures de cuir cloutées. Ils ne peuvent utiliser que des targes et leurs armes sont limitées aux gourdins, aux dagues, aux fléchettes, aux arbalètes, aux arcs, aux frondes, aux épées longues, aux épées courtes et aux bâtons.

ASSASSIN (PROFIL DE VOLEUR)

C'est un tueur entraîné pour assassiner ses victimes de manière discrète et efficace. Sa force réside dans la surprise et son talent à passer inaperçu.
Capacités spéciales : utilisation du poison, bonus au combat.
Restrictions : pénalité aux talents de voleur.

CHASSEUR DE PRIMES (PROFIL DE VOLEUR)

C'est un chasseur d'hommes, entraîné pour traquer ses proies et pour les ramener vivantes que ce soit pour le compte des autorités ou de maîtres du crimes.
Ce sont des adversaires redoutables particulièrement bien entraînés. Ils ont maîtrisé le talent de pose de pièges bien au-delà des voleurs normaux.
Capacités spéciales : Pose de pièges spéciale.
Restrictions : pénalité aux talents de voleur.

BRETTEUR (PROFIL DE VOLEUR)

Ce roublard est à la fois un acrobate, une fine lame et une personne d'esprit. Il incarne le charme et la grâce.
Capacités spéciales : Bonus au combat.
Restrictions : Ne peut effectuer d'attaque sournoise.

BARDE

Le barde est un roublard mais il est différent du voleur. Sa force réside dans sa personnalité agréable et charmante. C'est un musicien talentueux et une mine inépuisable de rumeurs, d'histoires et de contes. Tout ce qu'il croise est une source d'apprentissage. Il touche donc un peu à tout sans rien maîtriser parfaitement. Bien que de nombreux bardes soient des fripouilles, leurs histoires et leurs chansons sont les bienvenues presque partout.
Capacités spéciales : vol à la tire, chants du barde, Sorts, grandes connaissances.
Restrictions : Seuls les humains et les demi-elfes peuvent devenir bardes. Leur alignement doit être partiellement Neutre. Ils ne peuvent utiliser les boucliers ou des armures plus lourdes qu'une cotte de mailles.

MAÎTRE-LAME (PROFIL DE BARDE)

C'est un combattant expérimenté, un aventurier que ses capacités de barde rendent plus redoutable et impressionnant. Son style de combat est spectaculaire mais également assez efficace.
Capacités spéciales : Vrille offensive, Position défensive.
Restrictions : Connaissances réduites de moitié, capacité de vol à la tire réduite de moitié, ses chants ne deviennent pas plus efficaces avec les niveaux.

BOUFFON (PROFIL DE BARDE)

Ce barde connaît tous les secrets du ridicule et de l'hilarité. Il se sert de ses capacités pour distraire et troubler ses ennemis. Il ne cesse de faire des cabrioles en combat. Il ne faut cependant pas le prendre pour un vrai bouffon, car il peut être particulièrement meurtrier.
Capacités spéciales : Ses chansons troublent les ennemis au lieu de donner des bonus aux alliés..
Restrictions : aucune.

SCALDE (PROFIL DE BARDE)

Ce barde nordique est également fort, compétent et vertueux. Ses chants sont des sagas racontant des batailles et des hauts faits qui sont ses principales préoccupations.
Capacités spéciales : + 1 pour toucher et aux dommages. Ses chants donnent à ses alliés des bonus au combat.
Restrictions : très faible capacité de vol à la tire.

MAGICIENS

MAGE

Le mage est passé maître dans l'art de manipuler les énergies magiques et de les utiliser sous forme de sortilèges. Pour cela, il doit étudier d'étranges langages et des travaux mystérieux. Il consacre la plupart de son temps aux recherches magiques. La survie d'un mage dépend de son intelligence et de ses connaissances. Il part rarement en aventure sans être encadré par des guerriers ou des hommes d'armes. Puisqu'il y a plusieurs écoles de magie, il y a plusieurs types de mages. Le généraliste étudie toutes les sortes de magie et a accès à une grande variété de sorts, ce qui lui permet d'être particulièrement utile en aventure.

Capacités spéciales : Sorts.

Restrictions : Ils ne peuvent pas porter d'armure et ne peuvent utiliser que des dagues, des bâtons, des fléchettes et des frondes.

MAGICIENS SPECIALISES

Les mages qui se spécialisent dans une école de magie peuvent mémoriser des sorts supplémentaires de chaque niveau (une fois qu'ils sont capables d'utiliser les sorts du niveau approprié). Ils ne peuvent pas apprendre les sorts de l'école de magie qui est opposée à la leur (à l'exception des sorts de Divination inférieurs au 4ème niveau, qui peuvent être appris par n'importe quel mage spécialisé). Ils ne peuvent être multiclassés (à l'exception des gnomes qui peuvent être Guerriers/Illusionnistes). Les mages spécialisés humains peuvent choisir une classe jumelée s'ils le souhaitent. Voir la Table 4, page 121 pour les écoles qui s'opposent.

Abjurateur : ils sont spécialisés dans la magie de protection.

Conjurateur : ils sont spécialisés dans la création d'objets et de créatures pour les aider.

Devin : ils sont spécialisés dans la magie divinatoire et de détection.

Enchanteur : ils sont spécialisés dans la manipulation des esprits.

Illusionniste : ils sont spécialisés dans la fabrication d'illusions pour égarer un adversaire.

Invocateur : ils sont spécialisés dans la magie d'invocation et d'évocation.

Nécromancien : ils sont spécialisés dans les sorts liés à la mort

Transmutateur : ils sont spécialisés dans la magie altérant la réalité.

SORCIER

Les sorciers sont nés avec la capacité innée de lancer des sorts. On pense que le sang d'une puissante créature coule dans leurs veines, peut-être même ont-ils été engendrés par les dieux eux-mêmes ou même des dragons ayant adopté une forme humanoïde. Quoi qu'il en soit, la magie des sorciers est intuitive plutôt que logique. Ils connaissent moins de sorts que les mages et les acquièrent plus lentement. Mais ils peuvent en lancer plus souvent et n'ont pas besoin de se préparer à leur utilisation. Les sorciers ne peuvent pas se spécialiser. Sinon, un sorcier est très similaire à un mage.

Capacités spéciales : Sorts, n'ont pas besoin de mémoriser des sorts.

Restrictions : ne peuvent porter d'armure, ne peuvent manier que la dague, le bâton, les fléchettes et la fronde. Ne peuvent apprendre de nouveaux sorts à partir de parchemins.

Mage, à mon humble avis, est la plus noble des professions. Ceux qui manipulent la magie sont respectés dans tous les Royaumes. - Volo

C'est vrai en règle générale, mais il existe cependant quelques exceptions notables. - Elminster

PERSONNAGES MULTICLASSES

Guerrier/Voleur : cumule les capacités du voleur et du guerrier, mais on ne peut utiliser les capacités de voleur avec une armure supérieure à l'armure de cuir cloutée.

Guerrier/Clerc : cumule les capacités d'un clerc et d'un guerrier, mais on ne peut utiliser d'autres armes que celles autorisées par la religion de clerc.

Guerrier/Druide : cumule les capacités d'un guerrier et d'un druide, mais on ne peut utiliser d'autres armes que celles autorisées par la religion de druide..

Guerrier/Mage : cumule les capacités d'un guerrier et d'un mage, mais on ne peut lancer de sorts en portant une armure. Les gnomes peuvent choisir cette multiclasse mais ils doivent être Guerrier/Illusionniste. Les gnomes sont les seuls à pouvoir choisir une multiclasse avec la classe de mage spécialisé.

Guerrier/Mage/Clerc : cumule les capacités de guerrier, mage et clerc, mais on ne peut pas lancer de sorts en armure, sauf ceux de clerc. De plus, on ne peut utiliser d'autres armes que celles autorisées par la religion de clerc.

Guerrier/Mage/Voleur : cumule les capacités de guerrier, mage et voleur mais on ne peut utiliser les talents de voleur en portant une armure supérieure à l'armure de cuir cloutée. Il est impossible de lancer un sort en portant une armure.

Mage/Clerc : cumule les capacités de mage et de clerc, mais on ne peut utiliser d'autres armes que celles autorisées par la religion de clerc et il est impossible d'utiliser les sorts de mage en portant une armure.

Mage/Voleur : cumule les capacités d'un mage et d'un voleur, mais on ne peut lancer de sorts en portant une armure.

Clerc/Rôdeur : cumule les capacités d'un clerc et d'un rôdeur, mais on ne peut utiliser d'autres armes que celles autorisées par la classe de clerc.

Voleur/Clerc : cumule les capacités de voleur et de clerc, mais on ne peut utiliser d'autres armes que celles autorisées par la religion de clerc.

ALIGNEMENTS

L'alignement reflète l'attitude d'un personnage vis-à-vis de la société et de l'univers. Il existe neufs alignements différents, décrits ci-dessous :

Loyal Bon : Les personnages ayant cet alignement croient qu'une société forte avec un gouvernement défendant la morale et l'ordre rend la vie meilleure pour le plus grand nombre. Quand le peuple respecte les lois et s'entraide, la société prospère. Ainsi, les personnages d'alignement Loyal Bon luttent pour tout ce qui peut apporter le plus de bien au plus de gens possible, tout en provoquant le moins de problèmes. Ces personnages n'ont qu'une parole.

Neutre Bon : Les personnages ayant cet alignement pensent que l'équilibre des forces est important, mais que les concepts de loi et de chaos ne limitent en rien la nécessité de faire le bien. Puisque l'univers est vaste et qu'il abrite de nombreuses créatures qui cherchent à atteindre différents objectifs, la recherche du bien ne déséquilibre pas l'ordre des choses et peut même le renforcer. Si la recherche du bien signifie soutenir des sociétés organisées, alors qu'il en soit ainsi. Si le bien ne peut résulter que du renversement d'un ordre social, qu'il en soit également ainsi. La structure sociale en elle-même n'est pas importante aux yeux de ces personnages.

Chaotique Bon : Les personnages ayant cet alignement sont des individualistes qui font le bien. Ils croient en toutes les vertus de la bonté mais ils se fichent de la loi et des règles. Leurs actions sont guidées par leur propre morale qui, bien que bonne, peut ne pas s'accorder avec les lois de la société.

Loyal Neutre: Les personnages ayant cet alignement pensent que l'ordre et l'organisation sont vitaux. Ils croient en un gouvernement fort, bien organisé, qu'il s'agisse d'une dictature ou d'une démocratie. La loi doit être respectée. Les bienfaits de l'organisation surpassent largement toute considération morale que pourraient soulever les actions nécessaires au maintien de l'ordre. Une parole donnée est sacrée, quelles qu'en soient les conséquences. Un magistrat totalement impartial ou un soldat ne désobéissant jamais aux ordres sont deux bons exemples de personnages d'alignement Loyal Neutre.

Neutre (véritable) : les personnages ayant cet alignement croient en l'équilibre total entre les forces qui régissent l'univers et refusent de considérer une action comme bonne ou mauvaise. Ils évitent de s'allier avec les forces du mal ou du bien, de la loi ou du chaos. Il est de leur devoir de maintenir l'équilibre entre ces tendances. Il arrive que ceux d'alignement neutre soient forcés de s'allier à un camp ou à un autre. Généralement, ils choisissent ceux qui ont un net désavantage et peuvent même inverser l'ordre des choses, le camp en position désavantageuse prenant le dessus. Un druide neutre peut s'allier au pouvoir local pour affronter une tribu de gobelins, puis changer de camp au moment où les gobelins risquent d'être anéantis.

Les personnages ayant cet alignement considèrent que l'ordre ne préside à rien, encore moins à leurs propres actions. Partant de ce principe, ils agissent suivant l'humeur du moment. Le bien et le mal n'ont aucune incidence sur leurs décisions. Il est très difficile de cerner un personnage chaotique neutre. Ils peuvent faire la fête puis, sur un coup de tête, parier tout ce qu'ils ont sur un coup de dé.

Loyal Mauvais : Les personnages de cet alignement pensent qu'une organisation structurée profite à ceux qui méritent de régner. Ils préfèrent une hiérarchie claire entre les maîtres et les serviteurs. Si quelqu'un souffre d'une loi qui profite aux individus d'alignement Loyal Mauvais. Ils obéissent à la loi par crainte de la sanction et pour le pouvoir. Puisqu'ils respectent leurs engagements, ils font attention avant de donner leur parole. Une fois leur parole donnée, ils ne peuvent la reprendre qu'en respectant la loi de la société.

Neutre Mauvais : les personnages de cet alignement ne ratent pas une occasion de faire du profit, qu'elle soit légale ou non. Bien qu'ils n'aient pas le comportement égocentrique des Chaotiques Mauvais, ils ne voient aucune raison de ne pas trahir des amis s'ils en tirent un bénéfice. Leur allégeance va au pouvoir et à l'argent, ce qui fait d'eux des individus aisément corruptibles.

Chaotique Mauvais : Les personnages de cet alignement ne sont motivés que par le plaisir personnel. Les forts ont le droit de prendre ce qu'ils veulent et les faibles n'existent que pour être exploités. Quand des personnages de cet alignement s'unissent, ce n'est pas par esprit de coopération mais plutôt pour s'opposer à de puissants ennemis. Un tel groupe ne peut exister que s'il est dirigé par un chef particulièrement fort, capable de forcer ses lieutenants à lui obéir. Le pouvoir dépendant de la puissance, un chef peut être renversé au moindre signe de faiblesse par quiconque peut contester son commandement.

Le vieux

COMPETENCES MARTIALES

La compétence martiale représente les connaissances et la formation des personnages dans une arme spécifique. A sa création, le personnage dispose de quelques points de compétence qui doivent être répartis avant que le personnage ne s'embarque pour sa première aventure. Le personnage ne peut affecter de points de compétence martiale qu'aux armes autorisées par sa classe. A mesure que le personnage gagne des niveaux d'expérience, il gagnera également des points de compétence martiale supplémentaires qu'il pourra distribuer. Le rythme auquel les compétences sont acquises dépend de la classe des personnages. Les combattants, qui se concentrent sur leurs talents martiaux, apprennent à manipuler un grand nombre d'armes. Ils acquièrent des compétences martiales rapidement. Les magiciens, qui passent leur temps à étudier l'art de la magie, n'ont guère le temps de s'entraîner au maniement des armes. Leurs compétences martiales augmentent très lentement.

Le personnage doté d'une compétence martiale spécifique est qualifié dans le maniement d'une arme précise et sait très bien s'en servir. Ainsi, si vous avez assigné un point de compétence à un personnage, il peut attaquer sans pénalité à l'aide de cette arme. Si vous équipez un personnage avec une arme pour laquelle il n'est pas compétent, il recevra une pénalité pour marquer de - 1 et pour dégâts de - 1.

COMPETENCES

Les compétences sont les capacités que les personnages ont acquises dans le maniement des armes. Si un personnage manque de compétence avec un type d'arme, il recevra une pénalité à chaque utilisation de cette arme. Les combattants peuvent se spécialiser dans certaines armes, ce qui leur permet de bénéficier de bonus lorsqu'ils les utilisent. Les personnages peuvent aussi se spécialiser dans un style de combat. Il en existe quatre: Armes à deux mains, Combat à deux armes, Combat à une arme et Combat arme/bouclier.

Note : pour combattre avec deux armes à la fois, il suffit de placer la seconde arme dans l'emplacement réservé au bouclier. Si votre personnage ne maîtrise pas le combat à deux armes, il aura des pénalités pour toucher avec sa seconde arme.

Le Vieux Manuel

CAPACITES SPECIALES



BERSERKER:

Cette capacité peut être utilisée par le berserker et le barbare. On peut la sélectionner dans la barre de capacités spéciales. Quand elle est activée, le personnage bénéficie d'importants bonus en combat et devient immunisé contre de nombreux sorts affectant l'esprit.



COUP AJUSTE

Cette capacité est utilisée par les archers. On peut la sélectionner dans la barre de capacités spéciales. Une fois activée, les flèches suivantes de l'archer infligeront un effet spécial à la cible, en plus des dommages. Les effets sont déterminés par le niveau de l'archer.

POSITION DEFENSIVE

Cette capacité est utilisée par les maîtres-lame. On peut la sélectionner dans la barre de capacités spéciales. Une fois activée, le personnage ne bouge plus et utilise ses armes pour parer toutes les attaques dirigées contre lui. Sa classe d'armure bénéficie de bonus mais il ne peut pas attaquer.

DETECTION DES PORTES SECRETES

La capacité de détecter des portes secrètes est toujours active. La probabilité, pour un personnage, d'en repérer une est indiquée ci-dessous :

Magiciens : 5%
Roublards : 15%
Ils peuvent bénéficier de bonus selon leur race :
Elfe: 20%
Nain : 10%
Combattants : 10%
Prêtres : 10%
Petites-gens : 5%

Quand un voleur utilise sa capacité de détection des pièges, il a 100% de chances de trouver une porte secrète.

DETECTION DES ILLUSIONS

Les voleurs peuvent apprendre à détecter les illusions. Quand un voleur sélectionne sa capacité de Détection des pièges, il pourra également détecter les illusions (s'il a des points dans cette capacité). Dès qu'il en repère une, il la signale au reste du groupe et l'illusion disparaît.



DETECTION DES PIEGES

Quand un voleur décide de détecter des pièges, il va regarder tout autour de lui pour en repérer. Selon le talent du voleur, les pièges ont un certain pourcentage de chances d'être détectés. Se déplacer lentement peut donc faciliter leur détection. Si le voleur effectue une autre action, il quitte automatiquement le mode détection de pièges.

Il faut toujours se méfier des pièges dans les donjons, mon ami ! - Volo

DES DE VIE

En montant de niveau, les points de vie d'un personnage augmentent en gagnant des dés de vie. Chaque classe bénéficie d'un type particulier de dé de vie symbolisant sa capacité à éviter les dommages en combat. Par exemple, les guerriers déterminent leurs points de vie avec un d10, ce qui implique qu'ils gagnent de 1 à 10 points de vie supplémentaires par niveau. Un mage, par contre, n'étant qu'un médiocre combattant, ne gagne qu'1 à 4 points de vie par niveau.

IDENTIFICATION DES OBJETS

En effectuant un clic droit sur un objet, le niveau de connaissance de votre personnage est comparé à la difficulté de connaissance de l'objet. Si ce niveau est suffisamment élevé, l'objet est identifié et toutes les informations le concernant apparaissent. Si aucun de vos personnages ne peut identifier l'objet, vous pouvez toujours utiliser un sort d'identification ou aller dans un temple ou une boutique et acheter une identification.

INFRAVISION

L'infravision permet de voir la chaleur dégagée par les corps dans l'obscurité. Toutes les créatures à sang chaud apparaissent en rouge si elles se trouvent dans le noir ou en pleine nuit. Les créatures à sang froid et les morts-vivants ne sont pas détectables par cette capacité ou par le sort du même nom. Les elfes, les demi-elfes, les gnomes et les nains bénéficient automatiquement de cette capacité dans le noir. Les mages peuvent en bénéficier grâce à un sort.



KAÏ

Cette capacité peut être utilisée par un kensai. On peut la sélectionner dans la barre de capacités spéciales. Une fois activée, les futures attaques du kensai infligeront un maximum de dommages.



IMPOSITION DES MAINS

Un paladin peut se soigner ou soigner quelqu'un d'autre, en imposant les mains. Il peut guérir 2 points de vie par niveau d'expérience. Il ne peut utiliser cette capacité qu'une seule fois par jour.

CONNAISSANCE

Chaque personnage a un niveau de connaissance. Chaque objet a une difficulté de connaissance. Si le niveau de connaissance du personnage est supérieur ou égal à la difficulté, il peut identifier l'objet. Les personnages, en gagnant des niveaux peuvent identifier de plus en plus d'objets à cause de leur expérience. Consultez la table ci-dessous :

Barde : +10 en connaissance/niveau.
Voleur : +3 en connaissance/niveau.
Mage : +3 en connaissance/niveau.
Autres classes : +1 en connaissance/niveau.

Selon leur Intelligence et leur Sagesse, les personnages ont des bonus ou des malus à leur niveau de connaissance. Ce modificateur n'est pas cumulatif avec chaque niveau gagné, il est fixé à la création du personnage. Voir la table page 133 pour les bonus dépendant des caractéristiques. (Exemple : bonus de +10 pour un personnage ayant 18 en Sagesse et de +5 s'il a 15 en Intelligence pour un bonus total de +15).

RESISTANCE A LA MAGIE

Une résistance à la magie permet à une créature d'ignorer les effets de sorts ou de pouvoirs semblables à des sorts. Si une créature ne parvient pas à échapper aux effets d'un sort grâce à sa résistance à la magie, elle a tout de même droit à un jet de sauvegarde.



VRILLE OFFENSIVE

Cette capacité est utilisée par les maîtres-lame. On peut la sélectionner dans la barre de capacités spéciales. Une fois activée, le personnage se met à effectuer une danse très complexe qui lui permet d'augmenter son nombre d'attaques par round.



ARME EMPOISONNEE

Cette capacité est utilisée par les assassins. On peut la sélectionner dans la barre de capacités spéciales. Une fois activée, l'assassin enduit son arme de poison pour empoisonner sa cible à sa prochaine attaque. La virulence du poison dépend du niveau de l'assassin.



PROTECTION CONTRE LE MAL

Les paladins ont la capacité innée de repousser les forces du mal. Ils peuvent utiliser cette capacité grâce au bouton des capacités spéciales. Les effets sont identiques au sort de magicien de 1er niveau : Protection contre le mal.

RACE ENNEMIE

Les rôdeurs concentrent leurs efforts contre un type particulier d'adversaires. Quand ils les rencontrent, ils bénéficient d'un bonus de +4 à leurs jets d'attaque mais les jets de réaction avec ces créatures subissent une pénalité de –4.

SPECIALISATION

Les guerriers, les paladins et les rôdeurs peuvent atteindre un niveau de maîtrise dans leurs compétences martiales bien supérieur à celui des autres classes. Pour cela, ils attribuent des points de compétence à une arme. Les effets d'une spécialisation sont indiqués ci-dessous :

		Spécialisation		
Niveau	Points dépensés	Bonus d'attaque	Bonus de dégâts	Attaques par round
Initié	1	0	0	1
Spécialiste	2	+1	+2	3/2
Maître	3	+2	+2	3/2
Supérieur*	4	+2	+2	3/2
Grand maître	5	+2	+3	3/2

LANCER DES SORTS

Voir magie et Système de magie.



FURTIVITE

Les voleurs et les rôdeurs peuvent utiliser le mode Furtivité. Ils deviennent presque invisibles, pendant quelque temps, en appuyant sur le bouton Furtivité. Une fois invisibles, leur prochaine attaque sera une attaque sournoise infligeant double, triple ou quadruple dommages, selon le niveau du voleur. Si on se déplace, on peut être détecté. Une fois qu'un voleur a attaqué, il n'est plus en mode furtif. Il doit être hors de la ligne de vue d'un ennemi pour sélectionner de nouveau le mode furtif.



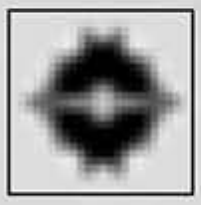
COMPETENCES DE VOLEUR (VOL À LA TIRE, CROCHETAGE, DÉSAMORCER LES PIÈGES)

Les voleurs peuvent faire les poches d'une victime (l'objet volé est déterminé aléatoirement dans l'équipement de la victime), crocheter des serrures et désamorcer des pièges. Il suffit de sélectionner le bouton approprié et de cliquer sur la cible.



REPOUSSER LES MORTS-VIVANTS

Paladins et clercs peuvent avoir recours à une puissante capacité, qui peut leur sauver la vie, celle de repousser les morts-vivants (les druides ne le peuvent pas). Par l'intermédiaire du paladin ou du clerc, leur dieu manifeste une partie de sa puissance en terrorisant les morts-vivants ou en les pulvérisant. Cependant, bien que ce pouvoir doive être canalisé par un mortel, le succès n'est pas toujours assuré. Un personnage ne peut rien faire d'autre quand il tente de repousser les morts. Les paladins et les clercs bons peuvent repousser les morts en brisant leur moral pour les faire fuir ou, plus rarement, en les détruisant. Les clercs maléfiques peuvent en prendre le contrôle.



POSE DE PIEGES

Un voleur peut poser des pièges avec cette capacité. Il choisit son piège à partir de sa barre de capacités spéciales (grâce au bouton en forme d'étoile en bas de l'écran). Plus le voleur est de haut niveau, plus son piège est puissant. Un piège ne se déclenchera pas si un autre membre du groupe marche dessus.

Le vieux Manuel

MAGIE ET SYSTEME DE MAGIE

Certaines des armes les plus puissantes à la disposition des joueurs dans AD&D sont les sorts magiques. Grâce aux sorts, un personnage peut appeler la foudre, soigner les blessures graves, projeter des boules de feu explosives et apprendre des secrets oubliés depuis longtemps. Cependant, les personnages ne sont pas tous capables de lancer des sorts. Les magiciens (y compris les magiciens spécialisés) et les prêtres (ou leurs cousins, les druides) peuvent lancer, respectivement, des sorts de magicien et de prêtre. Quelques classes de personnages disposent d'une capacité limitée à lancer des sorts en plus de leurs autres capacités. Quelle que soit leur source, tous les sorts appartiennent aux catégories de magicien ou de prêtre.

SORTS DE MAGICIENS

Le magicien a à sa disposition un large éventail de sorts, allant de simples sorts de protection à des sorts susceptibles de tuer un dragon d'un seul coup. Bien que les magiciens soient capables de lancer des sorts, les mécanismes de la magie ne sont qu'imparfaitement maîtrisés et les sorts n'ont pas toujours les effets escomptés. Dans la plupart des cas, c'est déjà bien de savoir que si on fait ça, il se produira ceci. Lancer un sort est une épreuve difficile. Tout d'abord, un magicien ne peut mémoriser que les sorts qu'il a copiés dans son livre de sorts. Les magiciens débutants commencent avec seulement quelques sorts puis, avec le temps, ils obtiennent des parchemins de sorts qui viennent enrichir leur connaissance de la magie. (Pour ajouter le sort d'un parchemin à son livre de sorts, le magicien doit l'écrire dans son livre de sorts ; cette opération s'effectue depuis la page d'informations des objets. Vous pouvez y accéder en cliquant sur un parchemin de sorts avec le bouton droit de la souris. L'esprit d'un magicien ne peut assimiler qu'un certain nombre de sorts. Le nombre de sorts qu'il peut copier dans son livre est limité par sa caractéristique d'intelligence. En fin de compte, c'est la mémorisation quotidienne des sorts qui est l'élément le plus important. Pour faire appel à son énergie magique chaque jour, le magicien doit mémoriser les sorts de son livre de sorts. Pour tirer parti de son énergie magique, il doit former dans sa conscience des modèles spirituels spécifiques. Il utilise son livre de sorts pour forcer son esprit à des exercices mentaux et se préparer ainsi à reproduire les incantations nécessaires. Ce procédé est appelé mémorisation. Une fois qu'un magicien mémorise un sort, il reste dans sa mémoire (en tant qu'énergie potentielle) jusqu'à ce qu'il utilise les incantations, les mouvements et les composants prescrits pour libérer son énergie mystique. Dès que le sort est lancé, il est effacée de l'esprit du magicien. Le nombre de sorts qu'un magicien peut mémoriser est déterminé par son niveau : il peut mémoriser le même sort plusieurs fois, mais chaque mémorisation compte comme un sort nouveau. La mémorisation n'est pas immédiate. Le magicien doit avoir l'esprit clair, après une nuit de sommeil réparateur, et passer un peu de temps à étudier son livre de sorts. Les sorts restent mémorisés jusqu'à ce qu'ils soient lancés ou effacés de l'esprit des personnages, depuis l'écran de mémorisation des sorts.

SORTS DE PRÊTRE

Même s'ils ont parfois des pouvoirs similaires à ceux du magicien, les sorts de prêtre sont assez différents. Le prêtre est généralement le protecteur et le guide, c'est pourquoi la majorité des sorts à sa disposition sont destinés à aider les autres. Il ne dispose que de peu de sorts offensifs, mais la plupart peuvent être utilisés pour protéger et défendre. Le prêtre sait instantanément quels sorts lui sont offerts dès qu'il progresse de niveau. C'est la divinité du prêtre qui lui confère cette connaissance innée et le pouvoir des sorts eux-mêmes. Les prêtres mémorisent leurs sorts à peu près de la même façon que les magiciens, mais ils n'ont pas de livre de sorts. Au lieu de cela, une fois qu'ils ont obtenu l'accès à un niveau de sorts, accordé par les divinités qu'ils honorent, ils peuvent mémoriser n'importe quels sorts parmi ceux des prêtres de ce niveau, jusqu'à ce qu'ils aient atteint le nombre maximum de sorts de prêtre mémorisables. Les prêtres doivent prier (ils font leurs prières lorsque le groupe se repose, de la même manière que le magicien mémorise les sorts lorsque le groupe se repose) pour mémoriser leurs sorts.

ECOLES DE MAGIE

Même si tous les sorts de magicien et de prêtre sont appris et mémorisés de la même façon, ils sont classés en neuf écoles de magie différentes. Une école de magie constitue un groupe de sorts associés.

ABJURATION
Spécialisation dans les sorts de protection.

ALTÉRATION
Les sorts d'altération modifient les propriétés de certaines choses, créatures ou conditions existantes.

CONJURATION/CONVOCATION
Les sorts de conjuration/convocation apportent à celui qui a lancé le sort un élément extérieur. La conjuration génère de la matière ou des objets. La convocation contraint les créatures à apparaître ou permet au magicien de canaliser les énergies des autres plans.

ENCHANTEMENT/CHARME
Les sorts d'enchantement/de charme modifient la qualité d'un objet ou l'attitude d'une personne ou d'une créature. Les enchantements peuvent conférer à des objets ordinaires des propriétés magiques, tandis que les charmes peuvent influencer excessivement le comportement des êtres vivants.

DIVINATION
Les sorts de divination permettent au magicien d'apprendre des secrets oubliés depuis longtemps, de prédire l'avenir et de découvrir des objets cachés ou masqués par des sorts.

ILLUSION

Les sorts d'illusion trompent les sens ou l'esprit des autres.

INVOCATION/EVOCATION

Les sorts d'invocation/évocation canalisent l'énergie magique pour créer des effets et des matériaux spécifiques. L'invocation s'appuie généralement sur l'intervention d'une force supérieure (à laquelle le sort s'adresse), tandis que l'évocation permet à celui qui a lancé le sort de modeler directement l'énergie libérée.

NÉCROMANCIE

La nécromancie est l'une des écoles de sorts les plus restrictives. Elle concerne les éléments morts ou la restauration de la vie, des membres ou de la santé des créatures vivantes.

Note: les icônes de sorts offensifs sont rouges, tandis que les icônes de sorts défensifs sont bleues et les icônes de sorts d'information sont blanches.

Le Vieux Manuel

SORTS PAR NIVEAU

Les sorts sont répartis en groupes (sorts de prêtres ou de mages) et en niveaux. Pour chaque niveau, ils sont classés par ordre alphabétique. La description de chaque sort inclut les informations suivantes :

Nom: chaque sort est identifié par un nom suivi, entre parenthèses, de l'école à laquelle il appartient. S'il appartient à plusieurs écoles, elles sont toutes indiquées.

Ecole : Entre parenthèses, à côté du nom du sort, est mentionnée l'école(s) de magie à laquelle il appartient. Pour les sorts de magiciens, cela définit quels sorts un spécialiste peut apprendre. Pour les sorts de prêtres, l'école de magie n'a qu'une valeur de référence. Les sorts d'une même école ont une couleur et des effets similaires. Cela peut permettre de déterminer la magie qu'utilise un adversaire.

Portée : C'est la distance du lanceur de sorts à laquelle le sort prend effet. Une portée "0" indique que le sort ne peut être utilisé que sur le lanceur et que ses effets sont centrés sur lui. "Contact" indique que le personnage peut utiliser le sort sur d'autres, s'il peut les toucher physiquement (en réussissant un jet pour toucher, par exemple). Il n'y a pas de jet pour toucher pour les sorts de soins.

Durée: Cela indique pendant combien de temps l'effet magique durera. Les sorts dont la durée est "instantanée" disparaissent au moment où ils sont lancés bien que leurs effets puissent être permanents et irréversibles avec des moyens normaux. Les sorts dont la durée est permanente sont actifs tant que la magie n'a pas été neutralisée d'une manière ou d'une autre, généralement grâce à un Dissipation de la magie. Certains sorts ont des durées variables.

Temps d'incantation: Cela représente la fraction du round d'initiative personnelle du lanceur de sorts utilisée pour exécuter les chants et les mouvements nécessaires au lancement du sort. Le temps d'incantation est identique au facteur de vitesse d'une arme. Il varie en fonction du jet d'initiative.

Zone d'effet : Cela indique ce qui sera affecté par le sort, que ce soit une zone ou un groupe de créatures. Certains sorts (comme Bénédiction) affectent les amis ou les ennemis du lanceur de sorts. Dans tous les cas, cela dépend de la perception du lanceur de sorts au moment où il utilise le pouvoir.

Jet de sauvegarde : Cela indique s'il est possible d'effectuer un jet de sauvegarde, ainsi que les effets d'un jet réussi contre les conséquences d'un sort. "Annule" indique que le sort n'a aucun effet; "1/2" indique que le personnage subit la moitié des dommages; "Aucun" indique qu'aucun jet de sauvegarde n'est possible.

Description du sort : Le texte fournit une description complète de la manière dont fonctionne un sort.

SORTS DE MAGICIENS DU PREMIER NIVEAU

ARMURE (CONJURATION)



Portée : 0
Durée : 10 tours
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : le lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée un champ de force équivalent à une armure d'écailles (CA 6). Ses effets sont cumulables avec les bonus de Dextérité et, pour les guerriers/mages, avec un bouclier. Armure ne gêne pas les mouvements, ne pèse rien et n'empêche pas de lancer des sorts. Le sort est actif jusqu'à la fin de la durée ou jusqu'à ce qu'il soit neutralisé par magie.

CÉCITÉ (ILLUSION/FANTASME)



Portée : 0
Durée : 10 tours
Temps d'incantation : 2
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort aveugle sa cible si elle rate son jet de sauvegarde. Une victime aveuglée subit une pénalité de –4 à ses jets d'attaque et à sa classe d'armure.

MAINS BRÛLANTES (ALTÉRATION)



Portée : 0
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : le lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : 1/2

Quand le magicien lance ce sort, un jet de flammes émane de ses doigts. Ces flammes ont une portée de un mètre soixante et s'étendent sur un arc de 120° devant le magicien. Toutes les créatures touchées subissent 1-3 points de dommages plus 2 points par niveau du magicien. Le maximum de dommages est égal à 1-3+20. Un jet de sauvegarde réussi permet de réduire les dommages de moitié.

CHARME-PERSONNE (ENCHANTEMENT/CHARME)



Portée : champ de vision
Durée : 1 tour
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 1 personne
Jet de sauvegarde : Annule

Ce sort affecte la personne sur laquelle il est utilisé. Le terme "personne" inclut les humains, les demi-humains ou les humanoïdes de taille humaine ou plus petits, tels que les lutins, les dryades, les nains, les elfes, les gnolls, les gnomes, les gobelins, les demi-elfes, les petites-gens, les demi-orques, les hobgobelins, les humains, les kobolds, les nixies, les hommes-lézards, les orques, les esprits-follets, les troglodytes, etc. Ainsi, il est possible de charmer un guerrier du 10ème niveau mais pas un ogre. La cible peut effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter les effets de Charme-personnes. Si le jet échoue, la victime considérera le lanceur de sorts comme un ami de confiance qu'il faut protéger. Le magicien peut donc lui donner des ordres auxquels la victime obéira sans se poser de question.

