

FORGOTTEN REALMS

# Baldur's Gate II



Throne of Bhaal™

MANUEL

## AVERTISSEMENT

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

### **I Précautions à prendre dans tous les cas pour l'utilisation d'un jeu vidéo**

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

### **II Avertissement sur l'épilepsie**

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

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

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

# SOMMAIRE

Introduction .....	4
A propos de Throne of Bhaal .....	5
Démarrage .....	6
Jouer à Throne of Bhaal .....	6
Corrections au manuel de BGII .....	8
Changements apportés à BGII .....	8
Nouveaux objets magiques .....	10
Nouvelles capacités de classe .....	11
Nouveaux sorts .....	18
Tableaux .....	26
Tables de points d'expérience .....	28
Progression en sorts .....	32
Hiatus entropique .....	40
Baldur's Gate™ II: Throne of Bhaal™ : Crédits .....	42
V.I toujours à votre service .....	45
Garantie limitée .....	46
Site Web Interplay .....	47

# INTRODUCTION

Tout a commencé fin 1995, avec la simple idée de créer un jeu vidéo épique basé sur le jeu de rôle Donjons et Dragons. Baldur's Gate, sorti en décembre 1998, était l'aboutissement de cette initiative.

De vos premiers pas hésitants à Châteausuif (Baldur's Gate) aux donjons de la Tour de Durlag (Légendes de la Côte des Epées), en passant par l'impassible Jon Irenicus (Baldur's Gate II : Shadows of Amn) et la guerre des enfants de Bhaal au royaume de Thétyr (Baldur's Gate II : Throne of Bhaal), vos aventures vous ont mené par-delà des contrées étranges, à la rencontre d'ennemis implacables, pour vous faire atteindre les pinacles de la renommée. Des scénarios épiques et des aventures fantastiques, voilà à quoi l'on peut résumer la série des jeux Baldur's Gate ! Et ce nouvel opus ne saurait vous décevoir ! Les développeurs ont travaillé d'arrache-pied pour s'assurer que l'histoire, les images, l'animation, la programmation soient, comme toujours, de la plus haute qualité.

Nous tenons à vous remercier, vous, les fans, d'avoir acheté Throne of Bhaal. Nous avons fait de notre mieux pour que ce dernier épisode de la saga soit le meilleur jeu auquel vous ayez jamais joué. Nous avons une dette envers vous qui avez été si fidèles à cette série et nous vous offrons ce jeu comme présent, point d'orgue de tout ce que les développeurs de Baldur's Gate ont accompli au cours des dernières années.

Dès Baldur's Gate, nous avions dans l'idée de réaliser une trilogie épique. Baldur's Gate II : Throne of Bhaal est le chapitre final de cette trilogie et la conclusion de la saga des enfants de Bhaal ; mais ne vous inquiétez pas, nous avons de nombreuses autres surprises à vous réserver.

Encore merci, et amusez-vous bien avec Throne of Bhaal !

L'équipe de Throne of Bhaal.



BALDUR'S GATE™ II

## A PROPOS DE THRONE OF BHAAL

Throne of Bhaal est une extension du jeu Baldur's Gate II : Shadows of Amn. Vous devez posséder Baldur's Gate II et l'avoir installé sur votre ordinateur pour pouvoir jouer. Cependant, il n'est pas nécessaire d'avoir terminé Baldur's Gate II pour jouer à Throne of Bhaal.

Throne of Bhaal est constitué de deux parties : le Supplément et la Suite. La Suite est constituée par les chapitres finaux de Baldur's Gate II (8,9 et 10) qui permettent de voir s'accomplir le destin de votre personnage. Le Supplément permet d'accéder à un nouveau donjon, la Tour de Garde. A partir du moment où Throne of Bhaal est installé, vous pouvez vous rendre à la Tour de Garde, que ce soit depuis la carte de Baldur's Gate II ou depuis celle de Throne of Bhaal.

Supplément : une nouvelle grande aventure qui se déroule dans la Tour de Garde, une nouvelle zone de la carte de Baldur's Gate II. Elle peut être jouée pendant BGII, ou après, dans le Supplément. Il suffit simplement de charger une sauvegarde et de se rendre à la Tour de Garde.

Suite : il s'agit des derniers chapitres (8,9 et 10) de Baldur's Gate. Pour y accéder, sélectionnez le bouton « Extension » dans l'écran du mode « Un seul joueur » ou « Multijoueur ». Vous avez alors la possibilité de commencer une nouvelle partie, d'importer ou de charger une partie sauvegardée.

En choisissant « Nouvelle partie », vous pourrez commencer l'aventure de Throne of Bhaal à son début, peu après les événements de Shadows of Amn. Vous avez ensuite la possibilité de créer un tout nouveau personnage avec 2,5 millions de points d'expérience et une sélection d'armes et d'équipement. Il est également possible d'importer un personnage à partir du dossier « Characters », qui sera alors mis à niveau en expérience et qui recevra de l'équipement.

En important une partie, vous pouvez accéder à votre groupe de BGII tel qu'il était lors de votre dernière sauvegarde dans Shadows of Amn.

L'option « Charger une partie » vous permet d'accéder à vos sauvegardes de Throne of Bhaal.

*Important : quand vous avez lancé la Suite, il devient impossible de faire revenir vos personnages dans Shadows of Amn ou dans n'importe quelle zone de la carte originale.*

## DÉMARRAGE

Vous devez avoir Baldur's Gate (BG2) installé sur votre ordinateur pour jouer à Throne of Bhaal (TOB). Si BG2 a été désinstallé, vous devez l'installer à nouveau. Reportez-vous aux instructions du manuel de BG2. Une fois BG2 installé, insérez le CD de TOB dans votre lecteur de CD-ROM et suivez les instructions qui s'affichent à l'écran. Si la Notification d'insertion automatique n'est pas activée sur votre ordinateur, cliquez sur l'icône de votre lecteur de CD-ROM dans 'Poste de travail'.

Différentes options vous sont proposées à partir de la fenêtre de lancement après l'installation :

LisezMoi : ce fichier contient des informations de dernière minute et des changements qui n'ont pas pu être inclus dans le manuel. En cas de problème avec le jeu, il peut être judicieux de consulter ce fichier.

Quitter : cette option ferme la fenêtre de démarrage.

Vidéos : cette option permet de visionner les vidéos de démonstration incluses sur le CD.

Configurer : cette option permet de modifier les raccourcis clavier de TOB. Choisissez le raccourci à modifier et saisissez les nouvelles touches à employer.

Jouer : une fois que tout est au point, cliquez sur ce bouton pour commencer à jouer. Après les cinématiques du logo et de l'introduction, sélectionnez « Throne of Bhaal », « Un seul joueur » puis « Nouvelle partie » pour parvenir à la fenêtre de création de personnage et vous lancer à l'aventure. Pour jouer plus tard, sélectionnez BGII - Throne of Bhaal dans le groupe de programmes Black Isle Studio du menu Démarrer.

Désinstaller : cette option permet de désinstaller le jeu et d'effacer tous les fichiers, à l'exception des sauvegardes.

*Important : TOB s'intègre profondément à BG2 ; c'est pourquoi, si vous choisissez de le désinstaller, il vous sera également demandé de désinstaller BG2 car ce dernier ne pourra plus fonctionner sans les fichiers de TOB. Pour désinstaller TOB mais continuer à jouer à BG2, vous devrez réinstaller ce dernier.*

## JOUER À THRONE OF BHAAL

Après l'installation du jeu sur votre ordinateur, vous devez choisir comment jouer au jeu. Il existe quatre options :

1. Vous désirez commencer une nouvelle partie de Baldur's Gate II : Shadows of Amn avec l'extension Throne of Bhaal.
2. Vous désirez poursuivre une partie de Baldur's Gate II : Shadows of Amn à partir d'une sauvegarde.
3. Vous désirez commencer une nouvelle partie de Throne of Bhaal.
4. Vous voulez utiliser une sauvegarde de Baldur's Gate II : Shadows of Amn mais désirez passer tout de suite à Throne of Bhaal. La sauvegarde n'est pas obligatoirement une sauvegarde 'finale'.



## **NOUVELLE PARTIE DE BG2**

Dans une nouvelle partie, vous aurez accès à une nouvelle zone, la Tour de Garde. Vous pourrez vous y rendre au cours des chapitres 2,3 et 6. A la fin de BG2, la cinématique de conclusion se jouera et vous passerez directement à Throne of Bhaal. Pour jouer de cette façon, cliquez sur le bouton Shadows of Amn dans la première fenêtre et lancez une nouvelle partie comme d'habitude.

## **PARTIE SAUVEGARDÉE DE BG2**

En utilisant une partie sauvegardée, tout se déroulera normalement, mais vous aurez en plus accès à une nouvelle zone, la Tour de Garde. Vous pourrez vous y rendre au cours des chapitres 2,3 et 6. A la fin de BG2, la cinématique de conclusion se jouera et vous passerez directement à Throne of Bhaal. Pour jouer de cette façon, cliquez sur le bouton Shadows of Amn dans la première fenêtre et chargez une partie comme d'habitude.

## **NOUVELLE PARTIE DE THRONE OF BHAAL**

En choisissant Nouvelle partie, vous pourrez commencer l'aventure de Throne of Bhaal à son début, peu après les événements de Shadows of Amn. Vous avez ensuite la possibilité de créer un tout nouveau personnage avec 2,5 millions de points d'expérience et une sélection d'armes et d'équipement. Il est également possible d'importer un personnage, qui sera alors mis à niveau en expérience et qui recevra de l'équipement. Pour commencer une nouvelle partie, cliquez simplement sur le bouton Throne of Bhaal puis Nouvelle partie après avoir choisi Un seul jouer ou Multijoueur.

*Remarque : quatre personnages pré-générés sont fournis. Si vous désirez les utiliser, cliquez sur le bouton Importer de l'écran de création de personnage. Choisissez ensuite le personnage que vous désirez jouer, son nom, sa voix, ses couleurs. Les quatre personnages fournis sont +GUERR, un guerrier, +MAGE, un magicien, +CLERC, un clerc et +VOLEUR, un voleur.*

## **COMMENCER UNE PARTIE DE THRONE OF BHAAL EN UTILISANT UNE SAUVEGARDE DE BG2**

Vous pouvez commencer une nouvelle partie de Throne of Bhaal à partir de n'importe laquelle de vos sauvegardes de BG2. Tous les personnages du groupe se verront portés à 2,5 millions de points d'expérience, si leur total était inférieur. La sauvegarde finale de BG2 peut également être utilisée. Pour ce faire, cliquez sur le bouton Throne of Bhaal puis choisissez Importer partie après Un seul joueur ou Multijoueur.

