

PC DVD
ROM

ONLY DVD COMPATIBLE

FORGOTTEN REALMS

STORM OF ZENITH



ATARI France • 1 Place Verrazzano • 69252 LYON CEDEX 09 • FRANCE

© 2008 Hasbro, Inc. All Rights Reserved. © 2008 Atari Interactive, Inc. All Rights Reserved. Marketed and distributed by Atari Europe SASU. Developed by Obsidian Entertainment, Inc. Game technology and toolset © 2008 Obsidian Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. Neverwinter Nights, Forgotten Realms and the Forgotten Realms logo, Dungeons & Dragons, D&D, and the Dungeons & Dragons logo, and Wizards of the Coast and it's logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc. in the U.S.A. and other countries, and are used with permission. HASBRO and its logo are trademarks of Hasbro, Inc. and are used with permission. Obsidian and the Obsidian logo are trademarks or registered trademarks of Obsidian Entertainment, Inc. This Game created using the BioWare Aurora Engine © 1997 - 2004 BioWare Corp. All Rights Reserved. BioWare and the BioWare Aurora Engine and the BioWare logo are trademarks of BioWare Corp. Windows and DirectX are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Pentium is a trademark or registered trademark of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. Software platform logo (TM) and © IEMA 2008. Uses Granny Animation. Copyright © 1999-2008 by RAD Game Tools, Inc. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2008 by RAD Game Tools, Inc. Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2008 by RAD Game Tools, Inc. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2008 GameSpy Industries, Inc. All Rights Reserved. GameSpy and the "powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All other trademarks are the property of their respective owners. GameSpy Arcade is an independent gaming service run by GameSpy. Atari does not control, and disclaims any responsibility or liability for, the functioning and performance of GameSpy Arcade and any content on or available through GameSpy Arcade. Use of this product is subject to acceptance of a license agreement. You can obtain a copy of this through the product's ReadMe file and in the Manual.

3546430136171

ATARI

PACK D'EXTENSION

Nécessite le jeu original Neverwinter Nights™ 2

OBSIDIAN
ENTERTAINMENT

ATARI

SOMMAIRE

Introduction	5
Démarrage rapide	6
Le fichier LisezMoi	6
Configuration et installation	6
Nouvelle partie	6
Sauvegarde et chargement	6
Storm Of Zehir - Nouveautés	7
Jouer	8
Navigation dans le monde du jeu	10
Actions et déplacements au clavier	10
Modes de jeu	10
Carte générale	12
Éléments importants de l'interface	12
Déplacements sur la carte générale	13
Rencontres	13
Guide de l'interface	15
Feuille de personnage	15
Inventaire	16
Sorts	16
Sorts rapides	17
Journal	17
Menu Echap	17
Modes de jeu	18
Mode Personnage	18
Mode Stratégie	19
Création de groupe	21
Système de conversation de groupe	22
Avantages d'équipe	23
Sens du danger	23
Campement	23
Campement avancé	23
Cercle de lames	23
Groupe menaçant	24
Groupe menaçant avancé	25
Traque	25
Transe collective	25
Volée de projectiles	25
Résolution inébranlable	25

Prise en tenaille supérieure	25
Groupe rapide	25
Nouvelles races	26
Orque gris	26
Yuan-ti sang-pur	26
Nouvelles classes de prestige	27
Garde mortuaire	27
Sorcier infernal	28
Nouvelle classe	28
Spadassin	28
Nouveaux dons	31
Nouveaux dons historiques	31
Nouveaux dons ataviques	31
Système de négoce	35
Ressources	35
De l'art du négoce dans les cités et les villes	36
Caravane marchande	36
Bastion des marchands	36
Artisanat	37
Sorts	37
Credits	70
Web Sites	74
Technical Support	75

INTRODUCTION

Bienvenue dans *Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir*, le troisième volet de la série *Neverwinter Nights 2* !

Vous allez probablement être surpris par ce nouveau volet. Dans la première extension, *Mask of the Betrayer*, nous nous sommes efforcés de perfectionner la formule *Neverwinter Nights* afin de vous offrir une histoire dramatique, une ambiance sinistre, des personnages hauts en couleur et une interactivité inégalée. Avec cette deuxième extension, nous voulions apporter de nouveaux changements et nous avons poussé le moteur du jeu de *Neverwinter Nights 2* dans une direction très différente. Ne vous faites cependant aucun souci, car l'histoire, les personnages et l'interactivité que vous attendez sont toujours au rendez-vous.

Storm of Zehir relate une histoire, la vôtre, riche d'exploration et de découvertes. Au lieu d'un simple personnage à la destinée épique, vous créez et dirigez ici un groupe d'aventuriers. En lieu et place d'un scénario linéaire, vous évoluerez dans un monde empli de secrets et de trésors cachés. Plutôt qu'une histoire dramatique et personnelle, vous allez découvrir une aventure animée et plus gaie. *Storm of Zehir* est l'archétype même d'une campagne de Dungeons & Dragons (D&D), un voyage permanent entre deux régions majeures de Faerûn – familière pour la première, plus secrète pour l'autre.

Comme ce fut le cas avec *Mask of the Betrayer*, vous aurez ici de nombreux outils et graphismes à votre disposition pour appuyer vos propres créations. Les caractéristiques et graphismes de la carte générale sont à votre disposition afin de créer de nouvelles aventures. De nouveaux environnements, créatures, armes et autres ressources n'attendent plus que vous et votre esprit créatif. D'ailleurs, nous aussi !

Nous dédions ce jeu à E. Gary Gygax, le créateur de ces mondes et l'instigateur d'aventures comme celle que vous allez découvrir.

Amusez-vous bien !

Tony Evans & Kevin Saunders
Obsidian Entertainment, Inc.
www.obsidian.net

DEMARRAGE RAPIDE

Le fichier LisezMoi

Neverwinter Nights 2 : Veuillez lire ce fichier pour prendre connaissance des derniers changements survenus après la rédaction de ce manuel. Pour afficher le fichier LisezMoi, cliquez sur le bouton Démarrer de la barre des tâches Windows®, puis sur Programmes / *Neverwinter Nights 2 / Storm of Zehir*, et enfin sur le fichier LisezMoi.

Configuration et installation

1. Démarrez Windows® XP. Quittez toutes les autres applications.
2. Insérez le disque *Storm of Zehir* dans votre lecteur DVD.
3. Si la fonction d'exécution automatique est activée, l'écran de titre devrait apparaître. Cliquez sur le bouton Installer. Si la fonction d'exécution automatique n'est pas activée, cliquez sur le bouton Démarrer de la barre des tâches Windows®, puis sur Exécuter. Tapez D:\Setup puis cliquez sur OK. Remarque : si une autre lettre que D a été assignée à votre lecteur DVD, tapez cette lettre à la place.
4. Suivez les instructions qui s'affichent ensuite pour terminer l'installation de *Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir*.
5. Une fois l'installation terminée, vous avez le choix entre lire le fichier LisezMoi et jouer.

Remarque : pour jouer, vous devez insérer le disque 1 de *Neverwinter Nights 2* ou le disque *Storm of Zehir* dans votre lecteur DVD.

Nouvelle partie

Cliquez sur Nouvelle partie dans le Menu principal pour commencer à jouer. Sélectionnez "Nouvelle campagne" puis "Campagne *Storm of Zehir*". La prochaine étape consiste à créer un personnage ou à choisir parmi la liste de personnages prédéfinis. Si vous avez hâte de jouer, cliquez sur "Choisir personnage". Vous pouvez choisir un personnage prédéfini ou reprendre votre propre personnage de NWN2.

Si vous souhaitez disposer d'un contrôle total sur la création de votre alter ego, cliquez sur "Nouveau personnage".

Sauvegarde et chargement

Pour sauvegarder une partie, ouvrez le menu Options en appuyant sur la touche Echap. Cliquez sur "Sauvegarder partie", choisissez un emplacement de sauvegarde puis cliquez sur "Sauvegarder partie" en bas à droite et saisissez un nom. Vous pouvez également effectuer une sauvegarde rapide en cours de jeu en appuyant sur la touche "F12". Votre partie est alors sauvegardée sous le nom "Sauvegarde rapide".

Pour charger une partie, ouvrez le menu Options et cliquez sur "Charger partie" ou choisissez "Charger partie" dans le menu principal. Choisissez une partie sauvegardée dans la liste et cliquez sur "Charger partie" pour la charger. Vous pouvez sauvegarder un personnage à tout moment en ouvrant le menu Options et en cliquant sur "Exporter personnage." Le jeu enregistre alors un instantané de votre personnage et de son équipement actuel, que vous pourrez utiliser dans d'autres aventures.

STORM OF ZEHIR - NOUVEAUTÉS

Storm of Zehir (SoZ) vous offre non seulement une nouvelle aventure représentant plus de 20 heures de jeu, mais aussi de nombreuses nouveautés et améliorations par rapport à *Neverwinter Nights 2* et *Mask of the Betrayer*.

AMÉLIORATIONS NWN2 ET MOTB

Ces améliorations affectent NWN2, MotB, et SoZ :

- **Amélioration des performances.** En dépit de ses graphismes avancés, une meilleure optimisation du moteur, notamment au niveau des ombres, permet désormais à SoZ de bien mieux fonctionner sur la plupart des systèmes.
- **Nouvelles races et classes.** Les deux nouvelles races et les trois nouvelles classes peuvent être utilisées dans NWN2, MotB, ainsi que dans SoZ.

CARACTÉRISTIQUES DE STORM OF ZEHIR

Ces améliorations de jeu propres à *Storm of Zehir* peuvent être utilisées dans vos aventures :

- **Carte générale.** Vous allez pouvoir jouer complètement différemment à *Neverwinter Nights*. Explorez la Samarach et la Côte des épées, et recherchez des lieux secrets et des trésors enfouis en fuyant (ou pistant) les créatures errantes. La carte générale est dotée en outre de superbes graphismes inédits.
- **Système de compétences amélioré.** Les compétences de D&D sont encore plus utiles que jamais et sont liées directement à la carte générale et au jeu. Les compétences Survie, Détection, Fouille etc. sont ici davantage en accord avec le rôle qu'elles jouent dans D&D.
- **Système de création de groupe.** Créez un véritable groupe d'aventuriers en diversifiant au mieux leurs compétences et caractéristiques, ou en les spécialisant davantage. En sus, appuyez votre groupe de quatre personnages avec deux compagnons d'armes.
- **Conversations entre personnages.** Les membres de votre groupe possèdent leurs propres options de conversation, et vous pourrez rapidement changer les différents interlocuteurs pendant de telles conversations. Ce garde revêché donne du mal à votre halfelin ? Faites intervenir votre barbare demi-orque et intimidez-le.
- **Création d'objets améliorée.** Une interface de création d'objets plus facile à utiliser vous permettra désormais de fabriquer vos propres armes et armures encore plus rapidement qu'auparavant.
- **Négoce.** Découvrez le commerce et le négoce en battant les routes de Faerûn. Grâce à cette option de jeu, vous pouvez transformer votre organisation marchande des plus modestes en un empire commercial majeur.
- **Avantages d'équipe.** Accomplissez des quêtes spéciales de la Guilde des aventuriers pour gagner des avantages d'équipe comme ceux présentés dans le Manuel des Joueurs II.

JOUER

L'écran Action est la première chose que vous verrez en jouant à Storm of Zehir. L'essentiel de la surface de cet écran est occupé par la fenêtre de jeu, au centre de laquelle se trouve votre personnage. Sur les bords de l'écran s'affichent divers éléments d'interface (c'est ce que l'on appelle un affichage tête haute ou ATH). Les éléments de l'écran Action sont décrits ci-après.



1. **Fenêtre de jeu.** L'écran Action est dominé par la fenêtre de jeu, qui affiche votre personnage et ce qui l'entoure. Nous aborderons plus loin la façon de naviguer au sein de la fenêtre de jeu.
2. **Personnage actif.** Le personnage actif est celui que vous contrôlez actuellement. Vous pouvez contrôler à tour de rôle votre personnage et ses compagnons. Grâce au nouvel outil de sélection multiple (voir la section Menu Options ci-dessous), vous pouvez contrôler plusieurs personnages simultanément.
3. **Mini-carte.** La mini-carte représente la zone autour de votre personnage actif, vue du dessus. La flèche centrale indique dans quelle direction le personnage actif est tourné. Le trapèze qui émane de la flèche indique l'angle de caméra actif. Les boutons + et - permettent de zoomer en avant et en arrière sur la mini-carte. Les points en forme de losanges indiquent la position des lieux particuliers, personnages, objets, etc. Si l'un de ces points se trouve hors de la zone d'affichage de la mini-carte, une flèche située au bord de celle-ci indique la direction dudit point. Si vous déplacez le curseur de la souris au-dessus d'un point, un texte d'information s'affiche.
4. **Barre de mode.** La barre de mode sert à activer et désactiver divers états. Certains états (comme Attaque en puissance et Expertise du combat) sont mutuellement exclusifs. Certains modes ne sont disponibles que si le personnage possède le don ou la compétence associé(e).

5. **Fenêtre de chat.** La fenêtre de chat transparente affiche diverses informations de jeu (comme les dégâts que vous infligez et les jets d'attaque), ainsi que tout ce que votre personnage entend. En mode multijoueur, tout ce que disent les autres joueurs apparaît également dans cette fenêtre. Pour parler aux autres (taper un message), appuyez sur Entrée et saisissez votre message. Le dialogue avec les autres joueurs est abordé plus en détail dans la section Multijoueur.

Lorsque vous passez la souris sur la fenêtre de chat, un onglet apparaît. Un simple cliquer-glisser sur cet onglet vous permet ensuite de déplacer la fenêtre.

6. **Barre de menu.** La barre de menu contient divers boutons qui activent plusieurs interfaces majeures, telles que :

- ❖ **Personnage.** Ouvre l'écran Feuille de personnage du personnage actif.
- ❖ **Inventaire.** Ouvre l'écran Inventaire du personnage actif.
- ❖ **Journal.** Ouvre votre Journal.
- ❖ **Grimoire.** Ouvre le grimoire du personnage actif.
- ❖ **Liste des joueurs.** Affiche la liste des joueurs connectés en mode multijoueur.
- ❖ **Options.** Permet de sauvegarder ou de charger une partie et de paramétrer les options de jeu.

Près de la barre de menu se trouvent le bouton Repos, l'horloge et un bouton IA ON/OFF pour contrôler au mieux vos compagnons.

7. **Barre de raccourcis.** La barre de raccourcis permet d'activer rapidement les actions de votre choix : sorts, objets, pouvoirs de classe, etc. Pour insérer un raccourci dans la barre d'action, faites un glisser-déposer de l'action ou de l'objet dans un emplacement. Pour lancer une action depuis la barre de raccourcis, il suffit ensuite de cliquer sur le bouton ou d'appuyer sur la touche numérotée correspondante du clavier. La barre de raccourcis possède plusieurs pages que vous pouvez faire défiler à l'aide des touches de direction haut et bas du clavier. Vous pouvez également ajouter d'autres barres de raccourcis via le menu Options.

8. **Barre de groupe.** La barre de groupe est une liste de tous les membres du groupe. Chacun a son portrait ainsi que sa barre de vie. Cliquer sur un portrait a le même effet que cliquer sur le personnage dans la fenêtre de jeu. Vous pouvez notamment vous en servir pour lancer un sort sur un compagnon.

9. **Actions en attente.** La liste des actions en attente affiche l'action en cours et toutes les actions que vous avez ordonnées. Les actions seront accomplies dans l'ordre qui apparaît dans la liste. Quand vous donnez un nouvel ordre, il est placé à droite de la liste (au début). Certains ordres, comme les déplacements, annulent les ordres de la liste et sont accomplis immédiatement. Pour supprimer une action dans la liste, cliquez dessus.

10. **Cible sélectionnée.** Si vous avez sélectionné une cible, son portrait et sa barre de vie (le cas échéant) apparaissent à gauche de la mini-carte. Cette cible est la cible par défaut de toutes les actions que vous entreprenez, y compris le lancement d'un sort.

NAVIGATION DANS LE MONDE DU JEU

Utilisez la souris pour déplacer le curseur à l'écran. En règle générale, un clic gauche permet de déplacer votre personnage ou d'effectuer l'action par défaut. Quand vous placez le curseur au-dessus d'un objet, sa forme change pour indiquer l'action par défaut qui sera entreprise par votre personnage si vous cliquez. Si, par exemple, vous placez le curseur au-dessus d'une créature hostile, l'icône de combat apparaît. Ainsi, si vous cliquez sur cette créature, votre personnage l'attaquera. Cliquer droit sur une créature ou un objet en fait votre cible.

Par défaut, lorsque vous sélectionnez une action (comme le lancement d'un sort), c'est votre cible actuelle qui en est la victime (ou le bénéficiaire). Vous pouvez modifier ce réglage dans le menu Options (consultez la section Menu Options de ce manuel pour plus de détails). Si vous lancez une action sans avoir préalablement sélectionné de cible, le curseur change. Vous pouvez maintenant cliquer sur un objet ou une créature pour le ou la cibler. Vous pouvez par exemple cliquer droit sur un orque puis cliquer sur le raccourci du sort Projectile magique pour le lancer sur l'orque. Vous pouvez également cliquer d'abord sur Projectile magique, puis cliquer sur l'orque.

En maintenant la touche Maj. enfoncée tout en cliquant droit sur un objet ou une créature, vous faites apparaître un menu déroulant qui affiche les actions possibles. Si, par exemple, le personnage actif est un moine et que vous ouvrez le menu déroulant sur un ennemi, sélectionner l'option "Coup étourdissant" lancera cette attaque sur la créature. Accomplir l'action sélectionnée sur une créature ou un objet en fait votre cible actuelle. Effectuer un clic droit et maintenir le bouton enfoncé fait également apparaître le menu.

Actions et déplacements au clavier

Vous pouvez également recourir au clavier pour vos déplacements. En mode Stratégie, les touches Z, Q, S et D contrôlent vos déplacements. La touche Z vous fait avancer, la touche S vous fait reculer, Q fait pivoter votre personnage sur la gauche, et D sur la droite. En outre, A et E vous font effectuer un pas de côté, respectivement sur la gauche et la droite.

En mode Personnage, la touche Z vous permet d'avancer, la touche S de reculer, les touches A et E de pivoter sur la gauche ou sur la droite, et les touches Q et D de vous déplacer sur la gauche ou sur la droite de façon latérale.

Vous pouvez reconfigurer ces raccourcis clavier sur l'écran des options de jeu.

Modes de jeu

Il existe désormais deux modes de jeu (Personnage et Stratégie) que vous pouvez paramétrer sur l'écran des options de jeu. Ces modes, qui modifient la vue caméra et les commandes, sont conçus pour s'adapter au mieux aux deux principaux styles de jeu : contrôle d'un personnage unique ou contrôle du groupe tout entier. Bien que les informations énumérées ci-dessous correspondent aux paramètres par défaut, ces

modes sont entièrement configurables (consultez la section Options de jeu de ce manuel pour plus de détails). Appuyez sur la touche * [astérisque] du pavé numérique pour alterner entre les modes de jeu.

Mode Personnage

En mode Personnage, la caméra se place derrière le personnage sélectionné. Ce mode est idéal pour observer votre environnement et explorer une zone en vous concentrant sur un seul personnage.

Par défaut, pour orienter le personnage, maintenez le bouton gauche enfoncé et déplacez la souris à gauche ou à droite. Vous pouvez également tourner en déplaçant le curseur contre le bord de l'écran. Utilisez les touches de direction ou maintenez la roulette de la souris enfoncée pour faire pivoter la caméra autour du personnage contrôlé.

Mode Stratégie

Le mode Stratégie offre une vue d'ensemble qui permet de contrôler aisément le groupe tout entier. C'est un mode particulièrement utile dans les situations de combat impliquant plusieurs personnages et un grand nombre d'ennemis.

Par défaut, maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé pour que votre personnage se déplace vers le curseur. Vous pouvez faire pivoter la caméra en maintenant la roulette enfoncée tout en déplaçant la souris, en utilisant les touches de direction ou en déplaçant le curseur de la souris contre le bord de l'écran.

Le mode Stratégie peut également être configuré pour s'approcher d'un jeu de stratégie en temps réel. La caméra n'est alors centrée sur aucun personnage en particulier et vous pouvez prendre le contrôle d'un groupe de personnages en traçant simplement une boîte de sélection autour d'eux. Pour plus de détails, consultez la section Menu Options.

CARTE GENERALE

Le voyage par l'intermédiaire de la carte générale est une nouvelle façon pour votre groupe d'explorer le monde, d'accumuler des richesses et de gagner de l'expérience tout en voyageant entre les cités et les villes. Des rencontres générées aléatoirement sur la carte générale permettront à votre groupe de rester toujours vigilant et de mettre à l'épreuve ses compétences de survie dans la nature.

Le chef de votre groupe est responsable du démarrage des conversations et de l'utilisation de ses compétences pour que le groupe se tienne à l'écart du danger. Toutes les compétences seront mises à profit lors de l'exploration de la carte générale, en particulier Survie, Fouille, Discrétion, Déplacement silencieux, Détection et Perception auditive, qui se révéleront indispensables à votre chef de groupe.