Si le lanceur de sorts blesse ou tente de blesser la personne charmée ou si on utilise un Dissipation de la magie sur la victime, le sort est brisé. Si deux charmes affectent la même créature, c'est le plus récent qui prend le dessus. Notez que la victime se souviendra de tout ce qui s'est passé pendant qu'elle était charmée. Aucune créature charmée ne peut quitter la zone ou attaquer des cibles qui ne sont pas hostiles.

TOUCHER GLACIAL (NÉCROMANCIE)



Portée : 0
Durée : 1 tour
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : le lanceur de sort
Jet de sauvegarde : annule

Une fois ce sort lancé, les mains du magicien sont enveloppées d'une aura bleutée. Cette énergie affecte l'essence de vie des créatures contre lesquelles le magicien réussit un jet d'attaque. La cible doit réussir un jet de sauvegarde contre les sorts ou subir 1-8 points de dommages dus au froid et une pénalité de –2 à son TACO.

ORBE CHROMATIQUE (EVOCATION)



Portée : champ de vision
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort crée une sphère de 10 centimètres de diamètre, qui peut être lancée sur une cible. Ses effets dépendent du niveau du lanceur de sorts. Au 1er niveau, une sphère inflige 1-4 points de dommages et aveugle la cible pour 1 round. Au 2ème niveau, elle inflige 1-6 points de dommages et fait souffrir la cible. Au 3ème niveau, elle inflige 1-8 points de dommages et brûle la victime. Au 4ème niveau, elle inflige 1-10 points de dommages et aveugle la cible pendant 1 tour. Au 5ème niveau, elle inflige 1-12 points de dommages et étourdit la victime pendant trois rounds. Au 6ème niveau, elle inflige 2-16 points de dommages et la victime est affaiblie. Au 7ème niveau, la cible subit 2-16 points de dommages et elle est paralysée pendant 2 tours. Sauf si le contraire est indiqué, un jet de sauvegarde permet aussi bien d'éviter les dommages que les effets secondaires.

VAPEUR COLORÉE (ALTÉRATION)



Portée : 0
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : triangle de 1,50m x 6m x 6m
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort crée un éventail de vapeurs colorées qui jaillissent de la main du lanceur de sort. Une à six cibles dans la zone seront affectées, en commençant par les plus proches. Toutes les créatures dans la zone d'effet doivent effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts ou sombrer dans l'inconscience.

FAMILIER (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : 0
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : 1 familier
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort permet de tenter d'appeler un familier qui deviendra le compagnon du magicien. Un familier est généralement une petite créature qui prête ses organes sensoriels à son maître, parle avec lui et lui sert d'espion, d'éclaireur ou de garde. Un magicien ne peut avoir qu'un seul familier à la fois et il ne peut choisir la sorte de créature qui répond à son appel, si elle répond. **(Note: ce sort ne peut être utilisé que par le protagoniste)*

La créature est toujours plus intelligente que les autres membres de son espèce (en général, 2 à 3 points d'Intelligence de plus) et son lien avec le mage lui permet de vivre très longtemps. Le mage a un lien empathique avec le familier et peut lui donner des ordres par la pensée. Le magicien reçoit la moitié des points de vie du familier en bonus à ses propres points de vie. Cependant, si le familier meurt, le mage perd ce bonus et la moitié des points de vie du familier. Le lanceur perd également définitivement 1 point de Constitution.

Exemple: un magicien ayant 12 points de vie utilise ce sort. Le diablotin qui répond à l'appel a 18 points de vie. Le mage reçoit donc un bonus de 9 points de vie. Si le familier meurt, le mage perd ce bonus, 9 points de dommages supplémentaires et 1 point de Constitution (ainsi que les points de vie qui y sont associés).

AMITIÉ (ENCHANTEMENT/CHARME)



Portée : 0
Durée : 1-4 rounds+1 round/niveau
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : le lanceur de sort
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort permet au magicien de gagner temporairement 2d4 points de Charisme. Ceux qui peuvent le voir ont tendance à être impressionnés et à faire un effort pour l'aider. Les bureaucrates peuvent décider de lui rendre service, les gardes peuvent lui fournir des informations, des orques peuvent l'épargner et se contenter de le capturer.

GLISSE (CONJURATION)



Portée : 10 mètres
Durée : 3 rounds+1 round/niveau
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 5m de rayon
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort permet de recouvrir une surface d'une matière glissante d'aspect visqueux. Toutes les créatures qui entrent dans cette zone ou sont prises dedans doivent effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts à chaque round ou glisser et être incapables de se déplacer. Celles qui réussissent leur jet de sauvegarde peuvent se déplacer normalement jusqu'à la fin du round..

IDENTIFICATION (DIVINATION)



Portée : 0
Durée : 1 round par niveau
Temps d'incantation : spécial

Zone d'effet : 1 objet
Jet de sauvegarde : aucun

On utilise Identification en effectuant un clic droit sur un objet non-identifié dans un écran d'inventaire. Le sort indiquera le nom de l'objet, ce qu'il fait et s'il est maudit. Ce sort (utilisé par un mage ou à partir d'un parchemin) ne fonctionne que sur les objets d'un inventaire.

INFRAVISION (DIVINATION)



Portée : contact
Durée : 10 tours
Temps d'incantation : spécial

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Le bénéficiaire de ce sort peut utiliser l'infravision comme un elfe ou un nain.

ABSORPTION MINEURE DE LARLOCH (NÉCROMANCIE)



Portée : champ de Vision
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

A l'aide de ce sort, le magicien draine l'essence vitale de sa victime et s'en nourrit. La créature visée perd de 1 à 4 points de vie qui sont ajoutés au capital de points de vie du magicien. Si, de ce fait, les points de vie du magicien devaient dépasser sa limite de points de vie, il perdrait les points de vie excédents 10 rounds plus tard.

PROJECTILE MAGIQUE (EVOCATION)



Portée : champ de vision
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 1 cible
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet de créer jusqu'à 5 projectiles d'énergie magique, qui jaillissent des doigts du magicien pour frapper une créature. Chaque projectile inflige 2-5 points de dommages. Tous les deux niveaux d'expérience après le premier, le magicien bénéficie d'un projectile supplémentaire : deux au troisième niveau, trois au cinquième niveau, quatre au septième niveau, jusqu'à un maximum de cinq projectiles au neuvième niveau.

PROTECTION CONTRE LE MAL (ABJURATION)



Portée : contact
Durée : 10 rounds
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : le lanceur de sort
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort érige une barrière magique autour du lanceur de sort. La protection se déplace avec lui et a deux effets : toutes les attaques effectuées par des créatures maléfiques subissent une pénalité de 2 points aux jets pour toucher. De plus, le personnage protégé bénéficie d'un bonus de 2 points à ses jets de sauvegarde.

PROTECTION CONTRE LA PÉTRIFICATION (ABJURATION)



Portée : contact
Durée : 3 rounds/niveau
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Le bénéficiaire de ce sort est immunisé contre toutes les attaques de pétrification (basilic, méduse, parchemin maudit, etc.).

IMAGE REFLECHIE (ILLUSION/FANTASME)



Portée : 0
Durée : 3 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

En lançant ce sort, le magicien fait apparaître une image de lui-même, qui le suit partout. Elle effectue les mêmes gestes que lui, ce qui fait que des ennemis cherchant à attaquer le magicien ne peuvent savoir où il est vraiment. L'image disparaît lorsqu'on l'attaque ou au terme du sort (Dissipation de la magie permet également de s'en débarrasser).

BOUCLIER (EVOCATION)



Portée : le lanceur de sorts
Durée : 5 tours
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée une barrière invisible devant le magicien. La classe d'armure du lanceur de sorts est alors de 4 contre les armes normales et de 2 contre les projectiles. De plus, le magicien est immunisé contre les projectiles magiques.

weapons.

POIGNE ÉLECTRIQUE (ALTÉRATION)



Portée : contact
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Quand un magicien touche une créature après avoir lancé ce sort, il libère une décharge électrique qui inflige 1-10 points de dommages. Le magicien n'a qu'une seule charge et une fois qu'une créature a été touchée, l'énergie est dissipée. Ce sort permet de toujours toucher sa cible, sauf si le magicien est déconcentré.

SOMMEIL (ENCHANTEMENT/CHARME)



Portée : champ de vision
Durée : 5 rounds/niveau
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort plonge dans le sommeil une ou plusieurs créatures (autres que des morts-vivants et certaines créatures immunisées contre ce sort). Toutes les cibles doivent se situer à moins de 10 mètres les unes des autres. Elles doivent effectuer un jet de sauvegarde avec une pénalité de -3. Les monstres ayant au moins 4+3 DV (4 DV plus 3 points de vie) sont immunisés. Le centre de la zone d'effet est déterminé par le lanceur de sorts. Les adversaires magiquement endormis peuvent être attaqués avec un bonus appréciable.

HANTISE (ILLUSION/FANTASME)



Portée : 10 mètres
Durée : 3 rounds
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort permet au magicien d'utiliser la peur naturelle d'une cible et d'apparaître comme une chose ou une créature menaçante. Si la victime rate son jet de sauvegarde contre les sorts, elle fuit à sa vitesse maximale aussi loin que possible du magicien, mais elle ne lâche pas les objets qu'elle porte. Tous les deux niveaux du magicien, la victime subit une pénalité de –1 à son jet de sauvegarde pour un maximum de –6 au 12ème niveau. Bien que le lanceur ne poursuive pas réellement sa victime, cette dernière en est persuadée. Ce sort ne fonctionne que contre les créatures ayant au moins 2 en Intelligence. Les mort-vivants sont immunisés.

SORTS DE MAGICIENS DE NIVEAU DEUX

INCINÉRATEUR D'AGANNAZAR (EVOCATION)



Portée : 20 mètres
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : jet de 20m par 60cm
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort génère un jet de flammes qui jaillit de la main du magicien vers la cible de son choix. La cible, ainsi que tous ceux qui se trouvent entre le lanceur de sorts et la victime, subit 3-18 points de dommages sans possibilité de jet de sauvegarde. Cependant, toutes les protections contre le feu, comme Résistance au feu, peuvent réduire ou même annuler les dommages.

FLOU (ILLUSION/FANTASME)



Portée : 0
Durée : 3 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort rend le magicien flou et déforme son image. Cette distorsion permet au lanceur de sorts de bénéficier de +1 à ses jets de sauvegarde et impose une pénalité de –3 pour toucher à toutes les attaques dirigées contre lui.

SURDITÉ (ILLUSION/FANTASME)



Portée : 60 mètres
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort rend une cible complètement sourde si elle rate son jet de sauvegarde contre les sorts. Les lanceurs de sorts sourds ont 50% de chances d'échouer s'ils tentent de lancer un sort. Cet effet peut être neutralisé par un Dissipation de la magie ou un Guérison des maladies.

DÉTECTION DE L'INVISIBILITÉ (DIVINATION)



Portée : 10 mètres/niveau
Durée : 4 tours
Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : spéciale
`Jet de sauvegarde : aucun

Lorsque le magicien utilise ce sort, il lui est possible de voir clairement tous les objets ou êtres invisibles, ainsi que ceux qui sont astraux, éthérés et hors de phase. Ce sort lui permet aussi de voir les créatures cachées ou dissimulées (voleurs dans l'ombre ou petites-gens dans les buissons, etc.). Ce sort ne révèle pas la méthode de dissimulation ou d'invisibilité utilisée, hormis pour les cas de voyageurs astraux (pour lesquels la corde d'argent est visible). Ce sort ne révèle pas les illusions et ne permet pas de voir à travers les objets solides. Si une créature invisible pénètre dans la Zone d'Effet du sort après qu'il a été lancé, elle reste invisible aux yeux du magicien.

TOUCHER DE LA GOULE (NÉCROMANCIE)



Portée : 0
Durée : 5 rounds
Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : annule

La main du magicien brille d'une lueur verte après le lancement du sort. S'il réussit son jet d'attaque contre une créature, cette dernière doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts ou être paralysée par l'énergie négative pendant 5 rounds.

POUSSIÈRE SCINTILLANTE



Portée : 10 mètres
Durée : 4 rounds
Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : 3 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort génère un nuage de particules brillantes dans la zone d'effet. Ceux qui se trouvent dans la zone doivent effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts ou être aveuglés (pénalité de –4 aux jets d'attaque, aux jets de sauvetage et à la classe d'armure) pendant 4 rounds. De plus, tous ceux qui se trouvent dans la zone sont couverts d'une poussière qui ne peut être retirée et qui continue à scintiller jusqu'à expiration du sort. Notez que cela dévoile la présence de créatures invisibles.

HORREUR (NÉCROMANCIE)



Portée : champ de vision
Durée : 1 tour
Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : 5 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : annule

Tous les adversaires dans la zone d'effet doivent effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts ou fuir terrorisés. Certaines créatures, comme les morts-vivants, sont immunisées.

INVISIBILITÉ (ILLUSION/FANTASME)



Portée : contact
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fait que la créature touchée disparaît et devient indétectable par la vision normale ou même l'infravision. La créature invisible n'est cependant pas rendue silencieuse et certaines conditions peuvent la rendre détectable. Ses alliés ne peuvent la voir, pas plus que son équipement, sauf s'ils ont la capacité de voir les choses invisibles. Les objets lâchés par la créature invisible deviennent visibles. Ceux qu'elle ramasse deviennent invisibles s'ils sont glissés dans ses vêtements ou dans une bourse. Le sort dure jusqu'à ce qu'il soit magiquement rompu ou dissipé, que le magicien ou le bénéficiaire l'annule, que le bénéficiaire attaque une créature quelconque ou que 24 heures se soient écoulées. L'être invisible peut donc ouvrir une porte, parler, manger, monter un escalier, etc. mais, s'il attaque, il redevient immédiatement visible, bien que, dans ce cas, il attaque en premier.

Un sort des plus utiles s'il est utilisé sur un éclaireur chargé de repérer des zones inconnues. Mais toutes les créatures ne sont pas abusées par cet enchantement. - Elminster

DÉBLOCAGE (ALTÉRATION)



Portée : champ de vision
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet d'ouvrir des portes verrouillées ou fermées magiquement. Il ouvre les portes secrètes ainsi que les coffres. Il ne permet pas de soulever des herses ou des obstacles similaires.

CONNAISSANCE DES ALIGNEMENTS (DIVINATION)

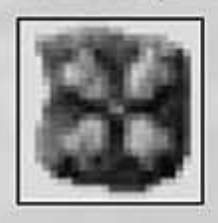


Portée : 10 mètres
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort permet de "lire" l'aura d'une créature si cette dernière échoue à son jet de sauvegarde contre les sorts. Le lanceur de sorts doit rester immobile et se concentrer pendant 1 round complet. Certains objets magiques annulent les effets de ce sort. Les créatures maléfiques s'illuminent brièvement en rouge, les neutres en bleu et les créatures amicales en vert.

CHANCE (ENCHANTEMENT/CHARME)



Portée : 10 mètres
Durée : 3 rounds
Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Le bénéficiaire de ce sort a une chance incroyable pendant 3 rounds. Il a un bonus de +1 à ses jets de sauvegarde, ses jets d'attaque, ses talents de voleur, etc.

FLÈCHE ACIDE DE MELF (CONJURATION)



Portée : champ de vision
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort crée une flèche magique qui file vers sa victime. Cette flèche n'a aucun bonus pour toucher ou pour les dommages mais inflige 2-8 points de dégâts d'acide (aucun dommage dû aux éclaboussures). Tous les trois niveaux du magicien, les effets de l'acide durent 1 round de plus, infligeant 2-8 points de dommages supplémentaires. Ainsi, du 3ème au 5ème niveau, l'acide agit pendant 2 rounds ; du 6ème au 8ème niveau, l'acide agit pendant 3 rounds, etc..

Très utile pour éviter que les trolls ne se relèvent après les avoir abattus une première fois. - Volo

IMAGE MIROIR (ILLUSION/FANTASME)



Portée : 0
Durée : 3 rounds/niveau
Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : 2 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée deux à huit images du lanceur de sorts, qui apparaissent autour de lui. Ces images reproduisent les moindres gestes du magicien. Le sort créant une légère distorsion quand il est lancé, il est impossible à un adversaire de savoir quelles sont les illusions et qui est le mage. Quand une image est touchée en combat, physiquement ou par magie, elle disparaît mais les autres restent là tant qu'elles n'ont pas été touchées. A chaque attaque, il y a un risque pour que le mage soit touché..

MOT DE POUVOIR SOMMEIL (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : 30 mètres
Durée : 5 rounds
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Lorsqu'un magicien fait appel à ce sort, il plonge sa cible (qui ne peut être un mort-vivant ou l'une des créatures spécifiquement exclues de l'effet du sort) dans un sommeil similaire à un coma. La créature doit avoir moins de 20 points de vie et n'a pas le droit à un jet de sauvegarde. Une créature endormie peut être attaquée avec un important bonus. L'effet dure pendant 5 rounds. Ce sort n'affecte pas les créatures ayant plus de 20 points de vie.

RAYON DÉBILITANT (ENCHANTEMENT/CHARME)



Portée : champs de vision
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : annule

Grâce à ce sort, le magicien peut affaiblir un adversaire en réduisant sa Force et les attaques qui en découlent. A moins de réussir son jet de sauvegarde, la victime tombe à 5 en Force pendant la durée du sort. Celui-ci n'ampute pas les bonus au combat acquis grâce à des objets magiques et les objets conférant une Force surhumaine fonctionnent normalement. La victime subit néanmoins les pénalités associées à une Force de 5, pour ce qui est du combat et de la charge qu'elle peut porter.

RÉSISTANCE À LA PEUR (ABJURATION)



Portée : 10 mètres
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : spécial

Le mage renforce le courage de la cible, dont le moral atteint son maximum. Ce moral redeviendra progressivement normal après l'expiration du sort. Si la cible est soumise à une peur magique, elle en est débarrassée.

NUAGE PUANT (EVOCATION)



Portée : champ de vision
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation :2

Zone d'effet : 6 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort crée un nuage de vapeurs nauséabondes jusqu'à 30 mètres du magicien. Toute créature prise dans le nuage doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison ou être incapable d'attaquer, à cause de la nausée, pendant 1d4+1 rounds après avoir quitté le nuage. Un jet de sauvegarde réussi permet de quitter le nuage sans problème. Ceux qui restent dans le nuage doivent effectuer un jet de sauvegarde à chaque round. On peut ralentir ou neutraliser les effets de ce poison avec une magie appropriée.

Très utile pour neutraliser un ennemi mais faites attention à ce que vos amis ne se trouvent pas dans le nuage ! - Volo

FORCE (ALTÉRATION)



Portée : contact
Durée : 1 heure/niveau
Temps d'incantation : 1 tour

Zone d'effet : 1 personne
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort confère à un personnage une force de 18/50. La cible bénéficie des ajustements dus à sa nouvelle Force. Si le personnage a une Force supérieure à 18/50, ce sort réduira sa Force.

VOCALISER (ALTÉRATION)



Portée : contact
Durée : 5 rounds
Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : 1 lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

Le bénéficiaire peut lancer des sorts avec un composant verbal sans avoir à émettre le moindre son, tant que le sort est actif. Vocaliser n'a aucun effet sur d'autres formes de langage ou sur les autres bruits. Il permet juste de ne plus avoir besoin du composant vocal des sorts. Ce sort est particulièrement utile contre un sort de Silence ou s'il est nécessaire de ne pas faire de bruit.

TOILE D'ARAIGNÉE (EVOCATION)



Portée : 5 mètres/niveau
Durée : 2 tours/niveau
Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : 1/2

Ce sort crée de solides liens collants similaires à une toile d'araignée mais beaucoup plus épais et robustes. Tous ceux qui se trouvent dans la zone d'effet au moment où le sort est lancé doivent effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts avec une pénalité de –2. Si le jet est réussi, deux choses peuvent s'être produites. Si la créature a la possibilité de quitter la Zone d'Effet, on suppose qu'elle a fait un bond en-dehors de cette zone. S'il n'y a aucun moyen de quitter la Zone d'Effet, la Toile n'a que la moitié de sa force normale. Ainsi, la créature prise au piège peut lentement quitter la Toile, mais il ne peut entreprendre aucune attaque tant qu'il est encore dans la Toile.

SORTS DE MAGICIENS DE NIVEAU TROIS

CLAIRVOYANCE (DIVINATION)



Portée : spéciale
Durée : 1 round
Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet à un magicien de voir mentalement les moindres détails de la zone dans laquelle il se trouve. Ce sort ne fonctionne pas en intérieur.

DÉTECTION DES ILLUSIONS (DIVINATION)



Portée : 0
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : 6 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort dissipe toutes les illusions du 3e niveau ou moins autour du point déterminé par le magicien. Les sorts affectés sont Image reflet, Image miroir, Invisibilité et Non-détection. Il est important de noter que Détection des illusions ne fait pas de distinction entre les sorts du mage et ceux de ses ennemis : il dissipe automatiquement tous ceux qui passent à portée. La zone d'effet fait environ 6 mètres de rayon. Même si la cible possède une certaine résistance à la magie, celle-ci n'est pas prise en compte pour ce sort.

CHARME NÉFASTE (ENCHANTEMENT/CHARME)



Portée : 20 mètres
Durée : 10 rounds
Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort est très similaire au sort de Charme-Personnes. Toutefois, la créature affectée devient enragée et fera tout son possible pour protéger son "maître" (le lanceur du sort). Ainsi, la créature attaquera tous les adversaires du lanceur de sort, y compris ses anciens alliés. Ce sort souffre des mêmes limitations que le sort de Charme-Personnes.

DÉLIVRANCE DE LA MAGIE (ABJURATION)



Portée : champ de vision
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : cube de 10 mètres d'arête
Jet de sauvegarde : aucun

C'est une version offensive de Dissipation de la magie qui n'affecte que les adversaires se trouvant dans la zone d'effet. Sont concernés les effets des sorts, des potions ainsi que de certains objets magiques. En revanche, ce sort n'a aucun effet sur les objets magiques eux-mêmes. La probabilité que la magie soit neutralisée dépend du niveau du lanceur de sorts et le niveau de la magie affectée. Le pourcentage de base est de 50% +5% de chances par niveau du lanceur de sorts supérieur à celui qui a créé la magie à neutraliser ; et –10% par niveau du lanceur de sorts inférieur à celui qui a créé la magie à neutraliser. Cependant, il y a toujours au moins 1% de chance de réussir ou d'échouer. Ainsi si le magicien a dix niveaux de plus que la magie à dissiper, il y a toujours 1% de chance qu'il n'y arrive pas. Si le lanceur de sorts a quatre niveaux de moins que la magie à dissiper, il n'a que 10% de chances d'y arriver. Le sort est presque inutile si la différence est au moins de 5 niveaux.

Note : ce sort n'affecte QUE les ENNEMIS.

BOULE DE FEU (EVOCATION)



Portée : champ de vision
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : 6 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : 1/2

Une Boule de Feu est une explosion de flammes qui détonne avec un bruit sourd et inflige des dégâts proportionnels au niveau du magicien l'ayant invoquée, à raison d'1d6 points de dégâts par niveau d'expérience (jusqu'à un maximum de 10d6). Le magicien désigne une direction du doigt et indique la Portée (longueur et hauteur) à laquelle doit exploser la Boule de Feu. Une lueur jaillit de son doigt et, à moins de rencontrer un corps ou un obstacle solide avant d'atteindre la Portée désignée, éclate en une boule de feu (un impact prématuré déclenche immédiatement l'explosion). Les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde reçoivent la totalité des dégâts de l'explosion. Celles qui le réussissent ont partiellement évité le choc en se jetant à terre ou en sautant de côté, aussi n'encaissent-elles que la moitié des dégâts.

FLÈCHE ENFLAMMÉE (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : champ de vision
Durée : 1 round
Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet de lancer des flèches de feu. Chaque trait inflige 1-6 points de dommages, plus 4-24 points de dommages de feu. Si la cible réussit un jet de sauvegarde contre les sorts, elle subira la moitié des dommages de feu. Le lanceur de sorts peut utiliser une flèche de feu tous les cinq niveaux d'expérience (2 au dixième niveau, 3 au quinzième, etc.).

ARMURE FANTOMATIQUE (CONJURATION)



Portée : contact
Durée : 10 tours
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée un champ de force équivalent à une armure de plates (CA 2). Ses effets sont cumulables avec les bonus de Dextérité et, pour les guerriers/mages, avec un bouclier. Armure ne gêne pas les mouvements, ne pèse rien et n'empêche pas de lancer des sorts. Le sort est actif jusqu'à la fin de la durée prévue ou jusqu'à ce qu'il soit neutralisé par magie.

HÂTE (ALTÉRATION)



Portée : champ de vision
Durée : 3 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : 6 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, toutes les créatures affectées doublent leur vitesse de déplacement. De plus, elles bénéficient d'un bonus de –2 à l'initiative et une attaque supplémentaire par round. Ainsi, une créature se déplaçant à 6 et attaquant une fois par round se déplacera à 12 et attaquera 2 fois par round. Toutefois, les effets des sorts et leurs effets ne sont pas doublés. Seules, les créatures à l'intérieur de la Zone d'Effet sont affectées par ce sort. Notez que ce sort annule les effets d'un sort de Lenteur. A cause de la dépense énergétique engendrée par ce sort, les créatures affectées seront fatiguées à la fin de l'enchantement. Le sort de Hâte ne peut pas être cumulé avec lui-même ou avec d'autres types de magie similaire.

IMMOBILISATION DES PERSONNES (ENCHANTEMENT/CHARME)



Portée : champ de vision
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort immobilise 1d4 humains, demi-humains ou humanoïdes pendant 5 rounds ou plus. Il ne peut affecter que les humains, les demi-humains ou les humanoïdes de taille humaine ou plus petits, tels que les dryades, les nains, les elfes, les gnolls, les gnomes, les gobelins, les demi-elfes, les petites-gens, les demi-orques, les hobgobelins, les humains, les kobolds, les hommes-lézards, les nixies, les orques, les pixies, les esprits-follet, les troglodytes etc. Il est donc possible d'immobiliser un guerrier 10ème niveau mais pas un ogre. L'effet agit sur les ennemis les plus proches de la cible. Un jet de sauvegarde réussi indique que le sort n'a aucun effet. Les morts-vivants sont immunisés contre cet enchantement.

Les créatures immobilisées sont incapables de bouger ou de parler, mais elles restent conscientes de ce qui les entoure et peuvent utiliser leurs facultés mentales. Le cas échéant, le sort n'empêche pas leur état de se détériorer (blessures, maladie, poison).

IMMOBILISATION DES MORT-VIVANTS (NÉCROMANCIE)



Portée : champ de vision
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort paralyse 1d4 morts-vivants pendant 5 rounds ou plus. L'effet est centré sur la cible choisie par le jeteur de sorts et tous les ennemis se trouvant à moins de 1,50 mètre sont également concernés. Ceux qui réussissent leur jet de sauvegarde ne sont pas affectés.

Les morts-vivants ne peuvent être immobilisés par ce sort. Les créatures immobilisées sont incapables de bouger ou de parler mais elles restent conscientes de ce qui les entoure et peuvent utiliser leurs facultés mentales. Le cas échéant, la paralysie n'empêche pas leur état de se détériorer (blessures, maladie, poison, etc.).

INVISIBILITÉ SUR 3 MÈTRES (ILLUSION/FANTASME)



Portée : 0
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : 3 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fait disparaître toutes les créatures se trouvant à moins de 3 mètres du mage, tant à la vision normale qu'à l'infravision. Elles continuent toutefois de faire du bruit et certaines conditions peuvent permettre de les détecter. Même les alliés des personnages affectés ne les voient pas, à moins qu'ils ne soient capables de détecter l'invisible. Les objets lâchés ou posés par une créature invisible redeviennent visibles et ils disparaissent si elle les range dans sa poche ou son sac. Le sort persiste jusqu'à ce qu'il soit dissipé, que le magicien ou le sujet décident d'y mettre un terme, ou jusqu'à ce que le sujet attaque quelqu'un. Si aucune de ces conditions n'est remplie, l'enchantement se résorbe au bout de 24 heures. Le personnage invisible peut parler, manger, ouvrir une porte, gravir un escalier, etc. mais, s'il attaque, il redevient aussitôt visible (son invisibilité lui permet toutefois d'attaquer en premier).

ECLAIR (EVOCATION)



Portée : champ de vision
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : 1/2

Ce sort permet de libérer un puissant éclair qui inflige 1-6 points de dommages (maximum 10-60) par niveau du lanceur de sorts, à toutes les créatures prises dans la zone d'effet. Réussir un jet de sauvegarde contre les sorts permet de réduire les dommages de moitié (arrondi à l'inférieur). Si l'éclair entre en contact avec un mur, il rebondit jusqu'à ce qu'il ait atteint sa taille maximale. Ce faisant, il peut frapper plusieurs fois le même ennemi et même des membres de votre groupe.

MINUSCULES MÉTÉORES DE MELF (EVOCATION/ALTÉRATION)



Portée : 70 mètres
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : 1 cible par météore
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet de projeter de petites sphères de feu (une par niveau d'expérience) qui explosent à l'impact, dans un diamètre de 30 centimètres et infligent 1d4 points de dommages à la créature atteinte. Les matériaux combustibles peuvent également prendre feu (même des planches de bois). Les météores sont considérés comme des projectiles lancés par le magicien avec un bonus de +5 au jet pour toucher et aucune pénalité de portée. Chaque météore inflige +3 points de dommages et +3 points de dommages de feu. Le magicien peut lancer jusqu'à cinq projectiles par round.

DEVIATION DES SORTS MINEURS (ABJURATION)



Portée : contact
Durée : 3 rounds/niveau
Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : le lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est similaire à Déviation de sorts, qui absorbe les enchantements lancés contre le magicien. Il affecte un total de 4 niveaux de sorts, y compris ceux qui sont jetés à l'aide de parchemins ou les pouvoirs assimilables à des sorts, mais excluant les effets qui ne sont pas centrés sur le personnage et ceux qui restent stationnaires (comme Nuage de mort et Nuage puant). Tant que le sort est jeté directement sur le mage, il est absorbé. La protection n'affecte que des sorts du 7e niveau ou moins. Si ce sort tente d'absorber un effet qui lui fait dépasser sa limite, il ne le pourra pas et sera annulé. Ainsi, s'il ne lui reste plus qu'un niveau à absorber et si le magicien est attaqué par un sort de 3e niveau, celui-ci ne sera pas annulé et Déviation mineure sera neutralisé.

CONVOCATION DE MONSTRES I (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : champ de vision
Durée : 3 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : spécial
Jet de sauvegarde : aucun

Un round après le lancement de ce sort, 8 DV de créatures apparaissent dans la limite de portée du sort. Ils attaquent les adversaires du magicien jusqu'à l'expiration du sortilège ou jusqu'à ce qu'ils soient tués. S'il n'y a aucun ennemi et que le mage peut communiquer avec eux, les monstres peuvent rendre d'autres services.

NON-DÉTECTION (ABJURATION)



Portée : champ de vision
Durée : 20 tours
Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, un objet ou une créature devient indétectable par des sorts de divination, tels que Clairaudience et Clairvoyance, Localisation d'un objet, ESP et les sorts de détection. Il empêche également les sorts qui permettent de voir un objet caché ou invisible (comme détection de l'invisible) de fonctionner sur cette cible. Il n'affecte pas le sort Connaissance des alignements.

PROTECTION CONTRE LE FROID (ABJURATION)



Portée : contact
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

L'effet de ce sort dépend de l'identité de celui qui en bénéficie (soit celui qui le jette, soit une autre créature). Quoi qu'il en soit, il ne dure pas plus d'un tour par niveau. Il confère une immunité totale contre le froid non magique et protège contre les attaques magiques à base de froid, comme par exemple un souffle de dragon blanc, une baguette de givre ou des sorts tels que Cône de froid. Dans ce cas, l'enchantement absorbe 50 % des dégâts.

PROTECTION CONTRE LE FEU (ABJURATION)



Portée : contact
Durée : 3 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 6

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort ne dure pas plus de 3 rounds, plus 1 round/niveau. Il confère une immunité totale contre le feu non magique (torches, bûchers, huile enflammée, etc.) et protège contre les attaques magiques à base de feu, comme par exemple un souffle enflammé de dragon, de pyrohydre ou de molosse satanique, ou encore les sorts Mains brûlantes, Boule de feu, Semences de feu, Tempête de feu, Nuée de météores, etc. Dans ce cas, l'enchantement absorbe 80 % des dégâts.

PROTECTION CONTRE LES PROJECTILES NORMAUX (ABJURATION)



Portée : contact
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort confère au bénéficiaire une immunité totale contre tout projectile lancé ou propulsé, comme les flèches, les haches, les carreaux, les petites pierres et les lances. Ce sort ne protège pas contre les attaques magiques, comme Boule de feu, Eclair ou Projectiles magiques.

DISSIPATION DE LA MAGIE (ABJURATION)



Portée : Champ de vision
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : cube de 10 mètres d'arêtes
Jet de sauvegarde : aucun

Un magicien invoquant ce sort neutralise ou annule la magie se trouvant dans la Zone d'Effet. Sont concernés les effets des sorts, des potions ainsi que de certains objets magiques. En revanche, ce sort n'a aucun effet sur les objets magiques eux-mêmes. La probabilité que la magie soit neutralisée dépend du niveau du lanceur de sorts et le niveau de la magie affectée. Le pourcentage de base est de 50% +5% de chances par niveau du lanceur de sorts supérieur à celui qui a créé la magie à neutraliser ; et –10% par niveau du lanceur de sorts inférieur à celui qui a créé la magie à neutraliser

C'est un sort très utile pour libérer ses amis et soi-même d'un enchantement indésirable. - Elminster

PIÈGE À CRÂNES (NÉCROMANCIE)



Portée : 20 mètres
Durée : jusqu'au déclenchement
Temps d'incantation : 3

Zone d'Effet : rayon de 10 mètres
Jet de sauvegarde : aucun

En lançant ce sort, le magicien projette un crâne dans la Zone d'Effet. Ce crâne flotte dans les airs jusqu'à ce qu'une créature se présente à moins de 6 mètres de lui. A ce moment, le crâne explose, infligeant des dégâts à toute créature se trouvant dans un rayon de 10 mètres. L'explosion inflige 1d6 points de dégâts par niveau du magicien. Il est chaudement recommandé de disposer ce piège loin du groupe, pour ne pas le déclencher accidentellement.

LENTEUR (ALTÉRATION)



Portée : champ de vision
Durée : 10 rounds
Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : Cube de 13 mètres d'arête
Jet de sauvegarde : annule

Toutes les créatures prises dans la zone d'effet et qui ratent leur jet de sauvegarde voient leur vitesse et leur nombre d'attaques réduits de moitié. De plus, elles subissent une pénalité de +4 à leur CA, de –4 à leurs jets d'attaque et de –4 à leurs jets de sauvegarde.

ANNULATION DES PROTECTIONS (ABJURATION)



Portée : champ de vision
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Cet enchantement dissipe tous les sorts de protection de 5e niveau ou moins dont bénéficie la cible. Les sorts affectés sont : Déviation de sorts mineure, Globe mineur d'invulnérabilité, Immunité contre les sorts et Renvoi des sorts mineur. Même si la cible possède une certaine résistance à la magie, celle-ci n'est pas prise en compte.

TOUCHER VAMPIRIQUE (NÉCROMANCIE)



Portée : contact
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Avec ce sort, quand un magicien réussit à toucher un adversaire, ce dernier perd 1-6 points de vie tous les deux niveaux du lanceur de sorts (maximum 6-36 au 12ème niveau). Ces points de dommages sont ajoutés aux points de vie du magicien. Tout point de vie au-delà du maximum de points de vie du mage est temporaire et disparaît au bout de 5 tours.