## CORRECTIONS AU MANUEL DE BALDUR'S GATE II

Les tables du sorcier avaient été oubliées dans le manuel de BG2. Elles ont été reproduites au dos du manuel de Throne of Bhaal.

### CHANGEMENTS APPORTÉS À BALDUR'S GATE II APRÈS L'INSTALLATION DE THRONE OF BHAAL

#### ENTROPISTE

Une nouvelle sous-classe est désormais disponible, il s'agit de l'entropiste.

La magie entropique est un type de magie qui se caractérise par de puissantes montées d'énergie aux effets imprévisibles. Considérée en général comme une conséquence malheureuse des Temps des Troubles, la magie entropique a récemment commencé à attirer l'attention de plus d'un magicien curieux.

L'entropiste est un magicien qui s'est spécialisé dans ce type de magie. Il a accès à certains sorts qui lui permettent de se protéger des effets de cette magie et d'en modérer les effets. La magie de l'entropie est extrêmement instable et doit être utilisée avec de grandes précautions.

Chaque fois qu'un entropiste lance un sort, il a 5% de chances de générer un hiatus entropique. Il s'agit d'un effet magique complètement aléatoire. Un jet est effectué sur la table (voir plus loin) ; plus le jet est élevé, plus le résultat est positif.

De plus, le niveau de l'entropiste varie légèrement quand il lance un sort : les effets du sort peuvent être modifiés comme si le mage avait 5 niveaux de plus ou de moins. Enfin, l'entropiste dispose de 3 sorts nouveaux qui lui sont réservés. Ces sorts sont : Bouclier du Chaos, Rupture hasardeuse de Nahal et Bouclier majeur du Chaos.

*Tous les mages entropistes que j'ai rencontrés avaient une fâcheuse tendance à négliger la prudence la plus élémentaire et à fricoter avec des pouvoirs qui dépassaient leur entendement - Volo*

*Cela me rappelle un certain auteur que j'ai la malchance de connaître... - Elminster*

#### EFFACER DES SORTS DU LIVRE DE SORTS

Les magiciens et les bardes peuvent désormais effacer définitivement des sorts de leur livre. Pour ce faire, il suffit de cliquer avec le bouton droit de la souris sur l'icône du sort dans le livre de sorts puis de cliquer sur le bouton effacer.

*Réfléchissez à deux fois avant d'effacer un sort de votre livre. C'est une manœuvre plus que... définitive ! - Elminster*

## ECRANS DE CONTINGENCE ET DE DÉCLENCHEURS DE SORT

Cet écran peut être utilisé pour consulter les paramètres des sorts activés comme Contingence et Déclencheur de sort. Vous pouvez désactiver les sorts de la Contingence avant qu'ils ne soient utilisés à partir de cet écran, accessible depuis le bouton Contingence du livre de sorts du personnage.

### INFORMATIONS D'ACTION

Cette option ne peut être activée qu'à partir du programme de configuration. Elle permet de faire s'afficher des informations sur les actions des personnages dès que leurs ordres ont été définis, ce qui permet d'en garder une trace.

### CARTE SANS PAUSE

Cette option ne peut être activée qu'à partir du programme de configuration. Elle permet d'empêcher le jeu de passer en mode pause lorsque vous ouvrez la carte (c'est le même principe qu'en mode Multijoueur). Cela permet de suivre les déplacements du groupe dans de grandes zones.

### ALTERNANCE SORTS DE PRÊTRE/MAGE

Il s'agit d'une nouvelle fonction pour les clercs/mages. Lors de la sélection d'un sort dans la barre d'incantation, vous pouvez passer d'un type de sort à un autre en cliquant sur l'icône à gauche.



### IMAGE-MIROIR

Le sort a été modifié de façon à faire apparaître les images comme un groupe serré plutôt que comme une ligne.

### LES SORTS APRÈS LE 20ÈME NIVEAU

Dans de nombreuses descriptions de sorts, le sort a un certain effet, et une partie additionnelle dépend du niveau du lanceur. Par exemple, la durée d'un sort de protection peut être 1D4 rounds plus 1 round/niveau du lanceur. Passé le 20ème niveau, ces effets n'augmenteront plus. Tout niveau supplémentaire acquis par le lanceur n'ajoutera aucun effet additionnel aux sorts.

### INCINÉRATEUR D'AGANAZZAR

Ce sort a été modifié pour fonctionner d'une manière plus conforme à la version papier. Voici la nouvelle description :

Incinérateur d'Agannazar (Evocation)

Niveau : 2

Durée : instantanée

Zone d'effet : 0,5x20 m

Portée : 20 m

Temps d'incantation : 3

Jet de sauvegarde : aucun

Un jet de flamme apparaît au bout des doigts du lanceur et s'élance en direction de la cible. Celle-ci subit 3-18 points de dégâts. Aucun jet de sauvegarde n'est autorisé mais certaines capacités, comme la résistance au feu peuvent s'appliquer et réduire voire annuler les dégâts. Les autres créatures qui traversent le jet de flammes subissent des dommages tant qu'elles restent dans les flammes.

## VADE-RETRO DES CLERCS MAUVAIS SUR LES PALADINS

Les clercs mauvais peuvent exercer leur vade-retro sur les paladins. Dans ce cas, ces derniers sont considérés comme des morts-vivants avec un nombre de dés de vie égal à leur niveau.

## NOUVEAUX OBJETS MAGIQUES

De nombreux objets magiques deviennent disponibles grâce à Throne of Bhaal. La plupart d'entre eux appartiennent à une catégorie bien précise d'objets magiques, les "objets assemblables" : ils peuvent être combinés les uns aux autres au cours du jeu. Une fois que vous aurez investi votre forteresse infernale, vous pourrez accéder à un forgeron diabolique, Cespénar. Celui-ci est capable de prendre vos objets et de les combiner pour les rendre plus puissants. Voici une liste des objets de cette catégorie :

- Coeur du Damné
- Fourreau de Fflar
- Saphir étoilé, esseulite, diamant, rubis, émeraude, saphir, larme de roi, larme de nymphe.
- Crâne de la liche
- Minerai d'étoile
- Corde d'arc de Gond
- Cape de Montolio
- Ecailles de dragon blanc
- Mercure liquide
- Oeil de Tyr
- Griffes de Baalor
- Corne de Roranach
- Hampe serpent
- Main d'Hindo
- Rune de Clangeddin
- Fermeur de Montolio
- Bandeau de Netheril
- Ecailles de dragon bleu

*Même un érudit comme moi, versé en histoire et en magie ne saurait vous dire tout ce que l'on peut faire avec de tels objets - Volo*

## EXPÉRIENCE ET GAIN DE NIVEAUX

Le maximum d'expérience qu'un personnage pouvait accumuler au cours de Baldur's Gate II était de 2.900.000 points, ce qui permettait d'atteindre le niveau 23. L'installation de Throne of Bhaal élève cette limite à 8.000.000 points d'expérience, ce qui permet d'atteindre les niveaux suivants selon les classes :

Guerrier : 40  
Magicien : 31  
Voleur : 40  
Moine : 40

Paladin : 34  
Clerc : 40  
Barde : 40  
Barbare : 40

Rôdeur : 34  
Druide : 31  
Sorcier : 31

## NOUVELLES CAPACITÉS DE CLASSE

L'un des ajouts les plus importants de Throne of Bhaal est celui des Facultés de haut niveau. Elles sont choisies à chaque fois que le personnage atteint un nouveau niveau élevé parmi un éventail de facultés spéciales. Il existe un éventail distinct pour chaque classe : les magiciens et les sorciers gagnent des sorts de niveau 10 ; les druides et les clercs des sorts de Quête ; les guerriers, les rôdeurs, les paladins, les moines et les barbares de nouvelles techniques de combat ; et les voleurs et les bardes de nouveaux pièges et de nouvelles capacités spéciales. La plupart de ces facultés peuvent être choisies plusieurs fois, ce qui permet à un personnage de les utiliser plusieurs fois par jour. Le niveau à partir duquel un personnage gagne de telles facultés dépend de sa classe :

Guerrier : 20 (éventail de facultés du combattant)

Rôdeur : 18 (éventail de facultés du rôdeur)

Paladin : 18 (éventail de facultés du combattant)

Barbare : 20 (éventail de facultés du combattant)

Magicien : 18 (éventail de facultés du mage)

Sorcier : 18 (éventail de facultés du mage)

Clerc : 22 (éventail de facultés du clerc)

Moine : 22 (éventail de facultés du combattant)

Druide : 15 (éventail de facultés du druide)

Voleur : 24 (éventail de facultés du voleur)

Barde : 24 (éventail de facultés du barde)

### REMARQUES

Certaines classes permettent de gagner des facultés à des niveaux inférieurs ou supérieurs à ceux cités précédemment. Elles sont résumées ci-dessous :

Druide :

15<sup>ème</sup> niveau : immunité aux poisons.

18<sup>ème</sup> niveau : 10% de résistance aux dégâts environnementaux (froid, feu, électricité, acide). Aux 21<sup>ème</sup> et 24<sup>ème</sup> niveaux, cette résistance est augmentée de 10%.

Clerc :

25<sup>ème</sup> niveau : gain d'un symbole religieux de son dieu, aux capacités d'équipement suivantes :

- Force +1
- Résistance magique +5%
- Mémorisation de 1 sort supplémentaire des niveaux 6 et 7

Moine :

La Résistance magique du moine s'arrête à 78%.

21ème niveau : CA -1

27ème niveau : CA -3

24ème niveau : CA -2

30ème niveau : CA -4

25ème niveau : ses poings

35ème niveau : CA -5

deviennent des armes +4.

40ème niveau : CA -6

Archers (spécialisation de rôdeur) :

18ème niveau : toucher et dégâts gagnent +1 seulement tous les 5 niveaux.

Traqueur (spécialisation de rôdeur) :

12ème niveau : tous les sorts de magicien appris se mémorisent de la même façon que des sorts de prêtre.

Tueur de magicien :

A partir du 20ème niveau, le tueur de magicien gagne 5% de résistance à la magie à chaque niveau pair. Il continue de gagner 1% de résistance à la magie à chaque niveau impair.

## FACULTÉS DE HAUT NIVEAU

### Alchimie



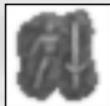
Classes : Barde, Voleur

Tout bon voleur a vu suffisamment de potions au cours de ses aventures pour avoir compris comment les préparer. La faculté Alchimie lui permet de créer une potion une fois par jour.