Eléments importants de l'interface

1. Calendrier

Le bouton Calendrier affiche l'heure, le jour et l'année en cours.

2. Menu joueur

Le menu Joueur vous permet d'accéder à des informations importantes sur le personnage sélectionné, y compris l'option de retrait.

3. Repos

Le bouton Repos permet à votre groupe d'établir son campement et de récupérer points de vie et sorts. Votre groupe peut se reposer à tout moment sur la carte générale, mais le risque qu'une rencontre intervienne est omniprésent. Cette probabilité est ajustée en fonction des avantages d'équipe, comme le Campement, ainsi que certaines compétences.

4. Mini-carte

La mini-carte affiche la position actuelle du groupe sur la carte générale ; les petits points représentent les sites intéressants.

5. Ecran discussion

L'Ecran discussion affiche les informations importantes concernant les rencontres, comme les jets de compétence de Survie et les détails concernant les trésors que votre groupe a localisés.

6. Portraits des personnages

Les portraits des personnages situés sur la droite de l'écran vous permettent de choisir à tout moment un nouveau chef de groupe d'un simple clic.

Déplacements sur la carte générale

A l'exception des montagnes, votre groupe peut voyager où bon lui semble sur la carte ; la vitesse de déplacement est cependant ralentie en fonction du type de terrain traversé. Le groupe se déplace à une vitesse standard qui dépend du type de terrain sur lequel il se trouve. Pour chaque rang possédé, la compétence de Survie augmente légèrement la vitesse de déplacement sur la carte générale.

Terrain	Modificateur de vitesse
Route	1.0
Plaines	0.75
Forêt	0.5
Jungle	0.25
Collines	0.5
Plage	0.5

Rencontres

Les rencontres apparaissent aléatoirement au fur et à mesure de vos déplacements sur la carte générale. Les compétences Survie et de Déplacement silencieux du chef de votre groupe déterminent si des rencontres hostiles repéreront votre groupe.

- **Rencontres aléatoires hostiles** – Ces rencontres chercheront à attaquer votre groupe. Les rencontres hostiles sont entourées d'un anneau rouge sur la carte générale.
- **Rencontres neutres** – Les rencontres neutres ignoreront votre groupe en poursuivant leurs propres activités. Si votre groupe désire interagir avec une rencontre neutre, vous devrez vous déplacer pour les aborder. Les rencontres neutres sont entourées d'un anneau blanc sur la carte générale. Elles peuvent également être attaquées par des rencontres hostiles, et votre groupe peut alors s'interposer pour leur venir en aide.

- **Rencontres spéciales** – Les rencontres spéciales apparaissent parfois sur la carte générale. Ces rencontres offrent de plus grandes opportunités de jeu que les rencontres aléatoires. Les rencontres spéciales sont entourées d'un anneau bleu sur la carte générale.

ICÔNES DE STATUT DES RENCONTRES ALÉATOIRES

- **Point d'exclamation** – La rencontre est en train de poursuivre votre groupe.
- **Orbe vacillant** – La rencontre tremble de peur et fuit votre groupe.
- **Point d'interrogation** – La rencontre est à portée et recherche votre groupe de façon active.

CONVERSATIONS AVEC LES RENCONTRES

Chaque rencontre débute par une conversation. De nombreuses rencontres peuvent être entièrement gérées par ce type de discussion, mais certaines autres se termineront par un combat. Les différentes options de conversation proposées sont les suivantes :



- **Combat** – Cette option est toujours disponible.
- **Pourparlers** – Cette option est disponible lorsqu'une créature intelligente est intéressée par une conversation avec votre groupe. L'option Pourparlers comprend la Diplomatie, le Bluff et l'Intimidation. La Diplomatie est utilisée pour réduire le nombre d'ennemis potentiels d'une rencontre. La rencontre se révélera plus petite avec une compétence très développée. L'Intimidation est utilisée pour inspirer la terreur chez un adversaire avant un combat. Le Bluff s'emploie pour troubler les adversaires et leur confère un malus à la CA.
- **Empathie sauvage** – Les druides et les rôdeurs peuvent utiliser l'empathie sauvage pour accéder à l'option Pourparlers avec les animaux.
- **Fuite** – Cette option est disponible lorsque votre groupe est en présence de créatures qui désirent vous attaquer. Sélectionnez cette option pour mettre un terme à la conversation et immobiliser de façon temporaire la créature hostile afin que votre groupe prenne la fuite.
- **Départ** – Cette option est disponible lorsque votre groupe affronte des créatures faibles qui seront soulagées de voir partir votre groupe.

GUIDE DE L'INTERFACE

Cette section est consacrée aux écrans auxquels vous devez accéder pour modifier des paramètres ou en savoir plus sur votre personnage et sur le jeu.

Feuille de personnage

La feuille de personnage vous indique les éléments essentiels : statistiques et pouvoirs. Pour afficher la feuille du personnage actif, cliquez sur l'icône Personnage dans la barre de menu, ou appuyez sur la C. Les divers onglets de cet écran sont :



Infos

Cet onglet contient les informations caractéristiques de votre personnage : race, classe, niveau, aptitudes, alignement, jets de sauvegarde, expérience requise pour accéder au niveau suivant, classe d'armure et points de vie. En bas de cet onglet figurent le bonus d'attaque et les dégâts infligés par les armes équipées, ainsi que la résistance à la magie et le risque d'échec des sorts profanes. Utilisez la barre de défilement, dans la partie inférieure de l'onglet pour examiner l'intégralité de l'onglet.

Compétences

L'onglet Compétences détaille les compétences du personnage et les modificateurs afférents. Le modificateur de chaque compétence totalise le nombre de rangs alloués, le modificateur de caractéristique associé, et les éventuels bonus liés à un don, un objet ou un sort. Pour plus d'informations sur une compétence, cliquez sur son icône.

Dons

L'onglet Dons détaille les dons du personnage. Les dons, acquis à la création du personnage ou au fil des niveaux, sont classés par catégorie (traits de personnalité, dons généraux et épiques, dons de port d'armure ou jets de sauvegarde). Les dons que vous avez acquis automatiquement via votre race ou classe, quant à eux, figurent dans les rubriques Aptitudes raciales et Pouvoirs de classe. Cliquez sur une catégorie de dons pour afficher toute la liste concernée, et sur un don particulier pour lire les informations le concernant. Cliquer à nouveau sur une catégorie fait revenir l'affichage à l'état réduit.

Onglet Comportement

L'onglet Comportement affiche une série de paramétrages de l'IA qui entreront en ligne de compte lorsque le personnage considéré n'est pas le personnage actif, ou lorsque sa liste d'actions en cours est vide. Pour un contrôle total de vos personnages, activez le mode Marionnette.

Inventaire

L'inventaire (touche I) affiche les possessions du personnage. La grille du bas détaille le contenu du sac à dos. Vous pouvez accéder à davantage d'espace d'inventaire en cliquant sur une icône de sac de cet onglet. Chaque icône représente une nouvelle page de capacité de rangement.

La section supérieure affiche diverses informations relatives au personnage et à son équipement. Le profil affiche les armes et objets dont le personnage est équipé. Sont également présentes diverses infos importantes, notamment les points de vie, la classe d'armure, l'or et l'encombrement du personnage. Remarquez qu'en cas de surcharge (la charge maximale est fonction de la Force du personnage), le personnage est considéré comme encombré, ce qui réduit sa mobilité.

Pour vous équiper d'un objet, il suffit de le faire glisser du sac, en bas, jusqu'à l'emplacement approprié, ou tout simplement d'effectuer un double-clic sur l'objet dans le sac à dos.

Vous pouvez examiner ou abandonner un objet en ouvrant un menu déroulant à l'aide d'un clic droit sur l'objet sélectionné. Ce menu déroulant vous permet également de vous équiper d'un objet, de le retirer ou de l'utiliser.

Sorts

Pour accéder à l'écran Sorts, appuyez sur la touche B. Cet écran est divisé en deux sections : Sorts connus et Sorts mémorisés. Les sorts mémorisés sont ceux que votre personnage pourra lancer après s'être reposé. Les sorts connus, quant à eux, ne sont pas les sorts mémorisés, mais ceux que vous pouvez mémoriser. Magiciens, prêtres, druides, paladins et rôdeurs doivent préparer leurs sorts à l'avance pour pouvoir les lancer (il faut donc apprendre les "sorts mémorisés"), ce qui n'est pas le cas des bardes, chamans spiritistes, sorciers et ensorceleurs. Pour lancer un sort, ces classes piochent directement dans la liste des sorts connus, et n'ont pas recours à celle des sorts mémorisés.

Pour préparer un sort, commencez par sélectionner une classe de lanceur de sorts à l'aide des icônes présentes dans la partie supérieure du grimoire. Une fois la classe sélectionnée, choisissez le niveau de sort à l'aide des bulles numérotées situées sous les icônes des classes.

Si vous avez un don de métamagie, vous verrez apparaître une ou plusieurs listes spéciales de sorts qui peuvent être mémorisés à ce niveau de sort pour bénéficier des avantages du don de métamagie. Si, par exemple, vous disposez du don Extension de durée, votre liste de sorts de niveau 2 s'accompagnera d'une liste des sorts de niveau 1 dont la durée peut être étendue grâce à ce don.

Cliquez sur un sort pour le mémoriser. Cliquez sur un emplacement de sort occupé pour le vider.

La partie Sorts mémorisés de votre grimoire vous indique combien de sorts de chaque niveau vous pouvez préparer. Si, par exemple, il y a deux emplacements sous le niveau 4, cela signifie que votre personnage peut mémoriser deux sorts de niveau 4. Chaque sort mémorisé peut être lancé une fois, mais rien ne vous empêche de mémoriser le même sort plusieurs fois. Si votre personnage est multiclassé et a accès aux sorts de plusieurs classes, répétez l'opération pour chaque classe de lanceur de sorts.

Rappelez-vous que les Sorts mémorisés ne pourront être lancés qu'après une période de repos. Pour vous reposer, appuyez sur la touche R.

Sorts rapides

Appuyez sur la touche F pour ouvrir l'écran Sorts rapides. Vos classes de lanceur de sorts s'affichent dans la partie supérieure. Si vous incarnez un magicien, un prêtre, un druide, un rôdeur ou un paladin, tous les sorts mémorisés sont rangés par niveau de sort. Le chiffre vous indique le nombre de fois que vous pouvez le lancer avant de devoir vous reposer.

Si vous êtes un barde, un ensorceleur ou un sorcier, vous n'avez aucun besoin de mémoriser les sorts et tous vos sorts connus s'affichent. Le chiffre vous indique le nombre d'emplacements disponibles pour ce niveau de sort – et non le nombre de fois que vous pouvez lancer chaque sort.

Vous pouvez également utiliser cet écran pour convertir spontanément des sorts en Convocation de monstres (si vous êtes un druide) ou en sorts de guérison/blessure (si vous êtes un prêtre) en cochant la case Conversion spontanée située en haut de l'écran.

Les sorts de métamagie sont eux aussi répartis en catégories et classés par niveau.

Journal

Le Journal contient des informations sur les quêtes en cours et récapitule les événements qui ont jalonné vos aventures. L'onglet Quêtes répertorie toutes vos quêtes en cours. L'onglet Terminé, quant à lui, détaille les événements et quêtes appartenant au passé (vos réussites comme vos échecs). Vous pouvez cliquer sur le bouton de tri pour classer vos quêtes.

Menu Echap

Depuis le menu Echap, vous pouvez charger et sauvegarder vos parties, sauvegarder vos personnages pour les exporter dans un autre module NWN2, modifier diverses options de jeu et quitter la partie. Pour accéder au menu Echap, appuyez sur la touche Echap ou cliquez sur son icône dans le menu du joueur.

Reprendre la partie – Reprenez la partie et fermez le menu Echap. Raccourci clavier : Echap.

Charger – Chargez une partie sauvegardée. Cette option est utile si vous avez commis une erreur et souhaitez revenir à une sauvegarde antérieure.

Sauvegarder – Sauvegardez votre progression. Les parties sauvegardées sont enregistrées dans le répertoire Mes Documents\Neverwinter Nights 2\saves.

Exporter personnage – Sauvegardez votre personnage pour l'utiliser dans un autre module. Les personnages exportés sont enregistrés dans le répertoire Mes Documents\Neverwinter Nights 2\localvault.

Options de jeu – Réglez les paramètres audio et vidéo ainsi que les options de caméra et de jouabilité, dont la difficulté du jeu. Si votre ordinateur peine à faire tourner NWN2 de façon fluide, tentez de modifier les paramètres vidéo depuis ce menu. Vous pouvez également configurer les modes de jeu Personnage et Stratégie (voir ci-dessous) depuis l'écran des options de jeu.

Menu principal – Quittez la partie en cours et revenez au menu principal de NWN2.

Quitter le jeu – Retournez sous Windows.

MODES DE JEU

Mode Personnage

Les options de ce menu sont actives uniquement en mode Personnage.

Commandes

Avancer quand le bouton gauche de la souris est enfoncé – Par défaut, cette option est désactivée. Lorsque cette option est activée, vous pouvez faire avancer et tourner le personnage en maintenant le bouton gauche de la souris enfoncé. Lorsqu'elle est désactivée, maintenir le bouton gauche enfoncé sert uniquement à faire tourner le personnage.

Déplacement par clic – Par défaut, cette option est activée. Lorsque cette option est activée, le personnage sélectionné se déplace automatiquement à l'endroit où vous avez cliqué. Lorsqu'elle est désactivée, cliquer sur le sol n'a aucun effet.

Prise de contrôle par clic gauche – Par défaut, cette option est désactivée. Lorsque cette option est activée, vous pouvez prendre le contrôle d'un compagnon en cliquant sur lui directement dans la fenêtre de jeu. Lorsqu'elle est désactivée, cliquer sur un compagnon fait de lui votre cible.

Rotation caméra si curseur au bord de l'écran – Par défaut, cette option est activée. Lorsque cette option est activée, vous pouvez faire tourner la caméra en déplaçant le curseur de la souris contre l'un des bords de l'écran. Lorsqu'elle est désactivée, déplacer le curseur contre le bord de l'écran n'a aucun effet. Cette option n'est disponible qu'en mode plein écran, et s'applique uniquement si la caméra est en mode "Directement sur le personnage contrôlé".

Inversion verticale de la souris – Par défaut, cette option est désactivée. Lorsque cette option est activée, déplacer le curseur vers le haut abaisse la caméra et déplacer le curseur vers le bas rehausse la caméra. Lorsqu'elle est désactivée, déplacer le curseur vers le bas abaisse la caméra et déplacer le curseur vers le haut rehausse la caméra.

Inversion horizontale de la souris – Par défaut, cette option est désactivée. Lorsque cette option est activée, déplacer la souris vers la gauche fait pivoter la caméra dans le sens inverse des aiguilles d'une montre autour du personnage, et vice versa.

Options graphiques

Plafonds toujours visibles – Par défaut, cette option est activée. Lorsque cette option est activée, la caméra reste toujours sous le niveau du plafond lorsque le personnage évolue en intérieur. Lorsqu'elle est désactivée, vous pouvez placer la caméra au-dessus du plafond (qui devient alors transparent).

Affichage des éléments – Par défaut, cette option est activée. Lorsque cette option est activée, les objets obstruant la vue deviennent transparents.

Indicateur de mouvement – Par défaut, cette option est désactivée. Lorsque cette option est activée, la destination de votre personnage s'affiche sous la forme d'un cercle sur le sol. Cette option s'applique uniquement si l'option Cliquer-pour-avancer est activée.

Caméra suit toujours le personnage contrôlé – Par défaut, cette option est activée. Lorsque cette option est activée, la caméra pivote en même temps que le personnage. Lorsqu'elle est désactivée, la caméra ne pivote pas lorsque le personnage tourne.

Surbrillance du curseur

Cette option vous permet de sélectionner le ou les types d'objet apparaissant en surbrillance lorsque le curseur les survole :

Rien – Aucun objet n'apparaît en surbrillance.

Objets uniquement – C'est l'option par défaut. Lorsque cette option est sélectionnée, tous les objets interactifs à l'exception des créatures apparaissent en surbrillance lorsque le curseur les survole.

Tout – Lorsque cette option est sélectionnée, tous les objets interactifs apparaissent en surbrillance lorsque le curseur passe dessus.

Paramètres souris et caméra

Ces curseurs vous permettent d'ajuster précisément les commandes souris et caméra.

Réglage vitesse à la souris – Vitesse à laquelle tourne votre personnage lorsque vous maintenez le bouton gauche de la souris enfoncé.

Réglage vitesse de défilement bord de l'écran – Vitesse à laquelle tourne votre personnage lorsque vous déplacez la souris contre le bord de l'écran.

Lag caméra – Vitesse à laquelle la caméra suit les déplacements de votre personnage lorsqu'il se tourne.

Vitesse zoom molette de la souris – Vitesse à laquelle la caméra effectue un zoom arrière ou avant lorsque vous utilisez la roulette de la souris.

Mode Stratégie

Les options de ce menu sont actives uniquement en mode Stratégie.

Commandes

Rotation caméra si curseur au bord de l'écran – Par défaut, cette option est activée. Lorsque cette option est activée, la caméra pivote avec le personnage sélectionné quand le curseur touche le bord de l'écran.

Défilement caméra si curseur au bord de l'écran – Par défaut, cette option est activée. Lorsque cette option est activée, déplacer la souris vers le bord de l'écran le fera défiler. Cette option s'applique uniquement lorsque la caméra est "Près du personnage contrôlé" ou "Peut être déplacée librement (caméra libre)".

Prise de contrôle par clic gauche – Par défaut, cette option est activée en mode Stratégie. Lorsque cette option est activée, vous pouvez prendre le contrôle d'un compagnon en cliquant sur lui directement dans la fenêtre de jeu. Lorsqu'elle est désactivée, cliquer sur un compagnon fait de lui votre cible.

Options graphiques

Plafonds invisibles – Par défaut, cette option est activée. Lorsque cette option est activée, les plafonds n'apparaissent jamais à l'écran dans les zones en intérieur.

Affichage des éléments – Par défaut, cette option est activée. Lorsque cette option est activée, les objets obstruant la vue deviennent transparents.

Indicateur de mouvement – Par défaut, cette option est activée. Lorsque cette option est activée, la destination de votre personnage s'affiche sous la forme d'un cercle sur le sol après un clic de déplacement.

En mode Caméra libre, centrer la vue sur le personnage sélectionné s'il est hors écran. – Par défaut, cette option est activée. Lorsque cette option et le mode Caméra libre sont activés, la caméra se recentre automatiquement sur le personnage sélectionné si ce dernier n'est pas à l'écran. Lorsqu'elle est désactivée, la caméra ne se recentre pas automatiquement.

Afficher le curseur du personnage sélectionné en vue Caméra libre – Par défaut, cette option est activée. Lorsque cette option est activée, un cercle de sélection entoure le personnage contrôlé en mode Stratégie. Lorsqu'elle est désactivée, le cercle de sélection disparaît après quelques secondes.

Surbrillance du curseur

Cette option vous permet de sélectionner le ou les types d'objet apparaissant en surbrillance lorsque le curseur les survole :

Rien – Aucun objet n'apparaît en surbrillance.

Objets uniquement – Lorsque cette option est sélectionnée, tous les objets interactifs à l'exception des créatures apparaissent en surbrillance lorsque le curseur les survole.

Tout – C'est l'option par défaut en mode Stratégie. Lorsque cette option est sélectionnée, tous les objets interactifs apparaissent en surbrillance lorsque le curseur passe dessus.

Bouton gauche maintenu

Ce menu permet de choisir ce qui se produit lorsque le bouton gauche de la souris est maintenu enfoncé. Par défaut, l'option choisie est la Sélection pavillon.

Déplacement personnage – Lorsque cette option est sélectionnée, le ou les personnages contrôlés se déplacent vers le curseur de la souris quand vous maintenez le bouton gauche enfoncé.

Défilement caméra – Lorsque cette option est sélectionnée, la caméra suit les mouvements de la souris quand vous maintenez le bouton gauche enfoncé.

Boîte de sélection – Lorsque cette option est sélectionnée, vous pouvez créer une boîte de sélection autour de plusieurs personnages et les ajouter à un groupe.

Centrage caméra

Ce menu permet de déterminer si la caméra est liée ou pas aux déplacements du personnage sélectionné.

Lorsque cette option est sélectionnée, la caméra reste en permanence sur le personnage contrôlé.

Près du personnage contrôlé – Lorsque cette option est sélectionnée, la caméra est toujours centrée sur le personnage contrôlé mais vous pouvez la déplacer (dans une certaine limite) et sélectionner d'autres personnages proches sans changer de point de vue.

Caméra libre – Lorsque cette option est sélectionnée, la caméra peut être déplacée librement, indépendamment du personnage sélectionné.