SORTS DE MAGICIENS DE NIVEAU QUATRE

CONFUSION (ENCHANTEMENT/CHARME)

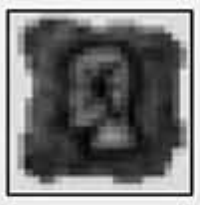


Portée : champ de vision
Durée : 2 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : 10 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort sème la confusion chez les créatures présentes dans la zone d'effet, ce qui les empêche d'agir de façon efficace. Toutes ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts (à –2), ajusté par la Sagesse. Celles qui le réussissent ne sont pas affectées. Le sort dure 2 rounds, plus 1 round par niveau du lanceur de sorts. Les créatures affectées deviennent berserk, restent à ne rien faire ou errent au hasard pendant toute la durée de Confusion. Les créatures errantes s'éloignent autant que possible du prêtre. Si celles qui sont en proie à la confusion sont agressées, elles réagissent en fonction de leur nature.

CONTAGION (NÉCROMANCIE)



Portée : 30 mètres
Durée : permanent
Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort affaiblit une créature et lui transmet une maladie majeure. La victime ressent immédiatement des symptômes douloureux : fièvre, boutons, lésions, abcès purulents, etc. Sa Force, sa Dextérité et son Charisme sont réduits de 2 points. De plus, la cible est ralentie, comme sous l'effet d'un sort de Lenteur. Seul un Guérison des maladies peut annuler les effets de ce sort.

EMOTION: DÉSESPOIR (ENCHANTEMENT/CHARME)



Portée : champ de vision
Durée : 2 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : 10 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : spécial

Grâce à ce sort, un magicien peut perturber l'état émotionnel de ceux qui se trouvent autour de lui. Ce sort fait naître un grand désespoir chez toutes les créatures dans le champ de vision du lanceur de sorts. Celles qui ratent leur jet de sauvegarde ne peuvent rien faire pendant toute la durée de l'enchantement. On peut, de temps en temps, les entendre dire des choses comme "Je vais m'allonger et mourir" ou "Je rentre à la maison". Cet état d'esprit dure jusqu'à la fin du sort.

L'effet secondaire de ce sort est de redonner du courage à celui qui l'a lancé. Cela annule tous les effets de la panique et évite qu'il ne soit victime du désespoir. Aucun jet de sauvetage n'est nécessaire et l'effet dure jusqu'à la fin du sort. Cependant, la résistance à la magie, ou les protections similaires sont prises en compte.

ARME ENCHANTÉE (ENCHANTEMENT/CHARME)

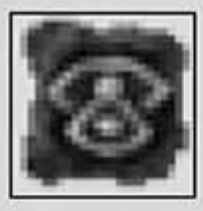


Portée : 0
Durée : 1 jour
Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée une arme magique choisie par le lanceur de sorts. Il peut s'agir d'une hache, d'une masse, d'une épée longue ou d'une épée courte. L'arme disparaît au bout d'une journée. Elle est dotée d'un enchantement équivalent à une arme +3.

VISION LOINTAINE (DIVINATION)



Portée : spéciale
Durée : 3 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le magicien peut observer un secteur d'une zone inexplorée en cliquant sur la partie de la carte qu'il souhaite regarder. Pendant toute la durée du sort, le mage peut espionner cette zone et y repérer toute créature ou fortification.

BOUCLIER DE FEU (BLEU) (EVOCATION/ALTÉRATION)



Portée : 0
Durée : 3 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : le lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

Ce bouclier protège le mage contre les dommages du froid en l'entourant d'une aura de flammes de glace. Le lanceur de sorts bénéficie d'une résistance de 50% au froid et est protégé en mêlée. Tout adversaire qui touche le magicien subit des dommages dus au froid.

BOUCLIER DE FEU (ROUGE) (EVOCATION, ALTÉRATION)



Portée : 0
Durée : 3 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : le lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

Ce bouclier protège le mage contre les dommages du feu en l'entourant d'une aura de flammes. Le lanceur de sorts bénéficie d'une résistance de 50% au feu et est protégé en mêlée. Tout adversaire qui touche le magicien subit des dommages dus au feu.

MALEDICTION MAJEURE (ENCHANTEMENT/CHARME)



Portée : 20 mètres
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : 10 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet de rendre plus difficiles les jets de sauvegarde adverses. L'effet s'applique à toutes les créatures hostiles dans la zone d'effet. Elles effectuent alors tous leurs jets de sauvegarde à –4.

C'est une manière plutôt efficace de vous assurer que vos prochains sorts auront un effet maximal. - Elminster

TEMPÊTE DE GLACE (EVOCATION)



Portée : champ de vision
Durée : 4 rounds
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fait tomber des éclats de glace coupants sur toutes les créatures présentes dans une zone de 13 mètres de diamètre, ce qui leur inflige 2d8 points de dégâts.

INVISIBILITÉ MAJEURE (ILLUSION/FANTASME)



Portée : contact
Durée : 1 tour
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est similaire au sort d'Invisibilité mais le bénéficiaire peut attaquer, que ce soit en mêlée, avec un projectile ou avec un sort, sans pour autant redevenir visible. Cependant, des traces révélatrices et une certaine distorsion de la réalité permettent à une personne observatrice d'attaquer l'individu invisible. On ne peut remarquer ces détails que si on y fait attention (après que la personne invisible a fait acte de présence). Les attaques contre un être invisible subissent une pénalité de –4 au jet pour toucher. Le bénéficiaire du sort effectue ses jets de sauvetage à +4.

GLOBE MINEUR D'INVULNÉRABILITÉ (ABJURATION)



Portée : 0
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 4
Zone d'effet : le lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée une sphère magique immobile autour du lanceur de sorts qui empêche tous les effets de tous les sorts du 1er au 3ème niveau d'y pénétrer (la zone d'effet de ces sorts n'inclut pas la zone d'effet d'un Globe mineur). Les capacités innées et les effets des objets magiques sont également repoussés. Cependant, n'importe quel sort peut être lancé de l'intérieur de la sphère vers l'extérieur, sans pénalité. Les sorts de niveau 4 ou supérieurs ne sont pas affectés. Le globe peut être neutralisé par un Dissipation de la magie.

SÉQUENCE MINEURE (INVOCATION/ÉVOCATION)



Portée : 0
Durée : permanent
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet à un magicien de stocker des sorts et de pouvoir y accéder simultanément grâce à son bouton de Capacités spéciales. La séquence peut contenir deux sorts de niveau 1 ou 2. Un mage ne peut disposer que d'une seule Séquence mineure à la fois et il ne peut en faire bénéficier d'autres personnages. Une fois que la séquence est utilisée, elle n'apparaît plus dans la fenêtre de Capacités spéciales.

Les sorts de Séquence peuvent rendre un mage beaucoup plus dangereux et puissant. - Volo

CONVOCATION DE MONSTRES II (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : champ de vision
Durée : 3 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est similaire au sort de 3ème niveau Convocation de monstres I, sauf que 12 DV de créatures apparaissent dans la limite de portée du sort. Elles attaquent les adversaires du magicien jusqu'à l'expiration du sortilège ou jusqu'à ce qu'elles soient tuées. Ces créatures n'effectuent pas de jet de moral, elles disparaissent quand elles sont tuées. S'il n'y a aucun ennemi et si le mage peut communiquer avec eux, les monstres peuvent rendre d'autres services.

SPHÈRE D'OTILUKE (ALTÉRATION)



Portée : 0
Durée : 1 round par niveau
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : créature ciblée
Jet de sauvegarde : annule

Cet enchantement fait apparaître une bulle luisante entourant la cible (sauf si elle réussit son jet de sauvegarde contre les sorts). La sphère l'emprisonne jusqu'au terme de la durée indiquée. La sphère est complètement immunisée contre tous les types de dégâts et seul Dissipation de la magie peut la faire disparaître. La créature enfermée ne risque donc rien, mais elle ne peut plus avoir le moindre impact sur le monde extérieur.

MÉTAMORPHOSE D'AUTRUI (ALTÉRATION)



Portée : champ de vision
Durée : permanent
Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce puissant sort modifie de manière permanente la forme de la créature prise pour cible. Ses facultés mentales ne sont pas affectées et elle ne bénéficie pas des pouvoirs spéciaux allant avec sa nouvelle forme. Par contre, ses caractéristiques physiques s'adaptent. Dans cette version spécifique du sort, la victime est automatiquement transformée en écureuil, sauf si elle réussit son jet de sauvegarde contre la pétrification/métamorphose. La métamorphose est instantanée et permanente, jusqu'à ce que la victime bénéficie de Dissipation de la magie. En attendant, elle peut utiliser les attaques physiques de la nouvelle forme et son équipement fusionne avec son nouveau corps.

MÉTAMORPHOSE (ALTÉRATION)



Portée : 0
Durée : 1 tour + 3 rounds/niveau
Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : le lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au magicien d'emprunter la forme d'une autre créature, ainsi que son mode de locomotion et son mode de respiration. Métamorphose ne lui confère pas les pouvoirs spéciaux de la nouvelle forme (magie, etc.), mais il n'a pas non plus le moindre risque de prendre la mentalité de la créature en laquelle il se transforme.

Tant que le sort fait effet, le magicien peut changer de forme autant qu'il le souhaite, sans la moindre limite. Il bénéficie des attaques naturelles de la créature choisie et il lui est parfois possible de se servir d'armes. Ses facultés mentales restent les mêmes et ce, quelle que soit la forme choisie. Les protections naturelles de la créature qu'il reproduit lui sont automatiquement conférées, comme par exemple la résistance aux projectiles et aux armes contondantes dont bénéficie le limon.

Les formes possibles sont :
(1) Celle d'un gnoll avec une hallebarde magique (+1 aux dommages dus au feu et frappe comme une arme magique +3)
(2) Celle d'une gelée moutarde capable de ralentir des adversaires (s'ils ratent un jet de sauvegarde quand ils sont touchés).
(3) Celle d'un ogre capable d'infliger des dégâts massifs avec ses poings.
(4) Celle d'une araignée qui inflige des dommages dus au poison en touchant sa cible.
De plus, le lanceur de sorts peut choisir la forme d'un ours brun, celle d'un ours noir ou celle d'un loup.

DÉLIVRANCE DE LA MALÉDICTION (ABJURATION)



Portée : contact
Durée : permanent
Temps d'incantation : 6

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort permet généralement au magicien de faire disparaître une malédiction affectant un objet ou un individu, ou encore de renvoyer une influence maléfique. Notez que le sort ne fait pas disparaître la malédiction d'un objet magique (armure ou arme, par exemple), mais qu'il permet simplement de se débarrasser de l'objet. Certaines malédictions plus puissantes ne peuvent être contrées par ce sort ou ne peuvent l'être que si le mage a atteint un certain niveau.

MOT SECRET (ABJURATION)



Portée : champ de vision
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Cet enchantement dissipe un sort de protection de 8e niveau ou moins protégeant la cible. Les sorts affectés sont Renvoi des sorts mineur, Globe d'invulnérabilité mineure, Immunité contre les sorts, Déviation de sorts, Renvoi des sorts et Bouclier contre les sorts. Même si la cible possède une certaine résistance à la magie, celle-ci n'est pas prise en compte.

Très pratique pour pénétrer les défenses magiques d'un mage hostile. - Volo

PROGENITURE (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : 40 mètres
Durée : 5 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 6

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Le magicien jette plusieurs œufs d'araignée (la composante matérielle) lorsqu'il achève l'incantation. Les œufs se transforment aussitôt en araignées adultes, contrôlées télépathiquement par leur créateur. L'espèce d'araignée invoquée dépend du niveau du personnage.

Niveau 7 : araignée géante
Niveau 9 : araignée de phase
Niveau 12+ : araignée-sabre

Il y a 20 % de chances que deux araignées apparaissent (au lieu d'une). Les araignées restent sous le contrôle du mage jusqu'au terme du sort, à moins qu'elles ne soient tuées ou dissipées prématurément.

ARMURE SPIRITUELLE (NÉCROMANCIE)



Portée : contact
Durée : 10 tours
Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est similaire à Armure fantomatique, dans le sens où il génère une barrière de force autour du bénéficiaire pendant la durée indiquée. La différence, c'est que cette armure-là a besoin, pour apparaître, de l'énergie vitale de celui qu'elle protège. Elle ne pèse rien et ne gêne aucunement les déplacements ou les incantations.

Elle ne se cumule avec aucune autre armure, mais le bonus de Dextérité du personnage est toujours pris en compte, de même qu'un éventuel anneau magique et/ou bouclier. Le sort confère une CA 1, c'est-à-dire l'équivalent d'un harnois plein. De plus, le personnage bénéficie d'un bonus de +3 à tous ses jets de sauvegarde contre les attaques magiques.

Mais, quand le sort s'achève, le personnage perd une partie de son énergie vitale, ce qui se traduit par la perte de 2-8 points de vie, sauf si le mage réussit son jet de sauvegarde contre les sorts.

PEAU DE PIERRE (EVOCATION)



Portée : 0
Durée : 12 heures
Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : le lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

En lançant ce sort, le magicien se couvre d'une peau de pierre jaillie du sol. La peau est magique et ne gêne pas le lanceur. Elle immunise virtuellement le sujet contre toutes les attaques physiques. Le mage gagne une peau supplémentaire tous les deux niveaux d'expérience. Un mage 10ème niveau, par exemple, dispose de 5 peaux tandis qu'un 20ème niveau en a 10. Chaque peau permet de stopper une attaque. Ainsi, un mage 10ème niveau pourra arrêter 5 attaques mais la 6ème passera normalement. Les peaux restent sur le mage jusqu'à ce qu'un Dissipation de la magie soit lancé, jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce qu'elles aient toutes disparu à cause d'attaques. Notez que ce sort ne protège pas le mage des attaques magiques, comme Boule de feu, mais cependant, il est protégé des attaques magiques physiques, comme Projectiles magiques.

CHAMP DE TÉLÉPORTATION (ALTERATION)



Portée : champ de vision
Durée : 1 tour
Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : 10 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort permet de déclencher un phénomène de téléportation dans le champ de vision du magicien. Toutes les créatures dans la zone sont téléportées aléatoirement pendant toute la durée du sort. Ce sort est beaucoup plus efficace contre plusieurs ennemis et permet de les perturber. Cela permet au mage d'activer ses défenses.

ŒIL DE MAGICIEN (ALTERATION)



Portée : 0
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le magicien crée un organe sensoriel invisible qui lui transmet des informations visuelles. Cet œil voit normalement jusqu'à 20 mètres dans des zones éclairées. Il peut se déplacer dans n'importe quelle direction tant que le sort dure. Il est doté d'une substance et d'une forme que l'on peut détecter (par un sort de Détection de l'invisibilité, par exemple). Un œil de magicien ne peut franchir les obstacles solides.

Les capacités de l'œil ne peuvent être augmentées par des objets ou des sorts. Le lanceur de sort peut subir toutes les attaques du regard auxquelles pourrait être confronté l'œil. Ce sort est annulé si un Dissipation de la magie est lancé avec succès.

SORTS DE MAGICIENS DE NIVEAU CINQ

BRECHE (NÉCROMANCIE)



Portée : 10 mètres
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 5 rounds

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée les morts-vivants les moins puissants, squelettes et zombies, à partir des ossements ou des cadavres d'humains, de demi-humains ou d'humanoïdes. Le sort permet d'animer ces dépouilles qui obéissent aux ordres du lanceur de sorts. Les squelettes ou zombies peuvent suivre le lanceur de sorts, rester dans une zone ou attaquer toute créature (ou juste une espèce précise) entrant dans la zone, etc. Les morts-vivants combattent jusqu'à ce qu'ils soient détruits, repoussés ou jusqu'à l'expiration du sort. On ne peut utiliser un Dissipation de la magie pour les neutraliser. Le lanceur de sorts peut animer un squelette ou un zombie par niveau.

DESTRUCTION DE SORTS (ABJURATION)



Portée : champ de vision
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Cet enchantement dissipe automatiquement tous les sorts de protection de la cible. Voici la liste des sorts affectés : Bouclier, Cercle de protection, Résistance à la terreur, Résistance au feu/au froid, Bouclier de feu, Protection contre l'acide, Protection contre l'électricité, Protection contre l'énergie magique, Protection contre les éléments, Protection contre l'énergie, Protection contre les projectiles normaux, Protection contre les armes non magiques, Protection contre les armes magiques, Peau de pierre, Armure, Armure fantôme, Armure spirituelle, Immunité totale, Manteau et Manteau amélioré. Même si la cible possède une certaine résistance à la magie, celle-ci n'est pas prise en compte.

CHAOS (ENCHANTEMENT/CHARME)



Portée : champ de vision
Durée : 5 rounds + 1 rounds/6niveaux
Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : 10 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort est absolument identique à Confusion. Les victimes errent au hasard et se mettent parfois à s'éloigner ou à attaquer quiconque se trouve à proximité. Si la victime est de niveau 4 ou moins, elle n'a aucune défense. Au-delà, elle a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts, mais à –4. L'enchantement dure comme indiqué, à moins qu'on ne le dissipe prématurément.

NUAGE MORTEL (EVOCATION)



Portée : 10 mètres
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : nuage de 6 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort crée un nuage de vapeurs spectrales qui tue toute créature ayant moins de 4+1 Dés de Vie et force celles qui ont entre 4+1 et 6 Dés de Vie à effectuer un jet de sauvegarde contre le poison à –4 ou à mourir. Retenir son souffle ne sert à rien. Toute créature supérieure au 6ème niveau (ou ayant plus de 6 Dés de Vie) doit immédiatement quitter le nuage ou perdre, tant qu'elle est dans la zone d'effet, 1-10 points de vie par round à cause du poison.

Faites attention à ne pas utiliser ce sort les jours où il y a du vent ! - Elminster

CÔNE DE FROID (EVOCATION)



Portée : 0
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : 1/2

Ce sort libère un rayon de froid en forme de cône, jaillissant de la main du magicien sur une longueur 1,6 mètre pour un diamètre de 30 centimètres par niveau. Le sort absorbe la chaleur en infligeant 2-5 points de dommages par niveau du lanceur de sorts. Un mage du 10ème niveau, par exemple, libérera un cône de froid de 16 mètres de long, avec un diamètre de 3 mètres en infligeant 10d4 + 10 points de dommages.

CONJURATION D'ÉLÉMENTAL D'AIR MINEUR (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : 15 mètres
Durée : 1 tour + 1 round/niveau
Temps d'incantation : spéciale

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

En jetant ce sort, le magicien appelle un élémental d'air qui obéit à ses ordres. La créature a 8 dés de vie et sert son maître jusqu'au terme du sort (à moins qu'elle ne soit tuée ou renvoyée auparavant). Chaque fois que le sort est lancé, il y a 15 % de chances que l'élémental échappe au mage et se jette sur lui pour le tuer. S'il ne parvient pas à l'atteindre, il fait tout son possible pour le rejoindre. Un élémental berserk reste sur le Plan Primaire jusqu'au terme de la durée indiquée, sauf s'il est tué ou renvoyé prématurément. Le sort exige une grande concentration après l'incantation, ce qui permet au magicien de prendre le contrôle du monstre convoqué. Un duel mental s'engage entre les deux adversaires, qui dure 3 rounds après l'incantation. Si le magicien l'emporte, il contrôle totalement l'élémental. Par contre, s'il est vaincu, la créature devient berserk et tente de le tuer. Même en cas de perte du duel, le mage peut tout à fait lancer des enchantements pouvant lui permettre de reprendre le contrôle de l'élémental. Il est toutefois bon de noter que si ces sorts de charme sont jetés avant le terme du duel, ils n'influent en rien sur son résultat.

CONJURATION D'ÉLÉMENTAL DE TERRE MINEUR (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : 15 mètres
Durée : 1 tour + 1 round/niveau
Temps d'incantation : spéciale

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est identique au sort Conjuration d'élémental d'air mineur.

CONJURATION D'ÉLÉMENTAL DE FEU MINEUR (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : 15 mètres
Durée : 1 tour + 1 round/niveau
Temps d'incantation : spéciale

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est identique au sort Conjuration d'élémental d'air mineur.

DOMINATION (ENCHANTEMENT/CHARME)



Portée : champ de vision
Durée: 9 rounds
Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 1 cible
Jet de sauvegarde: annule

Ce sort permet au mage de contrôler la créature de son choix. La domination est rendue possible par un lien télépathique unissant les deux êtres. Contrairement au sort de prêtre Domination mentale, la victime n'a aucune chance d'échapper à l'emprise du personnage, même si ce dernier la force à commettre un acte qu'elle juge répréhensible. Dissipation de la magie peut toutefois la libérer. Elle peut échapper au sort en réussissant un jet de sauvegarde à –2.

DEBILITE MENTALE (ENCHANTEMENT/CHARME)



Portée : champ de vision
Durée : permanente
Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 1 cible
Jet de sauvegarde : annule

Comme son nom l'indique, ce sort transforme la victime en débile profond. Elle reste ainsi tant qu'elle n'a pas bénéficié d'un sort de Dissipation de la magie. Elle a droit à un jet de sauvegarde à –2 pour éviter cet effet.

J'ai rencontré des individus qui, j'en suis persuadé, ont été affectés par ce sort. - Volo

IMMOBILISATION DES MONSTRES (ENCHANTEMENT/CHARME)



Portée : champ de vision
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 10 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort immobilise pendant au moins 9 rounds, 1-4 créatures de n'importe quel type (à l'exception des morts-vivants) à moins qu'elles ne réussissent un jet de sauvegarde à –2.

L'effet est centré sur la victime choisie par le mage. Tous les ennemis se trouvant à moins de 1,50m sont également affectés, à moins de réussir leur jet de sauvegarde. Les créatures immobilisées sont impuissantes et ne peuvent ni se déplacer ni parler mais elles restent conscientes de ce qui se passe autour d'elles. Le cas échéant, l'immobilisation n'empêche pas leur état de se détériorer (blessures, maladie, poison, etc.).

AFFAIBLISSEMENT (ABJURATION, ALTÉRATION)



Portée : champ de vision
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Cet enchantement réduit la résistance à la magie de la cible de 10 % +1 % par niveau du magicien. Il n'y a pas de jet de sauvegarde et la résistance à la magie de la victime n'est pas prise en compte. Par exemple, si une créature ayant 60 % de résistance à la magie est prise pour cible par un mage de niveau 15, sa résistance à la magie diminue automatiquement de 25 %. Cet effet est cumulable si l'on jette le sort à plusieurs reprises. Pour reprendre l'exemple précédent, la créature tomberait à 10 % de résistance à la magie au bout de deux enchantements (60 % - 25 % [premier sort] – 25 % [second sort]). Il est bon de noter que ce sort n'est pas affecté par Dissipation de la magie. Une fois qu'il a été lancé, il n'existe aucun moyen de s'en débarrasser ; il faut donc attendre que son effet cesse.

RENVOI DES SORTS MINEURS (ABJURATION)



Portée : champ de vision
Durée : 3 rounds/niveau
Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : le lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est similaire à Renvoi des sorts, qui renvoie les enchantements prenant le magicien pour cible sur celui qui les a jetés. Il affecte un total de 4 niveaux de sorts, y compris ceux jetés à l'aide de parchemins ou les pouvoirs assimilables à des sorts, mais excluant les effets qui ne sont pas centrés sur le personnage et ceux qui restent stationnaires (comme Nuage de mort et Nuage puant). Tant que le sort est jeté directement sur le mage, il repart sur celui qui l'a lancé. La protection n'affecte que des sorts du 4e niveau ou moins, mais elle continue de fonctionner tant que toute son énergie n'est pas épuisée. Ainsi, même s'il ne lui reste plus qu'un niveau à renvoyer et si le magicien est attaqué par un sort de 3e niveau, celui-ci est tout de même retourné à l'envoyeur. Ce sort ne protège pas le lanceur contre Dissipation de la magie.

CONVOCATION DE MONSTRES III (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : champ de vision
Durée : 4 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est similaire au sort de 3ème niveau Convocation de monstres I, sauf que 16 DV de créatures apparaissent dans la limite de portée du sort. Elles attaquent les adversaires du magicien jusqu'à l'expiration du sortilège ou jusqu'à ce qu'elles soient tuées. Ces créatures n'effectuent pas de jet de moral, elles disparaissent quand elles sont tuées. S'il n'y a aucun ennemi et si le mage peut communiquer avec eux, les monstres peuvent rendre d'autres services.

ORACLE (DIVINATION)



Portée : champ de vision
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 6 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort dissipe toutes les illusions de 5e niveau ou moins autour du point déterminé par le magicien. Les sorts affectés sont Image reflet, Image miroir, Invisibilité, Non-détection, Invisibilité majeure et Porte d'ombre. Il est important de noter qu'Oracle ne fait pas de distinction entre les sorts du mage et ceux de ses ennemis : il dissipe automatiquement tous ceux qui passent à portée. La zone d'effet fait environ 6 mètres de rayon. Même si la cible possède une certaine résistance à la magie, celle-ci n'est pas prise en compte pour ce sort.

FANTOME (EVOCATION)



Portée : 0
Durée : 3 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fait apparaître une zone de force translucide et ne pesant rien, qui apparaît à l'extrémité du doigt ou de la main du mage. La forme d'énergie ressemble à une épée et son tranchant inflige des dégâts en conséquence. Le magicien l'utilise en effectuant des jets d'attaque normaux (avec son TAC0 habituel, en considérant qu'il sait manier l'arme). La lame spectrale est considérée comme une arme +3, tant pour ce qui est de ses bonus que pour le type de créatures qu'elle peut toucher. En raison de sa nature éthérée, elle inflige +10 points de dommages contre les morts-vivants. L'épée ne peut être utilisée que par le mage. Elle reste dans sa main jusqu'au terme du sort, sauf dissipation préalable.

PROTECTION CONTRE L'ACIDE (ABJURATION)



Portée : 0
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort ne dure pas plus d'un tour par niveau. Tant qu'il fait effet, il protège totalement de l'acide, que celui-ci soit magique ou non (souffle de dragon noir, Flèche acide de Melf, etc.). Cet effet persiste jusqu'au terme du sort, à moins que celui-ci ne soit dissipé prématurément.

PROTECTION CONTRE L'ÉLECTRICITÉ (ABJURATION)



Portée : 0
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort ne dure pas plus d'un tour par niveau. Tant qu'il fait effet, il protège totalement de l'électricité, que celle-ci soit magique ou non (souffle de dragon bleu, Eclair, etc.). Cet effet persiste jusqu'au terme du sort, à moins que celui-ci ne soit dissipé prématurément.

PROTECTION CONTRE LES ARMES NON MAGIQUES (ABJURATION)



Portée : 0
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort ne dure pas plus d'un round par niveau. Il confère une immunité totale contre les armes non magiques, ce qui n'inclut pas celles qui sont bénies ou enchantées. Il est impossible de jeter cet enchantement sur une créature protégée contre les armes magiques. L'effet perdure pendant toute la durée du sort, à moins qu'il ne soit dissipé prématurément.

PORTE D'OMBRE (ILLUSION/FANTASME)



Portée : 10 mètres
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le magicien créée l'illusion d'une porte. Cette illusion permet au lanceur de faire croire qu'il franchit la porte et disparaît. En fait, il s'est écarté, totalement invisible pendant toute la durée du sort. Un sort de Vision véritable, une gemme de vision ou une magie similaire permettent de le repérer.

IMMUNITÉ CONTRE LES SORTS (ABJURATION)



Portée : 0
Durée : 3 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce pouvoir permet à un mage d'être immunisé contre les sorts d'une même école. Après que le sort a été lancé, une fenêtre apparaît et le magicien choisit l'école contre laquelle il sera immunisé. Tous les sorts de cette école ne pourront plus affecter le mage, en bien ou en mal, pendant la durée du sort.

Une puissante défense souvent utilisée par les mages de haut niveau. - Volo

Le coquin va finir par révéler tous nos secrets si nous ne faisons pas attention. - Elminster

BOUCLIER CONTRE LES SORTS (ABJURATION)



Portée : 0
Durée : 3 rounds/niveau
Temps d'incantation : 8

Zone d'effet : le lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet de protéger le magicien contre la prochaine attaque magique dirigée contre lui. Il est protégé contre les sorts suivants : Annulation des protections, Mot secret, Brèche, Affaiblissement, Perce-magie, Rayon rubis, Fouet protecteur, Perce-bouclier et Anéantissement des défenses. Si un de ces sorts est lancé contre le magicien, le bouclier s'active et absorbe l'attaque mais la protection est détruite par l'attaque. Sinon, ce sort est actif pendant toute sa durée.

FEU DU SOLEIL (EVOCATION)



Portée : le lanceur de sorts
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : 10 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : 1/2

Feu du soleil provoque un effet similaire à boule de feu, une explosion de flammes rugissantes qui infligent des dommages proportionnels au niveau du magicien – 1d6 points de dommages par niveau d'expérience du mage (maximum 15d6). Le magicien fait quelques gestes et toute la zone autour de lui s'embrase, affectant tous ceux qui s'y trouvent, sauf le lanceur de sorts. Les créatures qui ratent leur jet de sauvegarde reçoivent la totalité des dégâts de l'explosion. Celles qui le réussissent ont partiellement évité le choc en se jetant à terre ou en sautant de côté, aussi n'encaissent-elles que la moitié des dégâts.

SORTS DE MAGICIENS DE NIVEAU SIX

CONVOCATION DE VERS CHAROGNARDS (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : 40 mètres
Durée : 7 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Cet enchantement agit en deux temps. Pour commencer, il ouvre un petit portail amenant un ou deux charognards rampants à l'endroit désigné par le magicien. Ensuite, il transforme les monstres pour les rendre plus dangereux. Les charognards rampants altérés sont sous le contrôle du mage jusqu'au terme du sort, à moins qu'ils ne soient tués ou dissipés prématurément. Quand le sort s'achève, les créatures reprennent leur aspect normal et repartent par téléportation là où le sort est allé les chercher. Il y a 35 % de chances pour que deux charognards rampants répondent à l'appel (plutôt qu'un).

CHAÎNE D'ÉCLAIRS (EVOCATION)



Portée : champ de vision
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : 1/2

Ce sort libère de violentes décharges électriques des doigts du magicien. Ces arcs frappent tous les ennemis proches du lanceur de sorts. Les éclairs infligent 1-6 points de dégâts tous les deux niveaux du mage. Si la cible d'un éclair réussit son jet de sauvegarde contre les sorts, elle ne subit que la moitié des dommages. Ainsi, un magicien 12ème niveau infligera 6d6 points de dommages (3d6 si une victime réussit son jet de sauvegarde contre les sorts).

CONJURATION D'ÉLÉMENTAL D'AIR (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : champ de vision
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : spécial
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le magicien ouvre un passage vers le plan élémentaire de l'air et conjure une élémental d'air. La créature a 60 % de chances d'avoir 12 DV, 35 % de chances d'avoir 16 DV et 5 % de chances d'avoir 24 DV. Une fois que l'élémental apparaît, le lanceur de sorts doit se concentrer pendant 3 rounds pour s'assurer qu'il ne se retournera pas contre lui. Cependant, ensuite, l'élémental obéira au magicien jusqu'à ce qu'il soit tué, que le sort se termine ou qu'un Dissipation de la magie soit utilisé. Tous les ordres sont donnés télépathiquement, il n'y a donc pas de perte de temps due à des problèmes de communication et il n'est pas nécessaire de connaître la langue de la créature convoquée..

CONJURATION D'ÉLÉMENTAL DE TERRE (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : champ de vision
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : spécial
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est identique à Conjuration d'élémental d'air.

CONJURATION D'ÉLÉMENTAL DE FEU (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : champ de vision
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : spécial
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est identique à Conjuration d'élémental d'air.

CONTINGENCE (INVOCATION/ÉVOCATION)



Portée : champ de vision
Durée : 1 jour/niveau
Temps d'incantation : 1 tour
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à Contingence, le mage peut choisir un sort dans son livre. Tous les 3 niveaux d'expérience, le mage peut sélectionner un sort de Niveau 1. La limite étant le 18ème niveau et un sort de niveau 6. Une fois que le sort est choisi, le mage décide, dans la liste proposée, à quelle condition il sera activé. Cette condition peut être n'importe quoi : du fait d'atteindre 10% de ses points de vie jusqu'au fait d'apercevoir un ennemi. Une fois ce choix effectué, le sort se déclenchera automatiquement. Un magicien 12ème niveau, par exemple, peut utiliser Contingence pour préparer le sort Peau de pierre qui s'activera automatiquement "s'il perd la moitié de ses points de vie." En combat, si les points de vie du mage tombent à 50% ou en dessous, le sort Peau de pierre se déclenche aussitôt. Le magicien n'a pas à agir, l'effet est instantané et automatique. Le sort placé en Contingence ne peut affecter que le lanceur de sort, il ne peut donc pas s'agir d'un sort offensif et il ne peut être utilisé sur d'autres membres du groupe. On ne peut bénéficier que d'un seul sort de Contingence à la fois.

BRUME MORTELLE (ALTÉRATION, ÉVOCATION)



Portée : 10 mètres
Durée : 15 rounds
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : Brouillard de 6 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fait apparaître un épais nuage de fumée acide, qui inflige, à chaque round, 8 points de dommages à toutes les créatures qui ne sont pas immunisées contre l'acide. Ce sort tue également instantanément toute créature convoquée quels que soient ses DV ou ses immunités.

Méfiez-vous, certaines créatures des plans inférieurs ne sont pas convoquées mais ont franchi un portail dimensionnel. - Elminster

SORT DE MORT (NÉCROMANCIE)



Portée : champ de vision
Durée : Instantanée
Temps d'incantation : 6
Zone d'effet : 10 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort tue purement et simplement les créatures présentes dans la zone d'effet. Un personnage tué par Sort de mort ne peut être ressuscité ; il ne peut revenir à la vie que grâce à un Souhait. Les créatures ayant plus de 8DV sont immunisées contre ce sort, à l'exception des êtres convoqués qui sont tués instantanément. .

DÉSINTÉGRATION (ALTÉRATION)



Portée : champ de vision
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 6

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort fait purement et simplement disparaître ce qu'il prend pour cible. Un rayon vert jaillit de la main du mage et enveloppe la victime qui est désintégrée si elle rate son jet de sauvegarde. La désintégration est instantanée et irréversible. Il y a aussi de fortes chances pour que certains ou tous les objets portés par la cible soient détruits.

TRANSMUTATION DE LA CHAIR EN PIERRE (PETRIFICATION)



Portée : champ de vision
Durée : permanente
Temps d'incantation : 6

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : annule

Comme son nom l'indique, ce sort transforme la chair en pierre. Toutes les affaires de la cible sont également transformées en pierre. La victime a droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter la transformation. Elle ne peut redevenir normale qu'en bénéficiant de la forme inversée de ce sort (Transmutation de la pierre en chair). Si la statue est attaquée, elle se brisera en multiples fragments et le processus ne pourra plus être inversé.

GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ (ABJURATION)



Portée : 0
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : le lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée une sphère magique immobile autour du lanceur de sorts qui empêche tous les effets de tous les sorts du 1er au 4ème niveau d'y pénétrer (la zone d'effet de ces sorts n'inclut pas la zone d'effet d'un Globe mineur). Les capacités innées et les effets des objets magiques sont également repoussés. Cependant, n'importe quel sort peut être lancé de l'intérieur de la sphère vers l'extérieur, sans pénalité. Les sorts de niveau 5 ou supérieurs ne sont pas affectés. Le globe peut être neutralisé par un Dissipation de la magie.

GRANDE HÂTE (ALTÉRATION)



Portée : champ de vision
Durée : 3 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

La créature affectée double sa vitesse de déplacement et le nombre de ses attaques. De plus, elle bénéficie d'un bonus de –2 à l'initiative et d'une attaque supplémentaire par round. Ainsi, une créature se déplaçant à 6 et attaquant une fois par round se déplacera à 12 et attaquera 2 fois par round. Toutefois, les vitesse de lancé des sorts et leurs effets ne sont pas doublés. Trois éléments majeurs différencient ce sort de celui de Hâte. Tout d'abord, à la fin du sort, le bénéficiaire ne subit pas les effets de la fatigue. De plus, ce sort n'affecte qu'une seule créature et, enfin, il permet de doubler le nombre d'attaques du bénéficiaire. Notez que ce sort annule les effets d'un sort de Lenteur. Ce sort ne peut pas être cumulé avec lui-même ou avec d'autres types de magie similaire.