La potion créée est choisie aléatoirement dans la liste suivante :

- |                               |  |
|-------------------------------|--|
| 1) Potion du Maître-Voleur    | 5) Potion de régénération  |
| 2) Potion de perception       | 6) Antidote  |
| 3) Potion de grands soins     | 7) Huile de rapidité   |
| 4) Potion de soins supérieurs | 8) Potion de force de géant du froid, seulement utilisable par les voleurs et les bardes |

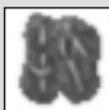
### Assassinat



Classes : Voleur, Barde

Une combinaison de toutes les ficelles apprises au cours d'innombrables batailles, cette faculté permet de transformer chaque attaque du round suivant en une Attaque sournoise, utilisant bien évidemment le modificateur de dommages du voleur.

## Prévention de la mort



Classes : Voleur, Barde

Un voleur de haut niveau peut éviter une mort certaine grâce à un effort surhumain. Cette faculté agit pour 5 rounds, pendant lesquels le personnage est complètement immunisé contre la mort magique, gagne 20 points de vie et a un bonus de +5 aux jets de sauvegarde contre la mort.

## Coup critique



Classes : Guerrier, Paladin, Rôdeur, Barbare, Moine

Pré-requis : le personnage doit connaître les facultés de Poing de fer. Cette faculté ne peut être choisie qu'une fois.

Les connaissances étendues en anatomie d'un combattant de haut niveau lui permettent, une fois par jour, de concentrer toutes ses attaques d'un round sur un point vital de l'adversaire. Ainsi, toute attaque portée dans ce round est considérée comme un 20 naturel et donc un coup critique.

## Coup mortel



Classes : Guerrier, Paladin, Rôdeur, Barbare, Moine

Cette faculté permet à un combattant de percer les protections d'une créature. Dans les deux rounds qui suivent l'activation de cette faculté, toute créature d'un niveau inférieur ou égal au 10ème est instantanément tuée dès qu'elle est touchée par le combattant.

## Chant de guerre du Barde



Classe : Barde

Cette chanson aux pouvoirs décuplés octroie au barde 10 points de vie supplémentaires et 10% de résistance à la magie. Ses compagnons, quant à eux, bénéficient d'un bonus de +4 au toucher et aux dégâts, de +4 à la CA, sont immunisés à la Peur, l'Etourdissement et la Confusion, gagnent +5% de résistance à la magie et deviennent immunisés aux armes non magiques.

Cette faculté remplace la chanson du barde.

*Nul ne saurait négliger les propriétés de la musique. Certaines mélodies sont connues pour reconforter les cœurs blessés et emplir de courage ceux des couards - Volo  
Et noyer le bavardage incessant de certains... - Elminster*

## Esquive



Classes : Voleur, Barde

L'instinct de survie du personnage est exacerbé par cette faculté, lui donnant un bonus de +4 à la CA et de +2 à tous ses jets de sauvegarde. Cet effet dure 3 rounds.

## Evasion



Classes : Voleur, Barde

Pré-requis : le personnage doit connaître la faculté d'Esquive.

Version améliorée de l'Esquive, cette faculté octroie un bonus de +6 à la CA et de +3 à tous les jets de sauvegarde. De plus, elle lui permet d'augmenter sa vitesse de déplacement de 2 et d'être intouchable par tous les types de missiles non magiques. Cet effet dure 5 rounds.

## Coup fatal



Classes : Guerrier, Paladin, Rôdeur, Barbare, Moine.

Pré-requis : le personnage doit connaître la faculté de Coup mortel.

Version améliorée du Coup mortel, cette faculté permet au combattant de haut-niveau de tuer ses adversaires en un seul coup. Toute créature d'un niveau inférieur ou égal au 12ème touchée au cours des deux rounds qui suivent l'activation de cette faculté est instantanément tuée.

## Tornade d'acier

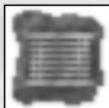


Classes : Guerrier, Paladin, Rôdeur, Barbare, Moine

Pré-requis : le personnage doit connaître la faculté Tornade de fer.

Version plus puissante de la Tornade de fer, celle-ci octroie les mêmes capacités sans pénalités de toucher ou de dégâts, mais ses effets ont la même durée.

## Résistance d'acier



Classes : Guerrier, Paladin, Rôdeur, Barbare, Moine

Cette faculté permet au combattant de faire appel à des réserves de force intérieure qui lui procurent 40% de résistance à toutes les formes de dégâts physiques pendant 1 round par tranche de 2 niveaux.

## Flûte magique



Classe : Barde

Cette faculté permet de créer une flûte magique de pure énergie. Lorsque le personnage en joue, elle a les capacités suivantes :

Résistance à la Peur (pour le groupe) - 1 charge

Globe d'invulnérabilité - 1 charge

Boule de feu à retardement - 3 charges

Ces capacités s'utilisent comme avec une baguette magique. La flûte dure 1 journée.

## Poing de fer



Classes : Guerrier, Paladin, Rôdeur, Barbare, Moine

Cette faculté permet au combattant d'infliger à son adversaire des coups tellement puissants qu'ils l'étourdissent pour 2 rounds s'il rate un jet de sauvegarde contre la mort à -4. Cette faculté reste active pendant 2 rounds.

## Mental d'acier



Classes : Guerrier, Paladin, Rôdeur, Barbare, Moine

Cette faculté permet au combattant de faire appel à des réserves de force intérieure pour contrer les effets négatifs de la magie. Sa Résistance à la magie est portée à 50% pour 4 rounds. Cette valeur n'est néanmoins pas cumulative avec d'autres bonus ; s'il a déjà 50% ou plus de Résistance, cette faculté est inutile.

## Création de parchemins



Classes : Barde, Voleur

Pré-requis : le personnage doit connaître la faculté Utilisation d'objet

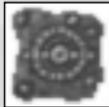
Cette faculté autorise le personnage à recréer des parchemins magiques contenant des sorts de niveau moyen ou peu élevé. Les parchemins créés sont choisis aléatoirement dans la liste ci-dessous :

- 1) Projectile magique
- 2) Hâte
- 3) Boule de feu
- 4) Dissipation de la magie
- 5) Charme néfaste
- 6) Invisibilité
- 7) Cône de froid
- 8) Convocation de monstres II
- 9) Convocation de monstres III

*On ne peut que trembler à la pensée de tels pouvoirs entre les mains de larrons et de roubleards. L'écriture de parchemins est un art qui devrait être laissé aux mages et aux prêtres - Volo*

*Pour une fois, nous sommes d'accord! - Elminster*

### Piège à explosion



Classes : Voleur, Barde

Cette faculté permet de préparer des pièges qui libèrent une boule de feu (10D6 de dégâts, jet de sauvegarde contre les sorts pour la moitié) sur leur victime et qui les projette au loin.

### Piège à pieux



Classes : Voleur, Barde

Cette faculté permet de préparer des pièges munis de pieux et qui infligent 20D6 de dégâts à l'infortunée victime qui a la malchance de les déclencher.

### Piège temporel



Classes : Voleur, Barde

Cette faculté permet de préparer un piège spécial qui utilise une version adaptée du sort de magicien Arrêt du temps. Pendant 10 secondes, le cours du temps se ralentit pour tout le monde, à l'exception du poseur de piège. Les voleurs utilisent en général ce répit pour se placer derrière la victime et bénéficier d'une attaque supplémentaire.

### Poing d'acier



Classes : Guerrier, Paladin, Rôdeur, Barbare, Moine

Pré-requis : le personnage doit déjà connaître les facultés Poing de fer et Coup critique.

Cette faculté permet au combattant d'infliger un coup titanesque à son adversaire, le projetant à une distance non négligeable et l'assommant pendant 1 round. Toutes les attaques effectuées pendant le premier round sont des coups critiques. Cet effet dure pendant 2 rounds.

Les créatures de grande taille comme les dragons ou les géants ne sont ni assommées ni projetées.

## Pistage



Classe : Rôdeur

Grâce à son intime connaissance des milieux naturels et des créatures qui y vivent, un rôdeur peut utiliser cette faculté pour avoir une idée générale des créatures présentes dans une zone donnée, ainsi que de leur direction. Des flèches rouges indiquent à l'écran la direction générale des créatures de la zone.

## Utilisation d'objet



Classes : Voleur, Barde

Une des grandes fiertés des voleurs n'est autre que la capacité à s'adapter et à utiliser tout ce qui leur tombe sous la main. Cette faculté n'est qu'une extension de cette capacité particulière. Avec elle, un voleur peut utiliser n'importe quel objet magique, même s'il est réservé normalement à une classe particulière. Ainsi, le voleur peut utiliser tout, des baguettes aux armes magiques réservées normalement aux guerriers.

## Cri de guerre



Classes : Guerrier, Paladin, Rôdeur, Barbare, Moine

Cette faculté permet d'émettre un cri de guerre puissant et impressionnant qui les frappe d'effroi (Peur) s'ils ratent leur jet de sauvegarde contre les sorts.

## Tornado de fer



Classes : Guerrier, Paladin, Rôdeur, Barbare, Moine

Cette faculté permet au combattant d'infliger une avalanche de coups rapides sur son adversaire. Le nombre d'attaques pendant le round que dure l'effet passe à 10, mais les jets de toucher et de dégâts subissent une pénalité de -4.

## NOUVEAUX SORTS

Les nouveaux sorts de Throne of Bhaal incluent des sorts de magicien, comme Souhait et Main broyante de Bigby, des sorts de Quête pour les clercs, de puissants sorts qui se mémorisent comme des sorts du 7ème niveau, et des sorts de magicien du 10ème niveau, qui se mémorisent comme des sorts du 9ème. Les sorts de Quête et les sorts du 10ème niveau sont considérés comme des facultés spéciales.

### SORTS DE MAGICIEN - NIVEAU 1

#### Rupture hasardeuse de Nahal (Invocation/Evocation)



Niveau : 1

Portée : spéciale

Durée : spéciale

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : spéciale

Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort est le dernier recours du mage entropiste. Lorsqu'il le lance, il libère une bouffée d'énergie chaotique dans l'espoir de l'attraper au vol et de la façonner pour obtenir l'effet désiré. C'est en général un échec, mais il se produit toujours quelque chose.

Le mage spécifie le sort qu'il va essayer de simuler avant de commencer son incantation. Le sort simulé doit pouvoir être lancé par le magicien (c'est-à-dire, figurer dans son livre de sort), mais il n'a pas besoin de l'avoir en mémoire. Après tous les préparatifs nécessaires (désignation de la cible et spécification de tous les paramètres requis par le sort simulé), le magicien lance la Rupture hasardeuse. Une sphère d'énergie magique est créée et il essaye de la modeler. L'effet réel du sort est déterminé aléatoirement.