Paramètres souris et caméra

Vitesse de défilement de la caméra (souris) – Vitesse à laquelle bouge la caméra lorsque vous déplacez le curseur de la souris contre le bord de l'écran ou maintenez le bouton gauche enfoncé et qu'aucun personnage n'est sélectionné.

Vitesse de défilement de la caméra (clavier) – Vitesse à laquelle se déplace la caméra lorsque vous utilisez les touches du clavier et qu'aucun personnage n'est sélectionné.

Vitesse zoom (roulette) – Vitesse à laquelle la caméra effectue un zoom arrière ou avant lorsque vous utilisez la roulette de la souris.

Vitesse de rotation (souris) – Vitesse à laquelle tourne la caméra lorsque vous déplacez le curseur de la souris contre le bord de l'écran ou lorsque vous utilisez la roulette de la souris et qu'un personnage est sélectionné.

CREATION DE GROUPE

Le système de création de groupe, une nouvelle option de *Storm of Zehir*, permet de créer un groupe de un à quatre aventuriers pour jouer la campagne.

Depuis l'éditeur de groupe, vous pouvez ajouter des personnages existants à votre groupe, retirer des membres du groupe pour les réutiliser plus tard, créer de nouveaux aventuriers, donner un nom à votre groupe, modifier sa devise et saisir son historique.

SYSTEME DE CONVERSATION DE GROUPE



Les conversations de groupe vous permettent de profiter des compétences de votre groupe tout entier pendant une conversation.

Tous les membres du groupe qui sont proches se joignent automatiquement à la conversation. Les membres du groupe sont représentés par des portraits affichés directement au-dessus des options de réponse. Le personnage qui a la parole est entouré d'un halo doré autour de son portrait.



Il arrive parfois qu'un personnage soit doté d'une option de réponse spéciale que l'interlocuteur actuel ne possède pas, comme par exemple l'utilisation de l'Intimidation ou de la Diplomatie. Lorsque c'est le cas, une icône de conversation est affichée dans le coin de son portrait. Vous pouvez parcourir les différents personnages et sélectionner leurs options de réponse en cliquant sur leurs portraits.

AVANTAGES D'EQUIPE

La Guilde des aventuriers qui se trouve au Fort de la croisée fut fondée en l'honneur du chevalier-capitaine. Votre groupe peut s'y rendre pour apprendre et s'entraîner à l'utilisation des avantages d'équipe. La Guilde des aventuriers peut également entraîner des compagnons d'armes de niveau peu élevé et permettre d'échanger les membres du groupe.

A chaque fois que votre groupe gagne trois niveaux, et qu'il remplit les conditions, vous gagnez un nouvel avantage d'équipe. Afin de l'acquérir, le groupe doit payer la somme de 1000 pièces d'or pour l'entraînement, et accomplir une quête. Lorsque vous acquérez un avantage d'équipe, il demeure actif à tout moment, même si les membres du groupe changent.

Sens du danger

Votre groupe sait où poser son regard et dans quelle direction tendre l'oreille pour se prémunir des embuscades.

- **Conditions chef du groupe :** Perception auditive 12 rangs ET Détection 12 rangs.
- **Conditions membre du groupe :** Perception auditive 2 rangs OU Détection 2 rangs.
- **Avantage :** chaque membre du groupe gagne un bonus de +2 aux jets de Perception auditive et de Détection.

Campement

La routine habituelle développée par votre groupe vous permet d'établir votre camp, de monter la garde et de lever le camp avec rapidité et efficacité. Ainsi, votre repos sera peut-être moins troublé par des rencontres ennemies.

- **Conditions chef du groupe :** Survie 8 rangs.
- **Conditions membre du groupe :** Survie 1 rang.
- **Avantage :** le groupe voit ses chances de se faire attaquer par une rencontre hostile réduites de 25 %.

Campement avancé

La routine habituelle développée par votre groupe pour se reposer est quasi parfaite : vous établissez votre camp, montez la garde et levez le camp avec une vitesse et une efficacité redoutables. Votre repos a peu de chances d'être troublé.

- **Conditions chef du groupe :** Survie 12 rangs.
- **Conditions membre du groupe :** Survie 2 rangs.
- **Avantage :** le groupe voit ses chances de se faire attaquer par une rencontre hostile réduites de moitié.

Cercle de lames

Les membres de votre groupe peuvent combiner leurs attaques pour pénétrer les défenses d'un adversaire qu'ils ont encerclé.

- **Conditions chef du groupe :** Spécialisation martiale, bonus de base à l'attaque +6
- **Conditions membre du groupe :** Attaque sournoise +1d6 OU Attaque en finesse.
- **Avantage :** tous les membres du groupe bénéficient d'un bonus de +2 aux dégâts lorsqu'ils attaquent un ennemi pris en tenaille par derrière.

Groupe menaçant

De votre groupe émane une aura menaçante qui incite vos adversaires apparents à fuir lorsque votre groupe approche d'eux sur la carte générale.

- **Conditions chef du groupe :** Intimidation 8 rangs.
- **Conditions membre du groupe :** Intimidation 1 rang OU Charisme 13+.
- **Avantage :** les rencontres hostiles de la carte générale fuient devant votre groupe si leur FP est inférieur de 3 niveaux ou plus au niveau du groupe (sans ce don, les ennemis fuient si leur FP est inférieur de 4 niveaux ou plus au niveau de votre groupe).

Groupe menaçant avancé

Votre groupe est encore plus menaçant et de nombreux ennemis fuient désormais devant eux sur la carte générale.

- **Conditions chef du groupe :** Groupe menaçant, Intimidation 12 rangs.
- **Conditions membre du groupe :** Groupe menaçant, Intimidation 2 rangs OU Charisme 14+.
- **Avantage :** les rencontres hostiles de la carte générale fuient le groupe si leur FP est inférieur de 2 niveaux ou plus au niveau de votre groupe.

Traque

Votre groupe sait parfaitement bien traquer et détruire certains types de créatures.

- **Conditions chef du groupe :** Ennemi juré (n'importe lequel) +4.
- **Conditions membre du groupe :** Survie 1 rang et bonus de base à l'attaque +4.
- **Avantage :** bonus de +2 aux dégâts face à l'ennemi juré du chef du groupe.

Transe collective

Vos frères d'armes et vous avez appris à réduire votre temps de sommeil nécessaire grâce à la technique des elfes.

- **Conditions chef du groupe :** race elfe ou demi-elfe.
- **Conditions membre du groupe :** Concentration 1 rang.
- **Avantage :** la moitié du temps s'écoule lorsque vous vous reposez.

Volée de projectiles

Votre groupe excelle au tir et déchaîne une véritable volée de flèches et de carreaux. Chaque membre tire de façon à ce que la cible ne puisse pas éviter tous les projectiles.

- **Conditions chef du groupe :** Tir de loin et Tir de précision.
- **Conditions membre du groupe :** Tir à bout portant.
- **Avantage :** les ennemis subissent un malus cumulable de -1 à la CA contre les armes de jet lorsqu'ils sont attaqués par une arme de jet. Ce malus dure pendant un round.

Résolution inébranlable

Les membres de votre groupe peuvent utiliser leur camaraderie et leur expérience commune pour repousser les effets de la terreur.

- **Conditions chef du groupe :** Concentration 8 rangs et Volonté de fer.
- **Conditions membre du groupe :** bonus de base au jet de Volonté +2.
- **Avantage :** tous les membres du groupe bénéficient d'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde contre la terreur.

Prise en tenaille supérieure

Votre groupe est passé maître dans l'art d'harcéler ses ennemis en profitant au maximum de leur attention divisée.

- **Conditions chef du groupe :** Attaque sournoise +4d6.
- **Conditions membre du groupe :** bonus de base à l'attaque +3
- **Avantage :** tous les membres du groupe bénéficient d'un bonus de +2 au toucher lorsqu'ils attaquent un adversaire pris en tenaille.

Groupe rapide

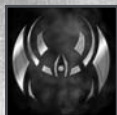
Votre groupe se déplace plus rapidement que la normale. Les efforts et l'assistance des personnages les plus rapides permettent aux plus lents de suivre.

- **Conditions chef du groupe :** Survie 8 rangs et Robustesse.
- **Conditions membre du groupe :** Survie 1 rang.
- **Avantage :** chaque membre du groupe se déplace à la vitesse du personnage le plus rapide dans le groupe.

NOUVELLES RACES

Storm of Zehir propose deux nouvelles sous-races décrites ci-après. Consultez la rubrique d'informations lors du processus de création de votre personnage pour en apprendre plus sur les avantages, malus et pouvoirs spéciaux dont bénéficie chaque sous-race.

Orque gris



Les orques gris sont des nomades. Ils habitent dans des lieux reculés et lointains de la partie nord-est de Faerûn et mènent de bien piètres existences : ils empruntent les routes migratoires traditionnelles entre leurs campements de base et leurs cavernes favorites au fil du changement des saisons... Les orques gris sont des fanatiques et la parole de leurs prêtres claniques est sacrée. Les prêtres des autres tribus sont considérés

généralement comme des hérétiques, alors que les différentes tribus vénèrent bien souvent la même divinité, de la même façon.

Traits raciaux :

- **Modificateurs de caractéristiques** : +2 en For, -2 en Int, +2 en Sag, -2 en Cha
- **Vision dans le noir** : les orques gris voient à 20 mètres dans le noir
- **Vulnérabilité à la lumière** : le personnage souffre d'un malus de circonstances de -1 aux jets d'attaque, de sauvegarde et de compétence effectués au dehors à la lumière du jour
- **Odorat** : permet de pister les créatures, y compris celles qui se cachent ou qui sont invisibles
- **Grands-pas** : un orque gris se déplace plus rapidement qu'un humanoïde normal
- **Ajustement de niveau** +1
- **Classe de prédilection** : Prêtre

Yuan-ti sang-pur



Les yuan-tis sont les descendants d'humains dont le sang a été mêlé à celui de serpents. Leur malfeasance, leur ruse et leur caractère impitoyable sont légendaires. Les yuan-tis ourdissent sans cesse des plans afin de mener à bien leurs noirs desseins. Ils sont suffisamment calculateurs et beaux parleurs pour former des alliances avec d'autres créatures malfaisantes si nécessaire, mais leurs propres intérêts passent toujours en premier.

Les yuan-tis qui peuvent paraître humains avec des vêtements, du maquillage ou de la magie appropriés sont des sang-pur. Ces créatures sont généralement chargées d'infiltrer les sociétés humanoïdes et de diriger les opérations clandestines qui nécessitent un contact direct avec les humains.

Traits raciaux :

- **Modificateurs de caractéristiques** : +2 en Dex, +2 en Int, +2 en Cha
- **Vision dans le noir** : un yuan-ti sang-pur voit à 20 mètres dans le noir
- **Peau d'écailles** : +1 en armure naturelle
- **Résistance à la magie** : 11 + niveau du personnage
- **Pouvoirs magiques** : un yuan-ti sang-pur peut utiliser Hypnose des animaux, Frayeur, Charme-personne, Ténèbres et Enchevêtrement 1 fois par jour
- **Ajustement de niveau** +2
- **Classe de prédilection** : rôleur

NOUVELLES CLASSES DE PRESTIGE

Garde mortuaire



Les gardes mortuaires font partie d'un ordre d'élite de guerriers lanceurs de sorts qui obéit au Juge des damnés. Lorsqu'ils ne gèrent pas les besoins des mourants, les gardes mortuaires endiguent la progression de la nécromancie en débarrassant Faerûn de la souillure de la non-vie grâce à la juste application de prières, de sortilèges et de coups d'épées. Les gardes mortuaires guident souvent des groupes d'aventuriers afin d'éliminer des enclaves de morts-vivants ou de punir un nécromancien particulièrement puissant ou corrompu.

Conditions :

- **Alignement** : loyal
- **Divinité** : Kelemvor
- **Compétences** : Diplomatie 5 rangs
- **Dons** : Emprise sur les morts-vivants, Vigueur surhumaine
- **Sorts** : lanceur de sorts divins niveau 3

Caractéristiques :

- **Points de vie par niveau** : 6
- **Bonus de base à l'attaque** : élevé
- **Jet de sauvegarde favorable** : Réflexes
- **Points de compétence de base** : 2
- **Compétences de classe** : Compétences de classe : Concentration, Artisanat (alchimie), Artisanat (fabrication d'armures), Artisanat (Fabrication d'armes), Diplomatie, Premiers secours, Savoir et Art de la magie

Aptitudes spéciales

- **Soutien de Kelemvor** : les gardes mortuaires ajoutent leur niveau de garde mortuaire à leur niveau de prêtre pour résoudre les renvois de morts-vivants.
- **Dons supplémentaires** : aux niveaux 3, 6 et 10, le garde mortuaire peut choisir un don supplémentaire dans la liste suivante : Vengeance divine, Extension de renvoi, Emprise sur les morts-vivants, Renvoi culminant et Renvoi rapide.
- **Bonus aux jets de sauvegarde** : au niveau 4, les gardes mortuaires bénéficient d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets de mort et aux jets de sauvegarde pour dissiper un niveau négatif. Au niveau 8, le garde mortuaire bénéficie d'un bonus de +8 contre les effets de morts et aux jets de sauvegarde pour dissiper un niveau négatif.
- **Présence de Toucher fatal** : au niveau 5, le garde mortuaire peut enchanter l'arme qu'il brandit, lui conférant pendant 1 round un pouvoir spectral. Ce pouvoir est utilisable un nombre de fois équivalant au bonus de Charisme du garde mortuaire. Au niveau 7 s'ajoute un pouvoir Arme tueuse de morts-vivants. Au niveau 9, le pouvoir de Destruction s'ajoute aux deux capacités précédentes, même si l'arme n'est pas contondante.
- **Purge des éthérés** : au niveau 8, le garde mortuaire peut annuler les effets de camouflage sur des ennemis proches si ceux-ci ratent un jet de Volonté, et ce à raison d'une fois par jour.
- **Grâce de Kelemvor** : au niveau 10, le garde mortuaire gagne une immunité totale face aux effets d'absorption d'énergie et de mort. En outre, les alliés qui l'entourent bénéficient d'un bonus de +4 aux jets de sauvegarde contre les effets de mort et aux jets de sauvegarde pour dissiper un niveau négatif.

Sorcier infernal



Les sorciers infernaux font partie d'un groupe secret de sorciers spécialisés qui maîtrisent le feu des enfers, une dangereuse énergie originaire des Neuf enfers. En puisant dans cette puissance infernale, ces personnages apprennent à imprégner leurs Décharges fantastiques et les objets magiques qu'ils manient avec la sombre puissance du feu des enfers.

Conditions :

- Compétences : Intimidation 6 rangs, Art de la magie 6 rangs, Savoir 12 rangs
- Invocations : Décharge sulfureuse ou Décharge de givre

Caractéristiques :

- Points de vie par niveau : 6
- Bonus de base à l'attaque : moyen
- Jet de sauvegarde favorable : Volonté
- Points de compétence de base : 2
- Compétences de classe : Concentration, Intimidation, Savoir, Art de la magie, Utilisation d'objets magiques

Aptitudes spéciales

- Décharge infernale : à chaque fois que vous utilisez votre capacité de Décharge fantastique et que la Décharge infernale est activée, vous pouvez changer votre Décharge fantastique en Décharge infernale. Une Décharge infernale inflige les dégâts de votre Décharge fantastique plus 2d6 points de dégâts supplémentaires par niveau de lanceur de sorts. Si votre décharge touche plusieurs cibles (par exemple, les invocations du type Chaîne fantastique ou Cône fantastique), chaque cible est affectée par les dégâts supplémentaires. L'utilisation de cette aptitude absorbe un point de Constitution au sorcier (cet effet n'est cependant pas permanent).
- Invocation : les niveaux du sorcier infernal sont considérés comme des niveaux de sorcier.
- Résistance au feu : au niveau 2, vous gagnez une résistance au feu de 10. Cette résistance s'ajoute à toute autre résistance au feu prodiguée par vos niveaux de la classe de sorcier antérieurs.
- Convoctions de baatezus : une fois par jour, le sorcier infernal gagne la capacité d'ordonner à un baatezu de lui obéir pendant 1 round par niveau du sorcier plus 2x son bonus de Charisme.
- Bouclier infernal : au niveau 3, le sorcier infernal gagne le Bouclier infernal. Lorsque ce dernier est actif, tout ennemi qui se trouve à proximité se voit infliger 6d6 points de dégâts magiques par round. Pour chaque cible affectée par le Bouclier infernal, le sorcier perd un point de Constitution de façon temporaire.

NOUVELLE CLASSE

Spadassin



Le spadassin personnifie l'aventure et le panache. Préférant l'agilité et l'astuce au détriment de la force brute, le spadassin excelle à la fois dans les situations de combat et les interactions sociales, ce qui explique sa nature assurément polyvalente.

Caractéristiques :

- Points de vie par niveau : 10
- Bonus de base à l'attaque : élevé
- Jet de sauvegarde favorable : Vigueur
- Points de compétence de base : 4
- Armes : armes courantes et armes de guerre
- Armures : armure légère
- Compétences de classe : Bluff, Artisanat (fabrication d'armures), Artisanat (fabrication d'armes), Diplomatie, Savoir, Parade, Raillerie, Acrobaties

Aptitudes spéciales

- Attaque en finesse : au niveau 1, le spadassin gagne Attaque en finesse en tant que don supplémentaire, et cela même si les conditions ne sont pas remplies.
- Style : au niveau 2, le spadassin gagne un bonus de +1 à ses jets de Réflexes. Au niveau 11, ce bonus passe à +2. Au niveau 20, il passe à +3, et à +4 au niveau 29. Le spadassin perd ce bonus s'il porte une armure intermédiaire ou lourde, ou s'il est encombré.
- Frappe instinctive : au niveau 3, le spadassin est capable de placer ses attaques en finesse aux endroits où elles infligeront le plus de dégâts. Il ajoute son bonus d'Intelligence (s'il en possède un) à ses dégâts (en plus de son bonus de Force) avec toutes les armes légères, et les armes qui peuvent être utilisées avec Attaque en finesse, comme la rapière. Les adversaires immunisés contre les attaques sournoises et les coups critiques sont immunisés contre la frappe instinctive du spadassin. Le spadassin ne peut utiliser ce pouvoir s'il porte une armure intermédiaire ou lourde, ou si elle est encombrée.
- Esquive de spadassin : au corps à corps, le spadassin sait concentrer sa défense sur un seul adversaire. Il gagne un bonus d'esquive à la CA de +1 contre les attaques de corps à corps face à son adversaire actuel ou son dernier attaquant. Ce bonus augmente de +1 tous les cinq niveaux après le niveau 5 (+2 au niveau 10, +3 au niveau 15, +4 au niveau 20, +5 au niveau 25 et +6 au niveau 30). Le spadassin perd ce bonus s'il porte une armure intermédiaire ou lourde, ou s'il est encombré.
- Souplesse du serpent : au niveau 7, le spadassin gagne Souplesse du serpent en tant que don supplémentaire, et cela même si les conditions ne sont pas remplies.

- **Science de la prise en tenaille** : un spadassin de niveau 8 ou supérieur qui prend en tenaille un adversaire gagne un bonus de +4 sur ses attaques, au lieu d'un bonus de +2.
- **Chanceux** : au niveau 11, le spadassin gagne Chance des héros en tant que don supplémentaire.
- **Maîtrise des compétences acrobatiques** : au niveau 13, le spadassin est si sûr de ses compétences acrobatiques qu'il peut même les employer dans des conditions défavorables. Lorsqu'il effectue un jet d'Acrobaties, le spadassin ne peut obtenir un jet inférieur à 5, et cela même au combat.
- **Critique affaiblissant** : un spadassin de niveau 14 ou supérieur qui obtient un coup critique contre une créature lui inflige également 2 points de dégâts de Force. Les créatures immunisées contre les coups critiques sont immunisées contre ce pouvoir.
- **Esprit fuyant** : en atteignant le niveau 17, l'esprit du spadassin devient plus difficile à contrôler. Si le spadassin échoue son jet de sauvegarde face à un sort ou un effet d'enchantement, il peut refaire son jet de sauvegarde immédiatement. Il ne bénéficie que de cette unique chance de réussir son jet de sauvegarde.
- **Critique sanglant** : un spadassin de niveau 19 ou supérieur qui obtient un coup critique contre une créature lui inflige également 2 points de dégâts de Constitution. (Ce bonus aux dégâts s'ajoute aux dégâts de Force infligés par le critique affaiblissant du spadassin.) Les créatures immunisées contre les coups critiques sont immunisées contre ce pouvoir.