CHASSEUR INVISIBLE (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : 40 mètres
Durée : 9 heures
Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort appelle un chasseur invisible, monstre natif du Plan Elémentaire de l'Air. Ce monstre de 8 DV obéit fidèlement à son maître même s'il est envoyé à une mort certaine. La créature reste pendant 9 heures, à moins de se faire tuer plus tôt, puis retourne sur son plan, un peu contrariée d'avoir dû servir un mortel.

DOUBLE ILLUSOIRE (ILLUSION/FANTASME)



Portée : 0
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Quand le sort est lancé, le magicien est affecté par un sort d'Invisibilité majeure et il est téléporté quelques dizaines de centimètres à côté de sa position d'origine. Parallèlement, une réplique exacte du lanceur de sorts est créé à l'endroit où il se trouvait. Cette réplique a les mêmes points de vie que le mage. Elle reste près du lanceur de sorts et imite toutes ses actions. L'image perdure jusqu'à ce qu'elle soit réduite à 0 pv, qu'elle soit soumise à un Dissipation de la magie ou détruite par des sorts qui annulent les illusions comme Vision vraie.

PERCE-MAGIE (ABJURATION)



Portée : champ de vision
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 6

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort a deux effets distincts. Pour commencer, la résistance à la magie de la cible diminue de 1 % par niveau du magicien. Ensuite, un de ses sorts de protection du 6e niveau ou moins est automatiquement dissipé. Par exemple, si le sort est jeté par un mage de niveau 15, sa victime voit sa résistance à la magie réduite de 15 % (sans pouvoir descendre en dessous de 0) et perd un sort de protection du 6e niveau ou moins. La liste des sorts concernés comprend Déviation mineure, Renvoi des sorts mineur, Déviation, Globe d'invulnérabilité mineure, Immunité contre les sorts et Globe d'invulnérabilité. La résistance à la magie de la cible n'est pas prise en compte, pas plus que ses protections. La réduction de résistance à la magie dure 1 round par niveau.

MOT DE POUVOIR : SILENCE (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : 30 mètres
Durée : 3 rounds
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet d'invoquer l'un des mots de pouvoir. La créature prise pour cible, et toutes celles qui se trouvent dans un rayon de 30 centimètres autour, se retrouve dans l'incapacité de prononcer le moindre son et ce sans jet de sauvegarde. Le silence empêche l'utilisation de tout sort ayant un composant verbal. Ce sort peut être contré par un Dissipation de la magie et par Vocaliser.

PROTECTION CONTRE L'ÉNERGIE MAGIQUE (ABJURATION)



Portée : contact
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 6

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

L'effet de ce sort ne peut durer plus longtemps qu'un tour par niveau. Une fois lancé, il confère une protection de 50% contre tous les sorts d'attaque, comme Projectile magique ou Flétrissure d'Abi-Dalzim. L'effet se prolonge jusqu'au terme de la durée du sort, à moins que ce dernier ne soit dissipé prématurément.

PROTECTION CONTRE LES ARMES MAGIQUES (ABJURATION)



Portée : contact
Durée : 4 rounds
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : le lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort confère une immunité totale contre les armes magiques, ce qui inclut celles qui sont bénies ou enchantées. Les attaques de monstres puissants sont également considérées comme des armes magiques. Il est impossible de jeter cet enchantement sur une créature protégée contre les armes non magiques ou protégée par les sorts Manteau, Manteau suprême ou Immunité totale. Son temps d'incantation et sa courte durée font que ce sort sert principalement à donner le temps au magicien de se préparer en combat. L'effet perdure pendant toute la durée du sort, à moins qu'il ne soit dissipé prématurément.

DEVIATION (ABJURATION)



Portée : 0
Durée : 3 rounds/niveau
Temps d'incantation : 6

Zone d'effet : le lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

Ce puissant sort d'abjuration absorbe les enchantements prenant le magicien pour cible. Il affecte un total de 10 niveaux de sorts, y compris ceux jetés à l'aide de parchemins ou les pouvoirs assimilables à des sorts, mais excluant les effets qui ne sont pas centrés sur le personnage et ceux qui restent stationnaires (comme Nuage de mort et Nuage puant). Tant que le sort est jeté directement sur le mage, il est absorbé. La protection continue de fonctionner tant que toute son énergie n'est pas épuisée. Ainsi, même s'il ne lui reste plus qu'un niveau à absorber et si le magicien est attaqué par un sort de 3e niveau, celui-ci est tout de même annulé. Notez que ce sort n'annulera pas un Dissipation de la magie qui affecte la zone dans laquelle se trouve le lanceur de sorts. Cependant, le Dissipation de la magie ne neutralisera pas le sort d'Absorption.

TRANSMUTATION DE LA PIERRE EN CHAIR (EVOCATION)



Portée : champ de vision
Durée : permanente
Temps d'incantation : 6

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort est l'inverse de Transformation de la chair en pierre. Toutes les possessions de la créature redeviennent également normales. L'effet est instantané et il n'y a ni jet de sauvegarde, ni choc métabolique.

INVOCATION DE NISHRUU (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : 40 mètres
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au magicien de créer un être magique extrêmement puissant, le nishruu. Cette créature ressemble à une sorte de brume mais, en y regardant de plus près, cette masse de vapeurs bouillonnantes rougeâtres est vivante. Attiré par la magie comme le papillon par la lumière, le nishruu se nourrit des énergies utilisées par les mages. Heureusement, la créature est totalement loyale et n'attaque pas celui qui l'a convoquée même si elle ne demande pas mieux. Le nishruu ne peut pas attaquer physiquement mais il peut être blessé par des attaques physiques. Chaque fois qu'un nishruu touche un magicien et l'entoure de ses volutes de fumée, il y a deux effets majeurs. Tout d'abord, les objets magiques à charges que possèdent le mage en perdront une ou seront détruits s'il n'en restait qu'une. De plus, le magicien perd un sort mémorisé, déterminé aléatoirement mais toujours du plus haut niveau possible. Le nishruu est totalement immunisé contre la magie qui, en fait, le guérit. La créature restera sous les ordres du mage jusqu'à ce qu'elle tombe à 0 pv ou que la durée du sort expire.

TRANSFORMATION DE TENSER (ALTÉRATION)



Portée : 0
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 6

Zone d'effet : lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

La transformation de Tenser est une vision qui étonnera tous ceux qui ne connaissent pas ses effets, car quand un mage l'utilise, il subit une transformation étonnante. Sa force et sa taille prennent des proportions épiques et il devient une formidable machine de combat, un berserker. Ses points de vie sont doublés et les dégâts subis par le mage sont d'abord ôtés des pv supplémentaires. De plus, il bénéficie d'un bonus de +4 à la CA (maximum –10). Il combat comme un guerrier de son niveau avec un bonus de +2 au toucher et aux dommages. L'effet dure jusqu'à expiration du sort ou jusqu'à ce qu'il soit dissipé. Ce sort ne confère pas au mage d'attaque supplémentaire.

Des magiciens se transformant en guerriers ! Qu'est-ce qu'ils vont inventer après ? - Volo

VISION VERITABLE (DIVINATION)



Portée : champ de vision
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 6

Zone d'effet : 6 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort dissipe toutes les illusions/fantasmes hostiles dans la zone déterminée par le magicien. Les sorts affectés sont Image réfléchie, Image miroir, Invisibilité, Non-détection, Invisibilité majeure, Porte d'ombre, Double illusoire, Projection de l'image et Simulacre. La zone d'effet est d'environ 6 mètres de rayon autour de la cible. Même si la cible possède une certaine résistance à la magie, celle-ci n'est pas prise en compte pour ce sort. Ce sort n'affecte que les ennemis, il ne dissipera donc pas l'invisibilité d'un des membres du groupe.

APPEL DE WIVERNE (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : 40 mètres
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

En lançant ce sort, le magicien crée un lien magique qui lui permet d'appeler une wiverne. La créature est totalement sous la domination mentale du magicien et n'a aucune chance de se retourner contre lui sauf si un sort comme Charme-monstre est utilisé. La créature obéit aux ordres du lanceur de sorts jusqu'à la fin du sort.

SORTS DE MAGICIENS DE NIVEAU SEPT

CACOFIÉLON (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : champ de vision
Durée : 15 rounds
Temps d'incantation : spécial

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort libère un démon qui attaquera tout ce qu'il voit. Tous ceux qui sont protégés par un Protection contre le mal ne seront pas attaqués. C'est un sort dangereux qu'il vaut mieux utiliser dans les situations désespérées.

CONTRÔLE DES MORTS-VIVANTS (NÉCROMANCIE)



Portée : champ de vision
Durée : 6 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 7

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort permet de prendre le contrôle de 1-4 morts-vivants compris dans la zone d'effet. Un lien télépathique est alors instauré entre le magicien et les morts-vivants. Si ces derniers ont 3 DV ou moins, ils n'ont pas droit au moindre jet de sauvegarde. Dans le cas contraire, un jet de sauvegarde réussi leur permet d'échapper au sort. Les morts-vivants restent sous le contrôle du mage pour la durée indiquée, à moins que Dissipation de la magie ne les libère prématurément de son emprise.

BOULE DE FEU À RETARDEMENT (INVOCATION/ÉVOCATION)



Portée : champ de vision
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 7

Zone d'effet : 10 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : 1/2

Ce sort crée une boule de feu qui reste en suspension à un endroit déterminé par le mage. La boule de feu explose quand quelqu'un s'en approche trop près et inflige 14d6 points de dommages (jet de sauvegarde pour moitié dommages).

DOIGT DE MORT (NÉCROMANCIE)



Portée : champ de vision
Durée : permanente
Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort détruit la force vitale de la victime. Si cette dernière rate son jet de sauvegarde contre les sorts avec une pénalité de -2, elle meurt instantanément. Même si elle le réussit, elle encaisse 3-17 points de dégâts.

SOUHAIT MINEUR (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : illimitée
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 9

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : spécial

C'est un sort difficile mais très puissant. Il exaucera, de manière limitée ou temporaire, le souhait du mage. Ainsi, cela peut altérer de manière limitée le passé, le présent ou le futur (mais généralement uniquement pour le lanceur de sorts sauf si le souhait est très précisément exprimé). Ce sort ne peut pas bouleverser de manière significative la réalité. Il peut, par exemple, permettre de regagner une partie des points de vie du magicien. Les souhaits de gens cupides finissent souvent en désastres. Plus le mage est sage, plus il y a de chances qu'il sera prudent dans sa formulation. Les magiciens ayant peu de Sagesse provoquent souvent un désastre.

MANTEAU (ABJURATION)



Portée : 0
Durée : 4 rounds
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : le lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

L'effet de Manteau ne dure que 4 rounds. Il confère une immunité totale contre les armes qui ne sont pas au moins +3. Ce sort est extrêmement puissant, mais son effet très limité ne le rend vraiment utile qu'au cœur d'un combat. Il est bon de noter qu'il ne fonctionne pas en même temps que Protection contre les armes magiques. Son effet perdure pendant toute la durée du sort, à moins qu'il ne soit dissipé.

INVISIBILITÉ DE MASSE (ILLUSION/FANTASME)



Portée : champ de vision
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 7

Zone d'effet : 10 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : aucun

En lançant ce sort, le magicien confère à tous ses alliés situés dans la zone d'effet le pouvoir d'Invisibilité majeure. Ce sort est similaire au sort d'Invisibilité mais le bénéficiaire peut attaquer, que ce soit en mêlée, avec un projectile ou avec un sort, sans pour autant redevenir visible. Cependant, des traces révélatrices et une certaine distorsion de la réalité permettent à une personne observatrice d'attaquer l'individu invisible. On ne peut remarquer ces détails que si on y fait attention (après que la personne invisible a fait acte de présence). Les attaques contre un être invisible subissent une pénalité de –4 au jet pour toucher. Le bénéficiaire du sort effectue ses jets de sauvetage à +4.

EPÉE DE MORDENKAINEN (EVOCATION)



Portée : 0
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 7

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fait apparaître une épée de force que le magicien peut utiliser par la seule force de son esprit. Elle frappe comme si elle était maniée par un guerrier de la moitié du niveau du mage. Par exemple, un magicien 14ème niveau utiliserait cette épée avec un TAC0 de guerrier 7ème. L'épée est une arme +4 et inflige 5-20 points de dommages si elle touche. Une fois le sort lancé, l'épée flotte dans les airs, contrôlée par le magicien. Ce dernier peut accomplir d'autres actions pendant la durée du sort.

MOT DE POUVOIR ÉTOURDISSANT (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : champ de vision
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Lorsque ce mot de pouvoir est prononcé, la créature désignée par le mage est étourdie et incapable de penser de manière cohérente. Les créatures ayant moins de 30 pv sont affectées pendant 4-16 rounds, celles qui ont entre 31 et 60 pv pendant 2-8 rounds et celles qui ont entre 61 et 90 pv sont étourdies pendant 1-4 rounds, tandis que celles qui ont plus de 90 pv ne sont pas affectées. Le sort prend en compte le nombre de points de vie actuel de la cible, pas son maximum.

VAPORISATION PRISMATIQUE (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : 20 mètres
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 7

Zone d'effet : cône de 23 mètres
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort fait jaillir des doigts du magicien sept rayons de lumière formant un cône. Ces rayons sont de toutes les couleurs du spectre visible et ont chacun un effet différent. De plus, les créatures ayant moins de 8 DV sont aveuglées pendant 2-8 rounds en plus des autres effets. Les couleurs de la vaporisation causent les effets suivants :

Rouge - 20 points de dégâts, 10 en cas de jet de sauvegarde réussi.
Orange - 40 points de dégâts, 20 en cas de jet de sauvegarde réussi.
Jaune - 80 points de dégâts, 40 en cas de jet de sauvegarde réussi.
vert - jet de sauvegarde contre le poison ou mort; 20 points de dommages si le jet de sauvegarde est réussi.
Bleu – jet de sauvegarde contre la pétrification ou transformé en pierre.
Indigo - jet de sauvegarde contre les baguettes ou frappé de débilité.
Violet - jet de sauvegarde contre les sorts ou désintégré.

PROJECTION DE L'IMAGE (ILLUSION/FANTASME)



Portée : 0
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : le lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée un double illusoire du magicien. Cette image peut se déplacer, possède les mêmes points de vie que le mage et peut lancer les mêmes sorts mais elle ne peut porter aucune attaque physique. Si l'image est détruite, le sort se termine et le magicien peut se déplacer de nouveau. De plus, si le magicien subit des dommages, l'image disparaît et le lanceur de sorts pourra de nouveau se déplacer. Sinon, l'image reste pendant toute la durée du sort ou jusqu'à ce qu'elle soit soumise à une Dissipation de la magie ou à tout autre sort neutralisant les illusions comme Vision vraie.

PROTECTION CONTRE LES ÉLÉMENTS (ABJURATION)



Portée : contact
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort ne dure pas plus d'un tour par niveau. Tant qu'il fait effet, il confère 75 % d'immunité contre les attaques élémentaires (froid, feu, électricité, etc.), que ces dernières soient magiques ou non (sorts, objets, souffles de dragons, etc.). Cet effet persiste jusqu'au terme du sort, à moins que celui-ci ne soit dissipé prématurément.

RAYON RUBIS D'INVERSION (ALTÉRATION)



Portée : champ de vision
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 5
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Cet enchantement dissipe un sort de protection de la cible de n'importe quel niveau. Les sorts affectés sont Renvoi des sorts mineur, Globe d'invulnérabilité mineure, Immunité contre les sorts, Globe d'invulnérabilité, Absorption de sorts mineure, Renvoi des sorts, Absorption de sorts, Bouclier contre les sorts, Invulnérabilité aux sorts et Piège à sorts. La résistance à la magie de la cible n'est pas prise en compte. Le rayon dissipera toujours le sort de protection du plus haut niveau. S'il y en a deux de même niveau, le choix est aléatoire.

SÉQUENCE DE SORTS (INVOCATION/EVOCATION)



Portée : 0
Durée : permanent
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet à un magicien de stocker des sorts et de pouvoir y accéder grâce à son bouton de Capacités spéciales. Après avoir choisi les sorts, le magicien crée une capacité spéciale qui lui permet de libérer les sorts simultanément. La séquence peut contenir trois sorts de niveau 1 à 4. Un mage ne peut disposer que d'une seule Séquence à la fois et il ne peut en faire bénéficier d'autres personnages. Une fois que la séquence est utilisée, elle n'apparaît plus dans la fenêtre de Capacités spéciales.

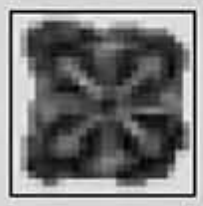
RENVOI DES SORTS (ABJURATION)



Portée : 0
Durée : 3 rounds/niveau
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : le lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

Ce puissant sort d'abjuration retourne à l'envoyeur les sorts lancés sur le mage. Il affecte un total de 12 niveaux de sorts (par exemple, quatre sorts du 3e niveau, deux du 3e et un du 6e, etc.), y compris ceux jetés à l'aide de parchemins ou les pouvoirs assimilables à des sorts, mais excluant les effets qui ne sont pas centrés sur le personnage et ceux qui restent stationnaires (comme Nuage de mort et Nuage puant). Tant que le sort est jeté directement sur le mage, il repart sur celui qui l'a lancé. La protection continue de fonctionner tant que toute son énergie n'est pas épuisée. Ainsi, même s'il ne lui reste plus qu'un niveau à renvoyer et si le magicien est attaqué par un sort de 3e niveau, celui-ci est tout de même retourné à l'envoyeur. Ce sort ne protège pas le magicien d'un Dissipation de la magie mais Renvoi des sorts n'est pas non plus affecté par Dissipation de la magie.

SPHÈRE DE CHAOS (ALTÉRATION)



Portée : champ de vision
Durée : 1 tour
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : 10 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : spécial

Toutes les créatures comprises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne pas être affectées aléatoirement par l'un des effets suivants : métamorphosé en écureuil, en proie à la confusion, dévoré par les flammes, paralysé, explosé en morceaux, guéri de 20 pv, téléporté au hasard, assommé ou accéléré.

CONVOCATION DE DJINN (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : 40 mètres
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet de convaincre un djinn, un puissant génie doté de capacités redoutables, de quitter le plan élémentaire de l'air pour pénétrer dans le Plan Primaire. Le djinn obéira pendant toute la durée du sort et attaquera les ennemis du magicien. Il est à noter que les convocateurs doivent être prudents car un djinn mal traité peut se retourner contre son maître à la première occasion.

CONVOCATION D'UN EFRIT (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : 40 mètres
Durée : 8 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet de convaincre un efrit, un puissant génie doté de capacités redoutables, de quitter le plan élémentaire du feu pour pénétrer dans le Plan Primaire. L'efrit obéira pendant toute la durée du sort et attaquera les ennemis du magicien. Il est à noter que les convocateurs doivent être prudents car un efrit mal traité peut se retourner contre son maître à la première occasion.

CONVOCATION D'HAKEASHAR (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : 40 mètres
Durée : 8 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est similaire à Convocation de nishruu. L'hakeashar est une créature plus puissante que le nishruu, ayant plus de points de vie, de meilleures attaques et étant immunisée contre les armes normales.

Ce sort permet au magicien de créer un être magique extrêmement puissant, l'hakeashar. Cette créature ressemble à une sorte de brume mais, en y regardant de plus près, cette masse de vapeurs bouillonnantes rougeâtres est vivante. Attirée par la magie comme le papillon par la lumière, l'hakeashar se nourrit des énergies utilisées par les mages. Heureusement, la créature est totalement loyale et n'attaque pas celui qui l'a convoquée même si elle ne demande pas mieux. L'hakeashar n'a pas d'attaques physiques mais il peut être blessé par des attaques physiques. Chaque fois qu'il touche un magicien et l'entoure de ses volutes de fumée, il y a deux effets majeurs. Tout d'abord les objets magiques à charges que possèdent le mage en perdront une ou seront détruits s'il n'en restait qu'une. De plus, le magicien perd un sort mémorisé, déterminé aléatoirement mais toujours du plus haut niveau possible. L'hakeashar est totalement immunisé contre la magie qui, en fait, le guérit. La créature restera sous les ordres du mage jusqu'à ce qu'elle tombe à 0 pv ou que la durée du sort expire.

FOUET PROTECTEUR DE KHELBEN (ABJURATION)



Portée : 10 mètres
Durée : 3 rounds
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort annule un sort de protection inférieur au 9ème niveau sur la cible désignée. Puis, à chaque round suivant, un autre sort de protection est détruit. Les sorts affectés par le Fouet sont : Renvoi de sorts mineur, Globe mineur d'invulnérabilité, Renvoi de sorts, Déviation mineure, Déviation, Bouclier contre les sorts et Immunité contre les sorts. On ne prend pas en compte l'éventuelle résistance à la magie de la cible. Ce sort détruit toujours le plus haut niveau sort de protection en premier et si deux sorts sont de même niveau, le choix est aléatoire.

SORTS DE MAGICIENS DE NIVEAU HUIT

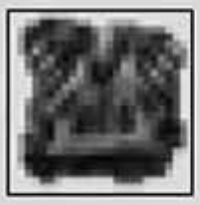
FLÉTRISSURE ABOMINABLE D'ABI-DALZIM (NÉCROMANCIE)



Portée : champ de vision
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : 5 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : 1/2

Ce sort absorbe toute l'humidité des créatures comprises dans la zone d'effet, ce qui leur inflige 1d8 points de dégâts par niveau du mage. En cas de jet de sauvegarde réussi contre les sorts, ces dégâts sont réduits de moitié. Ce sort est particulièrement efficace contre les élémentaux d'eau et les plantes, qui subissent un malus de -2 à leur jet de sauvegarde.

MANTEAU SUPRÊME (ABJURATION)



Portée : 0
Durée : 4 rounds
Temps d'incantation : 1
Zone d'effet : le lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

L'effet de Manteau suprême ne dure que 4 rounds. Il confère une immunité totale contre les armes qui ne sont pas au moins +4. Ce sort est extrêmement puissant, ce qui explique qu'il ne dure que si peu de temps. Son temps d'incantation réduit à l'extrême le rend très utile au combat, où quelques secondes peuvent faire la différence entre la vie et la mort. Il est bon de noter qu'il ne fonctionne pas en même temps que Protection contre les armes magiques. Son effet perdure pendant toute la durée du sort, à moins qu'il ne soit dissipé prématurément.

NUAGE INCENDIAIRE (ALTÉRATION, ÉVOCATION)



Portée : 10 mètres
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 8

Zone d'effet : 6 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : 1/2

Ce sort invoque un nuage de feu de 6 mètres de rayon. Tous ceux qui se trouvent dans la zone d'effet doivent la quitter ou subir, à chaque round, 1d4 points de dommages par niveau du lanceur de sorts. Les créatures qui réussissent un jet de sauvegarde ne subissent que la moitié des dommages.

LABYRINTHE (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : contact
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet de créer un espace extra dimensionnel. La victime disparaît dans un labyrinthe pendant un temps qui dépend de son Intelligence.

Intelligence de la cible	Temps passé dans le labyrinthe
Inférieure à 3	2d4 tours
De 3 à 5	1d4 tours
De 6 à 8	5d4 rounds
De 9 à 11	4d4 rounds
De 12 à 14	3d4 rounds
De 15 à 17	2d4 rounds
18+	1d4 rounds

Notez que si le sort de 9ème niveau Liberté est lancé dans la zone où se trouve une créature victime d'un Labyrinthe, cette dernière sera libérée prématurément. Dans le cas contraire, l'effet dure pendant toute la durée du sort. Un Dissipation de la magie ne permet pas de libérer une créature emprisonnée.

PERCE-BOUCLIER (ABJURATION)



Portée : champ de vision
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 8

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort déclenche une attaque massive contre les sorts de défense d'un mage ennemi. La résistance magique de ce dernier est réduite de 10% + 1% par niveau du lanceur. De plus, Anti-protection annule un sort de protection de n'importe quel niveau. Si, par exemple, le sort a été lancé par un mage 15ème niveau, sa victime perdrait 25% de résistance à la magie et un sort de protection (si elle en a un). Les sorts affectés par Anti-protection sont : Déviation mineure, Renvoi des sorts mineur, Globe d'invulnérabilité mineure, Immunité contre les sorts, Globe d'invulnérabilité, Absorption de sorts mineure, Renvoi des sorts, Déviation, Bouclier contre les sorts, Invulnérabilité aux sorts et Piège à sorts. La résistance à la magie n'a aucun effet sur ce sort, ni les sorts de protection. La résistance reste réduite pendant 1 round/niveau du lanceur de sorts. Cet effet ne peut être dissipé.

MOT DE POUVOIR AVEUGLANT (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : champ de vision
Durée : 1 tour
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 3 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : aucun

Lorsque ce sort est lancé, une ou plusieurs créatures comprises dans la zone d'effet perdent la vue. Le mage choisit la cible sur laquelle le sort est centré et ce dernier affecte toutes les créatures comprises dans un rayon de 3 mètres. L'effet dure pendant 1 tour, sauf dissipation prématurée. Les victimes sont considérées comme aveugles et subissent les malus associés (initiative, jet d'attaque, etc.).

PROTECTION CONTRE L'ÉNERGIE (ABJURATION)



Portée : contact
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 8

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort ne dure pas plus d'un round par niveau. Tant qu'il fait effet, il confère 75 % d'immunité contre les attaques énergétiques (feu, froid, acide, électricité, etc..), que ces dernières soient magiques ou non (sorts, objets, souffles de dragons, etc.). Cela exclut les attaques physiques et les sorts infligeant des dégâts en frappant leur cible (comme Arme enchantée ou Marteau spirituel). L'effet persiste jusqu'au terme du sort, à moins que celui-ci ne soit dissipé prématurément.

SIMULACRE (ILLUSION/FANTASME)



Portée : 0
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 9

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée une réplique presque identique du magicien. Ce qui en fait un puissant allié. Le niveau du Simulacre est à 60% du niveau du mage, il possède tous les sorts et toutes les capacités de son créateur à ce niveau. Ses points de vie sont égaux à 60% de ceux du mage. Le simulacre est entièrement contrôlé par le lanceur de sorts.

Un second moi est toujours utile pour le monde ! - Volo

Que Mystra nous en préserve ! - Elminster

DÉCLENCHEUR DE SORTS (INVOCATION/ÉVOCATION)



Portée : 0
Durée : permanente
Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : le lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet à un magicien de stocker des sorts et d'y accéder grâce à son bouton de Capacités spéciales. Cette capacité, une séquence de sorts, peut contenir trois sorts de niveau 1 à 6, qui seront utilisés simultanément. Un mage ne peut disposer que d'une seule Séquence à la fois et il ne peut en faire bénéficier d'autres personnages. Une fois que le déclencheur est utilisé, il n'apparaît plus dans la fenêtre de Capacités spéciales.

CONVOCATION DE FIÉLON (CONJURATION/CONVOCATION) (CONJURATION/SUMMONING)



Portée : champ de vision
Durée : 15 rounds
Temps d'incantation : 9

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Plus puissant que le sort similaire de 7ème niveau, convocation de fiélon invoque un démon fou furieux. Il attaque tout ce qu'il voit, qui n'est pas protégé par un sort de Protection contre le mal. Seuls les mages suicidaires ou désespérés se servent de ce sort.

SYMBOLE, MORT (CONJURATION/COVOCATION)



Portée : 30 mètres
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : annule

Ce puissant enchantement permet au magicien d'inscrire, à même le sol ou sur toute autre surface, un symbole qui y reste jusqu'à ce que quelqu'un approche. A ce moment, le symbole explose et toutes les créatures comprises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de sauvegarde contre la mort ou mourir. Les créatures ayant plus de 60 points de vie sont immunisées..

SYMBOLE, TERREUR (CONJURATION/SUMMONING)

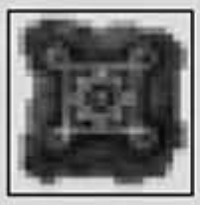


Portée : 30 mètres
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : spécial

Ce puissant enchantement permet au magicien d'inscrire, à même le sol ou sur toute autre surface, un symbole qui y reste jusqu'à ce que quelqu'un approche. A ce moment, le symbole explose et toutes les créatures comprises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts (à –4) sous peine d'être terrorisées pendant 1 round par niveau du mage.

SYMBOLE, ETOURDISSANT (CONJURATION/SUMMONING)



Portée : 30 mètres
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : annule

Ce puissant enchantement permet au magicien d'inscrire, à même le sol ou sur toute autre surface, un symbole qui y reste jusqu'à ce que quelqu'un approche. A ce moment, le symbole explose et toutes les créatures comprises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts (à –4) sous peine d'être sonnées pendant 1 round par niveau du mage.

SORTS DE MAGICIENS DE NIVEAU NEUF

IMMUNITÉ TOTALE (ABJURATION)



Portée : 0
Durée : 4 rounds
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : le lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

L'effet de ce sort ne dure que 4 rounds. Comme son nom l'indique, il confère une totale immunité contre les armes qui ne sont pas au moins +5. Ce sort est extrêmement puissant, ce qui explique qu'il ne dure que si peu de temps. Son temps d'incantation réduit à l'extrême le rend très utile en combat, où quelques secondes peuvent faire la différence entre la vie et la mort. Il est bon de noter qu'il ne fonctionne pas en même temps que Protection contre les armes magiques. Son effet perdure pendant toute la durée indiquée, à moins qu'il ne soit dissipé prématurément.

LAME NOIRE DE DESTRUCTION (EVOCATION)



Portée : 0
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 9

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fait apparaître une déchirure entre les plans, noire, en forme de lame et longue d'un petit mètre. Elle bondit dans la main du mage, lequel peut s'en servir comme d'une épée jusqu'au terme du sort. On considère qu'il sait l'utiliser. L'épée est l'équivalent d'une arme +5. Elle inflige 2-24 points de dégâts à chaque coup. Avec elle, le magicien attaque comme un guerrier de la moitié de son niveau (ainsi, un mage de niveau 18 combattrait comme un guerrier de niveau 9 et son TAC0 de base serait donc égal à 12). Chaque fois qu'une victime est touchée, elle doit réussir un jet de sauvegarde contre la mort magique (à +4) sous peine de se faire désintégrer.

CHAÎNE DE CONTINGENCES (EVOCATION)



Portée : 0
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1 tour

Zone d'effet : le lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet de canaliser une partie des énergies magiques du mage et de ne les libérer que dans certaines circonstances. Le mage choisit trois sorts qui seront déclenchés si, par exemple, il est touché par un ennemi. Quand cela se produit, les trois sorts sont lancés simultanément. On peut choisir des sorts de n'importe quel niveau.

ABSORPTION D'ÉNERGIE (NÉCROMANCIE)



Portée : contact
Durée : permanente
Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet de créer un lien entre le mage et le Plan d'énergie négative. Le magicien devient alors un canal entre les deux plans, absorbant la vie d'une victime et la transferant sur le Plan Négatif. La cible perd 2 niveaux ainsi que les dés de vie, les points de vie et les capacités qui y sont liés. Ces niveaux ne peuvent être récupérés qu'en partant en aventure ou grâce au sort de prêtre de 7ème niveau Restitution.

LIBERTÉ (ABJURATION)



Portée : spéciale
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 9

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

C'est l'inverse du sort emprisonnement. Quand une créature est emprisonnée, elle se trouve dans une sphère très loin sous la surface de la terre. Si ce sort est utilisé dans la zone où elle a été emprisonnée, elle sera immédiatement libérée. La victime réapparaît à l'endroit exact où elle se trouvait. Ce sort annule aussi les effets de Labyrinthe et libère ceux qui pouvaient être emprisonnés dans le labyrinthe dimensionnel.

PORTAIL (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : champ de vision
Durée : 33 rounds
Temps d'incantation : 9

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le magicien invoque une créature native d'un autre plan, qui attaque ses ennemis, voire lui-même s'il se montre imprudent La créature invoquée est un diantrefosse, un des plus puissants démons. Il attaque tous ceux qui ne sont pas protégés par un Protection contre le mal, même le magicien.

EMPRISONNEMENT (ABJURATION)

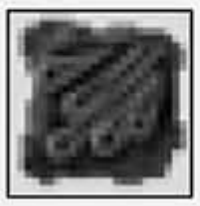


Portée : contact
Durée : permanent
Temps d'incantation : 9

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Quand ce sort est lancé et qu'une victime est touchée, cette dernière entre en état d'animation suspendue dans une petite sphère, loin sous la surface de la terre. La victime reste là tant que le sort inverse, Liberté, n'est pas utilisé. Sinon, elle reste prisonnière jusqu'à la fin des temps, un destin plutôt horrible. Si le sort Liberté est lancé dans la zone où la victime a été emprisonnée, elle réapparaît à l'endroit exact où elle se trouvait. Un Dissipation de la magie ne permet pas de libérer une créature emprisonnée. Il n'y a pas de jet de sauvegarde.

NUÉE DE MÉTÉORES (ALTÉRATION)



Portée : 90 mètres
Durée : 4 rounds
Temps d'incantation : 9

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Quand le magicien prononce les mots de ce puissant sortilège, il libère des forces très puissantes qui provoquent la chute de météores dans la zone d'effet. Tous ceux qui se trouvent sur la trajectoire destructrice de ces projectiles, amis ou ennemis, subissent 4-40 points de dommages sans jet de sauvetage. Le magicien doit se montrer prudent en utilisant ce sort.

MOT DE POUVOIR MORTEL (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : champ de vision
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Mot de pouvoir mortel tue instantanément une créature ayant jusqu'à 60 pv. Le sort prend en compte le nombre de points de vie actuel de la victime, pas son maximum. Il n'y a pas de jet de sauvetage.

CHANGEMENT DE FORME (ALTÉRATION)



Portée : 0
Durée : 5 tours
Temps d'incantation : 9

Zone d'effet : le lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le mage peut prendre la forme d'une puissante créature (flagelleur mental, golem de fer, muloup majeur, élémentaire de terre, élémentaire de feu ou troll géant). Le lanceur de sorts devient la créature de son choix et possède presque toutes ses capacités. Il peut donc prendre la forme d'un flagelleur mental pour assommer ses adversaires puis celle d'un élémentaire de terre pour les broyer. Le magicien conserve le nombre de points de vie qu'il avait avant de changer de forme. Chaque changement de forme nécessite 1 round complet et il n'y a pas de choc métabolique.

ANEANTISSEMENT DES DEFENSES (ABJURATION, ALTÉRATION)



Portée : champ de vision
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Cet enchantement dissipe toutes les protections magiques dont bénéficie la cible, ce qui inclut Renvoi des sorts mineur, Globe d'invulnérabilité mineure, Immunité contre les sorts, Globe d'invulnérabilité, Déviation mineure, Renvoi des sorts, Bouclier contre les sorts, Déviation, Invulnérabilité aux sorts et Piège à sorts. La résistance à la magie de la cible n'est pas prise en compte.

PIÈGE À SORTS (ABJURATION)



Portée : 0
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 9

Zone d'effet : le lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

Ce puissant sortilège crée une barrière magique autour du magicien. Tout sortilège qui heurte cette barrière est absorbé. De plus, le mage peut mémoriser de nouveau des sorts déjà utilisés, dont le total des niveaux est égal au niveau du sort intercepté. Par exemple, un magicien qui utilise ce sort est touché par un Flèche de feu (sort du 3ème niveau). Il peut se souvenir de trois niveaux de sorts. S'il avait utilisé trois projectiles magiques, il re-mémorise ces sorts. Piège à sorts est efficace contre 30 niveaux de sorts (10 flèches de feu ou 5 Doigts de mort, par exemple). La barrière protège contre n'importe quel niveau de sorts.

ARRÊT DE TEMPS (ALTÉRATION)



Portée : 0
Durée : 6 rounds
Temps d'incantation : 9

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le magicien fige le temps pendant 1 round dans la zone d'effet. Dans cette zone, le lanceur peut agir librement pendant 6 rounds mais toutes les autres créatures sont figées, prisonnières du temps. La durée du sort est donnée selon la perception du mage. Rien ne peut entrer dans la zone d'effet sans se retrouver aussitôt figé. A la fin du sort, le mage est de nouveau soumis au temps normal.