Comme le mage essaie néanmoins de diriger l'énergie magique, son niveau est additionné au jet qui sert à déterminer l'effet réel du sort. Cela signifie qu'il a de bonnes chances d'obtenir un résultat positif. Malheureusement, la plupart du temps, l'effet obtenu est complètement imprévu et peut varier de positif à complètement catastrophique : pas de réussite sans prise de risques !

*Une telle dépense incontrôlée d'énergie magique ne peut que porter atteinte à la réputation du plus honorable des magiciens ! - Volo*

*Beaucoup n'ont pas besoin d'utiliser de tels moyens pour ternir leur réputation... - Elminster*

## SORTS DE MAGICIEN - NIVEAU 2

### Bouclier du Chaos (Abjuration)



Niveau : 2

Portée : 0

Durée : 5 rounds + 10  
rounds / 5 niveaux

Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : lanceur

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort augmente les probabilités d'obtenir un résultat favorable en cas d'effet entropique. A chaque fois qu'un jet est fait sur la table, un bonus de 15 est ajouté. Lorsque la Rupture hasardeuse est lancée, ce bonus s'ajoute au niveau du mage entropiste.

## SORTS DE MAGICIEN - NIVEAU 7

### Bouclier majeur du Chaos (Abjuration)



Niveau : 7

Portée : 0

Durée : 2 tours

Temps d'incantation : 7

Zone d'effet : lanceur

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort augmente les probabilités d'obtenir un résultat favorable en cas de hiatus entropique. A chaque fois qu'un jet est fait sur la table, un bonus de 25 est ajouté. Lorsque la Rupture hasardeuse est lancée, ce bonus s'ajoute au niveau du mage entropiste.

## SORTS DE MAGICIEN - NIVEAU 8

### Poing serré de Bigby (Evocation)



Niveau : 8

Portée : champ visuel du  
lanceur

Durée : 4 rounds

Temps d'incantation : 8

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort crée une gigantesque main fantomatique qui enserre et serre la cible une fois par round pendant un maximum de quatre rounds. Elle commence par frapper la cible pour 3D6 points de dégâts, sans jet de sauvegarde. La cible est alors enserrée. Au second round, elle peut tenter de réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie à -2 pour s'échapper. En cas d'échec, elle subit 4D6 points de dégâts. Le round suivant, elle peut de nouveau tenter son jet de sauvegarde, sans malus. Un échec lui infligera 6D6 points de dégâts et l'impossibilité de s'échapper pour deux rounds. Au bout du quatrième round, le sort se termine. La Résistance magique bloque ce sort.

## SORTS DE MAGICIEN - NIVEAU 9

### Main broyante de Bigby (Evocation)



Niveau : 9

Portée : champ visuel du lanceur

Durée : 3 rounds

Temps d'incantation : 9

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort fait apparaître un poing éthéré qui broie la cible tout en la maintenant au sol. Au premier round, la main inflige 2D10 points de dégâts. La victime peut tenter de réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie à -4 pour conserver sa liberté. En cas d'échec, la main lui inflige 3D10 points de dégâts au round suivant. Ensuite, la victime peut tenter à nouveau un jet de sauvegarde à -2. Si c'est toujours un échec, la main inflige 4D10 points de dégâts avant de disparaître.

### Souhait (Invocation/Evocation)



Niveau : 9

Portée : illimitée

Durée : spéciale

Temps d'incantation : 9

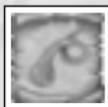
Zone d'effet : spéciale

Jet de sauvegarde : spécial

Le souhait est le sort ultime, capable de répondre à toutes les attentes du magicien. Ainsi, le passé, le présent et le futur peuvent être altérés ; il est cependant possible que cette altération ne concerne que le magicien si celui-ci formule mal ses désirs. Les demandes égoïstes sont celles qui finissent le plus souvent de façon désastreuse pour le lanceur. En fait, plus le magicien est sage, plus il a de chances de trouver les mots corrects ; leurs confrères moins sages risquent de courir tout droit au désastre.

## SORTS DE MAGICIEN - NIVEAU 10

### Comète (toutes écoles)



Niveau : 10

Portée : 90 m

Durée : instantanée

Temps d'incantation : 9

Zone d'effet : rayon de 10 m

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort est une version plus puissante de la Nuée de météores : un énorme météore ou une comète frappe le sol, blessant toutes les créatures sur son trajet et renversant toutes les autres dans sa zone d'effet. Ces dernières doivent alors réussir un jet de sauvegarde contre la paralysie ou être étourdies pendant 1D4 rounds. La comète inflige 10D10 points de dégâts

Ce sort n'inflige pas de dégâts aux membres du groupe.

### Souffle de dragon (toutes écoles)



Niveau : 10

Portée : champ visuel du lanceur

Durée : instantanée

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : rayon de 10 m

Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort fait apparaître une tête de dragon rouge qui souffle avec la force d'un dragon adulte. Ainsi, en plus de l'énorme boule de feu à 20D10 points de dégâts, les adversaires sont projetés en arrière et renversés. Ils peuvent néanmoins réussir un jet de sauvegarde contre les souffles pour ne subir que la moitié des dégâts et ne pas être projetés en arrière.

Ce sort n'inflige pas de dégâts aux membres du groupe.

*J'ai presque réussi à faire mieux après avoir consommé un repas richement relevé d'épices calimshites arrosés d'un piquant vin Ammien. Même si 'souffle' n'est peut-être pas le mot le plus approprié pour décrire les effets - Volo*

*Je pense... Mais comment puis-je même commencer à répondre à ce commentaire... - Elminster*

### Lames d'énergie (toutes écoles)



Niveau : 10

Portée : spéciale

Durée : 4 tours

Temps d'incantation : 3

Zone d'effet : spéciale

Jet de sauvegarde : aucun

La lame d'énergie est un disque d'énergie pure. Il octroie un bonus de +10 au TAC0 et, lancé, inflige 1D4+5 points de dégâts, plus 1D10 d'électricité. Le sort crée une lame par niveau du lanceur. Ce dernier peut en lancer jusqu'à 9 par tour tant qu'il en a en main.

### Enchaînement (toutes écoles)



Niveau : 10

Portée : illimitée

Durée : 2 rounds

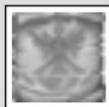
Temps d'incantation : 9

Zone d'effet : spéciale

Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort permet d'éliminer les intervalles de temps entre les incantations de sorts. Ainsi, un magicien peut enchaîner un nouveau sort dès qu'il a fini le premier. Cet effet dure 2 rounds.

### Convocation de Planétaire déchu (toutes écoles)



Niveau : 10  
Portée : 40 m  
Durée : 4 rounds +  
1 round / niveau

Temps d'incantation : 5  
Zone d'effet : spécial  
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort ouvre un portail dimensionnel et convoque un Planétaire déchu qui combat aux côtés du lanceur jusqu'à sa mort ou l'expiration du sort.

### Convocation de Planétaire (toutes écoles)



Niveau : 10  
Portée : 40 m  
Durée : 4 rounds +  
1 round / niveau

Temps d'incantation : 5  
Zone d'effet : spéciale  
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort ouvre un portail dimensionnel et convoque un Planétaire qui combat aux côtés du lanceur jusqu'à sa mort ou l'expiration du sort.

Je n'ai jamais eu la chance d'être le témoin de l'invocation d'un tel serviteur divin, mais j'ai entendu dire que c'était une vision digne du Paradis ! - Volo

## SORTS DE PRÊTRE - SORTS DE QUÊTE

### Aura de feu (Evocation, Altération)



Niveau : Quête  
Portée : 0  
Durée : 1 round / 2 niveaux

Temps d'incantation : 4  
Zone d'effet : lanceur  
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort enveloppe le lanceur d'une aura de flammes qui blesse ses adversaires et le protège de leurs coups. Non seulement ce bouclier de flammes octroie une résistance au feu de 90% et un bonus de +4 à la CA au prêtre mais il le protège également de toutes les attaques provenant d'une distance maximale de 2 m autour de lui. Tout adversaire qui le frappe, que ce soit à l'aide d'une arme ou d'un sort, depuis l'intérieur de ce périmètre subit 2D10+2 points de dégâts du feu. De plus, l'intense chaleur l'immunise contre les dégâts des armes et missiles non magiques.

### Invocation d'élémentaires



Niveau : Quête  
Portée : 10 m  
Durée : 10 rounds

Temps d'incantation : 1 round  
Zone d'effet : spéciale  
Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort invoque 2 élémentaux à 16 dés de vie, d'un élément choisi au hasard parmi les quatre existants. Ils restent à l'entière disposition du prêtre pendant 10 rounds. Il existe 10% de chance qu'un Prince élémentaire soit invoqué. Le prince élémentaire de l'air se prénomme Chan, celui de la terre, Sunnis et celui du feu, Zaaman Rul.

### Transformation élémentaire (Terre)



Niveau : Quête  
Portée : 0  
Durée : 5 tours

Temps d'incantation : 4  
Zone d'effet : lanceur  
Jet de sauvegarde : aucun

En déchaînant les pouvoirs de la terre, le druide se transforme en un élémental de terre (24 dés de vie) d'une force colossale. Il a une CA de -5, un TAC0 de 2 et inflige 2D10 points de dégâts contondants à chaque attaque. De plus, lorsque le druide revient à sa forme normale, il est soigné de 3D10 points de vie.

### Transformation élémentaire (Feu)



Niveau : Quête  
Portée : 0  
Durée : 5 tours

Temps d'incantation : 4  
Zone d'effet : lanceur  
Jet de sauvegarde : aucun

En déchaînant les pouvoirs du feu, le druide se transforme en un élémental de feu (24 dés de vie) d'une force colossale. Il a une CA de -5, un TAC0 de 2 et inflige 1D10 points de dégâts et 1D10 points de dégâts du feu à chaque attaque. De plus, lorsque le druide revient à sa forme normale, il est soigné de 3D10 points de vie.

### Sphère de lames (Evocation)



Niveau : Quête  
Sphère : Garde/Création  
Portée : 0  
Durée : 1 tour

Temps d'incantation : 9  
Zone d'effet : spéciale  
Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort permet de faire apparaître un globe de métal muni de nombreuses lames aiguisées comme des rasoirs qui tournoie autour du lanceur, le rendant intouchable. Toute créature essayant de traverser cette barrière de métal subit 10D10 points de dégâts. Les créatures dans la zone au moment de l'invocation peuvent tenter de réussir un jet de sauvegarde contre les sorts à -2 pour éviter les lames. La barrière reste en place pendant 10 rounds.