NOUVEAUX DONs

Don	Conditions	Avantage
Adaptation diurne	Drow, duergar, orque gris	Au cours du long exil depuis les terres d'ombres de votre race, vous avez appris à supporter la terrible lumière du monde de la Surface. Si vous êtes une créature qui subit des pénalités lorsqu'elle est exposée à une vive lumière, vous ne subissez plus ces pénalités, que cette lumière soit naturelle ou d'origine magique.
Vengeance divine	Emprise sur les morts-vivants	Vous pouvez utiliser une de vos tentatives de renvoi des morts-vivants pour ajouter 2d6 points de dégâts d'énergie sacrée à toutes vos attaques de corps à corps réussies contre les morts-vivants jusqu'à la fin de votre prochaine action. C'est un pouvoir surnaturel.
Extension de renvoi	Renvoi des morts-vivants	Vous pouvez renvoyer ou intimider davantage de morts-vivants qu'à l'accoutumée. Après avoir ajouté vos niveaux de prêtre et votre modificateur de Charisme à votre jet d'efficacité du renvoi des morts-vivants, multipliez-le par 1,5.
Science du renvoi	Renvoi des morts-vivants	Vous pouvez renvoyer ou intimider les créatures comme si vous possédiez un niveau de plus dans la classe qui vous donne accès à ce pouvoir.
Ame indomptable	Robustesse, Volonté de fer	Votre force physique se traduit par une plus grande résistance mentale. Là où les autres faiblissent face aux effets magiques qui altèrent leurs esprits, vous les affrontez avec détermination. Effets : à chaque fois que vous effectuez un jet de Volonté contre un pouvoir inspirant la terreur ou affectant l'esprit, vous pouvez lancer 2d20 et choisir le meilleur des deux résultats.
Prestige	niveau 6	Vous êtes le genre de personne que les autres désirent suivre. Vous pouvez posséder un compagnon d'armes supplémentaire [uniquement dans la campagne Storm of Zehir].
Détermination inébranlable	Robustesse	Votre force physique vous permet de résister aux attaques qui handicaperaient une personne plus faible. Au lieu de compter sur l'agilité ou votre volonté d'esprit, vous pouvez utiliser votre force brute pour survivre. Vous pouvez utiliser votre modificateur de Constitution à la place de votre modificateur de Sagesse pour les jets de Volonté. Vous n'obtenez pas d'échec automatique sur vos jets de Vigueur sur un jet naturel de 1.

NOUVEAUX DONS HISTORIQUES

Priseur	Intelligence 12+	Votre regard perçant fait de vous le fléau des vendeurs charlatans et des marchands de seconde zone dans tous les Royaumes. En l'espace de quelques secondes, vous savez reconnaître des contrefaçons, détecter des défauts et estimer une date de fabrication. Toute cette attention au détail vous préoccupe parfois cependant, car vous craignez au final de manquer la nature plus générale de l'objet. Effets : +2 en Estimation, +1 en Savoir, -1 en Détection, -2 en Bluff, -2 en Escamotage.
Confident	Charisme 12+	Vous savez précisément comment obtenir la confiance des gens ; malheureusement, cette marque de confiance vous dessert car vous ne représentez pour eux aucune menace véritable. Effets : +1 en Bluff, -1 en Intimidation, -1 en Raillerie.
Etranger	aucune	Vous n'êtes pas originaire de la région de Padhiver, mais votre connaissance du monde extérieur est des plus utiles. Effets : +1 en Savoir, -1 en Diplomatie.
Futé	Charisme 10+, Sagesse 9 ou moins	Vous savez comment obtenir des gens des réponses positives, ce qui vous rend parfois assez mauvais pour dire "non". Effets : +1 en Diplomatie, -1 en Volonté.
Survivant	Sagesse 10+, Constitution 9 ou moins	Bien que vous ayez perdu de nombreux êtres chers dans le chaos, vous avez réussi à survivre à l'influence néfaste du Roi des ombres et de ses séides. Vos sens sont désormais plus aiguisés, mais votre corps a subi un traumatisme qui le ronge encore. Effets : +1 en Fouille, +1 en Détection, +1 en Survie, -2 en Vigueur.
Talent	Barde, moine ou roubard	Vous aimez en mettre plein la vue et vous le savez. S'il existe un moyen d'attirer l'attention, vous ne pouvez pas vous empêcher de tenter votre chance, vous n'y pouvez rien. Malheureusement, vous êtes quelque peu susceptible quand on vous joue de mauvais tours. Effets : +1 en Représentation, -1 en Volonté.
Vétéran	Constitution 10+	Vous avez combattu les armées du Roi des ombres. Vous êtes plus résistant, mais cette expérience vous a quelque peu marqué au fer rouge. Effets : +1 en Vigueur, -1 en Diplomatie.

NOUVEAUX DONS ATAVIQUES

Don	Conditions	Avantage
Atavisme féérique	Peut uniquement être choisi au niveau 1, alignement non loyal	Vous descendez de créatures originaires des royaumes féériques. Vous possédez une résistance naturelle aux effets les plus communs que vos ancêtres peuvent utiliser contre vous. Effet : bonus de +3 aux jets de Volonté contre les enchantements.
Legs féérique	Alignement non loyal, Atavisme féérique, niveau 9	Les pouvoirs magiques de vos ancêtres se manifestent en vous. Vous acquérez le pouvoir magique de Confusion, trois fois par jour. Votre niveau de lanceur de sorts est égal au niveau de votre personnage.
Pouvoir féérique	Alignement non loyal, Atavisme féérique	Votre héritage féérique augmente la puissance de certains types de magie. Votre niveau de lanceur de sorts et le DD de vos jets de sauvegarde contre les sorts d'enchantement et les invocations de sorcier sont augmentés de 1.
Présence féérique	Alignement non loyal, Atavisme féérique, niveau 6	Vous partagez le goût de vos ancêtres à jouer des tours à l'esprit des autres. Effets : vous gagnez le pouvoir magique de Sommeil profond, trois fois par jour. Votre niveau de lanceur de sorts est égal au niveau de votre personnage.
Peau féérique	Alignement non loyal, Atavisme féérique	Votre héritage féérique vous protège de toutes les armes à l'exception de celles, terribles, forgées en fer froid. Vous gagnez le pouvoir de Réduction des dégâts (annulé par le fer froid) qui est égal à 1 + le nombre de dons possédés qui ont comme condition le don Atavisme féérique (y compris ceux acquis après Peau féérique). Par exemple, si vous possédez Peau féérique et Présence féérique, vous aurez une réduction de dégâts égale à 3/fer froid. Ce total s'ajoute à toute autre réduction de dégâts que vous pourriez posséder, mais pas celles provenant d'autres sources comme les sorts ou les objets magiques.

Atavisme fiélon	Peut uniquement être choisi au niveau 1, alignement non bon	Vous descendez de créatures originaires des plans inférieurs. Vous possédez la résistance naturelle au poison de vos ancêtres et vous résistez à la magie des adversaires d'alignement bon. Vous bénéficiez d'un bonus de +4 à tous vos jets de Vigueur contre le poison. Vous bénéficiez également d'un bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde contre les sorts ou les effets des créatures d'alignement bon.
Legs fiélon	Alignement non bon, Atavisme fiélon, niveau 9	Les pouvoirs magiques de vos ancêtres se manifestent en vous. Vous acquérez le pouvoir magique de Convocation de monstres V, trois fois par jour. Votre niveau de lanceur de sorts est égal au niveau de votre personnage.
Pouvoir fiélon	Alignement non bon, Atavisme fiélon	Votre héritage fiélon augmente la puissance de certains types de magie. Votre niveau de lanceur de sorts et le DD des jets de sauvegarde des sorts de Mal et les invocations de sorcier sont augmentés de 1.
Présence fiélonne	Alignement non bon, Atavisme fiélon, niveau 6	Vous partagez le goût de vos ancêtres à jouer des tours à l'esprit des autres. Vous gagnez le pouvoir magique de Terreur, deux fois par jour. Votre niveau de lanceur de sorts est égal au niveau de votre personnage.
Résistance fiélonne	Alignement non bon, Atavisme fiélon	Votre lignage vous protège contre la corrosion et le feu. Vous bénéficiez d'une résistance à l'acide et au feu égale à trois fois le nombre de dons que vous possédez avec la condition Atavisme fiélon (y compris ceux acquis après celui-ci). Cette valeur s'ajoute à toute autre résistance à l'acide ou au feu que vous pourriez posséder par l'intermédiaire de votre type, sous-type, race ou classe, mais pas d'autres sources comme les sorts ou les objets magiques.

SYSTEME DE NEGOCE

Le négoce permet à votre groupe de gagner de l'or en faisant le commerce de marchandises entre les villes et les cités de la carte générale. A son niveau le plus ordinaire, le négoce permet à votre groupe de faire des bénéfices en achetant des marchandises dans un lieu où elles sont relativement bon marché, puis de les vendre à l'endroit où elles sont justement plus chères.

Les barres de négoce sont la monnaie avec laquelle votre groupe accomplit ses transactions. Votre groupe peut transporter autant de barres de négoce qu'il le désire, et peut revenir à tout moment à son Bastion des marchands pour les échanger. Vous recevrez un montant fixe pour chaque barre de négoce échangée.

Ressources

Matières premières

Il existe trois types de matières premières disponibles à l'achat et à la vente dans les villes dotées d'un marché :

- **Minerai** - Ce sont les différentes sortes de minerais exploités dans les mines de la Côte des épées. Le minerai est bon marché dans les villes où il est exploité. Le commerce du minerai confère le meilleur profit au niveau de l'espace de stockage, mais le plus petit profit en barres de négoce. Le minerai peut également être utilisé pour fabriquer des armes et armures de métal.
- **Bois** - Le bois est bon marché dans les endroits où il est débité. Le commerce du bois confère un profit moyen à la fois au niveau de l'espace de stockage et des barres de négoce. Le bois est utilisé dans la fabrication des arcs et de certains boucliers.
- **Peaux** - Les peaux de différents animaux peuvent être dénichées presque partout, mais elles sont plus communes (et moins chères) dans les prairies et les zones semblables peuplées de nombreuses créatures. Le commerce des peaux est le plus rentable en barres de négoce, mais est le moins profitable en terme d'espace de stockage. Les peaux peuvent être utilisées pour fabriquer des bottes, capes et autres vêtements.

Matériaux rares

Pendant vos aventures, votre groupe découvrira des sites de matériaux rares. Lorsque votre groupe aura franchi les étapes nécessaires pour accéder à un site, ou lorsqu'il en découvrira un nouveau, vous pourrez retourner dans la ville la plus proche et en informer l'intendant. A partir de ce moment, la ville paiera vos services et se mettra à vendre le matériau rare associé.

Les matériaux rares se transportent dans votre caravane comme les autres marchandises. Outre leur prix de vente élevé sur les marchés, vous pouvez les utiliser pour améliorer votre Bastion des marchands, accomplir des quêtes ou fabriquer des armes et armures uniques.

De l'art du négoce dans les cités et les villes

Vous dirigez principalement votre commerce dans les villes et les cités de la carte générale, sur les marchés dans lesquels vous pouvez vendre et acheter les matières premières et les matériaux rares. Lorsque vous pénétrez dans un marché au sein d'une ville, l'interface Marché apparaît.

Vous rencontrerez également des PNJ marchands qui vendent des objets spécialisés comme les armes, armures, objets magiques et vêtements.

Si vous remplissez les conditions, votre groupe peut établir un comptoir de négoce dans certaines villes et cités afin de générer un flot constant de revenus mensuels.

Caravane marchande

Vous pouvez créer des caravanes marchandes pour voyager entre les cités et vous faire gagner de l'argent. Le nombre de caravanes que vous possédez reflète votre fibre marchande.

Votre caravane possède une certaine capacité de stockage, qui représente le nombre total d'unités de marchandises que votre groupe est autorisé à transporter.

Les caravanes peuvent être attaquées par des brigands et si elles sont endommagées, vous aurez besoin de les réparer avec les matériaux dont vous disposerez sous la main.

Bastion des marchands

Vous finirez peut-être par posséder votre propre organisation marchande. Les affaires de l'organisation sont gérées au Bastion des marchands, où vous pouvez, entre autres, engager des marchands.

ARTISANAT

La création d'objets est un élément essentiel de *Neverwinter Nights 2: Storm of Zehir*, car il permet au joueur de fabriquer les armures, armes ou objets qu'il désire. Avec ces compétences, le joueur découvrira une toute nouvelle expérience de jeu en ramassant de puissants ingrédients pour la création d'objets spéciaux ou la personnalisation de ses propres objets.

La création d'objets de *Storm of Zehir* est différente de ses précédentes versions de la campagne originale de *Neverwinter Nights 2* et de l'extension *Mask of the Betrayer* : au lieu de déposer directement les objets sur un atelier et d'y lancer un sort, les joueurs devront désormais activer des recettes (en double-cliquant sur ces dernières, ou en effectuant un clic droit pour accéder à l'option "Utiliser"). Les recettes sont divisées en plusieurs groupes (alchimiques, armures, enchantements, pièges, objets merveilleux et armes) et sont contenues dans des livres de recettes individuels pour faciliter leur organisation. Si un joueur désire créer un objet merveilleux, il lui suffit simplement d'ouvrir le tome des objets merveilleux, de choisir la recette en question, de réunir les ingrédients nécessaires, puis d'activer la recette comme il se faut. Les recettes elles-mêmes peuvent être dénichées aux quatre coins de Toril, à la fois en vente auprès de marchands réputés ou découvertes dans des endroits plus "louches" des Royaumes.

Les compétences et les dons requis pour la création de ces différents types d'objets sont indiqués ci-dessous. Pour une description détaillée des ingrédients nécessaires à la création de chaque objet, les conditions apparaissent dans le texte des recettes elles-mêmes ; d'un simple clic droit sur la recette, de sélectionnez "Examiner" pour la voir en détail.

Don : Création d'objets merveilleux

Type de don : création d'objets

Condition : lanceur de sorts niveau 3

Description : ce don permet de créer un grand nombre d'objets merveilleux : amulettes, anneaux, gants, bracelets, capes, ceintures, heaumes et bottes.

L'utilisation de ce don pour fabriquer des objets magiques nécessite plusieurs choses : un atelier magique, une recette d'objet magique et les ingrédients/compétences détaillés dans la recette. Chaque recette est unique et possède ses propres conditions, mais n'importe quel membre du groupe d'aventuriers peut les remplir ; cela inclut les conditions telles que les ingrédients, le niveau de lanceur de sorts ou le nombre minimum de rangs de compétence.

Lorsque les conditions de création de l'objet sont remplies, le joueur doit se trouver à côté d'un atelier magique, puis activer la recette. Si tous les ingrédients sont présents, que le nombre de rangs minimum est rempli et que le personnage qui fabrique l'objet se trouve à moins de 10 mètres d'un atelier de magicien, alors l'objet sera créé.

Les ingrédients nécessaires à la fabrication de l'objet peuvent grandement varier : gemmes, parties du corps d'une créature, or, équipement et marchandises peuvent être requis. L'équipement, comme des capes de voyage ou des bottes en cuir, peut être acheté auprès de tout marchand, tandis que les gemmes sont vendues dans des boutiques plus spécialisées. Les parties du corps des créatures peuvent se trouver auprès des bureaux des primes, ou être récupérées sur le cadavre de la créature en question. Les autres ingrédients plus exotiques doivent être découverts au fil des aventures.

De nombreuses recettes utiles peuvent s'acheter auprès des marchands qui vendent du matériel magique. Les recettes magiques très puissantes sont rares, car la plupart des lanceurs de sorts conservent jalousement leurs secrets. Toute personne souhaitant acquérir de telles recettes doit explorer le monde avec diligence.

Utilisation : si sélectionné.

Don : Création d'armes et armures magiques

Type de don : création d'objets

Condition : lanceur de sorts niveau 5

Description : ce don permet la création d'armes, armures et boucliers magiques.

L'utilisation de ce don pour fabriquer des armes et armures magiques nécessite plusieurs choses : un atelier magique, une recette d'arme ou armure magique et les ingrédients/compétences détaillés dans la recette. Chaque recette est unique et possède ses propres conditions, mais n'importe quel membre du groupe d'aventuriers peut les remplir ; cela inclut les conditions telles que les ingrédients, le niveau de lanceur de sorts ou le nombre minimum de rangs de compétence.

Lorsque les conditions de la création de l'objet sont remplies, le joueur doit se trouver à côté d'un atelier magique, activer la recette, puis conférer l'enchantement à l'arme ou armure de son choix. Si tous les ingrédients sont présents, que le nombre de rangs minimum est rempli et que le joueur qui fabrique l'objet se trouve à moins de 10 mètres d'un atelier de magicien, alors l'objet sera enchanté.

Remarque : une arme, armure ou bouclier magique peut posséder jusqu'à trois enchantements.

Les ingrédients nécessaires à la fabrication de l'objet peuvent grandement varier : gemmes, parties du corps d'une créature, or, équipement et marchandises peuvent être requis. L'équipement, comme des capes de voyage ou des bottes en cuir, peut être acheté auprès de tout marchand, tandis que les gemmes sont vendues dans des boutiques plus spécialisées. Les parties du corps des créatures peuvent se trouver auprès des bureaux des primes, ou être récupérées sur le cadavre de la créature en question. Les autres ingrédients plus exotiques doivent être découverts au fil des aventures.

De nombreuses recettes utiles peuvent s'acheter auprès des marchands qui vendent du matériel magique. Les recettes magiques très puissantes sont rares, car la plupart des lanceurs de sorts conservent jalousement leurs secrets. Toute personne souhaitant acquérir de telles recettes doit explorer le monde avec diligence.

Utilisation : si sélectionné.

Compétence : Artisanat (fabrication de pièges)

Caractéristique : Intelligence

Entraînement nécessaire : non

Classes : toutes

Cette compétence est utilisée pour transformer des objets alchimiques en différents pièges.

La fabrication d'un piège nécessite la recette et les ingrédients appropriés. La plupart des recettes de pièges comprennent divers objets alchimiques ; raison pour laquelle les alchimistes comptent généralement parmi les meilleurs créateurs de pièges. Les pièges les plus puissants nécessitent des rangs supplémentaires dans cette compétence.

Pour créer un piège, le joueur doit simplement activer la recette. Les recettes de fabrication de pièges sont souvent disponibles à la vente dans certaines boutiques à la réputation peu glorieuse.

À la différence d'autres écoles de création d'objets, la fabrication de pièges ne nécessite pas d'atelier lorsque les ingrédients sont réunis. Par conséquent, la fabrication de pièges demeure une compétence très polyvalente et accessible dans les endroits dangereux.

Utilisation : si sélectionné.

Compétence : Artisanat (alchimie)

Caractéristique : Intelligence

Entraînement nécessaire : non

Classes : toutes

Cette compétence permet au personnage de fabriquer une grande variété d'objets alchimiques : feux grégeois, flasques d'acide, poudre asphyxiante, eau bénite, sacoches immobilisantes et pierres à tonnerre. La plupart des recettes de pièges utilisent exclusivement les ingrédients créés avec cette compétence.

La compétence Artisanat (alchimie) nécessite un atelier d'alchimiste et la recette appropriée. Chaque recette est unique et possède ses propres conditions, mais n'importe quel membre du groupe d'aventuriers peut les remplir ; cela inclut les conditions telles que les ingrédients, le niveau de lanceur de sorts ou le nombre minimum de rangs de compétence.

Lorsque les conditions de création de l'objet sont remplies, le joueur doit se trouver à côté d'un atelier magique, puis activer la recette. Si tous les ingrédients sont présents, que le nombre de rangs minimum est rempli et que le personnage qui fabrique l'objet se trouve à moins de 10 mètres d'un atelier de magicien, alors l'objet sera créé.

Les recettes alchimiques peuvent être achetées dans diverses boutiques du jeu. Les alchimistes compétents peuvent fabriquer des versions plus puissantes des objets alchimiques, que les marchands ne proposent généralement pas à la vente.

Utilisation : si sélectionné.

Compétence : Artisanat (fabrication d'armures)

Caractéristique : Intelligence

Entraînement nécessaire : non

Classes : toutes

Cette compétence permet au personnage de fabriquer des armures et des boucliers dans une grande variété de matériaux différents.

Fabriquer des armures nécessite un atelier de forgeron et la recette appropriée. Chaque recette est unique et possède ses propres conditions, mais n'importe quel membre du groupe d'aventuriers peut les remplir ; cela inclut les conditions telles que les ingrédients, le niveau de lanceur de sorts ou le nombre minimum de rangs de compétence.

Lorsque toutes les conditions de fabrication de l'objet sont remplies, le joueur doit se trouver à côté d'un atelier de forgeron et activer la recette. Si tous les ingrédients sont présents, que le nombre de rangs minimum de compétence est rempli et que le joueur artisan se trouve à moins de 10 mètres d'un atelier de forgeron, alors l'armure ou le bouclier est créé.

Les matériaux rares (comme l'adamantium ou le mithral) font partie des types d'ingrédients courants. Le fait de mener des quêtes marchandes ou commerciales peut permettre d'accéder à différentes ressources de ce type.

Les recettes s'achètent auprès des boutiques du jeu.

Utilisation : si sélectionné.

Compétence : Artisanat (fabrication d'armes)

Caractéristique : Intelligence

Entraînement nécessaire : non

Classes : toutes

Cette compétence permet au personnage de créer des armes à partir d'une grande variété de matériaux.