CRI DE LA BANSHEE (NÉCROMANCIE)



Portée : 0
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 9

Zone d'effet : 10 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : annule

Au terme de cette incantation terrifiante, le mage crie telle une banshee (esprit hurleur). Tous ceux qui se trouvent dans la zone d'effet entendent ce cri. Si une victime rate son jet de sauvegarde contre la mort magique, elle périt instantanément. Le lanceur de sort et ses compagnons sont immunisés contre les effets de ce sort.

SORTS DE PRÊTRES DE NIVEAU UN

ARMURE DE LA FOI (ABJURATION)



Portée : 0
Durée : 3 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : le lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

Le prêtre reçoit une certaine protection contre les attaques de mêlée et les attaques magiques. Cette armure magique est une sorte d'énergie qui absorbe une partie des dommages infligés au lanceur. La protection offerte est de 5% plus 5% tous les 5 niveaux du lanceur. Ainsi un prêtre 20ème niveau verra les dommages qui lui sont infligés réduits de 25%.

BÉNÉDICTION (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : champ de vision
Durée : 6 rounds
Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : 8 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le prêtre élève le moral des créatures amies et octroie par la même occasion un bonus de +1 à tous leurs jets de sauvegarde contre la peur. De plus, il leur confère un bonus de +1 aux jets d'attaque. Le prêtre doit déterminer la Portée du sort (jusqu'à 60 mètres). Au moment où le sort est lancé, il affecte toutes les créatures se trouvant dans un cube de 15 mètres d'arête, centré sur le point déterminé (les créatures qui quittent la zone après l'incantation demeurent affectées par la bénédiction, celles qui y entrent n'en bénéficient pas).

Bénis sont les bénis - Volo.

INJONCTION (ENCHANTEMENT/CHARME)



Portée : champ de vision
Durée : 1 round
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Cela permet au lanceur de sorts d'ordonner à une créature de mourir (dormir) pendant 1 round. Après ce round, la créature se réveille sans autre effet secondaire.

SOINS DES BLESSURES LÉGÈRES (NÉCROMANCIE)



Portée : contact
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Lorsqu'il invoque ce sort en imposant les mains à une créature, le prêtre soigne 1d8 points de dégâts infligés à celle-ci par blessure. Ces soins ne peuvent être prodigués à des créatures immatérielles, pas plus qu'ils ne guérissent les blessures de créatures non-vivantes ou natives d'un autre plan. Le résultat des soins est permanent tant que la créature ne reçoit pas d'autre dégâts.

DÉTECTION DU MAL (DIVINATION)



Portée : 120 mètres
Durée : 1 tour
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : Champ de vison du lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

Toutes les créatures maléfiques présentes dans le champ de vision du lanceur de sorts s'illuminent brièvement de rouge.

RUINE (ALTÉRATION)



Portée : champ de vision
Durée : 1 tour
Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort rend la victime malchanceuse. Pendant toute la durée de l'enchantement, elle subit une pénalité de -2 à tous ses jets de dés, ce qui inclut les jets d'attaque et de sauvegarde. Ruine n'autorise aucun jet de sauvegarde.

ENCHEVÊTREMENT (ALTÉRATION)



Portée : champ de vision
Durée : 1 tour
Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : 6 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : annule

Quand ce sort est lancé, les herbes, les broussailles et mêmes les arbres s'animent et enlacent toutes les créatures présentes dans la zone d'effet, les immobilisant pendant toute la durée du sort. Une créature qui réussit son jet de sauvegarde à +3 contre les sorts évite les effets d'Enchevêtrement. Les victimes de ce sort peuvent encore attaquer même si elles ne peuvent pas bouger.

PIERRE MAGIQUE (ENCHANTEMENT)



Portée : 0
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le prêtre peut enchanter temporairement un petit caillou qu'il peut lancer sur un adversaire. La pierre inflige 1-4 points de dommages. Elle est considérée comme une arme +1 pour savoir si elle peut toucher sa cible (pour le cas des créatures ne pouvant être touchées que par des armes magiques, par exemple), bien qu'elle ne bénéficie en fait d'aucun bonus d'attaque ou de dégât.

PROTECTION CONTRE LE MAL (ABJURATION)



Portée : Toucher
Durée : 1 tour
Temps d'Incantation : 1

Zone d'Effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort crée une barrière magique à une distance de 30 centimètres autour de son bénéficiaire. Elle se déplace avec lui et toutes les attaques lancées par des créatures maléfiques ou enchantées de manière maléfique souffrent d'une pénalité de –2 pour les jets d'attaque. La créature protégée fait ses jets de sauvegarde contre de telles attaques à +2.

APAISEMENT (ABJURATION)



Portée : 10 mètres
Durée : 2 tours
Temps d'Incantation : 1

Zone d'Effet : 1 créature/4 niveaux
Jet de sauvegarde : spécial

Le prêtre donne du courage au bénéficiaire du sort et ainsi rétablit son moral à son maximum. Le moral du bénéficiaire redescendra graduellement au cours du temps. Ce sort annule les effets d'une peur magique.

SANCTUAIRE (ABJURATION)



Portée : 0
Durée : 10 rounds
Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : le lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

Quand ce sort est lancé, tous les adversaires du prêtre l'ignorent comme s'il était invisible. Le lanceur, tant qu'il est sous l'effet de Sanctuaire, ne peut effectuer d'action offensive sans briser le sort mais il peut utiliser des sorts non-offensifs et agir tant que cela ne viole pas cette règle. Cela permet à un prêtre, par exemple, de soigner des blessures ou de se lancer un Bénédiction. Il ne peut lancer de sorts sur d'autres créatures sans briser les effets du sort.

GOURDIN MAGIQUE (ALTÉRATION)



Portée : contact
Durée : 4 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet de créer un gourdin magique qui inflige 2-8 points de dommages et confère un bonus de +1 au jet d'attaque.

SORTS DE PRÊTRES DE NIVEAU DEUX

AIDE (NÉCROMANCIE/CONJURATION)



Portée : contact
Durée : 1 round + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

La personne sur laquelle est utilisé ce sort bénéficie du sort de Bénédiction (+1 aux jets d'attaque et de sauvegarde) et de 1-8 points de vie supplémentaires pendant toute la durée indiquée. Ce bonus permet de dépasser les points de vie maximum mais ils disparaissent quand le personnage subit des dommages et ceux-ci ne peuvent être soignés.

PEAU D'ÉCORCE (ALTÉRATION)



Portée : contact
Durée : 4 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort la peau d'une créature devient aussi résistante que de l'écorce. La cible bénéficie d'une classe d'armure de 6, améliorée de 1 point tous les quatre niveaux du prêtre (CA 5 au 4ème niveau, CA 4 au 8ème, etc.). De plus, la créature bénéficie d'un bonus de +1 à tous ses jets de sauvegarde sauf à ceux contre la magie. Ce sort peut être utilisé sur le prêtre ou sur toute autre créature qu'il touche.

CANTIQUE (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : 0
Durée : 5 rounds
Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : 10 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet de favoriser le prêtre et ses amis tout en infligeant des pénalités aux ennemis. Une fois le sort lancé, tous les alliés du prêtre présents dans la zone d'effet bénéficient d'un bonus de +1 à leurs jets d'attaque, de sauvegarde et de dommages, alors que ses ennemis subissent une pénalité de –1 à tous leurs jets d'attaque, de sauvegarde et de dommages. Les effets de plusieurs Cantiques ne sont pas cumulables.

CHARME-PERSONNES OU MAMMIFÈRES (ENCHANTEMENT/CHARME)



Portée : champ de vision
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 1 personne ou 1 mammifère
Jet de sauvegarde : annule

Les effets de ce sort sont identiques au sort de premier niveau de magicien, Charme-personnes..

PUISER DANS LA PUISSANCE DIVINE (INVOCATION)



Portée : 0
Durée : 1 tour
Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : le lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

Le prêtre en appelle à son dieu pour qu'il lui accorde plus de pouvoir pendant peu de temps. Sa Force, sa Constitution et sa Dextérité augmentent de 1 point tous les 3 niveaux du prêtre. Un prêtre de niveau 3 bénéficiera donc d'un bonus de +1 à ces trois caractéristiques tandis qu'un prêtre de niveau 12 aura un bonus de +4.

DÉTECTION DES PIÈGES (DIVINATION)



Portée : Champ de Vision
Durée : 3 tours
Temps d'Incantation : 5

Zone d'Effet : 3 mètres devant le lanceur
Sauvegarde : Aucune

Lorsqu'un prêtre lance ce sort, tous les pièges (même ceux dissimulés magiquement) de nature mécanique ou magique lui deviennent apparents, de la même façon qu'à un voleur. Un piège est un dispositif ou une défense magique qui répond aux trois critères suivants : il provoque un effet soudain et imprévu, ce résultat est fâcheux ou dangereux pour le prêtre et enfin, le caractère indésirable ou dangereux du résultat est spécifiquement prévu par le créateur du piège. Parmi les pièges, on compte donc les alarmes, les glyphes et les sorts ou dispositifs similaires.

LAME ENFLAMMÉE (EVOCATION)



Portée : 0
Durée : 4 rounds + 1 round/2 niveaux
Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : lame de 1 mètre de long
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le prêtre génère une flamme rouge éblouissante qui jaillit de sa main. Cette flamme se manie comme s'il s'agissait d'un cimeterre. Si, en mêlée, le lanceur de sorts réussit une attaque, il inflige 5-8 points de dommages avec un bonus de +2 (7-10 points de dommages) si la créature est un mort-vivant ou si elle est vulnérable au feu. Si la cible est protégée contre le feu, les dommages ne sont plus que de 1d4+2. Les créatures vivant dans le feu et celles qui utilisent des capacités innées liées au feu ne subissent aucun dommage. La Lame de feu n'est pas une arme magique au sens normal, aussi les créatures qui ne sont touchées que par les armes magiques ne sont-elles pas affectées par ce sort. La lame de feu ne fonctionne pas sous l'eau.

Un des nombreuses manières d'éviter qu'un troll ne revienne à la vie. - Elminster

BAIE MAGIQUE (ALTÉRATION/ÉVOCATION)



Portée : 0
Durée : permanent
Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet de créer 2d4 baies magiques que le lanceur de sorts peut porter sur lui. Chacune de ces baies guérit 1 point de dommage quand on les mange.

IMMOBILISATION DES PERSONNES (ENCHANTEMENT/CHARME)



Portée : champ de vision
Durée : 1 tour
Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : annule

Les effets de ce sort sont identiques à ceux du sort de magicien de 3ème niveau, Immobilisation des personnes.

CONNAISSANCE DES ALIGNEMENTS (DIVINATION)



Portée : 10 mètres
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort permet au prêtre de discerner l'aura d'une créature ou d'un objet aligné. Le magicien doit demeurer immobile et se concentrer sur le sujet pendant un round complet. Si le jet de sauvegarde contre les sorts de la créature est réussi, le magicien n'apprend rien sur elle. Certains dispositifs magiques peuvent contrer ce sort. L'aura des créatures mauvaises est rouge, celle des créatures neutres est bleue et celle des créatures amicales est verte.

RÉSISTANCE AU FEU ET AU FROID (ALTÉRATION)



Portée : contact
Durée : 1 round/niveau
Temps d'Incantation : 5

Zone d'Effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Lorsque ce sort est invoqué par un prêtre sur une créature, le corps de celle-ci est endurci pour lui permettre de résister à la chaleur ou au froid. Dans des conditions "modérées", la créature bénéficie d'une immunité totale contre les effets néfastes (comme rester nu dans la neige ou plonger la main dans un feu pour en retirer un objet). Il lui est possible de résister en partie aux chaleurs ou aux froids intenses (que leur origine soit naturelle ou magique), comme des charbons ardents, une grande quantité d'huile enflammée, une épée flamboyante, une tempête de feu, une boule de feu, une nuée de météores, le souffle d'un dragon rouge ou blanc, une épée de glace, une tempête de glace ou une baguette de gel. Dans tous ces cas, la température affecte cependant la créature, mais elle ne subit que la moitié des dégâts normaux infligés.

SILENCE, 5 MÈTRES (ALTÉRATION)



Portée : champ de vision
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 5 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : annule

Grâce à ce sort la zone concernée est plongée dans le silence le plus complet. Tous les sons sont bloqués, on ne peut parler ni lancer de sorts. Toutes les créatures dans la zone d'effet doivent effectuer un jet de sauvegarde ou être réduites au silence pendant toute la durée du sort. Ce sort n'affecte plus la zone d'effet après son lancement, mais uniquement ceux qui se trouvaient dans cette zone.

Très efficace pour neutraliser des mages adverses. - Volo

Si seulement on pouvait utiliser ce sort plus souvent sur vous, Volo. - Elminster

RALENTISSEMENT DU POISON (NÉCROMANCIE)



Portée : contact
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucunx

Quand ce sort est utilisé sur un individu empoisonné, il ralentit les effets du poison. Il neutralise les moins puissants.

MARTEAU SPIRITUEL (INVOCATION)



Portée : 10 mètres/niveau
Durée : 3 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

En invoquant son dieu, le prêtre crée, grâce à ce sort, un marteau magique qui peut être utilisé pendant la durée du sort. C'est une arme magique dotée d'un bonus de +1 tous les six niveaux d'expérience du prêtre (bonus maximum : +3 au 13ème niveau). Les dommages de base sont ceux d'un marteau de guerre normal : 2-5.

SORTS DE PRÊTRES DE NIVEAU TROIS

ANIMATION DES MORTS (NÉCROMANCIE)



Portée : 10 mètres
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Les effets de ce sort sont identiques à ceux du sort de magicien de 5ème niveau, Animation des morts.

APPEL DE LA FOUDRE (ALTÉRATION)



Portée : 0
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 1 tour

Zone d'effet : 360°
Jet de sauvegarde : 1/2

Ce sort doit être utilisé à l'extérieur. Il permet d'invoquer d'un éclair par tour, pendant toute la durée du sort (1 tour/niveau). Chaque éclair inflige 2-8 points de dommages, plus 1-8 points par niveau d'expérience du lanceur de sorts. Ainsi, un prêtre du 4ème niveau inflige 6-48 points de dommages (2-16+4-32) par éclair. L'éclair s'abat du ciel sur n'importe quel ennemi. Ce n'est pas le prêtre qui choisit sa cible mais aucun éclair ne viendra frapper un de ses alliés.

GUÉRISON DES MALADIES (NÉCROMANCIE)



Portée : Contact
Durée : Instantanée
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

En imposant les mains, le lanceur peut soigner un individu atteint d'une maladie. La guérison est permanente mais n'empêche pas le sujet de contracter d'autres maladies. Ce sort permet aussi de guérir la cécité ou la surdité. Certaines maladies magiques ne peuvent pas être soignées par ce sort.

SOINS DES BLESSURES MOYENNES (NÉCROMANCIE)



Portée : Contact
Durée : Instantanée
Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Quand le prêtre pose les mains sur une créature blessée, il lui permet de récupérer un total de 14 points de vie. Ce sort reste sans effet sur les créatures dénuées de corps, de même que sur les morts-vivants et les natifs des autres plans.

DISSIPATION DE LA MAGIE (ABJURATION)



Portée : champ de vision
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 6

Zone d'effet : Cube de 10 mètres d'arête
Jet de sauvegarde : aucun

Les effets de ce sort sont identiques à ceux du sort de magicien de 3ème niveau, Dissipation de la magie.

GLYPHE DE GARDE (ABJURATION, ÉVOCATION)



Portée : contact
Durée : jusqu'à utilisation
Temps d'incantation : spécial

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : spécial

Un glyphe de garde est une rune magique très puissante employée pour empêcher des créatures hostiles de passer, d'entrer ou d'ouvrir quelque chose. On peut s'en servir pour protéger un petit pont, une entrée ou pour piéger un coffre. Toute créature activant le glyphe doit effectuer un jet de sauvegarde pour éviter les effets du sort. Lorsque le sort est invoqué, le prêtre trace un motif fait de plusieurs lignes luminescentes autour du sceau de garde. Quand le glyphe est activé, il inflige à la victime 1d4 points de dégâts électriques par niveau de prêtrise.

IMMOBILISATION DES ANIMAUX (ENCHANTEMENT/CHARME)



Portée : champ de vision
Durée : 2 rounds/niveau
Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort permet d'immobiliser des animaux normaux ou géants. Les monstres comme les wivernes, les ankhegs et les vers charognards, ne sont pas considérés comme des animaux. L'effet est centré sur un point choisi par le lanceur de sorts. Dans un rayon de 1,60 mètre autour de ce point, les animaux devront effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts ou être immobilisés. Les créatures immobilisées sont incapables de bouger ou de parler, mais elles restent conscientes de ce qui les entoure et peuvent utiliser leurs facultés mentales. Succomber aux effets de ce sort n'évite pas aux victimes de continuer à subir les effets des blessures, du poison ou de la maladie.

SAINTE PUNITION (NÉCROMANCIE)

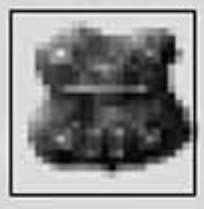


Portée : champ de vision
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : 6 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort invoque de l'énergie du Plan Positif et ouvre un canal entre celui-ci et les cibles. Toutes les créatures d'alignement mauvais comprises dans la zone d'effet du sort subissent 1-4 points de dégâts par niveau du prêtre, total réduit de moitié en cas de jet de sauvegarde réussi. De plus, toute créature ratant son jet de sauvegarde est aveuglée pour 1 round

ELIMINATION DES INVISIBILITÉS (DIVINATION)



Portée : champ de vision
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 8

Zone d'effet : 10 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : aucun

Toute créature invisible ou dissimulée présente dans la zone d'effet est dévoilée. Cela inclut les créatures qui se cachent (comme les voleurs en mode furtif) et celles qui sont sous l'effet des sorts Sanctuaire, Invisibilité majeure, Invisibilité, etc.

FOURVOIEMENT MAGIQUE (ENCHANTEMENT/CHARME)



Portée : champ de vision
Durée : 1 tour
Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : annule

Toute créature affectée par ce sort voit ses capacités à lancer des sorts de magicien sévèrement limitées. Quand elle tente d'utiliser un sort, la victime a 80% de chances d'échouer. Elle peut effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter les effets de Fourvoiement magique mais avec une pénalité de –2.

PROTECTION CONTRE LE FEU (ABJURATION)



Portée : contact
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 6

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

L'effet de ce sort dépend de l'identité de celui qui en bénéficie (soit celui qui le lance, soit une autre créature). Dans tous les cas, il ne dure pas plus d'1 tour. Il confère une immunité totale contre le feu non magique (torches, bûchers, huile enflammée, etc.) et protège contre les attaques magiques à base de feu, comme par exemple un souffle enflammé de dragon ou encore les sorts Mains brûlantes, Boule de feu, Semences de feu, Colonne de feu, etc. Dans ce cas, l'enchantement absorbe 80 % des dégâts.

DÉLIVRANCE DE LA MALÉDICTION (ABJURATION)



Portée : Toucher
Durée : Instantané
Temps d'Incantation : 6

Zone d'Effet : spéciale
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort permet généralement au magicien de faire disparaître une malédiction affectant un objet ou un individu, ou encore de renvoyer une influence maléfique. Notez que le sort ne fait pas disparaître la malédiction d'un objet magique (armure ou arme, par exemple), mais qu'il permet simplement de se débarrasser de l'objet. Il est possible que certaines malédictions ne soient pas sensibles à ce sort ou ne le soient que si le prêtre est d'un certain niveau.

DÉLIVRANCE DE LA PARALYSIE (ABJURATION)



Portée : 10 mètres/niveau
Durée : instantanée
Temps d'Incantation : 6

Zone d'Effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le prêtre peut libérer une créature des effets de n'importe quelle paralysie ou effet magique similaire (comme un contact avec une goule ou un sort d'immobilisation).

OBSTINATION BORNÉE (ENCHANTEMENT/CHARME)



Portée : champ de vision
Durée : 24 tours
Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 1 personne ou 1 mammifère
Jet de sauvegarde : annule

La victime de ce sort doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts ou soit errer au hasard, soit attaquer la cible la plus proche, soit rester immobile sans rien faire.

FORCE D'UN SEUL (ALTÉRATION)



Portée : le lanceur de sorts
Durée : 1 tour
Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : le groupe
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, tous les membres du groupe ont une Force 18/76. Si l'un des membres du groupe a une Force supérieure (naturellement ou par magie), celle-ci est réduite à 18/76. Le sort dure pendant 1 tour, après quoi la Force de chaque personnage redevient normale.

CONVOCATION D'INSECTES (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : 30 mètres
Durée : 7 rounds
Temps d'incantation : 9
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort permet d'attirer une nuée d'insectes normaux qui attaque un ennemi du prêtre. Cet essaim se regroupe à un endroit choisi par le lanceur de sorts et attaque une créature désignée. Cette dernière peut effectuer un jet de sauvegarde avec une pénalité de –4 ou subir 1 point de dommages toutes les 2 secondes pendant toute la durée du sort. La victime combat avec une pénalité de –2 à ses jets d'attaque et de +2 à sa classe d'armure. L'essaim rend difficile toute utilisation de sort (50% de risque d'échec).

FLÉTRISSURE INFERNALE (NÉCROMANCIE)



Portée : champ de vision
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : 6 mètres de rayon

Ce sort fait appel à l'énergie du Plan Négatif, qu'il projette sur les cibles. Toutes les créatures d'alignement bon comprises dans la zone d'effet subissent 1-4 points de dégâts par niveau du prêtre, total réduit de moitié en cas de jet de sauvegarde réussi. De plus, si la victime rate son jet de sauvegarde, elle subit un malus de –2 à tous ses jets de dés pendant 4 rounds.

ZONE D'AIR PUR (ABJURATION)



Portée : 30 mètres
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet de repousser tout élément nocif engendré par des vapeurs empoisonnées (ce qui inclut les effets magiques, comme Nuage mortel). Toutes les brumes seront dissipées dans la zone d'effet. Ce sort ne protège pas des gaz nocifs engendrés par des souffles de dragons (tels que le gaz d'un dragon vert).

Un sort dont j'aurais pu avoir l'usage après un bien piètre repas à la Cantine du griffon rôti ! - Volo

SORTS DE PRÊTRES DE NIVEAU QUATRE

CONVOCATION DES ANIMAUX I (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : champ de vision
Durée : 24 tours
Temps d'incantation : 1 round
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet de convoquer jusqu'à trois animaux ayant un maximum de 4 Dés de Vie. On peut l'utiliser à l'intérieur ou à l'extérieur. Le type d'animaux convoqués dépend de l'environnement dans lequel se trouve le prêtre au moment de lancer le sort.

APPEL DE CRÉATURES DES BOIS (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : champ de vision
Durée : 3 tours
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort invoque une nymphe pour aider le groupe. La nymphe a plusieurs sorts de prêtres et les utilisera au mieux des intérêts du groupe (cela inclut Domination mentale, Confusion et les sorts de soins).

BLESSURES GRAVES (NÉCROMANCIE)



Portée : contact
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est l'inverse de Soins des blessures graves. Il inflige des dégâts au lieu de soigner. Si le prêtre parvient à toucher sa victime, il lui inflige 17 points de dégâts. L'effet est véhiculé par la première attaque qu'il tente après l'incantation, sachant qu'il n'a que deux rounds pour agir, après quoi l'énergie se dissipe. Le sort est également gâché si le prêtre rate sa cible. Il n'y a pas de jet de sauvegarde.

MANTEAU DE TERREUR (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : contact
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 6

Zone d'effet : le lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : annule

Manteau de terreur entoure le lanceur de sorts d'une aura de terreur s'étendant à un mètre autour de lui. Tous ceux qui l'approchent doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de s'enfuir, paniqués, pendant 4 rounds. Les membres du groupe ne sont pas affectés par ce sort bien que l'aura de peur puisse les troubler.

SOIN DES BLESSURES GRAVES (NÉCROMANCIE)



Portée : contact
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est une version plus puissante du sort Soin des blessures légères. Il permet de soigner 17 points de vie. Ces soins ne peuvent s'appliquer à une créature mort-vivante ou native d'un autre plan.

PREVENTION DE LA MORT (NÉCROMANCIE)



Portée : champ de vision
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort, pendant toute sa durée, protège la cible contre tout type de magie causant la mort. Cela inclut, entre autres, Désintégration, Mot de pouvoir mortel, Sort de mort et Doigt de mort.

HARMONIE DÉFENSIVE (ENCHANTEMENT/CHARME)



Portée : 0
Durée : 10 rounds
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 3 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort confère aux créatures affectées un bonus de défense représentant la coordination qui est la leur. Cela permet à un groupe de se comporter comme une unité organisée lors d'un combat. L'effet de l'enchantement est systématiquement centré sur le prêtre et s'étend à trois mètres autour de lui. Tout le monde peut s'éloigner une fois l'incantation achevée, sans pour autant perdre le bénéfice du sort. Tant que ce dernier fait effet, toutes les créatures concernées gagnent un bonus de + 2 à leur CA. Cela dure pendant 10 rounds, à moins que l'enchantement ne soit dissipé prématurément.

L'union fait la force. - Elminster

VISION LOINTAINE (DIVINATION)



Portée : spéciale
Durée : 3 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le lanceur de sorts peut observer un secteur d'une zone inexplorée en cliquant sur la partie de la carte qu'il souhaite regarder. Pendant toute la durée du sort, le prêtre peut espionner cette zone et y repérer toute créature ou fortification.

ACTION LIBRE (ABJURATION, ENCHANTEMENT)



Portée : contact
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 7

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet à la créature touchée de se déplacer et d'attaquer normalement pendant toute la durée du sort, même sous l'influence de magie entravant ses mouvements (comme un sort de Toile d'Araignée ou de Lenteur), voire sous l'eau. Il annule ou empêche même les effets de sorts tels que Paralysie ou Immobilisation. Sous l'eau, le bénéficiaire se déplace à sa vitesse normale (terrestre) et inflige des dégâts normaux, même avec des armes tranchantes (épées, haches), contondantes (marteaux, masses et fléaux), à condition que ces armes soient tenues à la main et non lancées. Ce sort ne permet cependant pas de respirer sous l'eau sans magie supplémentaire.

SAINTE PUISSANCE (EVOCATION)



Portée : 0
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 6

Zone d'effet : le lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

Cet enchantement permet au prêtre de devenir aussi fort qu'un guerrier de même niveau. Sa force passe à 18/00 (même si elle est normalement plus élevée), son TAC0 devient celui d'un guerrier de même niveau et il gagne temporairement 1 point de vie par niveau. Cet effet se prolonge jusqu'au terme de la durée du sort, à moins qu'il ne soit dissipé avant.

RESTITUTION MINEURE (NÉCROMANCIE)



Portée : contact
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet de restituer à un individu son niveau d'énergie. Cela inverse les effets de toute perte de niveau due à une créature ou à une force quelconque. L'utilisation de ce sort est particulièrement épuisante et le prêtre devra se reposer immédiatement après ou subir les effets de la fatigue.

DOMINATION MENTALE (ENCHANTEMENT/CHARME)



Portée : champ de vision
Durée : 3 rounds/niveau
Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : annule

La victime doit réussir un jet de sauvegarde à –2 pour empêcher le prêtre de s'insinuer dans son esprit. L'effet de ce sort est similaire à celui de mage, Domination, à quelques nuances près. Le prêtre n'a pas accès à la mémoire, aux pensées et aux sens de la victime. Il ne peut que lui donner des ordres. Pour contrôler le sujet, le prêtre doit se trouver dans la limite de portée du sort. Le prêtre doit également rester raisonnablement concentré.

PROTECTION CONTRE LE PLAN NÉGATIF (ABJURATION)



Portée : contact
Durée : 5 rounds
Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet de protéger partiellement le bénéficiaire des morts-vivants ayant un lien avec le Plan d'énergie négative (comme les vampires) , de certaines armes et de certains sorts absorbant l'énergie vitale. Cette protection crée un lien avec le Plan d'énergie positif et peut annuler les effets d'une attaque d'énergie négative. L'individu bénéficiant du sort est protégé contre toute forme de perte de niveaux pendant toute la durée du sort. Elle ne subit que la perte normale de points de vie liée à l'attaque. Ce sort ne peut être utilisé sur le Plan d'énergie négative.

NEUTRALISATION DU POISON (NÉCROMANCIE)



Portée : contact
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort, utilisé sur une personne empoisonnée, permet de neutraliser les effets de n'importe quel poison et de soigner 1-8 points de vie. Ce sort permet également de soigner les maladies dont pourrait souffrir le bénéficiaire ainsi que la cécité et la surdité.

POISON (NÉCROMANCIE)



Portée : 5 mètres
Durée : 1 tour
Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort permet d'empoisonner les victimes ratant leur jet de sauvegarde contre le poison. L'effet exact dépend du niveau du prêtre, comme indiqué ci-dessous :

Niveau 7-9 : 2d8 + 2/round
Niveau 10-12 : 3d8 + 3/round
Niveau 13-14 : 4d8 + 4/round
Niveau 15-16 : 6d8 + 5/round
Niveau 17+ : 8d8 + 6/round

Ceux qui réussissent leur jet de sauvegarde ne sont pas affectés

PROTECTION CONTRE LE MAL SUR 3M (ABJURATION)



Portée : 0
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : 3 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : aucun

Lorsque le prêtre lance ce sort, toutes les créatures se trouvant à moins de 3 mètres de lui sont affectées individuellement par Protection contre le mal qui leur confère un bonus de +2 aux jets de sauvegarde. De plus, toutes les créatures maléfiques subissent un pénalité de -2 à leurs jets d'attaque contre les individus protégés.

Ce sort est souvent le dernier rempart entre un aventurier et un démon enragé. - Volo

PROTECTION CONTRE LA FOUDRE (ABJURATION)



Portée : contact
Durée : 5 rounds/niveau
Temps d'incantation : 7
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort confère une totale invulnérabilité aux attaques électriques (souffle de dragon bleu, Eclair, etc.). Cette protection perdure jusqu'au terme du sort, sauf dissipation prématurée.

SORTS DE PRÊTRES DE NIVEAU CINQ

CONVOCATION DES ANIMAUX II (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : champ de vision
Durée : 24 tours
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le prêtre peut convoquer jusqu'à trois animaux ayant un maximum de 8 Dés de Vie. Seuls des animaux à portée du sort répondront à l'appel. Ils aideront le prêtre de leur mieux et resteront jusqu'à la fin du sort. Seuls les animaux normaux ou géants peuvent être convoqués. Les créatures fantastiques ou les monstres ne peuvent apparaître (ni manticore, ni dragon, ni gorgone, etc.).

BLESSURES CRITIQUES (NÉCROMANCIE)



Portée : contact
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est l'inverse de Soins des blessures graves. Il inflige des dégâts au lieu de soigner. Si le prêtre parvient à toucher sa victime, il lui inflige 27 points de dégâts. L'effet est véhiculé par la première attaque qu'il tente après l'incantation, sachant qu'il n'a que deux rounds pour agir, après quoi l'énergie se dissipe. Le sort est également gâché si le prêtre rate sa cible. Il n'y a pas de jet de sauvegarde.

ORDRES CHAOTIQUES (ENCHANTEMENT/CHARME)



Portée : champ de vision
Durée : 1 tour /niveau
Temps d'incantation : 3
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Cet enchantement immunise une créature contre les effets magiques visant à donner des ordres (Suggestion, Charme, Domination, Injonction, Sommeil et Confusion). Ce sort n'affecte qu'une seule cible et ses effets se poursuivent pendant toute la durée du sort à moins qu'il ne soit dissipé prématurément.

SOINS DES BLESSURES CRITIQUES (NÉCROMANCIE)



Portée : contact
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 8
Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est une version plus puissante de Soins des blessures légères. Il permet de soigner 27 points de dommages. Il ne fonctionne pas sur les créatures désincarnées, mort-vivantes ou natives d'un autre plan.

FORCE DU CHAMPION (ALTÉRATION)



Portée : champ de vision
Durée : 3 rounds/niveau
Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Le prêtre lançant ce sort fait appel à la force de son dieu pour la transférer au sujet, transformant celui-ci en champion de sa cause. Le personnage concerné reçoit un bonus à son TAC0 égal à +1/trois niveaux du lanceur de sorts. Ainsi, un prêtre 9ème permettra d'obtenir un bonus au TAC0 de +3. De plus, la Force du bénéficiaire passe à 18/00 pendant toute la durée du sort. Notez que si la Force du bénéficiaire est supérieure à 18/00, elle sera réduite à cette valeur.

Le prêtre doit se concentrer sur le lien entre son dieu et la cible, il ne peut donc pas lancer d'autres sorts pendant toute la durée. L'effet dure 3 rounds ou jusqu'à ce qu'il soit dissipé.

COLONNE DE FEU (EVOCATION)



Portée : champ de vision
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 8

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : 1/2

Avec ce sort, le prêtre crée une colonne de feu qui s'abat sur une victime qu'il a sélectionnée. La colonne inflige 1-8 points de dommages par niveau du prêtre. La cible peut effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne subir que la moitié des dommages.

ORDRE MAJEUR (ENCHANTEMENT/CHARME)



Portée : champ de vision
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 6 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : annule

Tout comme le sort Injonction (1er niveau), cet enchantement permet d'ordonner à des créatures de "mourir" (dormir), si ce n'est que l'effet se prolonge 1 round par niveau. Au terme de la durée, la ou les créatures se réveillent en parfaite santé. La zone d'effet est la même que pour les sorts Nuage puant ou Boule de feu.

FLEAU D'INSECTES (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : 120 mètres
Durée : 6 rounds
Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort fait apparaître une nuée d'insectes rampants, volants et bondissants. L'essaim s'abattra sur la cible désignée puis sur son allié le plus proche jusqu'à ce qu'il ait attaqué six cibles. Toutes les créatures présentes dans la zone d'effet, quel que soit leur CA, perdent 1 point de vie toutes les deux secondes et ne peuvent lancer le moindre sort. L'invisibilité n'apporte aucune protection. En raison de l'effet de suffocation provoqué par les insectes, les victimes doivent réussir un jet de sauvegarde contre les souffles ou s'enfuir aussi vite que possible pendant 1 round.

PEAU DE FER (ALTÉRATION)



Portée : 0
Durée : 12 heures
Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : le lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

En lançant ce sort le magicien se couvre d'une peau de fer jaillie du sol. La peau est magique et ne gêne pas le lanceur. Elle immunise virtuellement le sujet contre toutes les attaques physiques. Le mage gagne une peau supplémentaire tous les deux niveaux d'expérience. Un mage 10ème niveau, par exemple, dispose de 5 peaux. Chaque peau permet de stopper une attaque. Ainsi un mage 10ème niveau pourra arrêter 5 attaques mais la 6ème passera normalement Les peaux restent sur le mage jusqu'à ce qu'un Dissipation de la magie soit lancé, jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce qu'elles aient toutes disparu à cause d'attaques. Notez que ce sort ne protège pas le mage des attaques magiques comme Boule de feu mais, cependant, il est protégé des attaques magiques physiques comme Projectiles magiques.

RÉSISTANCE À LA MAGIE (ALTÉRATION)



Portée : contact
Durée : 3 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Le bénéficiaire de ce sort reçoit une certaine résistance à la magie. La résistance conférée se monte à 2 % par niveau du prêtre, jusqu'à un maximum de 40 % au niveau 20. Si le sujet a naturellement une résistance à la magie plus élevée, le sort la diminue jusqu'à la valeur indiquée. L'effet se prolonge jusqu'au terme de la durée, à moins qu'il ne soit dissipé prématurément.

GUÉRISON DE MASSE (NÉCROMANCIE)



Portée : champ de vision
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 10 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : aucun

Lorsqu'il lance ce sort, le prêtre doit se représenter précisément les traits de ses compagnons et se concentrer sur l'unité du groupe. Une fois l'incantation achevée, tous les membres du groupe récupèrent 1d8 pv + 1/niveau du prêtre. Le sort fonctionne même si les compagnons sont séparés.