### Invocation de princes élémentaires



Niveau : Quête  
Portée : 10 m  
Durée : 10 rounds

Temps d'incantation : 1 round  
Zone d'effet : spéciale  
Jet de sauvegarde : aucun

Comme les druides ont des relations plus profondes avec les éléments, ils peuvent, contrairement aux clercs, invoquer directement les princes élémentaires de l'air, de la terre ou du feu. Ceux-ci restent pendant 10 rounds à la disposition de leur invocateur.

### Implosion (Evocation)



Niveau : Quête

Portée : champ visuel du lanceur

Durée : 2 rounds

Temps d'incantation : 9

Zone d'effet : 1 créature

Jet de sauvegarde : spécial

La terre s'ouvre puis se referme pendant un round sur la cible, la retenant prisonnière pendant 1 round et lui infligeant 10D10 points de dégâts du feu et 10D10 points de dégâts contondants. La victime peut tenter de réussir un jet de sauvegarde contre les sorts pour ne recevoir que la moitié des dégâts.

### Résurrection de masse (Nécromancie)



Niveau : Quête

Sphère : Nécromancie

Portée : champ visuel du lanceur

Durée : permanente

Temps d'incantation : 2

Zone d'effet : jusqu'à 5 membres

du groupe

Jet de sauvegarde : spécial

Version plus puissante du Rappel à la vie, ce sort peut ressusciter jusqu'à 5 membres du groupe et les soigner de 3D10+1 points de vie par niveau du lanceur. Les races concernées par ce sort sont les suivantes : nains, gnomes, demi-elfes, petites-gens, elfes, demi-orques et humains.

*Certains disposent de tels pouvoirs qu'on ne peut que se demander pourquoi ils ne sont pas immortels ! - Volo*

*L'immortalité n'est pas forcément liée au pouvoir... du moins, c'est ce que j'ai entendu dire... - Elminster*

### Orage vengeur



Niveau : Quête

Portée : 90 m

Durée : 3 rounds

Temps d'incantation : 8

Zone d'effet : rayon de 10 m

Jet de sauvegarde : spécial

Ce sort fait trembler la terre et les cieux : tous les ennemis du lanceur sont frappés par de la pluie acide, des éclairs et des séismes.

Les ennemis d'un niveau inférieur ou égal au 8ème niveau sont instantanément tués. Les autres sont frappés par une pluie acide empoisonnée et par des éclairs. L'orage dure 3 rounds, durant lesquels ils subissent, à chaque round, 1D6 points de dégâts d'électricité, 1D6 de feu et 1D6 d'acide (jet de sauvegarde contre les sorts pour la moitié). Ils sont également empoisonnés dès le premier round (jet de sauvegarde contre la mort).

### Convocation de Deva (Conjuration/Convocation)



Niveau : Quête

Portée : 40 m

Durée : 4 rounds +

1 round / niveau

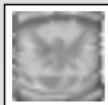
Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : spéciale

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort ouvre un portail céleste par lequel passe une deva qui vient combattre aux côtés du lanceur pour la durée du sort ou jusqu'à sa mort.

### Convocation de Deva déchue (Conjuration/Convocation)



Niveau : Quête

Portée : 40 m

Durée : 4 rounds +

1 round / niveau

Temps d'incantation : 5

Zone d'effet : spéciale

Jet de sauvegarde : aucun

Ce sort ouvre un portail vers les enfers par lequel passe une deva qui vient combattre aux côtés du lanceur pour la durée du sort ou jusqu'à sa mort.

## TABLEAUX

### EVENTAILS DE FACULTÉS POUR PERSONNAGES DE HAUT NIVEAU :

#### Combattants (Guerriers, Paladins, Barbares, Moines) :

Coup critique (nécessite Poing de fer)  
Coup mortel  
Coup fatal (nécessite Coup mortel)  
Tornade d'acier (nécessite Tornade de fer)  
Résistance d'acier  
Poing de fer  
Mental d'acier  
Poing d'acier (nécessite Poing de fer et Coup critique)

#### Rôdeur :

Coup critique (nécessite Poing de fer)  
Coup mortel  
Coup fatal (nécessite Coup mortel)  
Tornade d'acier (nécessite Tornade de fer)  
Résistance d'acier  
Poing de fer  
Mental d'acier  
Poing d'acier (nécessite Poing de fer et Coup critique)

#### Sorts de quête de clercs :

Aura de feu  
Invocation d'élémentaires  
Lames d'énergie  
Sphère de lames  
Implosion  
Résurrection de masse  
Orage vengeur  
Convocation de Deva déchue (clercs mauvais et neutres)  
Convocation de Deva (clercs bons et neutres)

#### Sorts de quête de druides :

Aura de feu  
Invocation d'élémentaires  
Transformation élémentaire (feu)  
Transformation élémentaire (terre)  
Lames d'énergie  
Sphère de lames  
Invocation de princes élémentaires (nécessite Invocation d'élémentaires)  
Implosion  
Résurrection de masse

Orage vengeur  
Convocation de Deva  
Convocation de Deva déchue

**Voleur :**

Alchimie  
Assassinat  
Prévention de la mort  
Esquive  
Evasion (nécessite Esquive)  
Création de parchemins (nécessite Utilisation d'objet)  
Piège à pieux  
Piège à explosion  
Piège temporel  
Utilisation d'objet

**Barde :**

Alchimie  
Prévention de la mort  
Chant de guerre du barde  
Esquive  
Evasion (nécessite Esquive)  
Flûte magique  
Création de parchemins  
Piège à pieux  
Piège à explosion  
Piège temporel  
Utilisation d'objet

**Sorts de 10ème niveau (Magicien, Sorcier) :**

Comète  
Souffle de dragon  
Lames d'énergie  
Enchaînement  
Convocation de Planétaire déchue (mages mauvais)  
Convocation de Planétaire (mages bons et neutres)



# TABLES DE POINTS D'EXPÉRIENCE

## COMBATTANTS

Niveau	Guerrier	Dés de vie / Facultés (d10)	Paladin	Dés de vie / Facultés (d10)	Rôdeur	Dés de vie / Facultés (d10)	Barbare	Dés de vie / Facultés (d10)
1	0	1	0	1	0	1	0	1
2	2.000	2	2.250	2	2.250	2	2.000	2
3	4.000	3	4.500	3	4.500	3	4.000	3
4	8.000	4	9.000	4	9.000	4	8.000	4
5	16.000	5	18.000	5	18.000	5	16.000	5
6	32.000	6	36.000	6	36.000	6	32.000	6
7	64.000	7	75.000	7	75.000	7	64.000	7
8	125.000	8	150.000	8	150.000	8	125.000	8
9	250.000	9	300.000	9	300.000	9	250.000	9
10	500.000	9+3	600.000	9+3	600.000	9+3	500.000	9+3
11	750.000	9+6	900.000	9+6	900.000	9+6	750.000	9+6
12	1.000.000	9+9	1.200.000	9+9	1.200.000	9+9	1.000.000	9+9
13	1.250.000	9+12	1.500.000	9+12	1.500.000	9+12	1.250.000	9+12
14	1.500.000	9+15	1.800.000	9+15	1.800.000	9+15	1.500.000	9+15
15	1.750.000	9+18	2.100.000	9+18	2.100.000	9+18	1.750.000	9+18
16	2.000.000	9+21	2.400.000	9+21	2.400.000	9+21	2.000.000	9+21
17	2.250.000	9+24	2.700.000	9+24	2.700.000	9+24	2.250.000	9+24
18	2.500.000	9+27	3.000.000	9+27	3.000.000	9+27	2.500.000	9+27
19	2.750.000	9+30	3.300.000	9+30	3.300.000	9+30	2.750.000	9+30
20	3.000.000	9+33*	3.600.000	9+33*	3.600.000	9+33*	3.000.000	9+33*
21	3.250.000	9+36*	3.900.000	9+36*	3.900.000	9+36*	3.250.000	9+36*
22	3.500.000	9+39*	4.200.000	9+39*	4.200.000	9+39*	3.500.000	9+39*
23	3.750.000	9+42*	4.500.000	9+42*	4.500.000	9+42*	3.750.000	9+42*
24	4.000.000	9+45*	4.800.000	9+45*	4.800.000	9+45*	4.000.000	9+45*
25	4.250.000	9+48*	5.100.000	9+48*	5.100.000	9+48*	4.250.000	9+48*
26	4.500.000	9+51*	5.400.000	9+51*	5.400.000	9+51*	4.500.000	9+51*
27	4.750.000	9+54*	5.700.000	9+54*	5.700.000	9+54*	4.750.000	9+54*
28	5.000.000	9+57*	6.000.000	9+57*	6.000.000	9+57*	5.000.000	9+57*
29	5.250.000	9+60*	6.300.000	9+60*	6.300.000	9+60*	5.250.000	9+60*
30	5.500.000	9+63*	6.600.000	9+63*	6.600.000	9+63*	5.500.000	9+63*
31	5.750.000	9+66*	6.900.000	9+66*	6.900.000	9+66*	5.750.000	9+66*
32	6.000.000	9+69*	7.200.000	9+69*	7.200.000	9+69*	6.000.000	9+69*
33	6.250.000	9+72*	7.500.000	9+72*	7.500.000	9+72*	6.250.000	9+72*
34	6.500.000	9+75*	7.800.000	9+75*	7.800.000	9+75*	6.500.000	9+75*
35	6.750.000	9+78*					6.750.000	9+78*
36	7.000.000	9+81*					7.000.000	9+81*
37	7.250.000	9+84*					7.250.000	9+84*
38	7.500.000	9+87*					7.500.000	9+87*
39	7.750.000	9+90*					7.750.000	9+90*
40	8.000.000	9+93*					8.000.000	9+93*

\* A ce niveau, le personnage choisit une Faculté de haut niveau dans l'éventail du Combattant. Le rôdeur dispose d'une Faculté supplémentaire, le Pistage.