Fabriquer des armes nécessite un atelier de forgeron et la recette appropriée. Chaque recette est unique et possède ses propres conditions, mais n'importe quel membre du groupe d'aventuriers peut les remplir ; cela inclut les conditions telles que les ingrédients, le niveau de lanceur de sorts ou le nombre minimum de rangs de compétence.

Lorsque toutes les conditions de fabrication de l'objet sont remplies, le joueur doit se trouver à côté d'un atelier de forgeron et activer la recette. Si tous les ingrédients sont présents, que le nombre de rangs minimum de compétence est rempli et que le joueur artisan se trouve à moins de 10 mètres d'un atelier de forgeron, alors l'arme est créée.

Les armes peuvent être fabriquées avec des matériaux ordinaires (fer, bois ou cuir) ou avec des matériaux plus exotiques comme le mithral ou le zalantar. Ces matériaux augmentent les conditions du nombre de rangs minimum nécessaire pour créer l'arme, mais ajoutent également de nombreux avantages.

Les recettes peuvent s'acheter dans les boutiques du jeu.

Utilisation : si sélectionné.

SORTS

Vous trouverez ci-après un récapitulatif des sorts, regroupés par classe et par niveau. La description complète se trouve dans le jeu.

Remarque : les nouveaux sorts de *Storm of Zehir* sont signalés par un astérisque (*).

BARDE

Sorts de barde de niveau 0

Soins superficiels : rend 4 points de vie à la cible.

Hébètement : hébète la cible.

Illumination : éblouit une créature (-1 au toucher).

Lumière : crée une petite source de lumière.

Résistance : confère un bonus de +1 aux jets de sauvegarde.

Sorts de barde de niveau 1

Amplification : améliore les tests de Perception auditive dans la zone.

Corne de fer de Balagarn : renverse les créatures.

Frayeur : effraie une créature.

Charme-personne : rend la personne ciblée amicale.

Soins légers : rend 1d8 points de vie +1 par niveau.

Repli expéditif : la vitesse de déplacement du lanceur augmente de 50 %.

Graisse : ralentit ou renverse les ennemis.

Identification : détermine toutes les capacités magiques d'un objet magique.

Joyeux vacarme : dissipe les effets de silence affectant le groupe.

Dissipation partielle : dissipe les effets magiques mineurs.

Regain d'assurance : dissipe les effets de terreur sur la cible.

Sommeil : endort les créatures mineures.

Convocation de créatures I : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Fou rire de Tasha : la cible rit de façon hystérique, et est incapable de se défendre.

Sorts de barde de niveau 2

**Hypnotisme* : votre arme gagne la capacité d'hébéter vos adversaires.

Cécité/surdité : rend la cible aveugle et sourde.

Force de taureau : confère un bonus de +4 à la For.

Grâce féline : confère un bonus de +4 à la Dex.

Nuage de confusion : les ennemis sont étourdis et aveuglés pendant 1d6 rounds.

Soins modérés : rend 2d8 points de vie +1 par niveau.

Malédiction des lames : inflige à la cible un malus à sa CA.

Ténèbres : un voile de ténèbres entoure les créatures ciblées.

Splendeur de l'aigle : confère un bonus de +4 au Cha.

Ruse du renard : confère un bonus de +4 à l'Int.

Visage spectral : réduction des dégâts de type 5/magie ; immunité contre les sorts de niveau 0 et 1.

Héroïsme : la cible gagne un bonus de +2 au toucher, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence.

Immobilisation de personne : paralyse l'humanoïde ciblé.

Invisibilité : rend la cible invisible jusqu'à ce qu'elle attaque ou lance un sort.

Image miroir : génère (1d4 + 1 par niveau) images du lanceur qui agissent comme des leurres.

Sagesse du hibou : confère un bonus de +4 à la Sag.

Rage : le groupe entre en rage de berserker.

Effroi : terrorise les créatures mineures.

Silence : crée une zone de silence autour de la cible.

Cacophonie : inflige 1d8 points de dégâts de son aux créatures situées dans la zone d'effet.

Convocation de créatures II : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Sorts de barde de niveau 3

Charme-monstre : rend le monstre ciblé amical.

Clairaudience/clairvoyance : confère à la cible un bonus de +10 aux tests de Détection et de Perception auditive.

Confusion : la cible se comporte de façon erratique.

Désespoir foudroyant : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque, aux dégâts, aux jets de sauvegarde, aux tests de caractéristique et aux tests de compétence.

Soins importants : rend 3d8 points de vie +1 par niveau.

Sommeil profond : endort les créatures.

Dissipation de la magie : dissipe les effets magiques.

Déplacement : 50 % des attaques manquent la cible.

Terreur : terrorise les ennemis.

Détection des pièges : tous les pièges deviennent visibles dans la zone.

Rapidité : la cible gagne une attaque par round, +50 % de vitesse de déplacement, et un bonus de +1 au toucher et à la CA.

Sphère d'invisibilité : une sphère d'invisibilité masque le groupe.

Malédiction des lames de groupe : inflige aux cibles un malus à leur CA.

Délivrance des malédictions : la cible est délivrée de toutes ses malédictions.

Détection de l'invisibilité : la cible voit les créatures invisibles.

Lenteur : la cible est ralentie.

Convocation de créatures III : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Arme d'impact : l'arme contondante ciblée a plus de chances de réussir un coup critique.

Sorts de barde de niveau 4

Soins intensifs : rend à la cible 4d8 points de vie +1 par niveau.

Domination : le lanceur prend temporairement le contrôle d'un humanoïde.

Liberté de mouvement : la cible est immunisée contre Paralysie, Lenteur et Enchevêtrement (sorts et effets).

Invisibilité suprême : la cible est invisible et le demeure même lorsqu'elle attaque ou lance un sort.

Résistance suprême : confère un bonus de +3 à tous les jets de sauvegarde.

Immobilisation de monstre : paralyse le monstre ciblé.

Mythes et légendes : améliore considérablement les tests de Savoir sur une longue période.

Neutralisation du poison : dissipe les effets de poison affectant la cible.

Convocation d'ombres : lance une version spectrale d'un sort.

Cri : cône d'énergie qui inflige 5d6 dégâts de son et peut assourdir les créatures affectées.

Convocation de créatures IV : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Cri de guerre : le groupe gagne un bonus de +2 à l'attaque et aux dégâts ; effraie les ennemis.

Sorts de barde de niveau 5

Explosion cacophonique : inflige des dégâts de son à tous les ennemis situés dans la zone d'effet.

Visage éthéré : 20/magique de réduction des dégâts magiques et immunité aux sorts de niveau 2 ou inférieurs.

Dissipation suprême : dissipe les effets magiques puissants.

Héroïsme suprême : la cible gagne 1 point de vie temporaire par niveau, ainsi qu'un bonus de +4 au toucher, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence.

Soins légers de groupe : rend à chaque allié proche 1d8 points de vie +1 par niveau.

Brume mentale : les cibles prises dans la brume subissent un malus de -10 aux jets de Volonté.

Chant de discorde : les ennemis ont 50 % de chances de s'attaquer mutuellement.

Convocation de créatures V : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Sorts de barde de niveau 6

Chant funèbre : les ennemis subissent un affaiblissement de caractéristique de 2 points en Force et en Dextérité par round.

Immunité contre les énergies destructives : immunise la cible contre un type d'énergie.

Cri suprême : cône assourdissant qui inflige 10d6 dégâts de son et peut étourdir les créatures affectées.

Tempête de grêle : inflige 3d6 de dégâts contondants et 2d6 de dégâts de froid + 1d6 points de dégâts de froid tous les 3 niveaux possédés par le barde.

Grâce féline de groupe : confère aux créatures ciblées un bonus à la Dex.

Charme-monstre de groupe : charme de nombreux ennemis.

Soins modérés de groupe : rend aux alliés proches 2d8 points de vie +1 par niveau.

Splendeur de l'aigle de groupe : confère aux créatures ciblées un bonus au Cha.

Ruse du renard de groupe : confère aux créatures ciblées un bonus à l'Int.

Immobilisation de personne de groupe : paralyse de nombreux ennemis.

Convocation de créatures VI : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Résistance supérieure : confère un bonus de +6 à tous les jets de sauvegarde.

PRÊTRE/ÉLU DIVIN

Sorts de prêtre/élu divin de niveau 0

Soins superficiels : rend 4 points de vie à la cible.

Blessure superficielle : inflige 1 point de dégâts à la cible.

Lumière : crée une petite source de lumière.

Résistance : confère à la cible un bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde.

Stimulant : la cible gagne 1 point de vie temporaire.

Sorts de prêtre/élu divin de niveau 1

Imprécation : les ennemis subissent un malus de -1 au toucher et aux jets de sauvegarde contre la terreur.

Bénédiction : les alliés à proximité bénéficient d'un bonus de +1 au toucher et aux jets de Volonté contre la terreur.

Frayeur : terrorise les créatures mineures.

**Conviction* : accroît la force mentale, physique et spirituelle de la créature touchée.

Soins légers : rend 1d8 points de vie +1 par niveau.

Détection des morts-vivants : affiche les morts-vivants sur la mini-carte.

Faveur divine : confère au lanceur un bonus de +1 par 3 niveaux au toucher et aux dégâts.

Anathème : la cible subit un malus de -2 au toucher, aux dégâts, aux jets de sauvegarde ainsi qu'aux tests de compétence et de caractéristique.

Endurance aux énergies destructives : confère à la cible une réduction des dégâts de type 10/- contre tous les types d'énergie.

Bouclier entropique : les attaques à distance ont 20 % de chances de rater le lanceur.

Blessure légère : attaque de contact qui inflige 1d8 points de dégâts + 1 par niveau. Soigne les morts-vivants.

Vigueur mineure : confère à la cible une capacité de régénération lente.

Arme magique : confère à l'arme ciblée un bonus d'altération temporaire de +1.

**Bouclier nocturne* : confère un bonus de résistance aux jets de sauvegarde et annule les attaques de projectile magique dirigées contre vous.

Protection contre l'alignement : confère à la cible un bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde contre les créatures de l'alignement choisi.

Regain d'assurance : dissipe les effets de terreur sur la cible.

Sanctuaire : les ennemis proches ignorent le lanceur.

Bouclier de la foi : confère à la cible un bonus de +2 à la CA + 1 par 6 niveaux.

Convocation de créatures I : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Sorts de prêtre/élu divin de niveau 2

Aide : confère à la cible 1d8 + 1 points de vie temporaires et un bonus de +1 au toucher et aux jets de sauvegarde contre la terreur.

**Puissance animaliste* : imprègne le sujet d'un aspect du monde naturel. Il gagne un bonus de +2 à la Force, Dextérité et Constitution.

Endurance de l'ours : confère un bonus de +4 à la Con.

Force de taureau : confère un bonus de +4 à la For.

Soins modérés : rend 2d8 points de vie +1 par niveau.

Ténèbres : un voile de ténèbres entoure les créatures ciblées.

Mise à mort : inflige 2d4 points de dégâts d'énergie négative, faisant bénéficier le lanceur de +2 à la Force, d'un bonus temporaire aux dégâts de 1d8 et d'un bonus de +1 au niveau de lanceur de sorts si les dégâts sont létaux.

Détection des pièges : tous les pièges deviennent visibles dans la zone.

Ruse du renard : confère un bonus de +4 à l'Int.

Immobilisation de personne : paralyse l'humanoïde ciblé.

Blessure modérée : attaque de contact qui inflige 2d8 points de dégâts +1 par niveau. Soigne les morts-vivants.

Dissipation partielle : dissipe les effets magiques mineurs.

Restauration partielle : dissipe tous les effets sur la cible pénalisant les caractéristiques, la CA, le toucher, les dégâts, la résistance à la magie ou les jets de sauvegarde.

**Non-mort* : protège le sujet des Attaques sournoises et des coups critiques, comme s'il était un mort-vivant.

Sagesse du hibou : confère un bonus de +4 à la Sag.

Délivrance de la paralysie : délivre la cible des effets de paralysie et d'immobilisation.

Résistance aux énergies destructives : résistance aux dégâts de type 20/- contre tous les types d'énergie.

Protection d'autrui : confère à la cible un bonus de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde. La moitié des dégâts infligés à la cible sont redirigés sur le lanceur.

Silence : crée une zone de silence autour de la cible.

Cacophonie : inflige 1d8 points de dégâts de son aux créatures situées dans la zone d'effet.

**Stabilisation* : soigne légèrement les alliés proches.

Convocation de créatures II : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Sorts de prêtre/élu divin de niveau 3

Animation des morts : convoque un mort-vivant.

Malédiction : la cible subit un malus de -2 à toutes les caractéristiques.

Vision aveugle : la cible voit l'invisible et dans les ténèbres.

Cécité/surdité : rend la cible aveugle et sourde.

Contagion : inflige à la cible une maladie choisie aléatoirement.

Soins importants : rend 3d8 points de vie +1 par niveau.

Dissipation de la magie : dissipe les effets magiques.

Glyphe de garde : crée une inscription fixe qui explose au passage des ennemis, infligeant 1d8 points de dégâts de son tous les deux niveaux.

Blessure grave : attaque de contact qui inflige 3d8 points de dégâts +1 par niveau. Soigne les morts-vivants.

Négation de l'invisibilité : rend visibles les créatures invisibles proches.

Visage divin mineur : confère au lanceur un bonus au Cha et des résistances contre les éléments.

Cercle magique contre l'alignement : confère au lanceur et aux alliés proches un bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, et les immunise contre les effets mentaux, contre les créatures de l'alignement choisi.

Panoplie magique : confère à l'armure ou au bouclier ciblé un bonus d'altération de +1 par 4 niveaux.

Aide de groupe : confère aux alliés des points de vie temporaires, un bonus au toucher et aux jets de sauvegarde contre la terreur.

Vigueur mineure de groupe : confère aux alliés une capacité de régénération lente.

Prière : bonus de +1 pour le groupe, et malus de -1 pour les ennemis, au toucher, aux dégâts, aux tests de compétence et aux jets de sauvegarde.

Protection contre les énergies destructives : confère à la cible une réduction des dégâts de type 30/- contre tous les types d'énergie.

Guérison de la cécité et surdité : guérit les alliés proches des effets de cécité et de surdité.

Délivrance des malédictions : dissipe les malédictions affectant la cible.

Guérison des maladies : guérit les maladies qui affligent la cible.

Lumière brûlante : inflige 1d8 points de dégâts par niveau aux morts-vivants, 1d6 par niveau aux créatures artificielles et 1d8 par 2 niveaux aux autres.

Convocation de créatures III : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Vigueur : confère à la cible une capacité de régénération.

Arme d'impact : l'arme contondante ciblée a plus de chances de réussir un coup critique.

Sorts de prêtre/élu divin de niveau 4

Test de résistance : réduit considérablement la résistance à la magie de la cible face aux sorts du lanceur.

**Rudolement* : brûle les créatures dont l'alignement diffère du vôtre.

Soins intensifs : rend à la cible 4d8 points de vie +1 par niveau.

Protection contre la mort : immunise la cible contre la mort et l'énergie négative.

Renvoi : renvoie les compagnons convoqués de la cible.

Puissance divine : confère au lanceur un bonus à l'attaque, +6 à la For et lui donne 1 point de vie par niveau.

Liberté de mouvement : la cible est immunisée contre Paralysie, Lenteur et Enchevêtrement (sorts et effets).

Arme magique suprême : confère à l'arme ciblée un bonus d'altération temporaire de +1 par 4 niveaux.

Résistance suprême : confère un bonus de +3 à tous les jets de sauvegarde.

Marteau des dieux : inflige 1d8 points de dégâts par 2 niveaux.

Hypothermie : inflige à la cible des dégâts de froid et l'accable de fatigue.

Blessure critique : attaque de contact qui inflige 4d8 points de dégâts +1 par niveau. Soigne les morts-vivants.

Neutralisation du poison : dissipe les effets de poison affectant la cible.

Empoisonnement : empoisonne la cible.

Déclamation : confère des bonus de combat aux alliés situés dans la zone d'effet. Les alliés adorant le même dieu que le lanceur reçoivent des bonus plus importants.

Restauration : dissipe la plupart des effets néfastes affectant la cible, y compris l'absorption de niveaux et la cécité.

Manteau magique superficiel : absorbe jusqu'à 1d4 + 4 niveaux de sort.

Convocation de créatures IV : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Sorts de prêtre/élu divin de niveau 5

Marée guerrière : maudit les ennemis entrant dans la zone, qui subissent un malus de -2 au toucher, aux dégâts et aux jets de sauvegarde. Entre outre, le lanceur gagne une attaque supplémentaire, un bonus de +2 au jet d'attaque et aux dégâts, ainsi qu'un bonus de +2 aux jets de sauvegarde.

Colonne de feu : une colonne de feu qui inflige 1d6 points de dégâts de feu et saints par niveau.

Manteau magique mineur : absorbe jusqu'à 1d6 + 6 niveaux de sort.

Contagion de groupe : inflige aux créatures hostiles situées dans la zone d'effet une maladie choisie aléatoirement.

Soins légers de groupe : rend à chaque allié proche 1d8 points de vie +1 par niveau.

Blessure légère de groupe : inflige à tous les ennemis proches 1d8 points de dégâts +1 par niveau. Soigne les morts-vivants.

Rappel à la vie : rappelle à la vie un membre du groupe tombé au combat.

Force du colosse : augmente la taille du lanceur et lui confère des bonus de +4 à la For, +2 à la Con, +2 à la CA et une réduction des dégâts de type 3/bon ou mauvais. (L'augmentation de taille s'accompagne également d'un malus de -1 au toucher et à la CA, mais aussi d'un bonus de +3 aux dégâts.)

Exécution : tue la cible.

Résistance à la magie : confère une résistance à la magie de 12 + +1 par niveau.

Convocation de créatures V : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Symbole de douleur : crée une rune fixe qui, lorsqu'elle est déclenchée, inflige aux ennemis dans la zone d'effet un malus de -4 aux jets d'attaque, de compétence et de caractéristique.

Symbole de sommeil : crée une rune fixe qui, lorsqu'elle est déclenchée, fait sombrer dans le sommeil les ennemis dans la zone d'effet.

Vision lucide : le lanceur voit dans le plan éthéré et détecte les effets d'invisibilité.

Mur de dissipation de la magie : crée une barrière transparente qui lance le sort Dissipation de la magie sur toute créature la traversant.

Sorts de prêtre/élu divin de niveau 6

Bannissement : détruit de nombreuses créatures convoquées.

Barrière de lames : crée un mur de lames qui inflige 1d6 points de dégâts par niveau.

Contrôle des morts-vivants : domine un mort-vivant.

Création de mort-vivant : crée un mort-vivant.

Immunité contre les énergies destructives : immunise la cible contre un type d'énergie.

Dissipation suprême : dissipe les effets magiques puissants.

Mise à mal : attaque de contact qui inflige 10 points de dégâts par niveau. Ce sort ne peut pas tuer la cible.

Guérison suprême : rend à la cible 10 points de vie par niveau. Dissipe également la plupart des effets néfastes.

Endurance de l'ours de groupe : confère aux créatures ciblées un bonus à la Con.

Force de taureau de groupe : confère aux créatures ciblées un bonus à la For.

Soins modérés de groupe : rend aux alliés proches 2d8 points de vie +1 par niveau.

Splendeur de l'aigle de groupe : confère aux créatures ciblées un bonus au Cha.
Blessure modérée de groupe : inflige aux ennemis proches 2d8 points de dégâts +1 par niveau. Soigne les morts-vivants.
Sagesse du hibou de groupe : confère aux créatures ciblées un bonus à la Sag.
Allié majeur d'outreplan : convoque un extérieur.
Convocation de créatures VI : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.
Résistance supérieure : confère un bonus de +6 à tous les jets de sauvegarde.
Annihilation de mort-vivant : tue de nombreux morts-vivants.
Cercle de vigueur : confère aux alliés une capacité de régénération rapide.

Sorts de prêtre/élu divin de niveau 7

Blood to Water : Du sang à l'eau : transforme le sang du sujet en eau.
Destruction : tue la cible.
Forme éthérée : rend le lanceur indétectable tant qu'il n'entreprend pas d'action offensive.
Restauration suprême : dissipe la plupart des effets néfastes temporaires et tous les effets néfastes permanents.
Soins importants : rend aux alliés proches 2d8 points de vie +1 par niveau.
Blessure grave de groupe : inflige aux ennemis proches 3d8 points de dégâts +1 par niveau. Soigne les morts-vivants.
Régénération : régénère 10 % du total de points de vie de la cible chaque round.
Résurrection : rappelle à la vie un personnage du groupe défunt et lui restitue la totalité de ses points de vie.
Convocation de créatures VII : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.
Symbole d'étourdissement : crée une rune fixe qui, lorsqu'elle est déclenchée, étourdit les ennemis proches.
Symbole de faiblesse : crée une rune qui, lorsqu'elle est déclenchée, inflige 3d6 points de dégâts de Force aux ennemis proches.
Parole de la foi : tue ou étourdit les ennemis.