Une bonne méthode pour aider vos amis en combat ! - Volo

POUDRE DE PIXIE (ILLUSION/FANTASME)



Portée : 0
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : 3 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort génère un peu de poudre de pixie que le lanceur de sorts peu disperser dans les airs. Toute personne touchée par la poudre devient invisible (la portée de la poudre est d'environ 3 mètres). Naturellement, ceux qui deviennent invisibles ne sont pas silencieux et certaines conditions permettent de les détecter. Même les alliés ne peuvent voir ceux qui sont invisibles ou leurs affaires, à moins qu'ils aient une capacité ou un pouvoir le leur permettant. Les objets lâchés par les personnes invisibles deviennent visibles. Ceux qu'elles ramassent deviennent invisibles s'ils sont glissés dans leurs vêtements ou dans une bourse. Le sort dure jusqu'à ce qu'il soit magiquement rompu ou dissipé, que le prêtre ou les bénéficiaires l'annulent, que les bénéficiaires attaquent une créature quelconque ou que 24 heures se soient écoulées. Les êtres invisibles peuvent donc ouvrir une porte, parler, manger, monter un escalier, etc., mais s'ils attaquent, ils redeviennent immédiatement visibles, bien que, dans ce cas, ils attaquent en premier.

RAPPEL À LA VIE (NÉCROMANCIE)



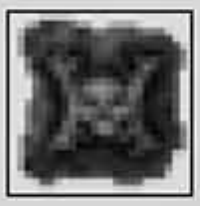
Portée : champ de vision
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : 1 personne
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort permet de redonner la vie à un compagnon mort. Il ne fonctionne pas sur les elfes et le corps de la victime doit être intact (si la victime a explosé, on ne peut la ramener à la vie). Le personnage ramené à la vie n'a qu'un seul pv et doit récupérer le reste par le repos ou par la magie.

Le pouvoir de la vie sur la mort. Utilisez-le avec sagesse. - Elminster

REPULSION DES MORTS-VIVANTS (ABJURATION)



Portée : 0
Durée : 1 tour
Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : le lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort très puissant génère des flots d'énergie positive qui s'éloignent du lanceur de sorts. Ces ondes repoussent pendant quelques secondes tous les morts-vivants qui tentent d'attaquer le prêtre. Une onde est produite à chaque round pendant toute la durée du sort. Tous les morts-vivants sont affectés et ils n'ont aucun jet de sauvegarde.

MAGIE DES VERTUEUX (ALTÉRATION)



Portée : contact
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : le lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

Ce puissant sort de combat augmente les prouesses martiales du prêtre en le transformant en véritable machine de guerre. Le personnage gagne 1 point de vie temporaire par niveau, 1 point de Force tous les trois niveaux (sans pouvoir dépasser 24) et inflige des dégâts maximum à chaque coup. L'effet se prolonge jusqu'au terme de la durée, à moins qu'il ne soit dissipé auparavant.

MISE À MORT (NÉCROMANCIE)



Portée : contact
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : spécial

Une fois l'incantation achevée, le prêtre doit toucher son adversaire pour que le sort fasse effet. Un objet est créé par l'incantation et le prêtre a 18 secondes pour porter son attaque par son entremise. Si le coup rate, l'objet disparaît et le sort est gâché. Par contre, en cas de coup au but, la victime perd automatiquement 2d6+9 points de vie et doit effectuer un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine de mourir dans l'instant. Il est possible de contrer ce sort si Dissipation de la magie est lancé entre le moment où l'incantation de Mise à mort s'achève et celui où l'attaque prend place.

VISION VÉRITABLE (DIVINATION)



Portée : contact
Durée : 1 tour
Temps d'incantation : 8

Zone d'effet : 23 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort dissipe toutes les illusions/fantasmes hostiles dans la zone déterminée par le prêtre. Les sorts affectés sont Image reflet, Image miroir, Invisibilité, Non-détection, Invisibilité majeure, Porte d'ombre, Double illusoire, Projection de l'image et Simulacre. La zone d'effet est d'environ 23 mètres de rayon autour du lanceur de sorts. Même si la cible possède une certaine résistance à la magie, celle-ci n'est pas prise en compte pour ce sort.

SORTS DE PRÊTRES DE NIVEAU SIX

SERVITEUR AÉRIEN (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : 15 mètres
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : 9

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet d'invoquer un serviteur Aérien qui obéira aux ordres du lanceur jusqu'à la fin du sort. Le serviteur attaquera tous les ennemis du prêtre jusqu'à ce qu'il soit tué ou que le sort prenne fin.

CONVOCATION DES ANIMAUX III (CONJURATION/CONVOCATION)

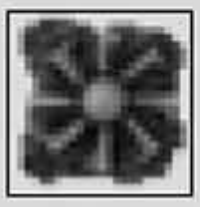


Portée : 60 mètres
Durée : 4 tours
Temps d'incantation : 9

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

A l'aide de ce sort, le prêtre convoque deux ou trois animaux ayant un maximum de 12 DV. Seuls des animaux à portée du sort répondront à l'appel. Ils aideront le prêtre du mieux de leurs possibilités et resteront jusqu'à la fin du sort. Seuls les animaux normaux ou géants peuvent être convoqués. Les créatures fantastiques ou les monstres ne peuvent apparaître (ni manticore, ni dragon, ni gorgone, etc.).

BARRIÈRE ACEREE (EVOCATION)



Portée : 0
Durée : 1 tour
Temps d'incantation : 9

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort créée un mur de lames tranchantes et tourbillonnantes tout autour du prêtre. Toute créature tentant de franchir cette barrière subit 8d3 points de dommages. Les créatures présentes dans la zone d'effet quand le sort est lancé ont droit à un jet de sauvegarde contre les sorts pour éviter les lames. La barrière reste en place pendant 10 rounds.

RAYON DIVIN (INVOCATION/ÉVOCATION)



Portée : 20 mètres
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 9

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au prêtre de libérer contre une créature un rayon d'énergie divine. Aucun jet d'attaque n'est nécessaire. La créature frappée subit des effets variables dépendant de son plan d'origine.

Créature	Dommages
Plan primaire	6d6
Elémentaire	3d4
Morte-vivante	8d6
Démon	10d6

CONJURATION D'ANIMAUX (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : 60 mètres
Durée : 4 tours
Temps d'incantation : 9

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet au lanceur d'invoquer un ou deux ours des montagnes qui lui obéiront pendant toute la durée du sort.

CONJURATION D'ÉLÉMENTAL DE FEU (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : champ de vision
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : spécial

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le prêtre ouvre un passage vers le plan élémentaire de l'air et conjure un élémentaire d'air. La créature a 60 % de chances d'avoir 12 DV, 35 % de chances d'avoir 16 DV et 5 % de chances d'avoir 24 DV. L'élémental obéira au prêtre qui n'a pas besoin de se concentrer et peut donc faire d'autres actions pendant que l'élémental réduit ses ennemis en cendres. L'élémental reste jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce qu'il soit tué.

Tous les ordres sont donnés télépathiquement, il n'y a donc pas de perte de temps due à des problèmes de communication et il n'est pas nécessaire de connaître la langue de la créature convoquée..

DEGENERESCENCE (ALTÉRATION/NÉCROMANCIE)



Portée : 10 mètres
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort n'affecte qu'une seule créature vivante. Le corps de la victime se met à pourrir et à se décomposer rapidement. Elle est ralentie pendant 2 rounds et doit réussir un jet de sauvegarde contre le poison à –2 ou subir 1 point de dommages par seconde, jusqu'à un total de 50 points de dommages.

AUBE TROMPEUSE (EVOCATION)



Portée : 0
Durée : 5 rounds
Temps d'incantation : 9

Zone d'effet : 10 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort génère dans la zone d'effet une lumière rougeâtre aveuglante semblable à celle du lever du soleil. Tous les morts-vivants présents dans la zone subissent 6d6 points de dommages sans jet de sauvegarde. De plus, ils sont totalement désorientés au cours du round où le sort est lancé.

SEMENCES DE FEU (CONJURATION)



Portée : contact
Durée : 3 tours
Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : spécial
Jet de sauvegarde : 1/2

Ce sort crée, dans l'écran d'inventaire du prêtre, quatre sortes de grenades qui peuvent être lancées sur toute cible située à moins de 40 mètres (ces "grenades" disparaissent à la fin de la durée du sort). Une fois lancées, les semences explosent et infligent 2-16 points de dommages sur un rayon de 1,60 mètre. Une victime frappée de plein fouet n'a pas droit à un jet de sauvegarde mais les autres peuvent en bénéficier afin de réduire les dommages de moitié.

MISE À MAL (NÉCROMANCIE)



Portée : contact
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : spécial
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est l'inverse de Guérison. Il inflige de terribles dégâts au lieu de soigner. Si le prêtre parvient à toucher sa victime, il la fait tomber à 1 point de vie. L'effet est véhiculé par la première attaque qu'il tente après l'incantation, sachant qu'il n'a que deux rounds pour agir, après quoi l'énergie se dissipe. Le sort est également gâché si le prêtre rate sa cible. Il n'y a pas de jet de sauvegarde.

GUÉRISON (NÉCROMANCIE)



Portée : contact
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet de guérir toutes les blessures et les maladies de celui qui en bénéficie. Il soigne la cécité, les maladies, les personnages sous l'effet d'un Débilité et permet de récupérer tous les points de vie perdus. Il permet de soigner tous les désordres mentaux provoqués par des sorts ou des blessures au cerveau. Bien entendu, cela ne protège pas d'éventuelles autres blessures.

MIROIR PHYSIQUE (ALTÉRATION)

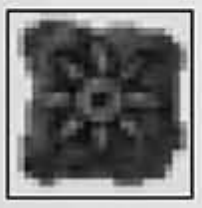


Portée : 30 mètres
Durée : 9 rounds
Temps d'incantation : 6

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort replie localement l'espace sur lui-même en générant un disque invisible qui protège le lanceur de sorts. Tout projectile qui passe par le disque est renvoyé vers l'attaquant. Les facteurs de mêlée, comme la vitesse, la portée et les dommages, ne changent pas ; la direction du projectile est tout simplement inversée et l'attaquant devient sa propre cible. Celui qui a lancé ce sort peut librement utiliser des projectiles à travers le disque.

ORBE DESSÉCHANT DE SOL (INVOCATION)



Portée : 30 mètres
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 6

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort permet au prêtre de lancer une sphère brillante sur sa cible. La gemme doit être lancée immédiatement car elle devient de plus en plus chaude. Le prêtre ne peut la donner à quelqu'un d'autre pour qu'il la lance. Il faut effectuer une attaque normale, avec un bonus de +3 pour toucher et sans pénalité d'arme non-maîtrisée. De plus, l'orbe peut être utilisée pour frapper des créatures vulnérables uniquement aux armes magiques mais sans bonus.

Lorsqu'il touche, le projectile explose en infligeant 6-36 points de dégâts (feu) à la victime et en l'aveuglant pour 1-6 rounds si elle rate son jet de sauvegarde contre les sorts. En cas de jet de sauvegarde réussi, les dégâts sont réduits de moitié et la cible n'est pas aveuglée. Les morts-vivants sont particulièrement vulnérables à ce sort : les dégâts qu'ils subissent sont doublés de même que la durée d'aveuglement. S'ils réussissent leur jet de sauvegarde, ils subissent 9d6 points de dommages et sont aveuglés pendant 6 rounds.

MÉMOIRE MERVEILLEUSE (ALTÉRATION)



Portée : 0
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 9

Zone d'effet : le lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet de se remémorer deux sorts de niveau 1 à 5 qui ont déjà été utilisés. Si aucun sort n'a été utilisé, alors rien ne se passe.

SORTS DE PRÊTRES DE NIVEAU SEPT

CONFUSION (ENCHANTEMENT/CHARME)



Portée : champ de vision
Durée : 2 rounds + 1 round/niveau
Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : 10 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort affecte 1 ou plusieurs créatures présentes dans la zone d'effet. Si elles ratent leur jet de sauvegarde contre les sorts avec une pénalité de –2, soit elles erreront sans but, soit elles resteront immobiles, soit elles attaqueront la cible la plus proche.

Ce sort dure 2 rounds, plus un round par niveau du lanceur. Les créatures qui errent sans but s'éloignent le plus possible du lanceur de sorts. Toute créature confuse qui est attaquée considère l'agresseur comme un ennemi et réagit en fonction de sa nature.

CONJURATION D'ÉLÉMENTAL DE TERRE (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : champ de vision
Durée : 1 tour/niveau
Temps d'incantation : spécial

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le prêtre ouvre un passage vers le plan élémentaire de l'air et conjure un élémentaire d'air. La créature a 60 % de chances d'avoir 12 DV, 35 % de chances d'avoir 16 DV et 5 % de chances d'avoir 24 DV. .

Tous les ordres sont donnés télépathiquement, il n'y a donc pas de perte de temps due à des problèmes de communication et il n'est pas nécessaire de connaître la langue de la créature convoquée. Les prêtres n'ont pas besoin de livrer un combat de volonté pour contrôler l'élémental (au contraire des magiciens).

FATALITÉ RAMPANTE (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : 80 mètres
Durée : 6 rounds
Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : durée réduite de moitié

Fatalité rampante invoque une nuée de 1 000 insectes qui couvre une grande surface. Elle se compose de scarabées, araignées et autres insectes, qui attaquent n'importe quelle proie située à moins de 80 mètres. La nuée suit la direction indiquée par le prêtre. Toute créature qui se trouve sur le chemin doit effectuer un jet de sauvegarde contre les souffles à –2 pour échapper aux insectes (pour eux la durée du sort est réduite de moitié). Ceux qui sont attaqués par l'essaim subissent 2 points de dommages à chaque round et ne peuvent lancer aucun sort.

TREMBLEMENT DE TERRE (ALTÉRATION)



Portée : 120 mètres
Durée : 3 secousses
Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : 1/2

Ce sort permet de provoquer de fortes secousses sismiques qui affectent toutes les créatures se trouvant dans la zone d'effet. Le tremblement de terre provoque trois secousses. La première inflige 6d6 points de dommages (jet de sauvegarde à –6 pour réduire les dommages de moitié). Ceux qui ratent leur jet de sauvegarde tombent pendant quatre rounds et lâchent leurs armes. La seconde inflige 3d6 points de dommages (jet de sauvegarde à –2 pour réduire les dommages de moitié). Ceux qui ratent leur jet de sauvegarde lâchent leurs armes. La dernière secousse inflige 2d6 points de dommages (jet de sauvegarde pour réduire les dommages de moitié). Ceux qui ratent leur jet de sauvegarde lâchent leurs armes. Ce sort affecte aussi bien les amis du lanceur que ses ennemis, il faut donc être prudent en l'employant. Enfin, les élémentaires de terre n'apprécient pas que des mortels jouent avec la terre et il y a un risque qu'un des leurs apparaisse et attaque le groupe.

Une jeune fille des Vaux m'a accusé d'avoir utilisé ce sort dans son lit ! - Volo

DOIGT DE MORT



Portée : champ de vision
Durée : permanente
Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : annule

Ce sort détruit la force vitale de la victime. Si cette dernière rate son jet de sauvegarde contre les sorts avec une pénalité de -2, elle meurt instantanément. Même si elle le réussit, elle encaisse 3-17 points de dégâts.

TEMPÊTE DE FEU (EVOCATION)



Portée : 40 mètres
Durée : 4 rounds
Temps d'incantation : 1 round

Zone d'effet : 6 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort déclenche une pluie de feu et de lave dans la zone d'effet, ce qui inflige 2-16 points de dégâts, +1 par niveau du prêtre, à toutes les créatures se trouvant à 3 mètres à la ronde. La tempête dure 4 rounds et inflige des dommages pendant tout ce temps aux créatures qui ne quittent pas la zone. Il n'y a pas de jet de sauvegarde contre ce sort.

PORTAIL (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : 20 mètres
Durée : 33 rounds
Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Grâce à ce sort, le prêtre invoque une créature native d'un autre plan, un diantrefosse, qui attaque ses ennemis, voire lui-même s'il se montre imprudent Le prêtre doit utiliser un Protection contre le mal (sur lui et ses camarades) s'il veut éviter d'attirer l'attention du démon qui le réduirait en charpie avant de dévorer ses restes.

PAROLE DIVINE (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : 0
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 1

Zone d'effet : 10 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort libère une magie incroyablement puissante. Le prêtre véhicule l'énergie de son dieu et libère une aura d'énergie sur 10 mètres de rayon, qui affecte toutes les créatures maléfiques prises dans la zone d'effet. L'effet dépend de la cible :

Dés de vie ou niveau	Effets
Moins de 4	Mort
4 à 7	Sonné pendant 1 tour
8 à 11	Ralenti pendant 1 tour et 75% de chances d'échouer au lancement d'un sort.
12+	Sourd pendant 1 tour et 50% de chances d'échouer au lancement d'un sort.

Il n'y a aucun jet de sauvegarde et les effets se produisent instantanément. Ils perdurent jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce qu'ils soient dissipés magiquement. Ce sort ne peut être utilisé par des prêtres d'alignement mauvais.

BEAUTÉ DE LA NATURE (ILLUSION/FANTASME)



Portée : le lanceur de sorts
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 6

Zone d'effet : 1,60 mètre de rayon
Jet de sauvegarde : annule

Grâce à ce sort, le lanceur donne l'impression de subir une incroyable transformation. Il devient un idéal de beauté. Pour un homme, il s'agit généralement d'une nymphe, pour une femme, cela est variable. Comme pour une nymphe, tous ceux qui voit le prêtre doivent réussir un jet de sauvegarde (avec un bonus de +3) ou mourir d'amour. Même si le jet de sauvegarde est réussi, les spectateurs sont rendus aveugles de manière permanente (sauf si dissipé). La transformation est instantanée mais ne dure que quelques secondes et affecte ceux qui se trouvent à côté du prêtre (à l'exception des membres du groupe).

RESTITUTION MAJEURE (NÉCROMANCIE)



Portée : contact
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet de restituer à un individu son niveau d'énergie. Cela inverse les effets de toute perte de niveau due à une créature ou à une force quelconque. Il permet également de rendre son intelligence à une victime du sort Débilité, il annule toute forme de problèmes mentaux comme confusion ou berserk, guérit complètement le bénéficiaire, neutralise n'importe quel poison et soigne toute maladie. L'utilisation de ce sort est particulièrement épuisante et le prêtre devra se reposer immédiatement après ou subir les effets de la fatigue.

RÉSURRECTION (NÉCROMANCIE)



Portée : contact
Durée : instantanée
Temps d'incantation : 1 tour

Zone d'effet : 1 créature
Jet de sauvegarde : aucun

Comme Rappel à la vie, Résurrection permet de ressusciter un personnage. Le bénéficiaire est également complètement guéri et peut repartir à l'aventure..

BOUCLIER DES ARCHONS (ABJURATION)



Portée : contact
Durée : 3 rounds/niveau
Temps d'incantation : 9

Zone d'effet : le lanceur de sorts
Jet de sauvegarde : aucun

Ce puissant sort d'abjuration absorbe les sorts prenant le prêtre pour cible. Il affecte un total de niveaux de sorts égal à la moitié du niveau du personnage, ce qui inclut les sorts lancés à l'aide de parchemins ou les pouvoirs assimilables à des sorts, mais exclut les effets qui ne sont pas centrés sur le personnage et ceux qui restent stationnaires (comme Nuage de mort et Nuage puant). Tant que le sort est jeté directement sur le prêtre, il est absorbé. La protection continue de fonctionner tant que toute son énergie n'est pas épuisée. Ainsi, même s'il ne lui reste plus qu'un niveau à absorber et si le prêtre est attaqué par un sort de 3e niveau, celui-ci est tout de même annulé. Ce sort fonctionne également contre Dissipation de la magie.

RAYON DE SOLEIL (EVOCATION, ALTÉRATION)

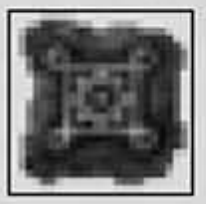


Portée : 6 mètres
Durée : spéciale
Temps d'incantation : 4

Zone d'effet : 6 mètres de rayon
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort permet d'invoquer un rayon de lumière éblouissante de 6 mètres de rayon autour du prêtre. Les créatures se trouvant dans la zone d'effet subissent 3-18 points de dégâts et doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts sous peine d'être aveuglées pendant 10 rounds. Les morts-vivants encaissent 1-6 points de dégâts par niveau du prêtre et doivent réussir un jet de sauvegarde ou être détruits.

SYMBOLE, ETOURDISSANT (CONJURATION/CONVOCATION)

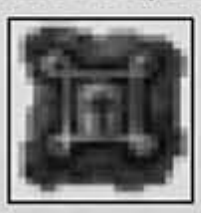


Portée : 30 mètres
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : spécial

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : spécial

Ce puissant enchantement permet au prêtre d'inscrire, à même le sol ou sur toute autre surface, un symbole qui y reste jusqu'à ce que quelqu'un approche. A ce moment, le symbole explose et toutes les créatures comprises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts (à –4) sous peine d'être sonnées pendant 1 round par niveau du prêtre.

SYMBOLE, MORT (CONJURATION/CONVOCATION)

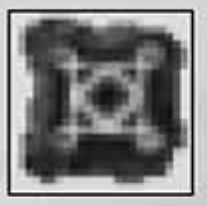


Portée : 30 mètres
Durée : 1 round/niveau
Temps d'incantation : spécial

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : spécial

Ce puissant enchantement permet au magicien d'inscrire, à même le sol ou sur toute autre surface, un symbole qui y reste jusqu'à ce que quelqu'un approche. A ce moment, le symbole explose et toutes les créatures comprises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de sauvegarde contre la mort ou mourir. Les créatures ayant plus de 60 points de vie sont immunisées.

SYMBOLE, TERREUR (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : 30 mètres
Durée : spéciale
Temps d'incantation : spécial

Zone d'effet : spéciale
Jet de sauvegarde : aucun

Ce puissant enchantement permet au magicien d'inscrire, à même le sol ou sur toute autre surface, un symbole qui y reste jusqu'à ce que quelqu'un approche. A ce moment, le symbole explose et toutes les créatures comprises dans la zone d'effet doivent réussir un jet de sauvegarde contre les sorts (à –4) sous peine d'être terrorisées pendant 1 round par niveau du mage.

PAROLE INFERNALE (CONJURATION/CONVOCATION)



Portée : 0 Zone d'effet : 10 mètres de rayon
Durée : spéciale Jet de sauvegarde : aucun
Temps d'incantation : 1

Ce sort libère une magie incroyablement puissante. Le prêtre véhicule l'énergie de son dieu et libère une aura d'énergie sur 10 mètres de rayon, qui affecte toutes les créatures bonnes prises dans la zone d'effet. L'effet dépend de la cible :

Dés de vie ou niveau	Effets
Moins de 4	Mort
4 à 7	Sonné pendant 1 tour
8 à 11	Ralenti pendant 1 tour et 75% de chances d'échouer au lancement d'un sort.
12+	Sourd pendant 1 tour et 50% de chances d'échouer au lancement d'un sort.

Il n'y a aucun jet de sauvegarde et les effets se produisent instantanément. Ils perdurent jusqu'à la fin du sort ou jusqu'à ce qu'ils soient dissipés magiquement.
Ce sort ne peut être utilisé par des prêtres d'alignement bon.

Le Vieux Manuel

EQUIPEMENT

L'écran d'inventaire et la manière de s'équiper sont détaillés dans le chapitre Inventaire du Guide du Jeu.

ARMURES



Harnois plain : Que ce soit en apparence ou en protection, c'est la meilleure (et la plus lourde) des armures qu'un guerrier puisse se procurer. Les plaques s'imbriquant parfaitement les unes dans les autres sont spécialement orientées pour dévier les flèches et les coups. L'armure est soigneusement décorée de gravures et d'estampes riches en détails.



Armure de plates : combinaison d'une armure de mailles et de plaques métalliques couvrant les zones vitales, telles que le torse, l'abdomen ou l'aine. Le poids est réparti sur tout le corps et l'armure est maintenue en place grâce à des boucles et de sangles.



Armure feuilletée : variante de l'armure à bandes, sur laquelle les bandes de métal sont appliquées verticalement sur une cotte de maille ou une armure de cuir. C'est une armure solide et beaucoup moins chère que l'armure de plates.



Cotte de mailles : la cotte de mailles est composée d'anneaux métalliques imbriqués les uns dans les autres. Elle se porte toujours par-dessus du tissu matelassé ou du cuir souple pour éviter l'irritation et amortir les coups.



Armure de cuir cloutée : cette armure de cuir (souple) est renforcée par des rivets métalliques.



Armure de cuir : Cette armure est faite de cuir rigidifié dans de l'huile bouillante et modelé en forme de plastron et d'épaulières. Le reste de la tenue est faite d'un cuir plus souple.

BOUCLIERS



Grand bouclier (ou pavois) : également appelé bouclier-tour, le pavois, fait de métal et de bois, protège du menton jusqu'aux pieds. Il doit être solidement attaché à l'avant-bras et fermement tenu.



Ecu : Ce bouclier est porté de la même manière qu'une rondache. D'un diamètre de 1m à 1,20 m, il est généralement composé de métal et peut être de n'importe quelle forme (rond, carré ou même en forme d'ailes de dragon déployées). Le bouclier médiéval classique est un triangle.



Rondache : c'est un bouclier généralement rond qui se porte fixé à l'avant-bras. Relativement légère comparée à un écu, on peut porter un autre objet avec la main du bras sur lequel elle est fixée. Par contre, on ne peut utiliser ou porter une arme.



Targe : C'est une version plus petite de la rondache.

EQUIPEMENTS DIVERS



Amulettes : ce sont des bijoux (quelquefois magiques) fixés à une chaînette autour du cou. La qualité de la chaînette peut augmenter la valeur de l'amulette. On ne peut porter qu'une seule amulette à la fois.



Anneaux : les anneaux se portent aux doigts et sont souvent enchantés. On ne peut en avoir qu'un seul à chaque main.



Bottes : Les bottes sont normalement fabriquées à la main par des cordonniers. Les bottes communes sont toutes faites sur le même modèle tandis que les bottes de qualité sont faites sur mesure.



Bracelets : ces épaisses bandes de métal ou de cuir sont enroulées, fixées ou attachées sur l'avant-bras d'un individu.



Capes : les capes peuvent avoir n'importe quelle forme et être fabriquées à partir de n'importe quel tissu. Les modèles les plus communs sont composés d'une pièce de tissu avec un trou au milieu pour passer la tête et d'un morceau de tissu drapé autour du cou, maintenu par une chaîne, une broche, un cordon ou une épingle.



Ceinturons : les ceinturons sont semblables à des ceintures mais ils ne servent pas à tenir un pantalon mais à porter des bourses, des fourreaux, etc.



Colliers : un collier est un bijou généralement fait d'argent, d'or ou de tout autre métal précieux et il est orné de pierres précieuses. Un collier se porte autour du cou et peut être de n'importe quelle taille.



Gantelets : les gantelets sont des gants renforcés. Ils peuvent être faits de cuir, de morceaux de métal ou de mailles. Chaque armure est dotée de gantelets appropriés. Les gantelets magiques sont généralement plus fins, plus légers et plus seyants.



Heaumes : en cuir bouilli ou en métal, les heaumes protègent une grande partie de la tête, excepté le visage et le cou. Ils protègent des attaques critiques.

Le vieux Manuel

ARMES

ARCS



Arc court : c'est l'arc de base. Il mesure environ 1,50m. Avec les années, on a essayé d'améliorer la portée des arcs. On a augmenté leur taille ou leur flexibilité. Dans le premier cas, on a obtenu l'arc long.



Arc long : cet arc d'environ 2 mètres est aussi grand que l'archer qui l'utilise. Sa portée est supérieure à celle de l'arc court.



Arcs composites: Les arcs composites sont des arcs longs constitués de plusieurs matières, ce qui les rend plus flexibles et améliore leur portée. Ils ont été inventés après l'arc long classique.



Flèche : une flèche est conçue pour couvrir une grande distance. Les flèches légères sont souvent utilisées pour la chasse. La plupart sont faites de bois de frêne ou de bouleau et mesurent entre 90cm et 1m.

ARMES A POINTES



Fléau : le fléau est composé d'une solide poignée de bois à laquelle est fixée par des chaînes une barre de métal, une barre de bois garnie de pointes ou une boule de fer garnie de pointes.



Etoile du matin : cette arme est constituée d'un manche en bois terminé par une longue barre de métal. Ces armes mesurent environ 1,20m. Certaines sont dotées d'une tête ronde, ovale ou cylindrique couverte de pointes. Généralement, l'extrémité de ces armes est dotée d'une pointe pour frapper d'estoc.

EPEES COURTES



Dague : une dague typique est une lame pointue à double tranchant, contrairement au couteau qui ne coupe que d'un côté et qui est plus petit.



Epée courte : les épées courtes ont été les premières inventées. Elles mesurent environ 60 centimètres et sont dotées d'une lame à double tranchant. L'arme est généralement pointue pour pouvoir frapper d'estoc.

EPEES LARGES



Epée longue : On appelle souvent ces armes des épées à double tranchant, des épées de combat ou des épées de guerre. Il arrive qu'elles n'aient qu'un seul tranchant. Il existe une grande variété d'épées longues dont la taille varie entre 90 centimètres et 1,20 mètre. Dans le dernier cas, la lame mesure 1m. De nombreuses épées longues, sont dotées d'une lame à double tranchant et pointue. Ce genre d'épée est prévu pour frapper de taille et non d'estoc.



Epée à deux mains : l'épée à deux mains est un dérivé de l'épée longue. La lame est plus longue (plus de 1,80m) et la poignée également. Il est nécessaire de la manier à deux mains.



Epée bâtarde : également connue sous le nom d'épée à une main et demie, cette épée doit son nom au fait qu'elle se situe entre l'épée à deux mains et l'épée longue. Elle possède une lame à double tranchant et une longue poignée. La longueur de l'arme est comprise entre 1,20m et 1,50m.

HACHES



Hache de jet : la hache à une main ou hache de jet est dotée d'une tête en acier particulièrement tranchante et d'un contrepoids pour l'équilibrage. La poignée est pointue et la tête de la hache peut également être pointue.



Hache d'armes : la hache de bataille est généralement constituée d'un manche en bois d'environ 1,20m sur lequel est fixée la tête tranchante de la hache. Les haches d'armes sont également appelées grandes haches.

ARMES CONTONDANTES



Gourdin : la plupart des gourdins sont de solides morceaux de bois, étroits à la poignée et plus larges à l'autre extrémité. Tout le monde peut trouver un bon morceau de bois et l'utiliser comme arme, c'est pour cette raison que cette arme est assez répandue.



Masse: la masse est une descendante directe du gourdin mais sa tête est en fer. La forme de cette tête varie. Certaines sont à ailettes tandis que d'autres sont dotées de pointes..



Bâton : le bâton est un morceau de bois de 2 à 3 mètres de long. Les bâtons de bonne qualité sont taillés dans du chêne et sont ferrés aux deux extrémités. Un bâton s'utilise à deux mains.



Marteau de guerre : le marteau de guerre se compose d'un manche de métal ou de bois surmonté d'une tête en métal. La tête peut être un bloc, une boule, etc. Le poids de la tête fait de cette arme un outil parfait pour broyer une victime, quelle que soit l'armure qu'elle porte.

ARMES A PROJECTILES



Arbalète : Une arbalète est un arc monté en travers d'un manche en bois ou en métal. Les arbalètes propulsent des carreaux.



Carreau : les carreaux sont les munitions utilisées par les arbalètes de toute taille



Fronde : la fronde de base est constituée d'une bande de cuir ou de tissu avec une poche pour contenir le projectile. Le lanceur tient l'arme par les lanières et la fait tournoyer au-dessus de sa tête. Lorsque la vitesse maximale est atteinte, l'utilisateur lâche une des lanières et libère le projectile.



Bille : il s'agit de billes d'argile durci ou de plomb, qui servent de projectiles pour les frondes.



Fléchette : le fléchette est un petit projectile que l'on lance.



Dague de jet : semblable à une dague mais équilibrée pour être lancée.

ARMES D'HAST



Hallebarde : la hallebarde est constituée d'une lame semblable à un couperet fixée sur un bâton d'environ 1,80m. La lame est équilibrée à l'arrière et dotée d'une pointe. Une hallebarde tient à la fois de la lance et de la hache.



Lance : l'une des premières armes de l'homme remontant aux temps primitifs, les premières lances n'étaient que des épieux de bois. Avec la découverte des secrets des métaux, on a pu créer des pointes de fer et d'acier.

Le vieux Manuel

OBJETS MAGIQUES ET TRESORS

Les trésors sont variés et leur valeur monétaire est incontestable. Ils apportent la richesse à vos personnages mais il y en a certains qu'ils ne voudront pas vendre, les objets magiques. Bien qu'à haut niveau (au-delà du niveau que peut atteindre un personnage dans BG II) les prêtres et les mages peuvent créer leurs propres objets, il est beaucoup plus aisé de les trouver en aventure.

Les objets magiques sont des aides puissantes qui peuvent conférer des bonus au combat, permettre de lancer des sorts avec quelques mots, résister au plus ardent des feux et accomplir des exploits extraordinaires. Mais tous les objets magiques ne sont pas bénéfiques, certains sont maudits à cause d'un défaut ou par la volonté d'un mage maléfique.

Armes magiques : il peut y avoir une version magique de presque toutes les armes ordinaires. Les plus communes sont les épées et les dagues. Une arme magique vous donne généralement un bonus de +1 (ou plus) aux jets d'attaque et de dommages. Qu'elles soient plus rapides ou plus tranchantes, les armes magiques sont beaucoup plus efficaces que n'importe quelle arme normale. De rares armes ont des pouvoirs encore plus puissants.

Lorsque vous trouverez une arme magique, vous ne connaîtrez probablement pas ses propriétés. Vous découvrirez ces dernières par la recherche ou par la magie. Les sorts d'Identification et les Connaissances d'un personnage permettent d'obtenir des informations précieuses.

Armures magiques : Les armures enchantées viennent en complément des armes magiques. Ces armures ont un bonus d'au moins +1 à la Classe d'Armure normale, car elles sont plus robustes et mieux travaillées que les armures normales. De plus, elles vous confèrent des bonus contre certaines attaques. Une cotte de mailles +1, par exemple, augmente les jets de sauvegarde d'un personnage contre les attaques magiques dues au feu. Dans de rares cas, une armure magique peut posséder des pouvoirs plus puissants. Bien que ces sortes d'armures soient généralement particulièrement bien fabriquées et ciselées, on ne peut découvrir leurs pouvoirs qu'avec les méthodes employées pour les armes magiques.

Potions et huiles : Les potions et les huiles magiques sont faciles à trouver mais difficiles à identifier. On peut les découvrir dans de petites bouteilles, dans des flacons, des pots ou des fioles. Elles dégagent toutes une aura magique. La fonction de base d'une potion peut être évidente mais ses effets ne se manifesteront qu'en la buvant. Les résultats peuvent être variés : celui qui l'a ingurgitée peut découvrir qu'il peut résister au froid ou à la chaleur, guérir de blessures sérieuses ou faire face au plus grand des dangers sans avoir peur. Il peut aussi se retrouver subjugué par la première créature qu'il rencontre ou être victime d'un poison mortel.

Parchemins : les parchemins sont pain béni pour les lanceurs de sorts. En lisant l'incantation qui y est inscrite, un prêtre ou un mage peut lancer un sort qu'il n'a pas mémorisé. Certains parchemins sont utilisables par tous les personnages et confèrent des capacités temporaires pour se protéger de divers dangers : les êtres maléfiques, les lycanthropes, les créatures des autres plans, etc. D'autres parchemins libèrent une terrible malédiction quand ils sont lus. Le seul moyen de savoir ce que contient un parchemin est de le faire identifier. Pour les sorts de magiciens, il faut utiliser un sort de Lecture de la magie qui peut être lancé par n'importe quel mage. Les magiciens peuvent aussi utiliser des parchemins pour recopier des sorts dans leur livre. Cette option apparaît dans la fenêtre de description du parchemin.