## CLERCS, MOINES ET DRUIDES

Niveau	Clerc	Dés de vie / Facultés (d8)	Druide	Dés de vie / Facultés (d8)	Moine	Dés de vie / Facultés (d8)
1	0	1	0	1	0	1
2	1.500	2	2.000	2	1.500	2
3	3.000	3	4.000	3	3.000	3
4	6.000	4	7.500	4	6.000	4 (immunité aux maladies, lenteur et hâte)
5	13.000	5	12.500	5	13.000	5
6	27.500	6	20.000	6	27.500	6 (imposition des mains)
7	55.000	7	35.000	7	55.000	7 (facteur de vitesse)
8	110.000	8	60.000	8	110.000	8 (immunité au charme, poings +1)
9	225.000	9	90.000	9	225.000	9
10	450.000	9+2	125.000	9+2	450.000	9+2 (immunité au poison)
11	675.000	9+4	200.000	9+4	675.000	9+4 (poings +2)
12	900.000	9+6	300.000	9+6	900.000	9+6 (pauses semblante)
13	1.125.000	9+8	750.000	9+8	1.125.000	9+8 (résistance à la magie)
14	1.350.000	9+10	1.500.000	9+10 (immunité au poison)	1.350.000	9+10 (poings +3)
15	1.575.000	9+12	3.000.000	9+12	1.575.000	9+12
16	1.800.000	9+14	3.150.000	9+14	1.800.000	9+14
17	2.025.000	9+16	3.300.000	9+16 (résistance aux éléments)	2.025.000	9+16
18	2.250.000	9+18	3.450.000	9+18	2.250.000	9+18
19	2.475.000	9+20	3.600.000	9+20	2.475.000	9+20 (armes +1 pour toucher)
20	2.700.000	9+22*	3.750.000	9+22* (résistance aux éléments)	2.700.000	9+22*
21	2.925.000	9+24*	3.900.000	9+24*	2.925.000	9+24*
22	3.150.000	9+26*	4.150.000	9+26*	3.150.000	9+26*
23	3.375.000	9+28*	4.400.000	9+28* (résistance aux éléments)	3.375.000	9+28*
24	3.600.000	9+30*	4.700.000	9+30*	3.600.000	9+30* (poings +3)
25	3.825.000	9+32* (symbole religieux)	5.000.000	9+32*	3.825.000	9+32*
26	4.050.000	9+34*	5.500.000	9+34*	4.050.000	9+34*
27	4.275.000	9+36*	6.000.000	9+36*	4.275.000	9+36*
28	4.500.000	9+38*	6.500.000	9+38*	4.500.000	9+38*
29	4.725.000	9+40*	7.000.000	9+40*	4.725.000	9+40*
30	4.950.000	9+42*	7.500.000	9+42*	4.950.000	9+42*
31	5.175.000	9+44*	8.000.000	9+44*	5.175.000	9+44*
32	5.400.000	9+46*			5.400.000	9+46*
33	5.625.000	9+48*			5.625.000	9+48*
34	5.850.000	9+50*			5.850.000	9+50*
35	6.075.000	9+52*			6.075.000	9+52*
36	6.300.000	9+54*			6.300.000	9+54*
37	6.525.000	9+56*			6.525.000	9+56*
38	6.750.000	9+58*			6.750.000	9+58*
39	6.975.000	9+60*			6.975.000	9+60*
40	8.000.000	9+62*			8.000.000	9+62*

\* A ce niveau, le personnage choisit une Faculté de haut niveau dans l'éventail du Clerc, du Druide ou du Combattant. Les Moines doivent être restreints à l'éventail du Combattant. Les Clercs et les Druides peuvent choisir des sorts de quête.

## VOLEURS ET BARDES

Niveau	Voleur	Dés de vie / Facultés (d6)	Barde	Dés de vie / Facultés (d6)
1	0	1	0	1
2	1.250	2	1.250	2
3	2.500	3	2.500	3
4	5.000	4	5.000	4
5	10.000	5	10.000	5
6	20.000	6	20.000	6
7	40.000	7	40.000	7
8	70.000	8	70.000	8
9	110.000	9	110.000	9
10	160.000	9+2	160.000	9+2
11	220.000	9+4	220.000	9+4
12	440.000	9+6	440.000	9+6
13	660.000	9+8	660.000	9+8
14	880.000	9+10	880.000	9+10
15	1.100.000	9+12	1.100.000	9+12
16	1.320.000	9+14	1.320.000	9+14
17	1.540.000	9+16	1.540.000	9+16
18	1.760.000	9+18	1.760.000	9+18
19	1.980.000	9+20	1.980.000	9+20
20	2.200.000	9+22	2.200.000	9+22
21	2.420.000	9+24	2.420.000	9+24
22	2.640.000	9+26	2.640.000	9+26
23	2.860.000	9+28	2.860.000	9+28
24	3.080.000	9+30	3.080.000	9+30
25	3.300.000	9+32*	3.300.000	9+32*
26	3.520.000	9+34*	3.520.000	9+34*
27	3.740.000	9+36*	3.740.000	9+36*
28	3.960.000	9+38*	3.960.000	9+38*
29	4.180.000	9+40*	4.180.000	9+40*
30	4.400.000	9+42*	4.400.000	9+42*
31	4.620.000	9+44*	4.620.000	9+44*
32	4.840.000	9+46*	4.840.000	9+46*
33	5.060.000	9+48*	5.060.000	9+48*
34	5.280.000	9+50*	5.280.000	9+50*
35	5.500.000	9+52*	5.500.000	9+52*
36	5.720.000	9+54*	5.720.000	9+54*
37	5.940.000	9+56*	5.940.000	9+56*
38	6.160.000	9+58*	6.160.000	9+58*
39	6.380.000	9+60*	6.380.000	9+60*
40	8.000.000	9+62*	8.000.000	9+62*

\* A ce niveau, le personnage choisit une Faculté de haut niveau dans l'éventail du Voleur ou du Barde.

## MAGICIENS ET SORCIERS

Niveau	Magicien	Dés de vie / Facultés (d4)	Sorcier	Dés de vie / Facultés (d4)
1	0	1	0	1
2	2.500	2	2.500	2
3	5.000	3	5.000	3
4	10.000	4	10.000	4
5	20.000	5	20.000	5
6	40.000	6	40.000	6
7	60.000	7	60.000	7
8	90.000	8	90.000	8
9	135.000	9	135.000	9
10	250.000	9+1	250.000	9+1
11	375.000	9+2	375.000	9+2
12	750.000	9+3	750.000	9+3
13	1.125.000	9+4	1.125.000	9+4
14	1.500.000	9+5	1.500.000	9+5
15	1.875.000	9+6	1.875.000	9+6
16	2.250.000	9+7	2.250.000	9+7
17	2.625.000	9+8	2.625.000	9+8
18	3.000.000	9+9	3.000.000	9+9
19	3.375.000	9+10	3.375.000	9+10
20	3.700.000	9+11*	3.700.000	9+11*
21	4.125.000	9+12*	4.125.000	9+12*
22	4.500.000	9+13*	4.500.000	9+13*
23	4.875.000	9+14*	4.875.000	9+14*
24	5.250.000	9+15*	5.250.000	9+15*
25	5.625.000	9+16*	5.625.000	9+16*
26	6.000.000	9+17*	6.000.000	9+17*
27	6.375.000	9+18*	6.375.000	9+18*
28	6.750.000	9+19*	6.750.000	9+19*
29	7.125.000	9+20*	7.125.000	9+20*
30	7.500.000	9+21*	7.500.000	9+21*
31	7.875.000	9+22*	7.875.000	9+22*

\* A ce niveau, le personnage choisit un sort de 10ème niveau, ajouté sur la page des sorts de 9ème niveau pour le magicien et sur la liste des sorts connus pour le sorcier.

# PROGRESSION EN SORTS

## BARDES

Niveau du barde	Niveau de sort					
	1	2	3	4	5	6
2	1	0	0	0	0	0
3	2	0	0	0	0	0
4	2	1	0	0	0	0
5	3	1	0	0	0	0
6	3	2	0	0	0	0
7	3	2	1	0	0	0
8	3	3	1	0	0	0
9	3	3	2	0	0	0
10	3	3	2	1	0	0
11	3	3	3	1	0	0
12	3	3	3	2	0	0
13	3	3	3	2	1	0
14	3	3	3	3	1	0
15	3	3	3	3	2	0
16	4	3	3	3	2	1
17	4	4	3	3	3	1
18	4	4	4	3	3	2
19	4	4	4	4	3	2
20	4	4	4	4	4	3
21	5	4	4	4	4	3
22	5	5	4	4	4	3
23	5	5	5	4	4	3
24	5	5	5	5	4	3
25	5	5	5	5	4	3
26	5	5	5	5	4	3
27	5	5	5	5	4	3
28	5	5	5	5	5	3
29	5	5	5	5	5	3
30	5	5	5	5	5	4
31	5	5	5	5	5	4
32	5	5	5	5	5	4
33	5	5	5	5	5	4
34	5	5	5	5	5	4
35	5	5	5	5	5	4
36	5	5	5	5	5	4
37	5	5	5	5	5	4
38	5	5	5	5	5	5
39	5	5	5	5	5	5
40	5	5	5	5	5	5

## CLERCS

Niveau du clerc	Niveau du sort						
	1	2	3	4	5	6	7
1	1	0	0	0	0	0	0
2	2	0	0	0	0	0	0
3	2	1	0	0	0	0	0
4	3	2	0	0	0	0	0
5	3	3	1	0	0	0	0
6	3	3	2	0	0	0	0
7	3	3	2	1	0	0	0
8	3	3	3	2	1	0	0
9	4	4	3	2	1	0	0
10	4	4	3	3	2	0	0
11	5	4	4	3	2	1	0
12	6	5	5	3	2	2	0
13	6	6	6	4	2	2	0
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	4	2	1
16	7	7	7	6	4	3	1
17	8	8	8	8	5	3	2
18	9	9	8	8	6	4	2
19	9	9	8	8	6	4	2
20	9	9	9	8	7	5	2
21	9	9	9	9	8	6	2
22	9	9	9	9	8	6	3
23	9	9	9	9	9	7	3
24	9	9	9	9	9	7	3
25	9	9	9	9	9	7	3
26	9	9	9	9	9	8	3
27	9	9	9	9	9	8	3
28	9	9	9	9	9	8	4
29	9	9	9	9	9	8	4
30	9	9	9	9	9	8	4
31	9	9	9	9	9	8	5
32	9	9	9	9	9	8	5
33	9	9	9	9	9	8	5
34	9	9	9	9	9	8	6
35	9	9	9	9	9	8	6
36	9	9	9	9	9	8	6
37	9	9	9	9	9	8	6
38	9	9	9	9	9	8	7
39	9	9	9	9	9	8	7
40	9	9	9	9	9	8	7