Sorts de prêtre/élu divin de niveau 8

Aura contre l'alignement : confère un bonus de +4 à la CA, une immunité contre les sorts mentaux et une résistance à la magie de 25 contre les créatures de l'alignement choisi.
Regard de bodak : tue la cible humanoïde qui se relève sous la forme d'un bodak.
Création de mort-vivant dominant : crée un mort-vivant puissant.
Tremblement de terre : inflige 10d6 points de dégâts aux créatures situées dans la zone d'effet.
Tempête de feu : un déluge de flammes qui inflige 1d6 points de dégâts de feu par niveau.
Soins intensifs de groupe : rend à chaque allié proche 4d8 points de vie +1 par niveau.
Blessure critique de groupe : inflige à tous les ennemis proches 4d8 points de dégâts +1 par niveau. Soigne les morts-vivants.
Protection contre la mort de groupe : immunise les cibles contre la mort.
Manteau magique : absorbe jusqu'à 1d8 + 8 niveaux de sort.
Convocation de créatures VIII : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Rayon de soleil : inflige 1d6 points de dégâts par niveau aux morts-vivants, 3d6 points de dégâts aux autres.
Mur de dissipation suprême : crée une barrière transparente qui lance le sort Dissipation suprême sur toute créature la traversant.

Sorts de prêtre/élu divin de niveau 9

Absorption d'énergie : la cible gagne 2d4 niveaux négatifs.
Passage dans l'éther : rend le groupe indétectable tant qu'il n'entreprend aucune action offensive.
Portail : convoque un diable cornu.
Visage divin suprême : confère au lanceur de nombreux bonus et des résistances.
Implosion : tue toutes les créatures vivantes proches.
Guérison suprême de groupe : rend à tous les alliés proches 10 points de vie par niveau et dissipe sur eux la plupart des effets néfastes.
Tempête vengeresse : la pluie toxique qui s'abat inflige 3d6 points de dégâts d'acide et 3d6 points de dégâts d'électricité chaque round.
Convocation de créatures IX : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.
Fléau éternel de la non-vie : confère au groupe une immunité contre les dégâts négatifs, l'absorption de niveaux ou d'énergie, les affaiblissements de caractéristique, le poison et les maladies.

DRUIDE/CHAMAN SPIRITISTE

Sorts de druide/chaman spiritiste de niveau 0

Soins superficiels : rend 4 points de vie à la cible.
Illumination : éblouit une créature (-1 au toucher).
Lumière : crée une petite source de lumière.
Résistance : confère à la cible un bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde.
Stimulant : la cible gagne 1 point de vie temporaire.

Sorts de druide/chaman spiritiste de niveau 1

Camouflage : confère à la cible un bonus de +10 en Discrétion.
Soins légers : rend 1d8 points de vie 1 par niveau.
Endurance aux énergies destructives : confère à la cible une réduction des dégâts de type 10/- contre tous les types d'énergie.
Enchevêtrement : piège végétal qui immobilise les ennemis.
Vigueur mineure : confère à la cible une capacité de régénération lente.
Visage nocturne : le groupe voit dans les conditions de faible luminosité, à l'instar des elfes.
Morsure magique : confère au compagnon animal un bonus de +1 au toucher et aux dégâts.
Sommeil : endort 2d4 DV de créatures.
**Célérité du serpent* : la cible se déplace et agit plus rapidement pendant un round.
Convocation de créatures I : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Sorts de druide/chaman spiritiste de niveau 2

**Puissance animaliste* : imprègne le sujet d'un aspect du monde naturel. Il gagne un bonus de +2 à la Force, Dextérité et Constitution.

Peau d'écorce : épaissit la peau de la créature ciblée, ce qui améliore sa CA.

Endurance de l'ours : confère un bonus de +4 à la Con.

Corps solaire : inflige 1d4 points de dégâts de feu par niveau du joueur de sorts aux ennemis adjacents.

Force de taureau : confère un bonus de +4 à la For.

Grâce féline : confère un bonus de +4 à la Dex.

Froid rampant : inflige à la cible des dégâts de froid persistants.

Arme de feu : ajoute 1d8 points de dégâts de feu à l'arme ciblée.

Bourrasque : souffle violent qui renverse les créatures et dissipe les effets gazeux.

**Dard curatif* : en concentrant la puissance de l'énergie négative, ce sort permet de blesser une créature vivante et de vous soigner du montant des dégâts infligés.

Immobilisation d'animal : paralyse l'animal ciblé.

Dissipation partielle : dissipe les effets magiques mineurs.

Restauration partielle : dissipe tous les effets sur la cible pénalisant les caractéristiques, la CA, le toucher, les dégâts, la résistance à la magie ou les jets de sauvegarde.

Camouflage de groupe : confère au groupe un bonus de +10 en Discrétion.

Sagesse du hibou : confère un bonus de +4 à la Sag.

**Rapetissement d'animal* : rapetisse l'animal ciblé.

Résistance aux énergies destructives : confère à la cible une réduction des dégâts de type 20/- contre tous les types d'énergie.

**Célérité du serpent de groupe* : tous les alliés proches se déplacent et agissent plus rapidement pendant un round.

Convocation de créatures II : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Sorts de druide/chaman spiritiste de niveau 3

Vision aveugle : la cible voit l'invisible et dans les ténèbres.

Appel de la foudre : une attaque d'électricité qui inflige 1d6 points de dégâts par niveau.

Contagion : inflige à la cible une maladie choisie aléatoirement.

Soins modérés : rend 2d8 points de vie +1 par niveau.

**Déshydratation* : la cible souffre d'une horrible malédiction qui lui inflige des dégâts de Constitution.

Domination d'animal : permet de contrôler l'animal ciblé.

Morsure magique suprême : confère au compagnon animal un bonus de +1 par 3 niveaux au toucher et aux dégâts.

Hypothermie : inflige à la cible des dégâts de froid et l'accable de fatigue.

Infestation d'asticots : la cible est assaillie par des asticots qui lui font subir un affaiblissement de Constitution de 1d4 points par round.

Dentelure : l'arme naturelle a plus de chances de réussir un coup critique.

Vigueur mineure de groupe : confère aux alliés une capacité de régénération lente.

Vigueur mineure de groupe : confère aux alliés une capacité de régénération lente.

Neutralisation du poison : dissipe les effets de poison affectant la cible.

Empoisonnement : empoisonne la cible.

Protection contre les énergies destructives : confère à la cible une résistance aux dégâts de type 30/- contre tous les types d'énergie.

Plume de feu : inflige 1d8 points de dégâts +1 par 2 niveaux et empoisonne la cible.

Guérison des maladies : guérit les maladies qui affligent la cible.

Peau d'araignée : la cible gagne un bonus à la CA, aux jets de sauvegarde contre le poison et aux tests de Discrétion de +1, +1 par 3 niveaux.

Croissance d'épines : génère des épines qui infligent 1d4 points de dégâts par round aux ennemis.

Convocation de créatures III : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Vigueur : confère à la cible une capacité de régénération.

Bosquet de lierre : l'ennemi est enchevêtré dans du lierre sinueux.

Sorts de druide/chaman spiritiste de niveau 4

**Arc de foudre* : cet éclair cible deux créatures et inflige 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau du lanceur de sorts (15d6 maximum) aux deux créatures et à tout ce qu'il rencontre entre ces dernières.

Soins importants : rend 3d8 points de vie +1 par niveau.

Dissipation de la magie : dissipe les effets magiques.

Colonne de feu : une colonne de feu qui inflige 1d6 points de dégâts de feu et saints par niveau.

Liberté de mouvement : la cible est immunisée contre Paralysie, Lenteur et Enchevêtrement (sorts et effets).

Froid rampant suprême : inflige à la cible des dégâts de froid persistants.

Résistance suprême : confère un bonus de +3 à tous les jets de sauvegarde.

Immobilisation de monstre : paralyse la cible.

Tempête de grêle : inflige 3d6 points de dégâts contondants et 2d6 points de dégâts de froid + 1d6 points de dégâts de froid tous les trois niveaux.

Eclair de lune : inflige 1d4 points de dégâts de Force (tous les trois niveaux) aux créatures vivantes. Les créatures mortes-vivantes quant à elles; qui se retrouvent sans défense pendant 1d4 rounds.

Peau de pierre : confère au lanceur une résistance aux dégâts de type 10/adamantium.

Convocation de créatures IV : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Sorts de druide/chaman spiritiste de niveau 5

Eveil : améliore le compagnon animal.

Appel de la tempête : les ennemis sont frappés par la foudre.

Soins intensifs : rend 4d8 points de vie +1 par niveau à la cible.

Protection contre la mort : immunise la cible contre la mort et l'énergie négative.

Guérison du compagnon animal : puissant sort de guérison uniquement utilisable sur le compagnon animal.

Brasier : inflige chaque round 2d6 points de dégâts à la cible.

Contagion de groupe : inflige aux créatures hostiles situées dans la zone d'effet une maladie choisie aléatoirement.

Sagesse du hibou : confère à la cible un bonus de Sag égal à la moitié du niveau du lanceur.

Cocon de jouvence : soigne la cible pendant deux rounds ; elle ne peut pas se déplacer pendant la durée du sort.

Restauration : dissipe la plupart des effets néfastes affectant la cible, y compris l'absorption de niveaux et la cécité.

Exécution : tue la cible.

Résistance à la magie : confère à la cible une résistance à la magie de 12 + 1 par niveau.

Convocation de créatures V : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Mur de feu : mur de feu qui inflige 2d6 points de dégâts de feu + par niveau. Les dégâts sont doublés pour les morts-vivants.

Sorts de druide/chaman spiritiste de niveau 6

Effritement : inflige à la créature artificielle ciblée 1d6 points de dégâts par niveau.

Noyade : tue presque la créature vivante ciblée.

Immunité contre les énergies destructives : immunise la cible contre un type d'énergie.

Extraction d'élémentaire de l'Eau : inflige à cible 1d6 points de dégâts par niveau. Si ce sort tue la cible, un élémentaire de l'Eau apparaît à vos côtés pour vous servir.

Dissipation suprême : dissipe les effets magiques puissants.

Peau de pierre suprême : confère au lanceur une résistance aux dégâts de type 20/adamantium.

Endurance de l'ours de groupe : confère aux créatures ciblées un bonus à la Con.

Force de taureau de groupe : confère aux créatures ciblées un bonus à la For.

Grâce féline de groupe : confère aux créatures ciblées un bonus à la Dex.

Soins légers de groupe : rend à chaque allié proche 1d8 points de vie +1 par niveau.

Sagesse du hibou de groupe : confère aux créatures ciblées un bonus à la Sag.

Régénération : régénère 10 % du total de points de vie de la cible chaque round.

Emprise de pierre : crée un nuage qui enserre les créatures dans la pierre.

Convocation de créatures VI : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Résistance supérieure : confère un bonus de +6 à tous les jets de sauvegarde.

Carapace de tortue : la cible gagne un bonus à la CA de 6 points + 1 point tous les 3 niveaux, mais sa vitesse de déplacement est réduite de moitié.

Cercle de vigueur : confère aux alliés une capacité de régénération rapide.

Sorts de druide de niveau 7

Aura de vigueur : confère aux alliés un bonus de +4 à la For, Con et Dex.

Mort rampante : un tapis d'insectes attaque selon vos ordres.

Tempête de feu : un déluge de flammes qui inflige 1d6 points de dégâts de feu par niveau.

Mise à mal : attaque de contact qui inflige 10 points de dégâts par niveau. Ce sort ne peut pas tuer la cible.

Guérison suprême : rend à la cible 10 points de vie par niveau. Dissipe également la plupart des effets néfastes.

Soins modérés de groupe : rend aux alliés proches 2d8 points de vie +1 par niveau.

Convocation de créatures VII : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Rayon de soleil : inflige 1d6 points de dégâts par niveau aux morts-vivants, 3d6 points de dégâts aux autres.

Toux des marais : les poumons de la créature ciblée s'emplissent d'eau marécageuse.

Vision lucide : le lanceur voit dans le plan éthéré et détecte les effets d'invisibilité.

Sorts de druide/chaman spiritiste de niveau 8

Bombardement : Bombardement : inflige aux ennemis proches 10d8 points de dégâts.

Tremblement de terre : inflige 10d6 points de dégâts aux créatures situées dans la zone d'effet.

Doigt de mort : tue la cible.

Soins importants : rend aux alliés proches 2d8 points de vie +1 par niveau.

Prémonition : confère à la cible une réduction des dégâts de type 30/adamantium.

Avatar des tempêtes : le lanceur de sorts est imprégné de la force redoutable et de la fureur destructrice d'une tempête déchaînée.

Convocation de créatures VIII : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Explosion de lumière : inflige 1d6 points de dégâts par niveau aux morts-vivants, 6d6 points de dégâts aux autres. Peut également aveugler les ennemis de manière permanente.

Sorts de druide/chaman spiritiste de niveau 9

Accès de courroux glacial : explosion d'énergie glaciale capable de paralyser les ennemis. Ce sort n'est pas mortel, mais les créatures sérieusement blessées par ce sort sont pétrifiées par le froid.

Nuée d'élémentaires : convoque des élémentaires.

Soins intensifs de groupe : rend à chaque allié proche 4d8 points de vie +1 par niveau.

Protection contre la mort de groupe : immunise les cibles contre la mort.

Noyade de groupe : remplit d'eau les poumons des créatures ciblées.

Avatar de la nature : le compagnon animal gagne la force, la résistance et la célérité de la nature.

Changement de forme : le sorcier prend une forme surpuissante.

Tempête vengeresse : une pluie toxique qui inflige 3d6 points de dégâts d'acide par round.

Convocation de créatures IX : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

PALADIN

Sorts de paladin de niveau 1

Bénédictio : confère aux alliés à proximité un bonus de +1 au toucher et aux dégâts.

Bénédictio d'arme : confère à l'arme de corps à corps un bonus de dégâts de +1 contre le mal et de +2d6 contre les morts-vivants. L'arme est également considérée d'alignement bon pour ce qui est de la résistance aux dégâts adverse.

Soins légers : rend 1d8 points de vie +1 par niveau.

Détection des morts-vivants : affiche les morts-vivants sur la mini-carte.

Faveur divine : confère au lanceur un bonus de +1 par 3 niveaux au toucher et aux dégâts.

Endurance aux énergies destructives : confère à la cible une réduction des dégâts de type 10/- contre tous les types d'énergie.

Restauration partielle : dissipe tous les effets sur la cible pénalisant les caractéristiques, la CA, le toucher, les dégâts, la résistance à la magie ou les jets de sauvegarde.

Coeur de lion : immunise la cible contre les effets de terreur.

Arme magique : confère à l'arme ciblée un bonus d'altération temporaire de +1.

Protection contre l'alignement : confère à la cible un bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde contre les créatures de l'alignement choisi.

Résistance : confère à la cible un bonus de +1 à tous les jets de sauvegarde.

Stimulant : La cible gagne 1 point de vie temporaire.

Sorts de paladin de niveau 2

Aide : confère à la cible 1d8 + 1 points de vie temporaires et un bonus de +1 au toucher et aux jets de sauvegarde contre la terreur.

Aura de gloire : confère au lanceur un bonus de +4 au Cha. Confère aux alliés un bonus de +5 contre les effets de terreur.

Force de taureau : confère un bonus de +4 à la For.

Splendeur de l'aigle : confère un bonus de +4 au Cha.

Sagesse du hibou : confère un bonus de +4 à la Sag.

Délivrance de la paralysie : délivre la cible des effets de paralysie et d'immobilisation.

Résistance aux énergies destructives : confère à la cible une réduction des dégâts de type 20/- contre tous les types d'énergie.

Protection d'autrui : confère à la cible un bonus de +1 à la CA et aux jets de sauvegarde. La moitié des dégâts infligés à la cible sont redirigés sur le lanceur.

**Stabilisation* : soigne légèrement les alliés proches.

Sorts de paladin de niveau 3

Soins modérés : rend 2d8 points de vie +1 par niveau.

Dissipation de la magie : dissipe les effets magiques.

Arme magique suprême : confère à l'arme ciblée un bonus d'altération temporaire de +1 par 4 niveaux.

Cercle magique contre l'alignement : confère au lanceur et aux alliés proches un bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, et les immunise contre les effets mentaux, contre les créatures de l'alignement choisi.

Prière : bonus de +1 pour le groupe, et malus de -1 pour les ennemis, au toucher, aux dégâts, aux tests de compétence et aux jets de sauvegarde.

Guérison de la cécité et surdité : guérit les alliés proches des effets de cécité et de surdité.

Délivrance des malédictions : dissipe les malédictions affectant la cible.

Sorts de paladin de niveau 4

**Rudolement* : brûle les créatures dont l'alignement diffère du vôtre.

Soins importants : rend 3d8 points de vie +1 par niveau.

Protection contre la mort : immunise la cible contre les sorts et effets de mort.

Liberté de mouvement : la cible est immunisée contre Paralysie, Lenteur et Enchevêtrement (sorts et effets).

Visage divin mineur : confère au lanceur un bonus au Cha et des résistances contre les éléments.

Epée sainte : transforme l'arme de corps à corps du lanceur en une Epée de justice.

Neutralisation du poison : dissipe les effets de poison affectant la cible.

Restauration : dissipe la plupart des effets néfastes affectant la cible, y compris l'absorption de niveaux et la cécité.

RÔDEUR

Sorts de rôdeur de niveau 1

**Lames de feu* : votre arme inflige des dégâts de feu supplémentaires.

Camouflage : confère à la cible un bonus de +10 en Discrétion.

Soins légers : rend 1d8 points de vie +1 par niveau.

Enchevêtrement : piège végétal qui immobilise les ennemis.

Vision nocturne : le groupe voit dans les conditions de faible luminosité, à l'instar des elfes.

Morsure magique : confère au compagnon animal un bonus de +1 au toucher et aux dégâts.

Résistance aux énergies destructives : confère à la cible une résistance aux dégâts de type 20/- contre tous les types d'énergie.

Convocation de créatures I : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Sorts de rôdeur de niveau 2

**Puissance animaliste* : imprègne le sujet d'un aspect du monde naturel. Il gagne un bonus de +2 à la Force, Dextérité et Constitution.

Peau d'écorce : épaissit la peau de la créature ciblée, ce qui améliore sa CA.

Endurance de l'ours : confère un bonus de +4 à la Con.

Grâce féline : confère un bonus de +4 à la Dex.

Malédiction des lames : inflige à la cible un malus à sa CA.

Immobilisation d'animal : paralyse l'animal ciblé.

Camouflage de groupe : confère au groupe un bonus de +10 en Discrétion.

Sagesse du hibou : confère un bonus de +4 à la Sag.

Protection contre les énergies destructives : confère à la cible une réduction des dégâts de type 30/- contre tous les types d'énergie.

Sommeil : endort les créatures mineures.

Croissance d'épines : génère des épines qui infligent 1d4 points de dégâts par round aux ennemis.

Convocation de créatures II : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Sorts de rôdeur de niveau 3

Aide : confère à la cible 1d8 + 1/niveau points de vie temporaires et un bonus de +1 au toucher et aux jets de sauvegarde contre la terreur.

Soins modérés : rend 2d8 points de vie +1 par niveau.

Morsure magique suprême : confère au compagnon animal un bonus de +1 par 3 niveaux au toucher et aux dégâts.

Guérison du compagnon animal : puissant sort de guérison uniquement utilisable sur le compagnon animal.

Négation de l'invisibilité : rend visibles les créatures invisibles proches.

Malédiction des lames de groupe : inflige aux cibles un malus à leur CA.

Neutralisation du poison : dissipe les effets de poison sur la cible.

**Rapetissement d'animal* : rapetisse l'animal ciblé.

Guérison des maladies : guérit les maladies qui affligent la cible.

Convocation de créatures III : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Sorts de rôdeur de niveau 4

Soins importants : rend 3d8 points de vie +1 par niveau.

Liberté de mouvement : la cible est immunisée contre les effets de Paralysie.

Métamorphose : le lanceur prend la forme d'un monstre.

Convocation de créatures IV : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

SORTS D'ENSORCELEUR/MAGICIEN

Sorts d'ensorceleur/magicien de niveau 0 (tours de magie)

Aspersion d'acide (IN) : 1d3 points de dégâts d'acide.

Hébètement (EN) : hébète la cible.

Illumination (EV) : éblouit une créature (-1 au toucher).

Lumière (EV) : crée une petite source de lumière.

Rayon de givre (EV) : inflige 1d4 points de dégâts de froid.

Résistance (AB) : confère un bonus de +1 aux jets de sauvegarde.

Fatigue (NE) : accable de fatigue à la créature touchée.

Sorts d'ensorceleur/magicien de niveau 1

**Lames de feu (IN)* : votre arme de corps à corps inflige des dégâts de feu supplémentaires.

Mains brûlantes (EV) : cône de feu qui inflige 1d4 points de dégâts de feu par niveau.

Frayeur (NE) : effraie une créature.

Charme-personne (EN) : rend la personne ciblée amicale.

Couleurs dansantes (IL) : renverse, aveugle ou étourdit les ennemis.