C'est généralement la seule manière d'augmenter son arsenal de sorts. - Elminster

Anneaux : Les anneaux magiques sont utilisables par de nombreuses classes et peuvent conférer de nombreux pouvoirs. Comme tous les objets magiques, certains anneaux peuvent être néfastes à vos personnages. Un anneau maudit ne peut être ôté que par un sortilège.

Baguettes, bâtons et sceptres : ces derniers comptent parmi les objets magiques les plus puissants. Les baguettes sont le plus souvent utilisées par les magiciens qui peuvent lancer de puissants sorts d'un geste. Les bâtons sont aussi bien utilisés par les prêtres que par les mages. Ils peuvent être véritablement destructeurs, bien au-delà de la puissance d'une baguette. Les sceptres, apanage des rois-sorciers et des grands seigneurs, sont les plus rares. Les baguettes, les bâtons et les sceptres ne disposent pas d'une puissance illimitée. Chaque utilisation leur coûte une charge jusqu'à ce qu'ils n'en aient plus.

Objets magiques divers : la grande variété des objets magiques est évidente avec les objets divers. Chaque objet possède un pouvoir unique. Il existe des ceinturons augmentant la Force, des chapeaux qui rendent votre personnage plus beau, des grimoires très rares qui augmentent les caractéristiques de vos héros et bien d'autres merveilles encore.

OBJETS LEGENDAIRES

CROM FAEYR

C'est le vrai nom que le forgeron nain, Silverblade, a donné à l'arme qu'il voulait donner à son fils. Malheureusement ce dernier est mort avant que l'ouvrage de son père ne soit achevé. Mais l'arme, un marteau, a été forgée grâce à la magie d'un Gantelet de pouvoir d'ogre et d'un Ceinturon de force de géant du froid. Crom Faeyr confère à son utilisateur tous les pouvoirs d'origine du marteau de tonnerre, une force énorme et la possibilité de tuer en un coup les golems, les ettins et les trolls.

LAME DE FOND : HALLEBARDE +4

Forgé à l'âge antique par un culte voué à la déesse Umberlee, cette puissante hallebarde est une arme de vengeance conçue pour aider le champion du culte à récupérer une sainte relique volée par les géants du feu des Montagnes de la Corne des Tempêtes. Malheureusement, trop d'espoirs pesaient sur les épaules d'un seul champion et on n'a jamais retrouvé Lame de fond.

EPÉE LONGUE : LAMINEUSE

On ne se souvient plus de l'origine de cette arme mais on raconte qu'elle a été forgée par un grand forgeron au service de Helm. Egalement appelée l'épée de la neutralité, elle a été conçue pour apporter l'équilibre à l'univers et exterminer les extrémistes pour rapprocher la création de la neutralité absolue. Plus l'alignement de sa cible est éloigné de celui de l'arme, plus l'épée est puissante. C'est une arme +3 pour déterminer ce qu'elle peut affecter.

Il y a bien d'autres objets légendaires. - Volo

Parlez à Cromwell le Nain aux Docks d'Athkatla, il peut vous aider à trouver ce genre d'objets. - Elminster.

Le Vieux Manuel

TABLEAUX

AJUSTEMENTS CARACTERISTIQUES								
	Force				Dextérité		Constitution	
Score	Ajustement attaque	Ajustement dégâts	Poids autorisé	Enfoncer (%)	Ajustement missiles	Ajustement CA	Ajustement points de vie	Survie à la résurrection
3	-3	-1	5	3	-3	+4	-2	40
4	-2	-1	15	4	-2	+3	-1	45
5	-2	-1	15	4	-1	+2	-1	50
6	-1	0	30	6	0	+1	-1	55
7	-1	0	30	6	0	0	0	60
8	0	0	50	8	0	0	0	60
9	0	0	50	8	0	0	0	70
10	0	0	70	10	0	0	0	75
11	0	0	70	10	0	0	0	80
12	0	0	90	12	0	0	0	85
13	0	0	90	12	0	0	0	90
14	0	0	120	14	0	0	0	92
15	0	0	120	14	0	-1	+1	94
16	0	+1	150	16	+1	-2	+2	96
17	+1	+1	170	18	+2	-3	+2 (+3)	98
18	+1	+2	200	20	+2	-4	+2 (+4)	100
18/01-50	+1	+3	220	25				
18/51-75	+2	+3	250	30				
18/79-90	+2	+4	280	35				
18/91-99	+2	+5	320	40				
18/00	+3	+6	400	45				
19	+3	+7	500	50	+3	-4	+2 (+5)	100
20	+3	+8	600	55	+3	-4	+2 (+5)	100
21	+4	+9	700	60	+4	-5	+2 (+6)	100
22	+4	+10	800	65	+4	-5	+2 (+6)	100
23	+5	+11	1000	70	+4	-5	+2 (+6)	100
24	+6	+12	1200	75	+5	-6	+2 (+7)	100
25	+7	+14	1600	80	+5	-6	+2 (+7)	100

AJUSTEMENTS CARACTERISTIQUES

	Intelligence				Sagesse				Charisme
Score	Niveau de sort	Chance d'apprentissage (%)	Nb maximum de sorts par niveau	Bonus Connaissance	Ajustement contre la magie	Sorts en plus	Possibilité d'échec d'un sort (%)	Bonus connaissance	Ajustement réaction
3				-20	-3		50	-20	-5
4				-20	-2		45	-20	-4
5				-20	-1		40	-20	-3
6				-20	-1		35	-20	-2
7				-10	-1		30	-10	-1
8				-10	0		25	-10	0
9	4ème	35	6	-10	0	0	20	-10	0
10	5ème	40	7	0	0	0	15	0	0
11	5ème	45	7	0	0	0	10	0	0
12	6ème	50	7	0	0	0	5	0	0
13	6ème	55	9	0	0	1er	0	0	+1
14	7ème	60	9	0	0	1er	0	0	+2
15	7ème	65	11	+3	+1	2ème	0	+3	+3
16	8ème	70	11	+5	+2	2ème	0	+5	+4
17	8ème	75	14	+7	+3	3ème	0	+7	+4
18	9ème	85	18	+10	+4	4ème	0	+10	+5
19	9ème	95	Tous	+12	+4	1er, 4ème	0	+12	+8
20	9ème	96	Tous	+15	+4	2ème, 4ème	0	+15	+9
21	9ème	97	Tous	+20	+4	3ème, 5ème	0	+20	+10
22	9ème	98	Tous	+25	+4	4ème, 5ème	0	+25	+11
23	9ème	99	Tous	+30	+4	5ème, 5ème	0	+30	+12
24	9ème	100	Tous	+35	+4	6ème, 6ème	0	+35	+13
25	9ème	100	Tous	+40	+4	6ème, 7ème	0	+40	+14

Le vieux

EXPERIENCE ET CAPACITES

TABLEAU D'EXPERIENCE DES COMBATTANTS			
Niveau	Guerrier	Paladin/ Rôdeur	Dés de vie (d10)
1	0	0	1
2	2 000	2 250	2
3	4 000	4 500	3
4	8 000	9 000	4
5	16 000	18 000	5
6	32 000	36 000	6
7	64 000	75 000	7
8	125 000	150 000	8
9	250 000	300 000	9
10	500 000	600 000	9+3
11	750 000	900 000	9+6
12	1 000 000	1 200 000	9+9
13	1 250 000	1 500 000	9+12
14	1 500 000	1 800 000	9+15
15	1 750 000	2 100 000	9+18
16	2 000 000	2 400 000	9+21
17	2 250 000	2 700 000	9+24
18	2 500 000	3 000 000	9+27
19	2 750 000	3 300 000	9+30
20	3 000 000	3 600 000	9+33

PROGRESSION EN SORTS DES PALADINS					
Niveau	Niveau d'incantation	Niveaux de sorts de prêtre 1	2	3	4
9	1	1			
10	2	2			
11	3	2	1		
12	4	2	2		
13	5	2	2	1	
14	6	3	2	1	
15	7	3	2	1	1
16	8	3	3	2	1
17	9*	3	3	3	1
18	9*	3	3	3	1
19	9*	3	3	3	2
20*	9*	3	3	3	3
*Niveau maximal					

CAPACITES DE RODEUR						
Niveau	Se cacher dans l'ombre	Déplacement silencieux	Niveau d'incantation	Niveaux de sorts de prêtre 1	2	3
1	10%	15%				
2	15%	21%				
3	20%	27%				
4	25%	33%				
5	31%	40%				
6	37%	47%				
7	43%	55%				
8	49%	62%	1	1		
9	56%	70%	2	2		
10	63%	78%	3	2	1	
11	70%	86%	4	2	2	
12	77%	94%	5	2	2	1
13	85%	99%*	6	3	2	1
14	93%	99%	7	3	2	2
15	99%*	99%	8	3	3	2
16	99%	99%	9*	3*	3*	3*
*Maximum possible						

NIVEAUX D'EXPERIENCE DES MAGICIENS		
Niveau	Mage	Dés de vie (d4)
1	0	1
2	2 500	2
3	5 000	3
4	10 000	4
5	20 000	5
6	40 000	6
7	60 000	7
8	90 000	8
9	135 000	9
10	250 000	10
11	375 000	10+1
12	750 000	10+2
13	1 125 000	10+3
14	1 500 000	10+4
15	1 875 000	10+5
16	2 250 000	10+6
17	2 625 000	10+7
18	3 000 000	10+8
19	3 375 000	10+9
20	3 750 000	10+10

PROGRESSION EN SORTS DES MAGICIENS

Niveau	Niveau des sorts								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1								
2	2								
3	2	1							
4	3	2							
5	4	2	1						
6	4	2	2						
7	4	3	2	1					
8	4	3	3	2					
9	4	3	3	2	1				
10	4	4	3	2	2				
11	4	4	4	3	3				
12	4	4	4	4	4	1			
13	5	5	5	4	4	2			
14	5	5	5	4	4	2	1		
15	5	5	5	5	5	2	1		
16	5	5	5	5	5	3	2	1	
17	5	5	5	5	5	3	3	2	
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2

PRE-REQUIS POUR LES MAGICIENS SPECIALISTES

IDENTIQUE AU TITRE DU TABLEAU

Spécialiste	Ecole de magie	Race	Score minimal	Ecole d'Opposition
Abjurateur	Abjuration	H	Sag 15	Altération, Illusion
Conjurateur	Conjuration/Convocation	H, _ E	Con 15	Divination majeure, Invocation/Evocation
Devin	Divination majeure	H, _ E, E	Sag 16	Conjuration/Convocation
Enchanteur	Enchantement/Charme	H, _ E, E	Cha 16	Invocation/Evocation, Nécromancie
Illusionniste	Illusion	H, G	Dex 16	Nécromancie, Invocation/Evocation, Abjuration
Invocateur	Invocation/Evocation	H	Con 16	Enchantement/Charme, Conjuration/Convocation
Nécromancien	Nécromancie	H	Sag 16	Illusion, Enchantement/Charme
Transmutateur	Altération	H, _ E	Dex 15	Abjuration, Nécromancie

NIVEAUX D'EXPERIENCE DES PRETRES			
Niveau	Clerc	Druide	Dés de vie (d8)
1	0	0	1
2	1 500	2 000	2
3	3 000	4 000	3
4	6 000	7 500	4
5	13 000	12 500	5
6	27 500	20 000	6
7	55 000	35 000	7
8	110 000	60 000	8
9	225 000	90 000	9
10	450 000	125 000	9+2
11	675 000	200 000	9+4
12	900 000	300 000	9+6
13	1 125 000	750 000	9+8
14	1 350 000	1 500 000	9+10
15	1 575 000	3 000 000	9+12
16	1 800 000	3 500 000	9+14
17	2 025 000	500 000	9+16
18	2 250 000	1 000 000	9+18
19	2 475 000	1 500 000	9+20
20	2 700 000	2 000 000	9+22
21	2 925 000	2 000 000	9+24

Le Vieux Grimoire

PROGRESSION EN SORTS DES PRETRES							
Niveau	Niveau des sorts						
	1	2	3	4	5	6*	7**
1	1						
2	2						
3	2	1					
4	3	2					
5	3	3	1				
6	3	3	2				
7	3	3	2	1			
8	3	3	3	2			
9	4	4	3	2	1		
10	4	4	3	3	2		
11	5	4	4	3	2	1	
12	6	5	5	3	2	2	
13	6	6	6	4	2	2	
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	4	2	1
16	7	7	7	6	4	3	1
17	7	7	7	7	5	3	2
18	8	8	8	8	6	4	2
19	9	9	8	8	6	4	2
20	9	9	9	8	7	5	2
21	9	9	9	9	8	6	2

*Utilisables uniquement par les prêtres possédant une Sagesse minimale de 17

**Utilisables uniquement par les prêtres possédant une Sagesse minimale de 18

Le Vieux Manoir

NIVEAUX D'EXPERIENCE DES ROUBLARDS		
Niveau	Voleur/Barde	Dés de vie (d6)
1	0	1
2	1 250	2
3	2 500	3
4	5 000	4
5	10 000	5
6	20 000	6
7	40 000	7
8	70 000	8
9	110 000	9
10	160 000	10
11	220 000	10+2
12	440 000	10+4
13	660 000	10+6
14	880 000	10+8
15	1 100 000	10+10
16	1 320 000	10+12
17	1 540 000	10+14
18	1 760 000	10+16
19	1 980 000	10+18
20	2 200 000	10+20
21	2 420 000	10+22
22	2 640 000	10+24
23	2 860 000	10+26

BASE DES CAPACITES DE VOLEUR	
Capacité	% de base
Vol à la tire	15%
Crocheter des serrures	10%
Trouver/désamorcer des pièges	5%
Déplacement silencieux	10%
Se cacher dans l'ombre	5%

AJUSTEMENTS DES CAPACITES DE VOLEUR SELON LA RACE

Capacité	Nain	Elfe	Gnome	_ Elfe	Petite-personne	_ Orque
Vol à la tire		5%		10%	5%	-
Crocheter des serrures	10%	-5%	5%		5%	-
Trouver/désamorcer des pièges	15%		10%		5%	-
Déplacement silencieux		5%	5%		10%	-
Se cacher dans l'ombre		10%	5%	5%	15%	-

AJUSTEMENTS DE DEXTERITE AUX CAPACITES DE VOLEUR

Dextérité	Vol à la tire	Crocheter des serrures	Trouver/Désamorcer des pièges	Déplacement silencieux	Se cacher dans l'ombre
9	-15%	-10%	-10%	-20%	-10%
10	-10%	-5%	-10%	-15%	-5%
11	-5%		-5%	-10%	
12				-5%	
13-15					
16		5%			
17	5%	10%		5%	5%
18	10%	15%	5%	10%	10%
19	15%	20%	10%	15%	15%

AJUSTEMENTS AUX CAPACITES DE VOLEUR SELON L'ARMURE PORTEE

Capacité	Sans armure	Maille elfique	Matelassée, cuir ou cloutée	Ecailles* ou cotte de mailles*
Vol à la tire	5%	-20%	-30%	-25%
Crocheter des serrures		-5%	-10%	-10%
Trouver/désamorcer des piège		-5%	-10%	-10%
Déplacement silencieux	10%	-10%	-20%	-15%
Se cacher dans l'ombre	5%	-10%	-20%	-15%

*Seuls les bardes peuvent utiliser leurs capacités de voleur en portant de telles armures

MULTIPLICATEURS DE DEGATS DES ATTAQUES SOURNOISES

Niveau du voleur	Multiplicateur de dégâts
1-4	x 2
5-8	x 3
9-12	x 4
13 et +	x 5

PROGRESSION EN SORTS DES BARDES						
Niveau du barde	Spell Level 1	2	3	4	5	6
1						
2	1					
3	2					
4	2	1				
5	3	1				
6	3	2				
7	3	2	1			
8	3	3	1			
9	3	3	2			
10	3	3	2	1		
11	3	3	3	1		
12	3	3	3	2		
13	3	3	3	2	1	
14	3	3	3	3	1	
15	3	3	3	3	2	
16	4	3	3	3	2	1
17	4	4	3	3	3	1
18	4	4	4	3	3	2
19	4	4	4	4	3	2
20	4	4	4	4	4	3
21	5	4	4	4	4	3
22	5	5	4	4	4	3
23	5	5	5	4	4	4

CAPACITES DU BARDE
Vol à la tire
10%

CONNAISSANCE	
Bardes	10 / niveau
Voleurs	3 / niveau
Magiciens	3 / niveau
Autres classes	1 / niveau

Le Vieux Manuel

COMBINAISONS DE MULTI-CLASSE	
Nain	Guerrier/clerc Guerrier/voleur
Elfe	Guerrier/voleur Guerrier/mage Mage/voleur
Gnome	Guerrier/clerc Guerrier/voleur Guerrier/illusionniste Clerc/illusionniste Clerc/voleur Illusionniste/voleur
Petite-personne	Guerrier/voleur
1/2 Elfe	Guerrier/clerc* Guerrier/voleur Guerrier/mage Clerc/rôdeur Clerc/mage Mage/voleur Guerrier/mage/clerc* Guerrier/mage/voleur *ou druide

Le Vieux Manuel

ARMES ET ARMURES

ARMES DE MELEE					
Arme	Prise (mains)	Type[1]	Facteur de Vitesse	Dégâts	Utilisable par[2]
Bâton	2	C	4	1-6	G, R, P, C, D, V, B
Bille	1	C		1-4 + 1	
Carreau		P		1-10	
Dague	1	P	2	1-4	G, R, P, D, V, B, M
Dague de lancer	1	P	2	1-4	G, R, P, D, V, B, M
Epée bâtarde	1	T	8	2-8	G, R, P, B
Epée courte	1	P	3	1-6	G, R, P, B, V
Epée longue	1	T	5	1-8	G, R, P, B, V
Epée à deux mains	2	T	10	1-10	G, R, P, B
Etoile du matin	1	C	7	2-8	G, R, P, B, C
Fléau d'armes	1	C	7	1-6 + 1	G, R, P, B, C
Flèche		P		1-6	
Fléchette	1	P	2	1-3	G, R, P, D, V, B, M
Gourdin	1	C	4	1-4	G, R, P, C, D, V, B
Hache d'armes	1	T	7	1-8	G, R, P, B
Hache de jet	1	T	4	1-6	G, R, P, B
Hallebarde	2	P/T	9	1-10	G, R, P, B
Lance	2	P	6	1-6	G, R, P, D, B
Marteau de guerre	1	C	4	1-4 +1	G, R, P, B
Masse d'armes	1	C	7	1-6 +1	G, R, P, B, C

1 : Contondante, Perforante, Tranchante
2 : Guerrier, Rôdeur, Paladin, Clerc, Druide, Voleur, Barde, Mage

ARMES A DISTANCE						
Arme	Prise (mains)	Cadence de Tir[1]	Facteur de Vitesse	Bonus d'attaque	Bonus de dégâts	Utilisable par[2]
Arc long composite	2	2	7	+1	+2	G, R, P
Arc long	2	2	8	+1		G, R, P, B
Arc court	2	2	6			G, R, P, V, B
Dague de jet	1	2	2			G, R, P, V, B, M
Hache de jet	1	1	4			G, R, P
Fronde	1	1	6			G, R, P, C, D, V, B, M
Fléchette	1	3	2			G, R, P, D, V, B, M
Arbalète lourde	2	1	10		+2	G, R, P, B
Arbalète légère	2	1	7			G, R, P, B

1 : Nombre d'attaques par round
2 : Guerrier, Rôdeur, Paladin, Clerc, Druide, Voleur, Barde, Mage

	TABLEAUX DES CLASSES D'ARMURES	
Armure	Classe d'Armure	Utilisable par
Targe	-1	G, R, P, C, D, V, B
Rondache	-1	G, R, P, C
Ecu	-1	G, R, P, C
Grand bouclier	-1	G, R, P, C
Armure de cuir	8	G, R, P, C, D, V, B
Besantine	7	G, R, P, C, D, V, B
Cotte de mailles	5	G, R, P, C, B
Armure feuilletée	4	G, R, P, C
Armure de plates	3	G, R, P, C
Armure de plates complète	1	G, R, P, C

AJUSTEMENTS CONTRE LES ARMES DE MELEE			
Armure	Tranchante	Perforante	Contondante
Armure de cuir	0	+2	0
Besantine	-2	-1	0
Cotte de mailles	-2	0	+2
Armure feuilletée	0	-1	-2
Armure de plates	-3	0	0
Armure de plates complète	-4	-3	0

SPECIALISATION				
Niveau	Points dépensés	Bonus d'attaque	Bonus de dégâts	Attaques par round
Initié	1	0	0	1
Spécialiste	2	+1	+2	3/2
Maître	3	+2	+2	3/2
Supérieur*	4	+2	+2	3/2
Grand maître	5	+2	+3	3/2
*Le passage de Supérieur à Grand maître améliore le facteur de vitesse de l'arme de prédilection				

REPUTATION ET ALIGNEMENT

INFLUENCE DE LA REPUTATION SUR LE PRIX DES OBJETS	
Réputation	Modificateur du prix de vente
20	-50%
19	-40%
18	-30%
17	-20%
16	-10%
15	-10%
14	Normal
13	Normal
12	Normal
11	Normal
10	Normal
9	+10%
8	+20%
7	+20%
6	+30%
5	+40%
4	+50%
3	+100%
2	Impossible d'acheter des objets

Le Vieux Manuel

AMÉLIORER SA RÉPUTATION DANS UN TEMPLE	
Coût	Réputation
1500	1
1200	2
1000	3
1000	4
500	5
400	6
200	7
300	8
400	9
500	10
700	11
900	12
200	13
500	14
2000	15
2500	16
5000	17
—	18
—	19
—	20

Alignement	Réputation de départ
Loyal bon	12
Neutre bon	11
Chaotique bon	11
Loyal neutre	10
Neutre	10
Chaotique neutre	10
Loyal mauvais	9
Neutre mauvais	9
Chaotique mauvais	8

AJUSTEMENTS DUS A LA REPUTATION	
Réputation	Effet
20	Le groupe bénéficie d'un bonus de +4 à ses jets de réaction
18-19	Le groupe bénéficie d'un bonus de +3 à ses jets de réaction
16-17	Le groupe bénéficie d'un bonus de +2 à ses jets de réaction
14-15	Le groupe bénéficie d'un bonus de +1 à ses jets de réaction
8-13	Aucune modification
7	Le groupe souffre d'une pénalité de –1 à ses jets de réaction.
6	Le groupe souffre d'une pénalité de –2 à ses jets de réaction.
5	Le groupe souffre d'une pénalité de –3 à ses jets de réaction.
4	Le groupe souffre d'une pénalité de –4 à ses jets de réaction.
3	Le groupe souffre d'une pénalité de –5 à ses jets de réaction. Lorsque le groupe pénètre dans une nouvelle zone de la carte, un groupe de Mages Cagoulés ou de membres de l'Ordre du Cœur Radieux risque de se former et de l'attaquer.
2	Le groupe souffre d'une pénalité de –6 à ses jets de réaction. Lorsque le groupe pénètre dans une nouvelle zone de la carte, un groupe de Mages Cagoulés ou de membres de l'Ordre du Cœur Radieux risque de se former et de l'attaquer.
1	Le groupe souffre d'une pénalité de –7 à ses jets de réaction. Lorsque le groupe pénètre dans une nouvelle zone de la carte, un groupe de Mages Cagoulés ou de membres de l'Ordre du Cœur Radieux risque de se former et de l'attaquer.
0	Le personnage ne peut plus acheter d'objets. Lorsque le groupe pénètre dans une nouvelle zone de la carte, un groupe de Mages Cagoulés ou de membres de l'Ordre du Cœur Radieux se forme et l'attaque. Les PNJ sont toujours hostiles envers le groupe.

Le Vieux Grimoire

REACTIONS DES PNJ SUIVANT LA REPUTATION DU PERSONNAGE			
	Alignement du NPC		
Réputation	Bon	Neutre	Mauvais
1	Fuite	Fuite	Amical
2	Fuite	Hostile	Amical
3	Hostile	Hostile	Amical
4	Hostile	Inamical	Amical
5	Hostile	Inamical	Amical
6	Inamical	Normal	Amical
7	Inamical	Normal	Normal
8	Inamical	Normal	Normal
9	Normal	Normal	Normal
10	Normal	Normal	Normal
11	Normal	Normal	Normal
12	Normal	Normal	Normal
13	Amical	Normal	Inamical
14	Amical	Normal	Inamical
15	Amical	Normal	Inamical
16	Amical	Normal	Hostile
17	Amical	Normal	Hostile
18	Amical	Normal	Hostile
19	Amical	Inamical	Fuite
20	Amical	Inamical	Fuite

	Nom	Description	Correspondance
1	Martel	Cœur d'Hiver	Janvier
2	Alturiak	La Griffe de l'Hiver ou les Griffes du Froid	Février
3	Ches	Du Couchant	Mars
4	Tarshak	Des Tempêtes	Avril
5	Mirtul	La Fonte	Mai
6	Kythorn	Le Temps des Fleurs	Juin
7	Flammerige	La Marée Estivale	Juillet
8	Eléasias	Haut-Soleil	Août
9	Eleinte	La Flétrissure	Septembre
10	Marpenoth	Chute-des-Feuilles	Octobre
11	Uktar	Pourrissement	Novembre
12	Nuiteuse	Le Crépuscule	Décembre

CREDITS

STUDIOS BLACK ISLE

DIRECTEUR DE LA DIVISION
Feargus Urquhart

PRODUCTEUR
Chris Parker

PRODUCTEUR ASSOCIÉ
Douglas Avery

PRODUCTEUR LOCALISATION.
Fred Hatch

RESPONSABLE DE LA DIVISION OPÉRATIONS.
Benson

ASSISTANT DE LA DIVISION OPÉRATIONS.
Primo Pulanco

ESQUISSES PROMOTIONNELLES
Jason Manley

REMERCIEMENTS PARTICULIERS À :
L'équipe d'Icewind Dale pour nous avoir permis de nous servir de leurs monstres et pour leurs conseils sur certains problèmes mutuels que nous avons rencontrés pendant le développement. Les gens de Elephant and Castle et Delta Centre Suites - Eaton Centre pour leur hospitalité et leur enthousiasme. Les équipes Q.A. qui ont acceptées de devenir citoyens d'honneur du Canada et qui ont acceptés de partir loin de leurs familles pour le bien du projet.

BIOWARE CORP.

Dédié à la mémoire de Dan Walker

PRODUCTION
Producteurs exécutifs
Ray Muzyka
Greg Zeschuk
Production
Ben Smedstad (Producteur)
Nathan Plewes (Producteur de la gamme)
Andrew "Colonel Bob" Nobbs (Producteur de la gamme)

CONCEPTION
Concepteurs:
James Ohlen (responsable écriture et conception, BioWare)
Kevin Martens

EQUIPE DE CONCEPTION:
Dave Gaider
Brent Knowles
Luke Kristjanson
John Winski

SCRIPT:
Andrew 'Colonel Bob' Nobbs
Mike Geist
Kevin Craig
Ross Gardner

CONCEPTEURS ADDITIONNELS:
Rob Bartel
Drew Karpyshyn
John Gallagher

CONCEPTION BG
James Ohlen
Ray Muzyka
Scott Greig
Greg Zeschuk

PROGRAMMATION
Programmeur en chef
Mark Darrah
Programmeurs
Daniel Morris
Paul Roffel
Réseau
Mark Brockington
Paul Roffel
Outils
Don Moar
Programmeurs outils
Marc Audy
Patrick Chan
Aaryn Flynn
Jeremy Sheldon
Chris Christou
Programmeurs additionnels
Noel Borstad
Rob Boyd
Mark Brockington
Howard Chung
Michael Devine
Brenon Holmes
Casey Hudson
Charles Randall
Gilles Beauparlant
Programmeurs Infinity
Gilles Beauparlant
Mark Brockington
Mark Darrah
David Falkner
Scott Greig (responsable programmation)
Daniel Morris
Cameron Tofer
John Winski
Don Yakielashek

ASSURANCE QUALITE
Scott 'Lizardman' Langevin
(responsable assurance-qualité)
Raymond 'eataTREE' Prach
Scott "do I have to go home now?" Horner
Derrick 'the Underdork' Collins
Jonathan 'Spud' Epp
Karl "Lord of the Stage" Schreiner
Nathan "Road Trips" Frederick
Ross "I don't need no stinkin" quote!' Gardner

ASSURANCE QUALITÉ
Noel Borstad
Brenon Holmes
Scott Rodrique
Bob McCabe
Aidan Scanlan
Preston Watamaniuk
Keith Soleski

ARTISTES ET ANIMATEURS
Responsable artistique
Marcia Tofer
Artiste en chef
John Gallagher
Artistes
Dean Andersen
Matt Goldman
Kelly Goodine
Yunkyung Kim
Arnel Labarda
Chris Mann
Elben Schafers
GUI
Todd Grenier
Artistes promotion et marketing
Matt Goldman
Portraits and Promotional/Marketing Art
Mike Sass
Artistes associés
Matthew Goldman
Todd Grenier
Marc Holmes
Dean Anderson
Artistes additionnels
Mike Grills
Rob Sugama
Effets spéciaux et animations d'arrière-fond
Chris Mann
Elben Schafers
Russell Rice
Alex Scott

Le Vieux Manuel

Eléments de BG et de la Légende de l'île perdue repris
Cassidy Scott
Dan Walker
Kalvin Lyle
Marc Holmes
Scott Greig

ANIMATION

Responsable animation
Steven Gilmour
Animation
Rick Li
Henrik Vasquez
Enrique Deo Perez
Larry Stevens
Tony de Waal
Directeur animation
David Hibbeln

CINEMATIQUES

Modélisation
Cassidy Scott
Mike Sass
Alex Scott
Elben Schafers
Lindsay Jorgenson
Modélisation additionnelle
Ryan Blanchard
David Hibbeln
Matthew Goldman
Textures
Mike Sass
Matthew Goldman
Ryan Blanchard
Marc Holmes
Textures additionnelles
Enrique Deo Perez
Rick Li
Yunkyung Kim
Scripts
Steve Gilmour
Luke Kristjanson
Dave Hibbeln
Ebauches
John Gallagher
Mike Sass
Marc Holmes
Storyboards
Kelly Goodine
Steve Gilmour
Dave Hibbeln
Vidéo
Matthew Fisher
Animation
Steve Gilmour
Enrique Deo Perez
Tony de Waal
Rick Li
Larry Stevens
Henrik Vasquez

Effets
Russell Rice
Tony de Waal
Alex Scott
Dave Hibbeln
Eclairage et organisation
Mike Sass
Rick Li
Enrique Deo Perez
Russel Rice
Equipe associée
Ryan Blanchard
Steve Gilmour
Henrik Vasquez
David Hibbeln
Larry Stevens
Responsable animation
David Hibbeln
Audio
David Chan

RESPONSABLE COMMUNICATION

Brad Grier

MANUEL (USA)

James Ohlen
Lukas Kristjanson
Drew Karpyshyn
Ray Muzyka

EQUIPE MANUEL

Ross Gardner
Kevin Martens

RÉCEPTION

Juliette Irish
Theresa Baxter
Teresa Stevenson

ADMINISTRATEURS SYSTÈME

Dave Hamel
Michael K. Nudel
Chris Zeschuk

INTERPLAY

AUDIO

Responsable audio
Charles Deenen
Superviseur
Craig Duman
Concepteurs sonores
Ann Scibelli
Paul Menichini
Tim Walston (Soundstorm)
David Farmer
Al Nelson
Mike Kamper
Adam Levenson
John Morris (Stone Age Technology)

Edition sonore
Stephen Miller
JP Walton
Frank Szick
Caron Weidner (Eight Ball Sound)
Effets spéciaux
John Fasal
Charles Deenen
Al Nelson
Ana Deenen
Frank Szick
Chris Borders
Musique
Michael Hoenig (Metamusic Productions)
Edition musicale
Rick Jackson
Ron Valdez
Howard Drossin (Yo11 Productions)
Master
Craig Duman
Frank Szick
Tom Baker (Precision Mastering)
Assistant.
Ron Valdez
Responsable VO
Chris Borders
Montage VO
Stephen Miller
JP Walton
Frank Szick
Jeremy Simpson
Voix originales :
Charlie Adler
Dee Bradly Baker
Michael Bell
Jeff Bennett
Gregg Berger
Cam Clarke
Jonathan Cook
Jim Cummings
Grey Delisle
Melissa Disney
Bill Farmer
Michael Gough
Wayne Grace
Jennifer Hale
Hidi Shannon
Amber Hood
James Horan
Rodger L. Jackson
Cherity James
Nick Jamison
Maurice LaMarche
Jim Meskimen
Tress MacNeille
John Mariano
Jason Marsdn
Bill Martin
Alan Oppenheimer
Jeff Osterhage
Valerie Pappas

Le Vieux Manuel

Rob Paulsens
Dian Pershing
David Prince
Keven Michael Richerdson
Jack Roth
Dwight Schultz
Jane Singer
Kath Soucie
John Vernon
B.J. Ward
Frank Welker
David Warner
Billy West
Donovon Workun
Walla Cast:
Marsha Kramer
Anneliese Goldman
Daamen Krall
Richard Penn
John Demita
David Randolph
Studio VO :
Screenmusic Studios
Ingénieur son
Mike Draghi
Assistant
Eric Lewis
Casting
Barbara Harris Loop-Group Casting Studios
WarnerBrothers Hollywood
Casting additionnel
Lisa Wasserman (Virtual Casting)

CINEMATIQUES
Mixage
Tim Gedemer (Audio Group)
Foley Mixer
Eric Thompson (EFX)
Foley Artist
Laura Macias (EFX)
Musique
Howard Drossin (Yo11 Productions)
Mixé à 4MC en Dolby Surround
Dolby Surround
Merci à Shannon Woods pour son aide au Renaissance Pleasure Faire.
Vidéo
Dan Williams
Dave Cravens
Bill Stoudt

ASSURANCE QUALITÉ
Directeur
Michael Motoda
Responsable
Greg "Moose" Baumeister
Responsable des opérations.
Monica Vallejo

Superviseurs
Edward Hyland
John Kirkland
Damien Evans
Eric Fong
Erick Lujan
Testeurs
Henry Lee
Dany Martinez
Kris Giampa
Gary Tesdall
Harold Kim
Brad Dutton
Equipe de test
Damien Foletto
David Vodhanel
Albert Perez
Adam Parker
Thomas Edmonds
Greg Didieu
Mark Holtzdaw
Matt Golembiewski
Don Ramakers
Michael Los
Rafael Lopez
John Hoover
Joe isip
Eric Pribish
Joseph Chang
Reuben Park
Localisation espagnole
Rafad Lopez
Localisation allemande
Kevin Yee
Techniciens
Bill Delk
Tom Quast
Compatibilité
Derek Gibbs
Techniciens compatibilité
Josh Walters
Dave Parkyn
Jack Parker
Tony Piccoli
Un grand merci à tous ceux qui ont fait le voyage au Canada !

MARKETING
Directeur marketing
Margo Engel
Stacy Bremmer
Responsable relations publiques
Lisa Bucek
Equipe Internet
Sean Patton
Ed Arandia
Steve Jobes
Terry Spier
Sandi McCleary
Responsable services créatifs
Kathy Helgason

Logistique
Kathryne Wahl
Manuel (USA)
Lee Fleshman

INTERPLAY EUROPE

Responsable Marketing Europe
Harvey Lee
Chef de produit
Chris East
Directeur du développement Europe
Matt Findley
Producteur Sénior
Diarmid Clarke
Producteur
Nana Penemo
Directeur Marketing (France)
Philippe Cota
Chef de produit Sénior (France)
Laurent Jorda
Assistant marketing (France)
Sébastien Pensivy
Localisation française
Around the word
Studio d'enregistrement
Lotus Rose
Manuel
Philippe T
Chef de produit (Allemagne)
Tahsin Avci
Directeur Marketing (Espagne)
Javier Rodriguez
Chef de produit (Espagne)
Eduardo Lopez
Chef de produit (Italie)
Lorenzo Ferrari Ardicini
Chef de produit (Benelux)
Bart Hufen

Conception du packaging et du manuel (Europe)
A Creative Experience, Londres

Remerciements

Tous les participants à cette grande aventure !