# DRUIDES

Niveau du druide	Niveau du sort						
	1	2	3	4	5	6	7
1	1	0	0	0	0	0	0
2	2	0	0	0	0	0	0
3	2	1	0	0	0	0	0
4	3	2	0	0	0	0	0
5	3	3	1	0	0	0	0
6	3	3	2	0	0	0	0
7	3	3	2	1	0	0	0
8	3	3	3	2	0	0	0
9	4	4	3	2	1	0	0
10	4	4	3	3	2	0	0
11	5	4	4	3	2	1	0
12	6	5	5	3	2	2	0
13	6	6	6	4	2	2	0
14	6	6	6	5	3	2	1
15	6	6	6	6	6	6	6
16	7	7	7	6	6	6	6
17	7	7	7	7	6	6	6
18	8	8	8	8	6	6	6
19	9	9	8	8	6	6	6
20	9	9	9	8	7	6	6
21	9	9	9	9	8	6	6
22	9	9	9	9	8	6	6
23	9	9	9	9	9	7	6
24	9	9	9	9	9	7	6
25	9	9	9	9	9	7	7
26	9	9	9	9	9	7	7
27	9	9	9	9	9	7	7
28	9	9	9	9	9	7	7
29	9	9	9	9	9	7	7
30	9	9	9	9	9	7	7
31	9	9	9	9	9	7	7
32	9	9	9	9	9	7	7
33	9	9	9	9	9	7	7
34	9	9	9	9	9	7	7
35	9	9	9	9	9	7	7
36	9	9	9	9	9	7	7
37	9	9	9	9	9	7	7
38	9	9	9	9	9	7	7
39	9	9	9	9	9	7	7
40	9	9	9	9	9	7	7

# PALADIN

Niveau du paladin	Niveau d'incantation	Niveau du sort			
		1	2	3	4
9	1	1	0	0	0
10	2	2	0	0	0
11	3	2	1	0	0
12	4	2	2	0	0
13	5	2	2	1	0
14	6	3	2	1	0
15	7	3	2	1	1
16	8	3	3	2	1
17	9	3	3	3	1
18	9*	3	3	3	1
19	9*	3	3	3	2
20	9*	3	3	3	3
21	9*	3	3	3	3
22	9*	3	3	3	3
23	9*	3	3	3	3
24	9*	3	3	3	3
25	9*	3	3	3	3
26	9*	3	3	3	3
27	9*	3	3	3	3
28	9*	3	3	3	3
29	9*	3	3	3	3
30	9*	3	3	3	3
31	9*	3	3	3	3
32	9*	3	3	3	3
33	9*	3	3	3	3
34	9*	3	3	3	3
35	9*	3	3	3	3
36	9*	3	3	3	3
37	9*	3	3	3	3
38	9*	3	3	3	3
39	9*	3	3	3	3
40	9*	3	3	3	3

\* Niveau d'incantation maximum.

# RÔDEUR

Niveau du rôdeur	Se cacher dans l'ombre	Déplacement silencieux	Niveau d'incantation	Spell Level		
				1	2	3
1	10	15	-	-	-	-
2	15	21	-	-	-	-
3	20	27	-	-	-	-
4	25	33	-	-	-	-
5	31	40	-	-	-	-
6	37	47	-	-	-	-
7	43	55	-	-	-	-
8	49	62	1	1	0	0
9	56	70	2	2	0	0
10	63	78	3	2	1	0
11	70	86	4	2	2	0
12	77	94	5	2	2	1
13	85	99	6	3	2	1
14	93	99	7	3	2	2
15	99	99	8	3	3	2
16	99	99	9	3	3	3
17	99	99	9*	3	3	3
18	99	99	9*	3	3	3
19	99	99	9*	3	3	3
20	99	99	9*	3	3	3
21	99	99	9*	3	3	3
22	99	99	9*	3	3	3
23	99	99	9*	3	3	3
24	99	99	9*	3	3	3
25	99	99	9*	3	3	3
26	99	99	9*	3	3	3
27	99	99	9*	3	3	3
28	99	99	9*	3	3	3
29	99	99	9*	3	3	3
30	99	99	9*	3	3	3
31	99	99	9*	3	3	3
32	99	99	9*	3	3	3
33	99	99	9*	3	3	3
34	99	99	9*	3	3	3
35	99	99	9*	3	3	3
36	99	99	9*	3	3	3
37	99	99	9*	3	3	3
38	99	99	9*	3	3	3
39	99	99	9*	3	3	3
40	99	99	9*	3	3	3

\* Niveau d'incantation maximum.

# MAGICIEN

Niveau du magicien	Niveau du sort								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	1	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	0	0	0	0	0	0	0	0
3	2	1	0	0	0	0	0	0	0
4	3	2	0	0	0	0	0	0	0
5	4	2	1	0	0	0	0	0	0
6	4	2	2	0	0	0	0	0	0
7	4	3	2	1	0	0	0	0	0
8	4	3	3	2	0	0	0	0	0
9	4	3	3	2	1	0	0	0	0
10	4	4	3	2	2	0	0	0	0
11	4	4	4	3	3	0	0	0	0
12	4	4	4	4	4	1	0	0	0
13	5	5	5	4	4	2	0	0	0
14	5	5	5	4	4	2	1	0	0
15	5	5	5	5	5	2	1	0	0
16	5	5	5	5	5	3	2	1	0
17	5	5	5	5	5	3	3	2	0
18	5	5	5	5	5	3	3	2	1
19	5	5	5	5	5	3	3	3	1
20	5	5	5	5	5	4	3	3	2
21	5	5	5	5	5	5	4	3	2
22	5	5	5	5	5	5	5	3	3
23	5	5	5	5	5	5	5	3	3
24	5	5	5	5	5	5	5	4	3
25	5	5	5	5	5	5	5	4	3
26	5	5	5	5	5	5	5	4	3
27	5	5	5	5	5	5	5	4	4
28	5	5	5	5	5	5	5	5	4
29	5	5	5	5	5	5	5	5	4
30	5	5	5	5	5	5	5	5	4
31	5	5	5	5	5	5	5	5	4
32	5	5	5	5	5	5	5	5	4
33	5	5	5	5	5	5	5	5	4
34	5	5	5	5	5	5	5	5	4
35	5	5	5	5	5	5	5	5	5
36	5	5	5	5	5	5	5	5	5
37	5	5	5	5	5	5	5	5	5
38	5	5	5	5	5	5	5	5	5
39	5	5	5	5	5	5	5	5	5
40	5	5	5	5	5	5	5	5	5

## NOMBRE DE SORTS CONNUS (SORCIER)

Niveau du sorcier	Niveau du sort								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	2	0	0	0	0	0	0	0	0
2	2	0	0	0	0	0	0	0	0
3	3	0	0	0	0	0	0	0	0
4	3	1	0	0	0	0	0	0	0
5	4	2	0	0	0	0	0	0	0
6	4	2	1	0	0	0	0	0	0
7	5	3	2	0	0	0	0	0	0
8	5	3	2	1	0	0	0	0	0
9	5	4	3	2	0	0	0	0	0
10	5	4	3	2	1	0	0	0	0
11	5	5	4	3	2	0	0	0	0
12	5	5	4	3	2	1	0	0	0
13	5	5	4	4	3	2	0	0	0
14	5	5	4	4	3	2	1	0	0
15	5	5	4	4	4	3	2	0	0
16	5	5	4	4	4	3	2	1	0
17	5	5	4	4	4	3	3	2	0
18	5	5	4	4	4	3	3	2	1
19	5	5	4	4	4	3	3	3	2
20	5	5	4	4	4	3	3	3	3
21	5	5	4	4	4	4	3	3	3
22	5	5	5	4	4	4	4	3	3
23	5	5	5	5	4	4	4	4	3
24	5	5	5	5	4	4	4	4	3
25	5	5	5	5	4	4	4	4	4
26	5	5	5	5	4	4	4	4	4
27	5	5	5	5	4	4	4	4	4
28	5	5	5	5	5	4	4	4	4
29	5	5	5	5	5	4	4	4	4
30	5	5	5	5	5	5	4	4	4
31	5	5	5	5	5	5	5	4	4
32	5	5	5	5	5	5	5	5	4
33	5	5	5	5	5	5	5	5	4
34	5	5	5	5	5	5	5	5	4
35	5	5	5	5	5	5	5	5	4
36	5	5	5	5	5	5	5	5	5
37	5	5	5	5	5	5	5	5	5
38	5	5	5	5	5	5	5	5	5
39	5	5	5	5	5	5	5	5	5
40	5	5	5	5	5	5	5	5	5

## NOMBRE DE SORTS LANCÉS PAR JOUR (SORCIER)

Niveau du sorcier	Niveau du sort								
	1	2	3	4	5	6	7	8	9
1	3	0	0	0	0	0	0	0	0
2	4	0	0	0	0	0	0	0	0
3	5	0	0	0	0	0	0	0	0
4	6	3	0	0	0	0	0	0	0
5	6	4	0	0	0	0	0	0	0
6	6	5	3	0	0	0	0	0	0
7	6	6	4	0	0	0	0	0	0
8	6	6	5	3	0	0	0	0	0
9	6	6	6	4	0	0	0	0	0
10	6	6	6	5	3	0	0	0	0
11	6	6	6	6	4	0	0	0	0
12	6	6	6	6	5	3	0	0	0
13	6	6	6	6	6	4	0	0	0
14	6	6	6	6	6	5	3	0	0
15	6	6	6	6	6	6	4	0	0
16	6	6	6	6	6	6	5	3	0
17	6	6	6	6	6	6	6	4	0
18	6	6	6	6	6	6	6	5	3
19	6	6	6	6	6	6	6	6	4
20	6	6	6	6	6	6	6	6	6
21	6	6	6	6	6	6	6	6	6
22	6	6	6	6	6	6	6	6	6
23	6	6	6	6	6	6	6	6	6
24	6	6	6	6	6	6	6	6	6
25	6	6	6	6	6	6	6	6	6
26	6	6	6	6	6	6	6	6	6
27	6	6	6	6	6	6	6	6	6
28	6	6	6	6	6	6	6	6	6
29	6	6	6	6	6	6	6	6	6
30	6	6	6	6	6	6	6	6	6
31	6	6	6	6	6	6	6	6	6
32	6	6	6	6	6	6	6	6	6
33	6	6	6	6	6	6	6	6	6
34	6	6	6	6	6	6	6	6	6
35	6	6	6	6	6	6	6	6	6
36	6	6	6	6	6	6	6	6	6
37	6	6	6	6	6	6	6	6	6
38	6	6	6	6	6	6	6	6	6
39	6	6	6	6	6	6	6	6	6
40	6	6	6	6	6	6	6	6	6