Détection des morts-vivants (DI) : affiche les morts-vivants sur la mini-carte.

Endurance aux énergies destructives (AB) : résistance aux dégâts de type 10/- contre tous les types d'énergie.

Agrandissement (TR) : bonus de +2 à la For et de +3 aux dégâts, malus de -2 à la Dex et -1 au toucher et à la CA.

Repli expéditif (TR) : la vitesse de déplacement du lanceur augmente de 50 %.

Graisse (IN) : ralentit ou renverse les ennemis.

Identification (DI) : détermine tous les pouvoirs magiques d'un objet magique.

Vision nocturne (TR) : le groupe voit dans les conditions de faible luminosité, à l'instar des elfes.

Armure de mage (IN) : bonus de +4 à la CA.

Projectile magique (EV) : projectile infligeant 1d4 + 1 points de dégâts. Un projectile supplémentaire aux niveaux 3, 5, 7 et 9.

Arme magique (TR) : confère à l'arme ciblée un bonus d'altération temporaire de +1.

Bouclier nocturne (AB) : confère un bonus de résistance aux jets de sauvegarde et annule les attaques de projectile magique dont vous êtes la cible.

**Orbe d'acide mineur (IN)* : un orbe d'acide jaillit de la paume de votre main en direction de votre cible, infligeant des dégâts d'acide.

**Orbe de froid mineur (IN)* : un orbe de froid jaillit de la paume de votre main en direction de votre cible, infligeant des dégâts de froid.

**Orbe d'électricité mineur (IN)* : un orbe d'électricité jaillit de la paume de votre main en direction de votre cible, infligeant des dégâts d'électricité.

**Orbe de feu mineur (IN)* : un orbe de feu jaillit de la paume de votre main en direction de votre cible, infligeant des dégâts de feu.

**Orbe de son mineur (IN)* : un orbe de son jaillit de la paume de votre main en direction de votre cible, infligeant des dégâts de son.

Protection contre l'alignement (AB) : confère à la cible un bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde contre les créatures de l'alignement choisi.

Rayon affaiblissant (NE) : inflige 1d6 points de dégâts de Force.

**Rapetissement (TR)* : rapetisse l'humanoïde ciblé.

Bouclier (AB) : le lanceur gagne un bonus de +4 à la CA.

Décharge électrique (EV) : attaque de contact infligeant 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau.

Sommeil (EN) : endort les créatures mineures.

Convocation de créatures I (IN) : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Coup au but (DI) : le lanceur bénéficie d'un bonus de +20 à son prochain jet d'attaque.

Sorts d'ensorceleur/magicien de niveau 2

**Puissance animaliste (TR)* : imprègne le sujet d'un aspect du monde naturel. Il gagne un bonus de +2 à la Force, Dextérité et Constitution.

Corne de fer de Balagarn (TR) : renverse les créatures.

Endurance de l'ours (TR) : confère un bonus de +4 à la Con.

**Hypnolame (IL)* : votre arme gagne la capacité d'hébéter vos adversaires.

Vision aveugle (TR) : la cible voit l'invisible et dans les ténèbres.

Cécité/surdité (IL) : rend la cible aveugle et sourde.

Force de taureau (TR) : confère un bonus de +4 à la For.

Grâce féline (TR) : confère un bonus de +4 à la Dex.

Nuage de confusion (EV) : les ennemis sont étourdis et aveuglés pendant 1d6 rounds.
Combustion (EV) : éruption de flammes infligeant 2d6 points de dégâts de feu +1 par niveau.

**Malédiction des lames (IL)* : inflige à la cible un malus à sa CA.

Ténèbres (EV) : un voile de ténèbres entoure les créatures ciblées.

Armure mortelle (NE) : inflige des dégâts aux créatures qui touchent le lanceur.

Splendeur de l'aigle (TR) : confère un bonus de +4 au Cha.

Simulacre de vie (NE) : le lanceur gagne 1d10 points de vie temporaires + 1 par niveau (max 10).

Explosion de feu (EV) : inflige aux créatures proches 1d8 points de dégâts de feu par niveau.

Ruse du renard (TR) : confère un bonus de +4 à l'Int.

Boule électrique de Gedlee (EV) : décharge électrique qui inflige 1d6 points de dégâts d'électricité par 2 niveaux et étourdit les victimes.

Visage spectral (IL) : réduction des dégâts de 5/magie, immunité aux sorts de niveau 1 et inférieurs.

Baiser de la goule (NE) : le contact du lanceur peut paralyser.

Bourrasque (EV) : souffle violent qui renverse les créatures et dissipe les effets gazeux.

Invisibilité (IL) : rend la cible invisible jusqu'à ce qu'elle attaque ou lance un sort.

Déblockage (TR) : déverrouille portes et conteneurs.

Dissipation partielle (AB) : dissipe les effets magiques mineurs.

Flèche acide de Melf (IN) : inflige 3d6 points de dégâts d'acide, +1d6 par round jusqu'à expiration du sort.

Image miroir (IL) : génère (1d4 + 1 par niveau) images du lanceur qui agissent comme des leurres.

Sagesse du hibou (TR) : confère un bonus de +4 à la Sag.

Protection contre les projectiles (AB) : confère à la cible une résistance aux dégâts de type 10/magie contre les armes à distance.

Résistance aux énergies destructives (AB) : confère à la cible une réduction des dégâts de type 20/- contre tous les types d'énergie.

Effroi (NE) : terrorise les créatures mineures.

Rayon ardent (EV) : projette 1 rayon + 1 rayon supplémentaire tous les 4 niveaux au-delà du niveau 3 ; chacun d'eux inflige 4d6 points de dégâts de feu.

Détection de l'invisibilité (DI) : la cible voit les créatures invisibles.

**Célérité du serpent (TR)* : le sujet ciblé se déplace et agit plus rapidement pendant un round.

Convocation de créatures II (IN) : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Fou rire de Tasha (EN) : la cible rit de façon hystérique, et est incapable de se défendre.

Idiotie (EN) : réduit les capacités magiques de la créature touchée.

Toile d'araignée (IN) : emprisonne les ennemis dans une toile.

Sorts d'ensorceleur/magicien de niveau 3

Clairaudience and Clairvoyance (D) : Clairaudience/clairvoyance (DI) : confère à la cible un bonus de +10 aux tests de Détection et de Perception auditive.

Sommeil profond (EN) : endort les créatures.

Dissipation de la magie (AB) : dissipe les effets magiques.

Déplacement (IL) : 50 % des attaques manquent la cible.

Boule de feu (EV) : une explosion de feu qui inflige 1d6 points de dégâts de feu par niveau.

Flèches enflammées (IN) : inflige 4d6 points de dégâts de feu par flèche. 1 flèche tous les 4 niveaux.

Arme magique suprême (TR) : confère à l'arme ciblée un bonus d'altération de +1 par 4 niveaux.

Rapidité (TR) : la cible gagne une attaque par round, +50 % de vitesse de déplacement, et un bonus de +1 au toucher et à la CA.

Héroïsme (EN) : confère à la cible un bonus de +2 à l'attaque, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence.

Immobilisation de personne (EN) : paralyse l'humanoïde ciblé.

Armure de mage supérieure (IN) : le lanceur gagne un bonus de +6 CA.

Sphère d'invisibilité (IL) : rend le groupe invisible.

Affûtage (TR) : l'arme tranchante ou perforante ciblée a plus de chances de réussir un coup critique.

Eclair (EV) : décharge horizontale qui inflige 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau.

Cercle magique contre l'alignement (AB) : confère au lanceur et aux alliés proches un bonus de +2 à la CA et aux jets de sauvegarde, ainsi qu'une immunité contre les sorts mentaux, contre les ennemis de l'alignement choisi.

Malédiction des lames de groupe (IL) : inflige aux cibles un malus à leur CA.

Souffle acide de Mestil (EV) : cône infligeant 1d6 points de dégâts d'acide par niveau.

Mot de pouvoir de maladresse (DI) : inflige un affaiblissement de caractéristique (Dex) à la créature ciblée.

Mot de pouvoir affaiblissant (DI) : affaiblit la créature ciblée.

Protection contre les énergies destructives (AB) : confère à la cible une réduction des dégâts de type 30/- contre tous les types d'énergie.

Rage (EN) : le groupe entre en rage de berserker.

Sphère scintillante (EV) : projectile crépitant qui inflige 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau.

Lenteur (TR) : la cible subit un malus de 50 % à la vitesse de déplacement, et un malus de -1 à la CA, au toucher et aux jets de Réflexes.

**Célérité du serpent de groupe (TR)* : tous les alliés proches se déplacent et agissent plus rapidement pendant un round.

Peau d'araignée (TR) : la cible gagne un bonus à la CA, aux jets de sauvegarde contre le poison et aux tests de Discrétion de +2 + 1 par 3 niveaux.

Nuage nauséabond (IN) : les créatures sont hébétées et nauséuses.

Convocation de créatures III (IN) : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Baiser du vampire (NE) : 1d8 points de dégâts tous les 2 niveaux, récupérés sous forme de PV par le lanceur.

Arme d'impact (TR) : l'arme contondante ciblée a plus de chances de réussir un coup critique.

Sorts d'ensorceleur/magicien de niveau 4

Animation des morts (NE) : convoque un mort-vivant.

Test de résistance (DI) : réduit la résistance à la magie de la cible face aux sorts du lanceur.

Malédiction (TR) : la cible subit un malus de -2 à toutes les caractéristiques.

Charme-monstre (EN) : rend le monstre ciblé amical.

Confusion (EN) : la cible se comporte de façon erratique.

Contagion (NE) : inflige à la cible une maladie choisie aléatoirement.

Désespoir foudroyant (EN) : la cible subit un malus de -2 aux jets d'attaque, aux dégâts, aux jets de sauvegarde, aux tests de caractéristique et aux tests de compétence.

Bouclier élémentaire (EV) : un anneau de feu inflige des dégâts aux attaquants et confère au lanceur 50 % de résistance au feu ou au froid.

Energie négative (NE) : la cible gagne 1d4 niveaux négatifs.

Tentacules noirs d'Evard (IN) : des tentacules attaquent et emprisonnent les ennemis.

Terreur (NE) : terrorise les ennemis.

Invisibilité suprême (IL) : la cible est invisible et le demeure après avoir attaqué ou lancé un sort.

Résistance suprême (AB) : confère un bonus de +4 à tous les jets de sauvegarde.

Tempête de grêle (EV) : inflige 3d6 points de dégâts contondants, 2d6 points de dégâts de froid et 1d6 points de dégâts de froid tous les trois niveaux.

Fléau de projectiles d'Isaac (EV) : 1 projectile par niveau, chacun infligeant 1d6 points de dégâts.

Manteau magique superficiel : absorbe jusqu'à 1d4 + 4 niveaux de sort.

Globe d'invulnérabilité partielle (AB) : immunise le lanceur contre les sorts de niveau 3 ou inférieur.

Brèche mineure (AB) : dissipe jusqu'à deux protections magiques sur le mage ennemi ciblé.

**Orbe de froid (IN)* : un orbe de froid jaillit de la paume de votre main en direction de votre cible, infligeant des dégâts de froid.

**Orbe d'électricité (IN)* : un orbe d'électricité jaillit de la paume de votre main en direction de votre cible, infligeant des dégâts d'électricité.

**Orbe de feu (IN)* : un orbe de feu jaillit de la paume de votre main en direction de votre cible, infligeant des dégâts de feu.

**Orbe de son (IN)* : un orbe de son jaillit de la paume de votre main en direction de votre cible, infligeant des dégâts de son.

Assassin imaginaire (IL) : tue la cible.

Métamorphose (TR) : le lanceur prend la forme d'un monstre.

**Rapetissement de groupe (TR)* : rapetisse plusieurs humanoïdes.

Délivrance des malédictions (AB) : délivre la cible de toutes les malédictions.

Convocation d'ombres (IL) : lance une version spectrale d'un sort.

Cri (TR) : cône d'énergie qui inflige 5d6 dégâts de son et peut assourdir les créatures affectées.

Peau de pierre (AB) : confère à la cible une résistance aux dégâts de type 10/adamantium.

Convocation de créatures IV (IN) : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Mur de feu (EV) : mur de feu qui inflige 2d6 points de dégâts de feu + par niveau. Les dégâts sont doublés pour les morts-vivants.

Sorts d'ensorceleur/magicien de niveau 5

**Arc de foudre (IN)* : cet éclair cible deux créatures et inflige 1d6 points de dégâts d'électricité par niveau du lanceur de sorts (15d6 maximum) aux deux créatures et à tout ce qu'il rencontre entre ces dernières.

Main interposée de Bigby (EV) : la main protège contre un adversaire, qui subit un malus de -10 à l'attaque.

Explosion cacophonique (EV) : inflige des dégâts de son à tous les ennemis situés dans la zone d'effet.

Brume mortelle (NE) : tue les créatures mineures.

Cône de froid (EV) : cône qui inflige 1d6 points de dégâts de froid par niveau.

Renvoi (AB) : renvoie les compagnons convoqués de la cible.

Domination (EN) : le lanceur prend temporairement le contrôle d'un humanoïde.

Débilite (DI) : la cible perd 1d4 points d'Int et de Cha par 4 niveaux.

Brandon (EV) : des boules de flammes (1 par niveau) explosent et infligent chacune 1d6 points de dégâts de feu par niveau.

Doppelganger de verre (IL) : crée une réplique vivante en verre de la créature touchée.

Explosion de feu suprême (EV) : les créatures proches subissent 1d8 points de dégâts de feu par niveau (maximum 15d8).

Immobilisation de monstre (EN) : paralyse la cible.

Esprit impénétrable limité (AB) : protège la cible contre les sorts mentaux et dissipe les effets actuels.

Contrat (IN) : contrôle ou convoque un extérieur mineur.

Manteau magique mineur (AB) : absorbe jusqu'à 1d6 + 6 niveaux de sort.

Brume mentale (IL) : les créatures prises dans la brume subissent un malus de -10 aux jets de Volonté.

Mot de pouvoir neutralisant (DI) : neutralise la créature ciblée.

**Rapetissement suprême (TR)* : rapetisse la créature humanoïde ciblée pour un long moment.

Linceul de feu (TR) : la cible est nimbée de flammes qui la brûlent, ainsi que les créatures proches.

Convocation de créatures V (IN) : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Symbole de douleur : crée une rune fixe qui, lorsqu'elle est déclenchée, inflige aux ennemis dans la zone d'effet un malus de -4 aux jets d'attaque, de compétence et de caractéristique.

Symbole de sommeil : crée une rune fixe qui, lorsqu'elle est déclenchée, fait sombrer dans le sommeil les ennemis dans la zone d'effet.

Sphère au vitriol (IN) : explosion massive qui inflige des dégâts d'acide persistant plusieurs rounds.

Mur de dissipation de la magie (AB) : crée une barrière transparente qui lance le sort
Dissipation de la magie sur toute créature la traversant.

Sorts d'ensorceleur/magicien de niveau 6

Brume acide (IN) : ralentit les créatures prises dans la brume et leur inflige des dégâts d'acide.

Main impérieuse de Bigby (EV) : une main renverse la cible.

Éclair multiple (EV) : inflige à la cible 1d6 points de dégâts d'électricité/niveau et la moitié de ces dés de dégâts pour tous les éclairs secondaires.

Cercle de mort (NE) : tue 1d4 créatures par niveau.

Création de mort-vivant (NE) : crée un mort-vivant.

Désintégration (TR) : rayon qui inflige 2d6 points de dégâts par niveau.

Visage éthéré (IL) : réduction des dégâts de 20/magique, immunité aux sorts de niveau 2 et inférieurs.

Extraction d'élémentaire de l'Eau (TR) : inflige à cible 1d6 points de dégâts par niveau. Si ce sort tue la cible, un élémentaire de l'Eau apparaît à vos côtés pour vous servir.

Pétrification (TR) : pétrifie la cible.

Globe d'invulnérabilité (AB) : immunise le lanceur contre les sorts de niveau 4 ou inférieur.

Dissipation suprême (AB) : dissipe les effets magiques puissants.

Héroïsme suprême (EN) : la cible gagne 1 point de vie temporaire par niveau et un bonus de +4 au toucher, aux jets de sauvegarde et aux tests de compétence.

Brèche suprême (AB) : dissipe jusqu'à quatre protections magiques sur le mage ennemi ciblé.

Peau de pierre suprême (TR) : réduction des dégâts de type 20/adamantium.

Fléau majeur de projectiles d'Isaac (EV) : un projectile par niveau (infligeant 2d6 points de dégâts) frappe les ennemis aléatoirement.

Mythes et légendes (DI) : améliore considérablement les tests de Savoir sur une longue période.

Endurance de l'ours de groupe (TR) : confère aux créatures ciblées un bonus à la Con.

Force de taureau de groupe (TR) : confère aux créatures ciblées un bonus à la For.

Grâce féline de groupe (TR) : confère aux créatures ciblées un bonus à la Dex.

Contagion de groupe (NE) : inflige aux créatures hostiles situées dans la zone d'effet une maladie choisie aléatoirement.

Splendeur de l'aigle de groupe (TR) : confère aux créatures ciblées un bonus au Cha.

Ruse du renard de groupe (TR) : confère aux créatures ciblées un bonus à l'Int.

Sagesse du hibou de groupe (TR) : confère aux créatures ciblées un bonus à la Sag.

Contrat intermédiaire (IN) : convoque ou contrôle un extérieur.

Corps de pierre (TR) : le lanceur reçoit un bonus de +4 à la For, une réduction des dégâts de type 10/adamantium, est immunisé contre la plupart des effets néfastes et ne subit que la moitié des dégâts d'acide et de feu, mais subit un malus de -4 à la Dex et voit sa vitesse de déplacement diminuée de 50 %.

Transmutation de la pierre en chair (TR) : délivre la cible d'un effet de pétrification.

Convocation de créatures VI (IN) : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Résistance supérieure (AB) : confère un bonus de +6 à tous les jets de sauvegarde.

Symbole de terreur : crée une rune fixe qui, lorsqu'elle est déclenchée, provoque une profonde terreur chez les ennemis proches.

Symbole de persuasion : crée une rune fixe qui, lorsqu'elle est déclenchée, charme les ennemis proches.

Transformation de Tenser (TR) : le lanceur acquiert une grande puissance physique.

Vision lucide (DI) : le lanceur voit dans le plan éthéré et détecte les effets d'invisibilité.

Annihilation de mort-vivant (NE) : tue de nombreux morts-vivants.

Sorts d'ensorceleur/magicien de niveau 7

Avasкулярité (NE) : étourdit la cible et lui fait perdre la moitié de ses points de vie actuels.

Bannissement (DI) : détruit de nombreuses créatures convoquées.

Poigne de Bigby (EV) : une main immobilise la cible.

Contrôle des morts-vivants (NE) : domine un mort-vivant.

Boule de feu à retardement (EV) : version plus puissante de boule de feu, utilisable comme un piège.

Immunité contre les énergies destructives (AB) : immunise la cible contre un type d'énergie.

Forme éthérée (TR) : rend le lanceur indétectable tant qu'il n'entreprend pas d'action offensive.

Doigt de mort (NE) : la cible meurt.

Convocation d'ombres suprême (IL) : lance une version spectrale d'un sort puissant.

Sifflement de sommeil (EN) : endort de nombreux ennemis.

Charme-personne de groupe (EN) : charme de nombreux ennemis.

Épée de Mordenkainen (TR) : convoque une épée puissante qui attaque les ennemis.

Mot de pouvoir aveuglant (DI) : aveugle une créature.

Rayons prismatiques (EV) : effet aléatoire sur de nombreux ennemis.

Bouclier d'ombre (IL) : le lanceur bénéficie d'un bonus de +5 à la CA, d'une réduction des dégâts de 10/magique, et est immunisé contre la mort et l'énergie négative ; réduction des dégâts de type 10/adamantium.

**Solipsisme (IL)* : le lanceur manipule les sens de la créature ciblée, qui croit être la seule créature réelle dans un monde où tout n'est qu'illusion.

Manteau magique (AB) : absorbe jusqu'à 1d8 + 8 niveaux de sort.

Convocation de créatures VII (IN) : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Symbole d'étourdissement : crée une rune fixe qui, lorsqu'elle est déclenchée, étourdit les ennemis proches.

Symbole de faiblesse : crée une rune qui, lorsqu'elle est déclenchée, inflige 3d6 points de dégâts de Force aux ennemis proches.

Sorts d'ensorceleur/magicien de niveau 8

Poing de Bigby (EV) : chaque round, le poing convoqué inflige 1d8 + 11 points de dégâts et étourdit la cible.

Bâton noir (EN) : le bâton ciblé devient une arme +4 qui lance Dissipation de la magie sur les créatures touchées.

Création de mort-vivant dominant (NE) : convoque un mort-vivant puissant.

Contrat suprême (IN) : paralyse un extérieur ou convoque un extérieur puissant.

Cri suprême (TR) : cône assourdissant qui inflige 10d6 dégâts de son et peut étourdir les créatures affectées.