La Patouille, Petit Pimousse, Claire, K-TI, Colibri, Ragondin, l'Homme de la forêt, Thierry, Sam (on t'aime !), le Yéti, Franck, Bruno, Guillaume, Tristan, Philippe, la Dame du lac, le Chanoine, David, Marion, Stella, Paola et tous ceux que nous avons oublié (désolé !), Shinjiku (et oui !), Sikander & Momoépatou, Gimilli pour l'AT, UU, Cirth et Rackhyr pour la rigolade, Zav & Steffi, Layusmal & Choudur, Elvin & ça suffit non ?, Personne & Amilton, Jamiel & Alcofribas et bien sûr Véro, Emilie et les Wan's pour leur patience et leur soutien. Merci à tous. Et merci à ceux qui ont lu jusqu'ici ;-)

Le Vieux Manuel

INDEX

A
ABJURATION....55
ABSORPTION D'ÉNERGIE....88
ABSORPTION MINEURE DE LARLOCH....59
ACHETER....15
ACTION LIBRE....98
ACTIONS DES PERSONNAGES....37
ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS....36
AERIE....30
AFFAIBLISSEMENT....75
AFFICHAGE DES INFOS-BULLES....20
AFFICHER/MASQUER....20
AIDE....92
AJUSTEMENTS LIES A DES RENCONTRES..38
ALIGNEMENTS....7, 38, 50
ALTÉRATION....55
AMELIORER VOS CHANCES EN COMBAT..40
AMIS DU PASSE....33
AMITIÉ....59
AMN....27
AMULETTES....111
ANEANTISSEMENT DES DEFENSES....89
ANIMATION DES MORTS....94
ANNEAUX....111, 115
ANNULATION DES PROTECTIONS....68
ANOMEN....31
APAISEMENT....91
APPARENCE....8
APPARENCE DU PERSONNAGE....18
APPEL DE CRÉATURES DES BOIS....97
APPEL DE LA FOUDRE....94
APPEL DE WIVERNE....81
ARBALÈTE....113
ARBITRAGE DE PERSONNAGE....22
ARC COURT....112
ARC LONG....112
ARCHER....45
ARCHIVES D'UN PERSONNAGE....19
ARCS....112
ARCS COMPOSITES....112
ARME EMPOISONNEE....53
ARME EN MAIN....13
ARME ENCHANTÉE....69
ARMES....112
ARMES A POINTES....112
ARMES A PROJECTILES....40, 113
ARMES CONTONDANTES....113
ARMES D'HAST....114
ARMES MAGIQUES....115
ARMURES....57, 110
ARMURE DE CUIR....110
ARMURE DE CUIR CLOUTÉE....110
ARMURE DE LA FOI....90
ARMURE DE PLATES....110
ARMURE FANTOMATIQUE....65
ARMURE FEUILLETÉE....110
ARMURE SPIRITUELLE....72
ARMURES MAGIQUES....115
ARRÊT....14
ARRÊT DE TEMPS....90
ASSASSIN....48
ASYNCHRONE....25
ATHKATLA....28
ATTAQUER....11
AUBE TROMPEUSE....104
AUBERGES....15
AUDIO....19
AUTORISATIONS DE JOUEURS....23

B
BAGUETTES, BÂTONS ET SCEPTRES....115
BAIE MAGIQUE....93
BARBARE....46
BARDE....48
BARRIÈRE ACEREE....103
BÂTON....113
BEAUTÉ DE LA NATURE....107
BELLUAIRE....46
BÉNÉDICTION....90
BERSERKER....45, 52
BILLE....113
BLESSURES CRITIQUES....100
BLESSURES GRAVES....97
BOISSONS....15
BOTTES....111
BOUCLIERS....60, 110
BOUCLIER CONTRE LES SORTS....77
BOUCLIER DE FEU (BLEU)....69
BOUCLIER DE FEU (ROUGE)....70
BOUCLIER DES ARCHONS....108
BOUFFON....48
BOULE DE FEU....65
BOULE DE FEU À RETARDEMENT....82
BOURSES....18
BOUTIQUES....15, 25
BOUTON DE CAPACITÉS SPÉCIALES....13
BOUTONS DE FORMATION RAPIDE....14
BOUTONS DE LA SOURIS....9
BOUTONS DU MENU DROIT....14
BOUTONS DU MENU DU BAS....12
BOUTONS DU MENU GAUCHE....14
BRACELETS....111
BRECHE....73
BRETTEUR....48
BRUME MORTELLE....78
BULLES D'INFORMATION....15

C
CACOFIÉLON....82
CANTIQUE....92
CAPACITES SPECIALES....52
CAPES....111
CARREAU....113
CARTE DU MONDE....16
CARTES....16
CAVALIER....46
CÉCITÉ....57
CEINTURONS....111
CERND....31
CHAÎNE D'ÉCLAIRS....77
CHAÎNE DE CONTINGENCES....88
CHAMAN....47
CHAMP DE TÉLÉPORTATION....73
CHANCE....62
CHANGEMENT DE FORME....13, 89
CHANGER LES OPTIONS....24
CHANGER LES PERMISSIONS....24
CHANT DU BARDE....13
CHAOS....73
CHAOTIQUE BON....50
CHAOTIQUE MAUVAIS....50
CHARGEMENT....25
CHARGER....19
CHARISME....44
CHARME NÉFASTE....64
CHARME-PERSONNE....58
CHARME-PERSONNES OU MAMMIFÈRES..92
CHASSEUR DE MORT-VIVANTS....46
CHASSEUR DE PRIMES....48
CHASSEUR INVISIBLE....79
CLAIRVOYANCE....64
CLASSE....7
CLASSE JUMELÉE....19
CLASSES....45
CLERC....47
COLLIERS....111
COLONNE DE FEU....101
COMBATS DANS BALDUR'S GATE II....39
COMBATTANTS....45
COMBATTRE....37
COMMENCER UNE PARTIE MULTIJOUEURS....24
COMPATIBILITE 3D....5
COMPETENCES....7, 51
COMPETENCES DE VOLEUR....7
COMPETENCES DE VOLEUR....54
COMPETENCES MARTIALES....51
CÔNE DE FROID....74
CONFIGURATION DU JEU....5
CONFUSION....69, 106
CONJURATION D'ANIMAUX....104
CONJURATION D'ÉLÉMENTAL D'AIR....74, 78
CONJURATION D'ÉLÉMENTAL DE FEU....74, 78, 104
CONJURATION D'ÉLÉMENTAL DE TERRE....74, 78, 106
CONJURATION/CONVOCATION....55
CONNAISSANCE....53
CONNAISSANCE DES ALIGNEMENTS....62, 93
CONSTITUTION....44
CONTAGION....69
CONTENANTS....16
CONTINGENCE....78
CONTRÔLE DES MORTS-VIVANTS....82
CONVOCATION D'HAKEASHAR....85
CONVOCATION D'INSECTES....97
CONVOCATION D'UN EFRIT....85
CONVOCATION DE DJINN....84
CONVOCATION DE FIÉLON....87
CONVOCATION DE MONSTRES I....67
CONVOCATION DE MONSTRES II....71
CONVOCATION DE MONSTRES III....75
CONVOCATION DE VERS CHAROGNARDS....77
CONVOCATION DES ANIMAUX I....97
CONVOCATION DES ANIMAUX II....100
CONVOCATION DES ANIMAUX III....103
COTTE DE MAILLES....110
COUP AJUSTE....52
COUPS ET ECHECS CRITIQUES....40
CREATION D'UN PERSONNAGE....6
CRÉER UNE PARTIE....22
CRI DE LA BANSHEE....90
CROM FAEYR....116

D
DAGUE....112
DAGUE DE JET....113
DEBILITE MENTALE....75
DÉBLOCAGE....62
DÉCLENCHEUR DE SORTS....87
DÉFENDRE/PROTÉGER....12
DÉFILEMENT À LA SOURIS....20
DÉFILEMENT AU CLAVIER....20
DEGENERESCENCE....104
DÉLIVRANCE DE LA MAGIE....65
DÉLIVRANCE DE LA MALÉDICTION....71, 96
DÉLIVRANCE DE LA PARALYSIE....96
DEMI-ELFES....44
DEMI-ORQUES....44
DEPLACEMENTS....37
DES DE VIE....52
DÉSINSTALLATION....5
DÉSINTÉGRATION....79
DESTINATION BLOQUÉE....11
DESTRUCTION DE SORTS....73
DÉTECTER DES PIÈGES....13, 52, 93
DÉTECTION DE L'INVISIBILITÉ....61
DETECTION DES ILLUSIONS....52, 64
DETECTION DES PORTES SECRETES....52
DÉTECTION DU MAL....91
DEVIATION....80
DEVIATION DES SORTS MINEURS....67
DEXTÉRITÉ....44
DIALOGUE....12
DIALOGUES....25, 37
DISCUTER....25
DISPUTER UNE PARTIE MULTIJOUEURS....25
DISSIPATION DE LA MAGIE....68, 95
DIVINATION....55
DOIGT DE MORT....82, 106
DOMINATION....74
DOMINATION MENTALE....99
DONATION....16
DOUBLE ILLUSOIRE....79
DRIZZT DO'URDEN....30
DRUIDE....47

E
EBRIÉTÉ....20
ECLAIR....66
ECOLES DE MAGIE....55
ECOUTER LES DEMANDES DE JONCTION....24
ECRANS ASSOCIES....19
ECRANS DE SORTS DES PRÊTRES ET DES MAGES....19
ECU....110
EDWIN....33
EFFETS DE L'ALIGNEMENT REPUTATION..38

EFFETS DE L'EBRIETE 37
EFFETS DE L'ENCOMBREMENT 37
EFFETS DE LA FATIGUE 37
EFFETS DE LA REPUTATION 38
EFFETS DES COMBATS 41
EFFETS DU POISON 37
EFFETS DU PORT DES ARMURES 20
EFFETS SANGLANTS 20
ELFES 44
ELIMINATION DES INVISIBILITÉS 95
ELLESIME 30
EMOTION: DÉSESPOIR 69
EMPLACEMENT DES ARMES EN MAIN 18
EMPLACEMENTS D'OBJETS À PORTÉE 18
EMPRISONNEMENT 89
ENCHANTEMENT/CHARME 55
ENCHEVÊTREMENT 91
ENCOMBREMENT 18
EPÉE À DEUX MAINS 112
EPÉE BÂTARDE 113
EPÉE COURTE 112
EPÉE DE MORDENKAINEN 83
EPÉE LONGUE 112
EPÉE LONGUE : LAMINEUSE 116
EPEES COURTES 112
EPEES LARGES 112
EQUIPEMENT 110
EQUIPEMENTS DIVERS 111
ESCALIER 11
ETOILE DU MATIN 112
ÉTUIS À PARCHEMIN 18
EXPERIENCE DE GROUPE 43
EXPÉRIENCE PARTAGÉE 25
EXPORTER 19

F

FAMILIER 58
FANTOME 76
FATALITÉ RAMPANTE 106
FATIGUE 20
FENÊTRE DE DIALOGUE 15
FENÊTRE DE PROPRIÉTÉS DES OBJETS 18
FEU DU SOLEIL 77
FINITION DE VOTRE PERSONNAGE 8
FLAGELLEURS MENTAUX 34
FLÉAU 112
FLÉAU D'INSECTES 101
FLÈCHE 112
FLÈCHE ACIDE DE MELF 63
FLÈCHE ENFLAMMÉE 65
FLÉCHETTE 113
FLÉTRISSURE ABOMINABLE D'ABI-DALZIM 85
FLÉTRISSURE INFERNALE 97
FLOU 61
FORCE 44, 64
FORCE D'UN SEUL 96
FORCE DU CHAMPION 101
FOUET PROTECTEUR DE KHELBEN 85
FOURVOIEMENT MAGIQUE 96
FRÉQUENCE DES INFORMATIONS 20
FRONDE 113
FURTIVITE 13, 53

G

GANTELETS 111
GENRE 6
GLISSE 59
GLOBE D'INVULNÉRABILITÉ 79
GLOBE MINEUR D'INVULNÉRABILITÉ 70
GLYPHE DE GARDE 95
GNOMES 44
GOLEMS 34
GOURDIN 113
GOURDIN MAGIQUE 92
GRAND BOUCLIER (OU PAVOIS) 110
GRANDE HÂTE 79
GRAPHISMES 19
GROUPES INFLUENTS DE LA CÔTE DES EPEES 29
GUERISON 41, 105
GUÉRISON DE MASSE 102
GUÉRISON DES MALADIES 94
GUERISON MAGIQUE 42
GUERISON NATURELLE 42
GUERRIER 45
GUIDE DU JEU 5

H

HACHE D'ARMES 113
HACHE DE JET 113
HACHES 113
HAERDALIS 32
HALLEBARDE 114
HANTISE 61
HARMONIE DÉFENSIVE 98
HARNOIS PLAIN 110
HÂTE 65
HEAUMES 111
HORREUR 62
HUMAINS 44

I

IA ON/OFF 14
IDENTIFICATION 16, 59
IDENTIFICATION DES OBJETS 52
ILLUSION 56
IMAGE MIROIR 63
IMAGE REFLECHIE 60
IMMOBILISATION DES ANIMAUX 95
IMMOBILISATION DES MONSTRES 75
IMMOBILISATION DES MORT-VIVANTS 66
IMMOBILISATION DES PERSONNES 66, 93
IMMUNITÉ CONTRE LES SORTS 77
IMMUNITÉ TOTALE 88
IMOEN 33
IMPORTER DES PARTIES SAUVEGARDEES 6
IMPORTER DES PERSONNAGES 6
IMPOSITION DES MAINS 13, 52
INCINÉRATEUR D'AGANNAZAR 61
INFORMATION 19
INFORMATIONS DIVERSES 20
INFRAVISION 20, 52, 59
INITIATION 6
INJONCTION 90
INQUISITEUR 46
INSCRIPTION 5
INSTALLATION ET DEBUT DU JEU 5
INTELLIGENCE 44
INTERFACE : COMMENT JOUER 9
INTERFACE PRINCIPALE 10
INTERRUPTION DES SORTS 40
INTRODUCTION 4
INVENTAIRE 17
INVENTAIRE PERSONNEL 18
INVISIBILITÉ 62
INVISIBILITÉ DE MASSE 83
INVISIBILITÉ MAJEURE 70
INVISIBILITÉ SUR 3 MÈTRES 66
INVOCATION DE NISHRUU 81
INVOCATION/EVOCATION 56
IPX 22

J

JAHEIRA 33
JAN 31
JET D'ATTAQUE 39
JETS DE SAUVEGARDE 41
JOUER 5
JOURNAL 17
JOURNAL 17
JUSTICIER 47

K

KAÏ 52
KELDORN 32
KENSAI 45
KORGAN 31

L

LABYRINTHE 86
LAME DE FOND : HALLEBARDE +4 116
LAME ENFLAMMÉE 93
LAME NOIRE DE DESTRUCTION 88
LANCE 114
LANCER DES SORTS 13, 40, 53
LENTEUR 68
LIBERTÉ 88
LISEZ-MOI 5
LOUER DES CHAMBRES 15
LOYAL BON 50
LOYAL MAUVAIS 50
LOYAL NEUTRE 50

M

MAGE 49
MAGES CAGOULES 29
MAGICIENS 49
MAGICIENS SPECIALISES 49
MAGIE DES VERTUEUX 103
MAGIE ET SYSTEME DE MAGIE 55
MAINS BRÛLANTES 57
MAÎTRE-LAME 48
MALEDICTION MAJEURE 70
MANTEAU 82
MANTEAU DE TERREUR 98
MANTEAU SUPRÊME 85
MARTEAU DE GUERRE 113
MARTEAU SPIRITUEL 94
MASQUER L'INTERFACE PRINCIPALE 10
MASSE 113
MAZZY 32
MÉMOIRE MERVEILLEUSE 105
MENESTRELS 29
MESURE DU TEMPS 35
METAMORPHE 47
MÉTAMORPHOSE 71
MÉTAMORPHOSE D'AUTRUI 71
MINSC 33
MINUSCULES MÉTÉORES DE MELF 66
MIROIR PHYSIQUE 105
MISE À MAL 105
MISE À MORT 103
MODEM 22
MODIFICATEURS AUX JETS DE SAUVEGARDE 41
MODIFICATEURS DE DEXTÉRITÉ POUR LES ARMES À PROJECTILES 40
MODIFICATEURS DE FORCE 40
MOINE 47
MONSTRES DE LA COTE DES EPEES 34
MORAL 41
MOT DE POUVOIR : SILENCE 80
MOT DE POUVOIR AVEUGLANT 86
MOT DE POUVOIR ÉTOURDISSANT 83
MOT DE POUVOIR MORTEL 89
MOT DE POUVOIR SOMMEIL 63
MOT SECRET 72
MOUVEMENT 11
MULOUPS ET MULOUPS MAJEURS 34
MULTIJOUEURS 21

N

NAINS 44
NALIA 32
NÉCROMANCIE 56
NEUTRALISATION DU POISON 99
NEUTRE (VÉRITABLE) 50
NEUTRE BON 50
NEUTRE MAUVAIS 50
NIVEAU DE DIFFICULTÉ 20
NIVEAU SUPÉRIEUR 19
NOM 8
NON-DÉTECTION 67
NOUVEAUX COMPAGNONS 30
NUAGE INCENDIAIRE 86
NUAGE MORTEL 74
NUAGE PUANT 63
NUÉE DE MÉTÉORES 89

O

OBJETS À PORTÉE (X3) 13
OBJETS LEGENDAIRES 116
OBJETS MAGIQUES 40
OBJETS MAGIQUES DIVERS 115
OBJETS MAGIQUES ET TRESORS 115
OBSTINATION BORNÉE 96
ŒIL DE MAGICIEN 73
OMBRES 34
OMBRES DES ROCHES 34
OPTIONS 19
OPTIONS D'IMPORT 24
OR DU GROUPE 25
ORACLE 76
ORBE CHROMATIQUE 58
ORBE DESSÉCHANT DE SOL 105
ORDRE MAJEUR 101
ORDRES CHAOTIQUES 100

P

PALADIN 46
PARALYSIE 42
PARCHEMINS 115
PAROLE DIVINE 107
PAROLE INFERNALE 109
PAUSE 10
PAUSE AUTOMATIQUE 10, 20
PEAU D'ÉCORCE 92

PEAU DE FER....101
PEAU DE PIERRE....72
PERCE-BOUCLIER....86
PERCE-MAGIE....80
PERSONNAGES CELEBRES....30
PERSONNAGES MAJEURS D'AMN....30
PERSONNAGES MULTICLASSES....49
PERSONNALISER....19
PETITES-GENS....44
PIÈGE....11
PIÈGE À CRÂNES....68
PIÈGE À SORTS....89
PIERRE MAGIQUE....91
POIGNE ÉLECTRIQUE....60
POINTS D'EXPÉRIENCE....43
POINTS DE VIE....41
POISON....42, 99
PORTAIL....88, 107
PORTE D'OMBRE....76
PORTES....11
PORTRAITS DES PERSONNAGES....14
POSE DE PIEGES....54
POSITION DEFENSIVE....52
POTIONS ET HUILES....115
POUDRE DE PIXIE....102
POUSSIÈRE SCINTILLANTE....62
PRÊTRE DE HELM....47
PRÊTRE DE LATHANDRE....47
PRÊTRE DE TALOS....47
PRÊTRES....47
PREVENTION DE LA MORT....98
PROFILS....7
PROGENITURE....72
PROJECTILE MAGIQUE....59
PROJECTION DE L'IMAGE....83
PROTECTION CONTRE L'ACIDE....76
PROTECTION CONTRE L'ÉLECTRICITÉ....76
PROTECTION CONTRE L'ÉNERGIE....86
PROTECTION CONTRE L'ÉNERGIE MAGIQUE....80
PROTECTION CONTRE LA FOUDRE....100
PROTECTION CONTRE LA PÉTRIFICATION....60
PROTECTION CONTRE LE FEU....67, 96
PROTECTION CONTRE LE FROID....67
PROTECTION CONTRE LE MAL....53, 60, 91, 100
PROTECTION CONTRE LE PLAN NÉGATIF....99
PROTECTION CONTRE LES ARMES MAGIQUES....80
PROTECTION CONTRE LES ARMES NON MAGIQUES....76
PROTECTION CONTRE LES ÉLÉMENTS....84
PROTECTION CONTRE LES PROJECTILES....67
PROTOCOLE....22
PUISER DANS LA PUISSANCE DIVINE....92

Q
QUÊTES....17
QUÊTES ACCOMPLIES....17
QUITTER....5, 19

R
RACE....6, 44
RACE ENNEMIE....8, 53
RAKSHASA....34
RALENTISSEMENT DU POISON....94
RAMASSER UN OBJET....11
RAPPEL A LA VIE....42, 102
RAYON DE SOLEIL....108
RAYON DÉBILITANT....63
RAYON DIVIN....104
RAYON RUBIS D'INVERSION....84
REFORMER GROUPE....19
REGLES DU JEU....36
REJOINDRE UNE PARTIE....22
RENVOI DES SORTS....84
RENVOI DES SORTS MINEURS....75
REPOS....15, 18
REPOUSSER LES MORT-VIVANTS....13, 54, 102
RESISTANCE A LA MAGIE....53, 102
RÉSISTANCE À LA PARALYSIE, AU POISON ET À LA MAGIE MORTELLE....41
RÉSISTANCE À LA PÉTRIFICATION ET À LA MÉTAMORPHOSE....41
RÉSISTANCE À LA PEUR....63
RÉSISTANCE AU FEU ET AU FROID....93
RÉSISTANCE AUX SCEPTRES, AUX BÂTONS ET AUX BAGUETTES....41
RÉSISTANCE AUX SORTS....41
RÉSISTANCE AUX SOUFFLES....41
RESTITUTION MAJEURE....99, 107
RÉSURRECTION....108
RETABLISSEMENT....41
RIBALD....30
RÔDEUR....45
RONDACHE....110
ROUBLARDS....48
ROUND D'INITIATIVE PERSONNELLE....39
RUINE....91
RUMEURS....15

S
SAEMON HAVARIAN....30
SAGESSE....44
SAINTE PUISSANCE....99
SAINTE PUNITION....95
SANCTUAIRE....91
SAUVEGARDE....19, 25
SCALDE....48
SCORES DE CARACTERISTIQUES....7, 44
SE SERVIR DES BOUTONS ET LEVIERS....16
SELECTION DU PORTRAIT....6
SÉLECTIONNER....11
SÉLECTIONNER TOUT....14
SEMENCES DE FEU....104
SÉQUENCE DE SORTS....84
SÉQUENCE MINEURE....70
SÉRIE (NULL MODEM)....22
SERVITEUR AÉRIEN....103
SILENCE, 5 MÈTRES....94
SIMULACRE....87
SOIN DES BLESSURES GRAVES....98
SOINS DES BLESSURES CRITIQUES....100
SOINS DES BLESSURES LÉGÈRES....90
SOINS DES BLESSURES MOYENNES....95
SOMMEIL....60
SORCIER....49
SORT....12
SORT DE MORT....78
SORTS....7
SORTS DE MAGICIENS....55
SORTS DE MAGICIENS NIVEAU CINQ....73
SORTS DE MAGICIENS NIVEAU DEUX....61
SORTS DE MAGICIENS NIVEAU HUIT....85
SORTS DE MAGICIENS NIVEAU NEUF....88
SORTS DE MAGICIENS NIVEAU QUATRE....69
SORTS DE MAGICIENS NIVEAU SEPT....82
SORTS DE MAGICIENS NIVEAU SIX....77
SORTS DE MAGICIENS NIVEAU TROIS....64
SORTS DE MAGICIENS PREMIER NIVEAU....57
SORTS DE PRÊTRE....55
SORTS DE PRÊTRES NIVEAU CINQ....100
SORTS DE PRÊTRES NIVEAU DEUX....92
SORTS DE PRÊTRES NIVEAU QUATRE....97
SORTS DE PRÊTRES NIVEAU SEPT....106
SORTS DE PRÊTRES NIVEAU SIX....103
SORTS DE PRÊTRES NIVEAU TROIS....94
SORTS DE PRÊTRES NIVEAU UN....90
SORTS PAR NIVEAU....57
SORTS PRÉPARÉS....13
SOUHAIT MINEUR....82
SPECIALISATION....53
SPECTATEUR....34
SPHÈRE D'OTILUKE....71
SPHÈRE DE CHAOS....84
SUCCESSION DES ANNÉES....35
SULDANESSALAR....28
SURDITÉ....61
SYMBOLE, ETOURDISSANT....87, 108
SYMBOLE, MORT....87, 108
SYMBOLE, TERREUR....87, 108

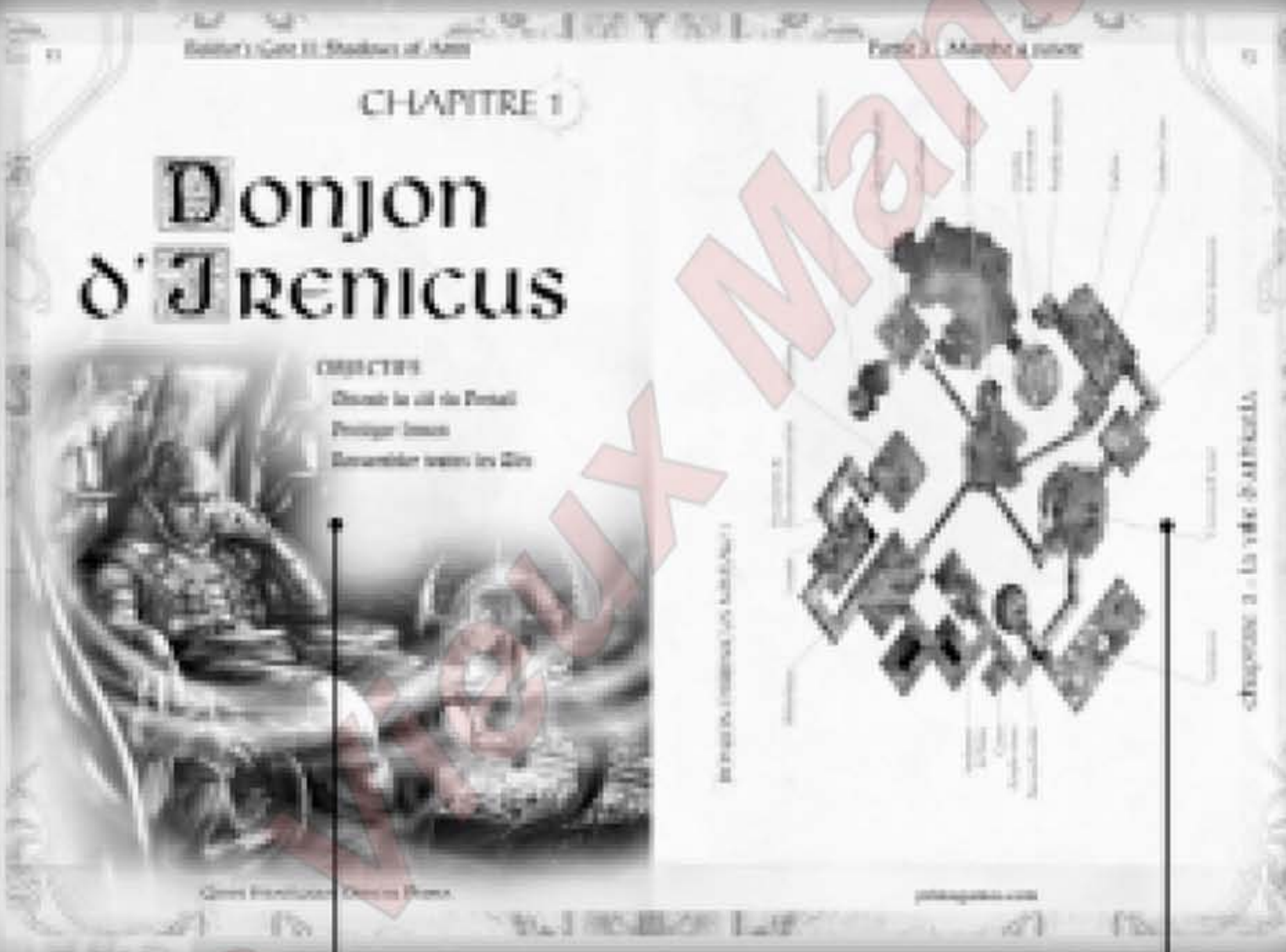
T
TABLEAUX....117
TARGE....110
TAVERNES....15
TCP/IP....22
TEMPÊTE DE FEU....107
TEMPÊTE DE GLACE....70
TEMPLES....15
TEMPS DANS LES ROYAUMES OUBLIES....35
TEMPS DE CHARGEMENT....25
TOILE D'ARAIGNÉE....64
TOUCHER DE LA GOULE....61
TOUCHER GLACIAL....58
TOUCHER VAMPIRIQUE....68
TRANSFORMATION DE TENSER....81
TRANSMUTATION DE LA CHAIR EN PIERRE....79
TRANSMUTATION DE LA PIERRE EN CHAIR....81
TRAQUEUR....45
TREMBLEMENT DE TERRE....106
TROLLS....34
TUEUR DE MAGICIEN....45

U
UTILISATEUR....17
UTILISER....12
UTILISER OBJET....13

V
VALYGAR....31
VAMPIRES....34
VAPEUR COLORÉE....58
VAPORISATION PRISMATIQUE....83
VENDRE....15
VICONIA....33
VISION LOINTAINE....69, 98
VISION VERITABLE....81, 103
VOCALISER....64
VOIR LES DÉMOS....5
VOL....13
VOL À LA TIRE....11
VOLER....15
VOLEUR....48
VOLEURS DE L'OMBRE....29
VOYAGE....11
VRILLE OFFENSIVE....53

W, X, Y, Z
YOSHIMO....32
ZONE D'AIR PUR....97
ZONE DE JEU PRINCIPALE....11
ZONE EXPLORABLE....25

Guide Stratégique



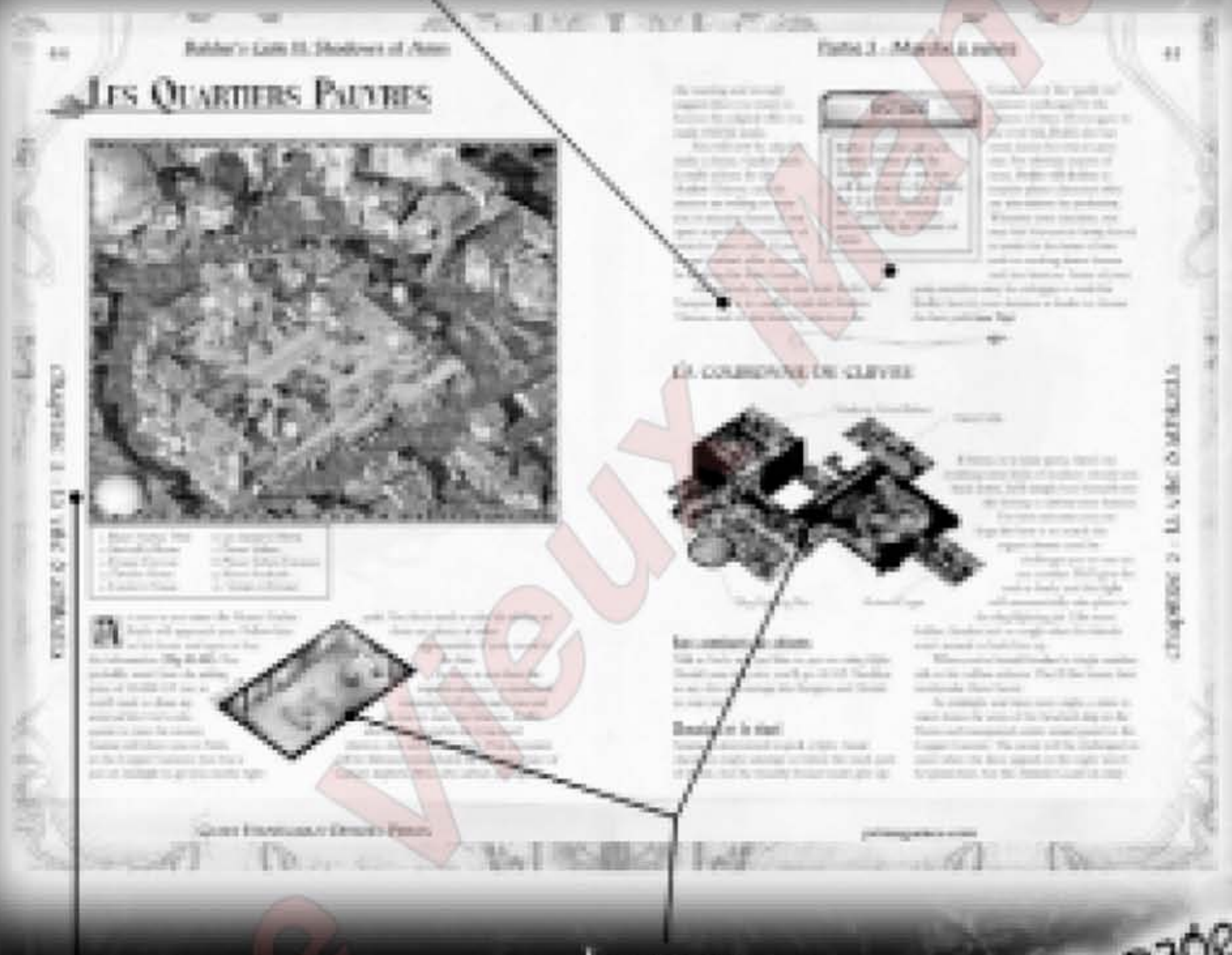
PLUS :

- Plus de 300 cartes
- Les alternatives selon les personnages
- Les sous-quêtes révélées
- Stratégies basiques et avancées
- Liste complète des monstres
- Liste complète des objets, incluant objets spéciaux et leur emplacement
- Tous les personnages détaillés

Officiel Prima

n'entrez pas dans Baldur's Gate II sans lui

Marche à suivre complète.



Cartes des lieux essentiels : mesurez vos progrès au fur et à mesure.

Plus de 300 pages tout en couleurs



PRIMA GAMES

Disponible dès maintenant chez votre revendeur


BLACK ISLE STUDIOS
Advanced Dungeons & Dragons
www.interplay.com/bgate2
BALDUR'S GATE™ © SHADOWS OF AMN™ : développé et ©2000 BioWare Corp. Tous droits réservés. Baldur's Gate, Shadows of Amn, Tales of the Sword Coast (La Légende de l'Ile Perdue), Forgotten Realms (Les Royaumes Oubliés) ainsi que le logo associé, Advanced Dungeons & Dragons ainsi que le logo associé, Planescape Torment, Icewind Dale et le logo TSR sont des marques déposées de TSR, Inc., une filiale de Wizards of the Coast, Inc., et sont utilisés sur Interplay Entertainment Corp sous licence. Tous droits réservés. BioWare et le logo associé sont des marques déposées de Bioware Corp. Tous droits réservés. Black Isle Studios et le logo associé sont des marques déposées de Interplay Entertainment Corp. Tous droits réservés. Fallout et le logo associé, Fallout 2 et le logo associé, sont des marques déposées de Interplay Entertainment Corp. Tous droits réservés. Interplay Entertainment Corp dispose exclusivement des licences de Baldur's Gate™ et Shadows of Amn™. Toutes les autres marques déposées et copyrights appartiennent à leurs propriétaires respectifs.
Distribution exclusive par Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. Virgin est une marque déposée de Virgin Enterprises Ltd. Tous droits réservés.