Flétrissure (NE) : inflige 1d6/niveau de dégâts magiques.

Nuage incendiaire (IN) : nuage qui inflige 4d6 points de dégâts de feu à tous ceux qui sont situés dans la zone.

Corps de fer (TR) : le lanceur reçoit un bonus de +6 à la For, une réduction des dégâts de type 15/adamantium, est immunisé contre la plupart des effets néfastes et ne subit que la moitié des dégâts d'acide et de feu, mais subit un malus de -6 à la Dex et voit sa vitesse de déplacement diminuée de 50 %.

Cécité et surdité de groupe (IL) : rend sourds et aveugles les ennemis proches.

Charme-monstre de groupe (EN) : rend les créatures proches amicales envers le lanceur.

Esprit impénétrable (AB) : immunise les alliés proches contre les sorts et effets mentaux.

Rayon polaire (EV) : inflige 1d6 points de dégâts de froid par niveau.

Mot de pouvoir pétrifiant (DI) : pétrifie une créature.

Mot de pouvoir étourdissant (DI) : étourdit automatiquement la cible.

Prémonition (DI) : le lanceur gagne une résistance aux dégâts de type 30/adamantium.

Protection contre les sorts (AB) : le lanceur gagne un bonus de +8 aux jets de sauvegarde contre les sorts.

Convocation de créatures VIII (IN) : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Explosion de lumière (EV) : explosion susceptible d'aveugler les ennemis, et qui inflige 1d6 points de dégâts par niveau aux morts-vivants.

Symbole de mort : crée une rune fixe qui, lorsqu'elle est déclenchée, tue les ennemis proches.

Mur de dissipation suprême (AB) : crée une barrière transparente qui lance le sort Dissipation suprême sur toute créature la traversant.

Sorts d'ensorceleur/magicien de niveau 9

Main broyeuse de Bigby (EV) : main gigantesque prodiguant protection et capable de repousser ou d'écraser l'ennemi.

Accès de courroux glacial (EN) : explosion d'énergie glaciale capable de paralyser les ennemis. Ce sort n'est pas mortel, mais les créatures sérieusement blessées par ce sort sont pétrifiées par le froid.

Domination de monstre (EN) : permet de contrôler le monstre ciblé.

Absorption d'énergie (NE) : la cible gagne 2d4 niveaux négatifs.

Passage dans l'éther (TR) : rend le groupe indétectable tant qu'il n'entreprend aucune action offensive.

Portail (IN) : convoque un diable cornu.

Manteau magique suprême (AB) : absorbe jusqu'à 1d12 + 10 niveaux de sort.

Immobilisation de monstre de groupe (EN) : paralyse les ennemis proches.

Nuée de météores (EV) : des météores s'abattent sur les ennemis, infligeant 24d6 points de dégâts.

Disjonction de Mordenkainen (AB) : version surpuissante de Dissipation de la magie.

Mot de pouvoir mortel (DI) : tue la cible si elle a moins de 100 points de vie.

Reflets d'ombre (IL) : lance une version spectrale d'un sort surpuissant.

Simulacre de l'ombre (IL) : crée une réplique d'ombre de la créature touchée.

Changement de forme (TR) : le sorcier prend une forme surpuissante.

Convocation de créatures IX (IN) : convoque une créature qui lutte pour le lanceur.

Plainte d'outre-tombe (NE) : cri effroyable qui tue les ennemis proches.

Ennemi subconscient (IL) : fantasma terrifiant qui tue les ennemis proches.

Sorcier

Invocations inférieures (niveau 1)

Influence captivante† : le sorcier gagne +6 aux tests de Bluff, Diplomatie et Intimidation.

Chance du démon† : le sorcier gagne un bonus de chance aux jets de sauvegarde égal à son modificateur de Cha.

Ténèbres : plonge les créatures dans un voile de ténèbres.

Vision diabolique† : le sorcier gagne Vision dans le noir.

Décharge affaiblissante (invocation fantastique) : ralentit la cible.

Lance fantastique (invocation façonnée) : augmente la portée de la décharge fantastique.

Protection entropique† : le sorcier gagne un bonus de +4 aux tests de Déplacement silencieux et de Discrétion. Les attaques à distance ont des chances de le rater.

Décharge terrifiante (invocation fantastique) : la décharge terrifie la cible.

Coup hideux (invocation façonnée) : l'effet de la décharge fantastique est ajouté aux attaques de corps à corps du sorcier.

Sauts et bonds† : le sorcier gagne un bonus de +4 à la Dex et aux tests d'Acrobaties.

Murmures surnaturels : le sorcier gagne un bonus de +6 à tous ses tests de Savoir et d'Art de la magie.

Détection de l'indiscernable† : le sorcier distingue les créatures invisibles.

Invocations mineures (niveau 2)

Décharge aveuglante (invocation fantastique) : la décharge plonge la cible dans les ténèbres.

Décharge de givre (invocation fantastique) : la décharge inflige des dégâts de froid et la cible subit un malus de -4 à la Dex.

Décharge sulfureuse (invocation fantastique) : la décharge embrase la cible.

Charme : rend une créature amicale.

Malédiction du désespoir : la cible subit un malus de -1 aux jets d'attaque et de -2 à toutes les caractéristiques.

Attaque terrifiante : inflige à la créature ciblée une douleur insoutenable.

Chaîne fantastique (invocation façonnée) : la décharge rebondit de cible en cible.

Fuite : le sorcier gagne 1 attaque par round, un bonus de déplacement de 50 %, +1 au toucher et à la CA.

Marche des morts : convoque un mort-vivant.

Dissipation vorace : dissipe les effets magiques sur la cible. La cible subit des dégâts pour chaque effet dissipé.

Marche invisible : rend le sorcier invisible.

Invocations majeures (niveau 3)

Décharge enchanteresse (invocation fantastique) : La décharge fantastique rend la cible confuse.

Tentacules glacés : les tentacules enchevêtrent la cible et lui infligent 2d6 points de dégâts de froid.

Absorption de magie : dissipe les effets magiques puissants sur la cible. Si un sort est dissipé, le sorcier gagne 2 points de vie temporaires par niveau.

Cône fantastique (invocation façonnée) : décharge fantastique en forme de cône.

Décharge entravante (invocation fantastique) : votre décharge fantastique se transforme en décharge entravante.

Décharge au vitriol (invocation fantastique) : décharge qui étourdit la cible.

Fléau tenace : inflige des dégâts chaque round, qui vont croissant jusqu'à la fin de l'effet.

Décharge au vitriol (invocation fantastique) : inflige des dégâts d'acide et ignore la résistance à la magie.

Mur de feu périlleux : le mur inflige des dégâts de feu (2d6 + modificateur de Charisme).

Invocations suprêmes (niveau 4)

Décharge étourdissante (invocation fantastique) : votre décharge fantastique se transforme en décharge étourdissante.

Noire prémonition : le lanceur bénéficie d'une réduction des dégâts de 10/argent.

Sort fantastique (invocation façonnée) : la décharge fantastique affecte une zone de 6 mètres de diamètre.

Invisibilité vengeresse : Le sorcier reste invisible même quand il attaque ou lance un sort. Si l'invocation est dissipée, une explosion se produit, qui inflige des dégâts aux ennemis proches.

Décharge des ténèbres (invocation fantastique) : inflige des dégâts d'énergie négative et absorbe des niveaux à la cible.

Parole de transformation : le sorcier prend une forme surpuissante.

† Cet effet est persistant. Le sorcier bénéficie en permanence de ce pouvoir.

CREDITS

OBSIDIAN PRODUCTION

Executive Producer
Feargus Urquhart

Producer
Kevin D. Saunders

Assistant Producer
Rob McGinnis

PR and Marketing Producer
Matthew Rorie

Asset Coordinator
Homer Parker

Additional Production
Monty Markland
Ryan Ruscinski

ART

Artists
Jay Bakke
Roger Chang
Scott Everts

Art Director
Justin Cherry

Additional Art
David Espinoza
Dimitri Berman
James Garcia
Megan Parks
Michael Cuevas

AUDIO

Audio Director
Alexander Brandon
Audio Implementation
Fryda Wolff

DESIGN

Lead Designer
Tony Evans

Designers
Annie VanderMeer
Carlson
Bobby Null
Jeff Huges
Nathaniel Chapman

Additional Design
Paul Streifel

PROGRAMMING

Lead Programmer
Richard Taylor

Programmers
Anthony Davis
Justin Reynard

Additional Programming
Adam Brennecke
Marc Paradise

QUALITY ASSURANCE

QA Lead
Brandon Adler

QA Production Testers
Ashley Betters
Chrisopher Bui
Daniel Martinez
John Schmautz
Matthew Singh
Megan Parks

ENZIME

Studio Director
Carolljo Maher

Head of Production
Andreas Schlangen

QA Team

Project Manager
Steve Paquin

Lead Tester
Sébastien Saint-Charles

Yann Levert-Cadieux
Gabriel Limoges

Tester
Yann Levert-Cadieux
Gabriel Limoges
Denis Meunier
Philippe-Olivier Proulx

Linguistic Team

Project Manager
Virginia Boyero

Lead Tester
Marco Sisti

Core Tester
Albert Paqué
Michaël Delaissey
Stéphanie Geiger
Francesco Gualdi

Tester
Pilar Gómez Mingote
Javier Garcia Caballero
Nicolas Esteve
Annett Geipel
Jörg Bendschneider

SUPPORT

Hiring Manager
Jim Rivers

Human Resources
Tina Parker

IT
Chris "Hick" Benson
John Wunder

Web Adminstrator
Jessica Edge

EXECUTIVE MANAGEMENT

CEO and President
Feargus Urquhart

Chief Creative Officer
Chris Avellone

Chief Information Officer
Darren Monahan

Chief Operations Officer
Chris Parker

Chief Technology Officer
Chris Jones

EXTERNAL AUDIO

Main Theme - Green Street Studios
Paul Romero
Rob King

Sound Effects - NL3 Studio
Nathan Lee Smith

Voice Talent and Recording
Zro Limit
Game Score - Bob and Barn Ltd.
Andrew Barnabas
Paul Arnold
Orchestrated by Nic Raine
The City of Prague Philharmonic Orchestra
Conducted by Miriam Nemcova

Music Recorded at
Barrandov Studios - Smeky Music Studio
Gareth Williams
James Fitzpatrick
Jan Holzner
Stanja Vomockova

Game Score - Rogue Dao Studios
Antti Mäntysaari
Gábor Valasek
Kevin Chow
Närhi

PERSONAL THANKS

Brian Mitsoda
Gilbert and Penelope Streifel
John Lee
Kayleigh Shaw and Timbrrr
Lacey, Jamie and Sam Garcia
Lauren Saunders
Meari Keating
Pandora, Talon and Sin Evans
Richard Adler
Susie and Squeak
Travis Stout

SPECIAL THANKS

E. Gary Gygax
Andrew Aye
Andrew Woo
Brock Heinz
Eric Fenstermaker
Josh Sawyer
BeyondThePale
Maximus
RPGPlayer1
Skywing
TonyK
Brian Meyer
Carlo One
Johnny Ree
Skunkeen
Sunjammer
Virusman
Senalaya and the folks at Shores of Haladun
Trey Auten
Papillon
Michele O'Sullivan
Kaedrin
Ladydesire
Alban
Ben Wynnatt-Husey
Giolon
CID-78
dblade
JuliaM
The Infamous Cossack
Yermak

Jay Smith
Community Representatives
Christopher Dunn
Frank Walton
Marc Paradise
Patrick Robinson
Vesa Roto

European Community Representative
Armin Luley – Avantenor
Daniel Fuster Garcia – QK
Alvaro Dominguez – Tranko
Semcatala
Argyl
Elynehil
NWN2 Forum
Moderators
Chris Halina
Rae Nichols
Roger Cook

Obsidian Forum Moderators
Richard Manley-Tannis
Greg Scott
Kristian Rosbjerg Jensen
Magen Cadmar
Steve Broadbent
Sun-ha Hong
João Revez Melo
Walsingham
Darque

Published by Atari

ATARI TEAM

Senior Producer
John Mamais

Producer
Keehwan Her

Associate Producer
Arash Amini

VP Production
Hudson Piehl

VP Business Development
Robert Stevenson

President
Phil Harrison

MARKETING TEAM

Vice President Brand Management Worldwide Publishing
Cyril Voiron

Worldwide Senior Group Product Manager
Benoit Auguin

Assistant Product Manager
Arnaud Staebler

PR TEAM

Worldwide Communications Director
John Tyrrell
Worldwide Communications Executive
Melissa Flauraud

FINANCE TEAM / ADMINISTRATION

Marketing Finance Manager
Lisa Bonk

Chief Financial Officer
Michael Rouette

VP Atari Interactive Properties
Kathryn Butters

LOCALISATION TEAM

QA and Localisation Manager
Ludovic Bony

Localisation Manager
Franck Genty

Localisation Project Manager
Emilie Sciortino

Localisation Technical Consultant
Didier Flipo
QUALITY ASSURANCE TEAM

Director Production Support
Samuel Gatte

Publishing Support Manager
Chuck Nunez

QA Project Manager
Jason Gates

QA Testers
Jeffrey A. Figueroa
Eli Cates
Sean Armond

PRINTED MATERIAL / MANUFACTURING / SUPPLY CHAIN OPERATIONS

VP Europe Distribution Operations
Christophe Delanoy

Printed Materials Manager
Caroline Fauchille

Printed Materials Project Manager
Sandrine Dubois

Copywriter
Vincent Hattenberger

Director Supply Chain
Alain Fourcaud
Manufacturing Coordinators
Mike Shaw
Jean Grenouiller
Elise Pierrel
Delphine Doncieux

GAME EVALUATION SERVICE

Game Evaluation Service Manager
Jean Yves Lapasset

Game Analysts
Jocelyn Cioffi
Andre Bermudez

ENGINEERING SERVICES

Engineering Project Manager
Stéphane Entéric

Engineering Project Manager
Emeric Polin

Engineering Services Expert
Pascal Guillen

US Senior Compatibility Analyst and PC Hardware Developer Relations
Patricia-Jean Cody

Engineering Services Manager
Dave Strang

Senior Compatibility Analyst
Chris McQuinn

STRATEGIC RELATIONS
Certification Project Manager
Claire McGowan

Senior Manager Strategic Relations
Cecelia Munoz

SPECIAL THANKS TO
TAKEOFF Design agency

Atari US Product Manager
Veronica Franklin

Lawyers for Interactive Media & Entertainment
Steven Bercu

Italian translation and recordings

Synthesis International srl
Localization management
Emanuele Scichilone
Marco Auletta

French translation and recordings
Exequo
Project Manager
Vincent Renaud

Lead French translator
Morgane Munns

German translation
Effective Media GmbH
with special thanks to
Feder & Schwert German
Recordings: Studio Mühl

German Director
Marko Bachmann

German Agency:
TextFarm

Spanish translation and recordings
Synthesis Iberia sl

Project management
Gus Díaz

Project revision
Patricia López
Beatriz Esteban Agustí

Translators
Miguel García - Manuel Mata

Enzyme Testing
LabsStudio Director
Carolljo Maher

Head of Production
Andreas Schlängen

Project Manager
Steve Paquin
Lead Tester
Sebastian St-Charles
Testers
Yann Levert Cadieux
Gabriel Limoges
Philippe-Olivier Proulx
Denis Meunier

Linguistic Project Manager
Virginia Boyero

Linguistic Lead Tester
Marco Sisti

Linguistic Core Testers
Albert Paqué
Mickaël Delaissey
Stephanie Geiger
Francesco Gualdi
Testers
Pilar Gómez Mingote
Javier García Caballero
Nicolas Esteve
Annett Geipel
Jörg Bendschneider
Bendschnendscholas Esteve
Annett Geipel
Jörg Bendschneider
Bendschnendsch

NOTES

NOTES

SITES INTERNET

Pour profiter encore davantage de votre nouveau jeu, rendez-vous sur :

www.nwn2.com

Pour en savoir plus sur Dungeons & Dragons et les Royaumes oubliés, ou pour discuter avec d'autres joueurs de D&D, rendez-vous sur :

www.wizards.com/dnd

Pour de plus amples informations sur Obsidian Entertainment, le studio qui a développé le jeu, rendez-vous sur :

www.obsidian.net

© 2008 Hasbro, Inc. All Rights Reserved. © 2008 Atari Interactive, Inc. All Rights Reserved. Marketed and distributed by Atari Europe SASU. Developed by Obsidian Entertainment, Inc. Game technology and toolset © 2008 Obsidian Entertainment, Inc. All Rights Reserved. Atari and the Atari logo are trademarks owned by Atari Interactive, Inc. Neverwinter Nights, Forgotten Realms and the Forgotten Realms logo, Dungeons & Dragons, D&D, and the Dungeons & Dragons logo, and Wizards of the Coast and it's logo are trademarks of Wizards of the Coast, Inc., in the U.S.A. and other countries, and are used with permission. HASBRO and its logo are trademarks of Hasbro, Inc. and are used with permission. Obsidian and the Obsidian logo are trademarks or registered trademarks of Obsidian Entertainment, Inc. This Game created using the BioWare Aurora Engine © 1997 - 2004 BioWare Corp. All Rights Reserved. BioWare and the BioWare Aurora Engine and the BioWare logo are trademarks of BioWare Corp. Windows and DirectX are either registered trademarks or trademarks of Microsoft Corporation in the United States and/or other countries. Pentium is a trademark or registered trademark of Intel Corporation or its subsidiaries in the United States and other countries. The ratings icon is a registered trademark of the Entertainment Software Association. Software platform logo (TM and ©) IEMA 2006. Uses Granny Animation. Copyright © 1999-2008 by RAD Game Tools, Inc. Uses Bink Video. Copyright © 1997-2008 by RAD Game Tools, Inc. Uses Miles Sound System. Copyright © 1991-2008 by RAD Game Tools, Inc. This product contains software technology licensed from GameSpy Industries, Inc. © 1999-2008 GameSpy Industries, Inc. All Rights Reserved. GameSpy and the "powered by GameSpy" design are trademarks of GameSpy Industries, Inc. All Rights Reserved. All other trademarks are the property of their respective owners. GameSpy Arcade is an independent gaming service run by GameSpy. Atari does not control, and disclaims any responsibility or liability for, the functioning and performance of GameSpy Arcade and any content on or available through GameSpy Arcade. Use of this product is subject to acceptance of a license agreement. You can obtain a copy of this through the product's ReadMe file and in the Manual.

ATARI Customer Service Numbers			
Country	Telephone (You may be charged for calling.)	Fax	Email/Websites
• Australia	1902 26 26 26 (\$2,48 Minute. Price subject to change without notice.)		support.australia@atari.com
• Österreich	Technische: 0900-400 654 Spielerische: 0900-400 655 (€1,35 Minute) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.de.atari.com
• Belgique	-	-	nl.helpdesk@atari.com
• Danmark	+44 (0)870 850 1958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.help@atari.com
• Suomi	+44 (0)870 850 1958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.help@atari.com
• New Zealand	0900 54263 (\$1,99 Minute. Price subject to change without notice.)		www.atari.com.au
• France	Technique: 0825 15 80 80 (0,15 € /min du lundi au samedi de 10h-20h non stop) Support Technique Atari BP 80003 33611 Cestas Cedex		fr.support@atari.com www.atari.fr
• Deutschland	Technische: 0900-1-771 882 Spielerische: 0900-1-771 883 (€1,24/Min aus dem dt. Festnetz) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.de.atari.com
• Greece	301 601 88 01	-	gr.info@atari.com
• Italia	-	-	it.info@atari.com www.atari.it
• Nederland	-	-	nl.helpdesk@atari.com
• Norge	+44 (0)870 850 1958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)	-	uk.help@atari.com
• Portugal	+34 902 10 18 67 Segunda a Quinta: 9:00 às 18:30 - Sexta Feira: 09:00 às 15:00	-	stecnico@atari.com www.pt.atari.com
• Israel	+ 09-8922912 16:00 to 20:00 Sunday - Thursday	-	il.service@atari.com www.il.atari.com
• España	+34 902 10 18 67 Lunes a Jueves: 9:00 -18:30 - Viernes: 09:00h-15:00	-	stecnico@atari.com www.es.atari.com
• Sverige	08-6053611 17:00 till 20:00 helgfri måndag till fredag	-	se.support@atari.com
• Schweiz	Technische: 0900-929 300 Spielerische: 0900-770 780 (2,50 CHF/Min) Mo. - Sa. 14.00 - 19.00 Uhr		www.gamecity-online.ch
• UK	Technical Support: 0870 8501958 10:00 to 16:00 Monday to Friday (except Bank Holidays)		uk.help@atari.com www.uk.atari.com

Wrong number?

As some changes might have been done after this manual went to print, you can still access all updated technical support numbers at:

Come and join the community!

To register and get the most out of your new game, send e-cards to your friends, download wallpapers or get access to lots of other free stuff, visit us and choose a country at:

www.atari.com

Use of ATARI web sites is subject to terms and conditions, which you can access on our websites.