# HIATUS ENTROPIQUE

Résultat	Effet
1	Champ de répulsion centré sur le lanceur
2	Changements de couleurs violent sur le lanceur
3	Des écureuils apparaissent autour du lanceur
4	Le lanceur est pris de démangeaisons
5	Le lanceur se met à briller
6	Boule de feu centrée sur le lanceur
7	Le lanceur change de sexe
8	Le lanceur change de couleurs
9	Changement d'orientation de toutes les créatures dans la zone
10	Explosion centrée sur le lanceur
11	Enchevêtrement centré sur le lanceur
12	Lenteur centrée sur le lanceur
13	Cible transformée en loup
14	Lanceur immobilisé
15	Hâte sur le lanceur
16	Lanceur changé en écureuil
17	Or du lanceur détruit
18	Cible affaiblie
19	Rayon solaire centré sur le lanceur
20	Vitesse de déplacement de la cible réduite
21	Boule de feu centrée sur le lanceur
22	Immobilisation des personnes sur le lanceur
23	Peur centrée sur le lanceur
24	Relancer deux fois, les deux effets s'appliquent
25	Toute la zone est explorée
26	Globe d'invulnérabilité entré sur le lanceur
27	Silence sur 3 m centré sur le lanceur
28	Lanceur pris de vertiges
29	Cible rendue invisible
30	Jolies étincelles... et c'est tout !
31	Le lanceur devient la cible de son sort
32	Le lanceur devient invisible
33	Vaporisation prismatique à partir du lanceur
34	Des oiseaux apparaissent autour du lanceur
35	Boule de feu centrée sur le lanceur. Aucun dégâts
36	Des gemmes sont créées sur le lanceur
37	La musique de combat s'enclenche
38	Baies magiques créées sur le lanceur
39	Boule de feu sur la cible
40	Des charges sont drainées à tous les objets autour de la cible
41	Trésor aléatoire créé sur le lanceur
42	Lanceur préparé au combat(TAC0 +2, dégâts +2)
43	Champ de téléportation centré sur le lanceur
44	Champ de téléportation centré sur la cible
45	Effet de zone centré sur le lanceur
46	Toutes les portes de la zone s'ouvrent. S'il n'y a pas de portes, retirer 2 fois et appliquer tous les effets
47	Lanceur transformé en loup
48	Cible choisie au hasard
49	Lanceur reposé, comme après une nuit.

50	Monstres invoqués par le lanceur
51	Chute de neige si en extérieurs, sinon relancer deux fois de plus
52	Bruit assourdissant. La cible doit réussir un jet de sauvegarde ou être étourdie
53	Points de vie de la cible doublés
54	Invocation d'un démon pour attaquer la cible
55	Bruit étrange qui accompagne le sort
56	Durée du sort divisée par deux
57	Effet visuel étrange et le sort échoue
58	Vitesse des projectiles divisée par deux
59	Toutes les armes de la zone se mettent à briller
60	Aucun jet de sauvegarde autorisé contre le sort
61	Immobilisation des personnes sur la cible
62	Détection de la magie centrée sur la cible
63	Relancer 4 fois, tous les effets s'appliquent
64	Lenteur centrée sur la cible
65	Un sort aléatoire du même niveau est lancé au lieu de celui choisi initialement
66	Eclair sur la cible
67	Force sur la cible
68	Soin centré sur la cible
69	Enchevêtrement sur la cible
70	Lanceur affaibli
71	Boule de feu centrée sur la cible
72	Pétrification sur la cible
73	Lancement du sort. Le lanceur est reposé comme après une nuit
74	Soin centré sur le lanceur
75	Cible prise de vertiges
76	Rayon solaire sur la cible, le lanceur n'est pas affecté
77	Immobilisation de la cible
78	Cible aveuglée
79	Cible charmée
80	Création de gemmes sur la cible
81	Réduction de la vitesse de mouvement de la cible
82	Trésor aléatoire créé sur la cible
83	Cible transformée en écreuil
84	Silence sur 3 m centré sur la cible
85	Changement de sexe de la cible
86	Fausse explosion centrée sur la cible (pas de dégâts)
87	Nuage puant centré sur la cible
88	Une vache tombe du ciel sur la cible
89	Cible prise de vertiges
90	Le sort a une zone d'effet de 20 m centrée sur la cible
91	La cible est prise de démangeaisons
92	Points de vie du lanceur doublés
93	Immobilisation de la cible
94	Hâte sur la cible
95	Destruction de l'or sur la cible
96	Effets normaux du sort
97	Sort lancé, la cible bénéficie d'un +4 à son jet de sauvegarde
98	Changement de couleur de la cible
99	Effets du sort comme lancé par un magicien d'un niveau double
100+	Efficacité du sort doublée

# BALDUR'S GATE™ II: THRONE OF BHAAL™ : CREDITS

## BLACK ISLE STUDIOS

Feargus Urquhart - Directeur de division  
Chris Parker - Producteur en chef  
Doug Avery - Producteur

### Audio et localisation

Fred Hatch - Producteur audio et localisation  
Opérations : Benson  
Webmestre : Jessica Urquhart

### Assurance qualité Black Isle studios

Henry Lee  
John Kirkland

Tous nos remerciements à Darren Monahan pour son aide sur Baldur's Gate™ II : Shadows of Amn™ et Throne of Bhaal™.

## BIOWARE CORP.

### Production (Bioware)

Alan Miranda - Producteur associé  
Nathan Plewes - Producteur  
Ray Muzyka - Producteur exécutif  
Greg Zeschuk - Producteur exécutif

### Conception (Bioware)

Kevin Martens - Concepteur en chef  
David Gaider - Concepteur senior  
John Winski - Concepteur  
Andrew 'Colonel\_Bob' Nobbs - Concepteur  
Michael Geist - Concepteur  
Drew Karpyshyn - Concepteur

### Conception additionnelle (Bioware)

James Ohlen - Directeur conception et écriture  
Lukas Kristjanson - Concepteur

### Programmation (bioware)

Mark Darrah - Programmeur en chef  
Rob Boyd - Programmeur  
Don Moar - Programmeur en chef, outils  
Chris Christou - Programmeur, outils  
Aaryn Flynn - Programmeur, outils

### Audio (Bioware)

David Chan - Producteur audio/Concepteur sonore

### Assurance qualité (Bioware)

Scott Langevin - Responsable assurance qualité  
Jonathan Epp - Assurance qualité  
Nathan Frederick - Assurance qualité  
Raymond Prach - Assurance qualité  
Chris Priestly - Assurance qualité  
Kevin Booth - Assurance qualité  
Scott Horner - Assurance qualité  
Derrick Collins - Assurance qualité  
Stanley Woo - Assurance qualité

### Graphismes (Bioware)

Matthew Goldman - Directeur artistique  
Dean Andersen - Artiste principal  
Jono Lee - Artiste  
Jason Spykerman - Artiste

### Graphismes additionnels (Bioware)

John Gallagher - Directeur conceptuel  
Mike Sass - Directeur de production artistique  
Todd Grenier - Artiste production/interface  
Marc Holmes - Artiste  
Rob Sugama - Artiste  
Cassidy Scott - Artiste  
Kalvin Lyle - Artiste  
Elben Schafers - Artiste  
Chris Mann - Artiste

### Effets spéciaux (Bioware)

Russell Rice - Artiste technique  
Ryan Blanchard - Animateur technique  
Alex Scott - Artiste technique

### Animateurs (Bioware)

Tony de Waal - Animateur en chef  
David Hibbeln - Direction artistique  
Sherridon Routley - Artiste  
Steve Gilmour - Animateur senior  
Larry Stevens - Animateur senior  
Mark How - Animateur  
Henrik Vasquez - Animateur senior

### Administration (Bioware)

Brad Grier - Responsable communication  
Teresa Stevenson - Coordinateur communication  
Theresa Baxter - Coordinateur ressources humaines

Agnes Kokot Goldman - Réceptionniste  
Mark Kluchky - Responsable ressources humaines  
Richard Iwaniuk - Contrôleur de gestion  
Juliette Irish - Comptable  
Jo-Marie Langkow - Comptable

### **Administrateurs système (Bioware)**

Dave Hamel - Administrateur système en chef  
Chris Zeschuk - Administrateur système  
Craig Miller - Administrateur système

### **Remerciements particuliers :**

Rob Bartel  
Mark Brockington  
Preston Watamaniuk  
Brent Knowles  
Aidan Scanlan  
Barbara North  
Mark Meer  
Tom Edwards  
Dave Clarke  
Neil Grahn  
Derek French  
Les équipes de Baldur's Gate I & II

## **INTERPLAY**

### **Assurance qualité Interplay**

Michael Moroda - Directeur assurance qualité  
Monica Vallejo - Responsable de la division opérations  
Greg Baumeister - Responsable assurance qualité  
Josh Grant - Superviseur  
Eric Fong - Superviseur  
Shanna Takayama - Superviseur  
Doug Finch - Superviseur  
Harold Kim - Superviseur  
Erick Lujan - Superviseur  
Jeff Husges - Testeur senior  
Chuck Salzman - Testeur senior  
Amy Presnell - Testeur senior  
GJ Ramirez - Testeur senior  
Gary Tesdall - Testeur senior  
Bradford Dutton - Testeur senior  
Danny Martinez - Testeur senior  
Albert Perez - Testeur  
Brendan Johnson - Testeur  
Chad Edwards - Testeur  
Chris Buskirk - Testeur  
Chris Fisher - Testeur  
Chris Heidari - Testeur  
Christopher Cruz - Testeur  
Damien Foletto - Testeur  
Dave Peters - Testeur

Devin Vink - Testeur  
Ed Kim - Testeur  
Eric Pribish - Testeur  
Greg Baldwin - Testeur  
Ismael Quijano - Testeur  
James Pyle - Testeur  
Jason Perez - Testeur  
Jeff Mitchell - Testeur  
Joe Cook - Testeur  
Joe Isip - Testeur  
John Boomershine - Testeur  
John Hoover - Testeur  
Josh Henk - Testeur  
Justin Hamilton - Testeur  
Matt Phillips - Testeur  
Michelle Elbert - Testeur  
Mike Berry - Testeur  
Reuben Park - Testeur  
Robert Evinger - Testeur  
Robert Hanson - Testeur  
Seth Baker - Testeur  
Steve Gazda - Testeur  
Tex Yang - Testeur  
Tom Phillips - Testeur  
David Farias - Service clientèle  
Homer Parker - Service clientèle

### **Testeurs linguistiques**

Luca Pignataro - Italie  
Kevin Yee - Testeur localisation

### **Assurance Qualité**

Bill Delk - Technicien  
Tom Quast - Technicien  
Derek Gibbs - Superviseur compatibilité  
Jack Parker - Technicien  
Josh Walters - Technicien  
Tony Piccoli - Technicien  
Dave Parkyn - Technicien  
Tom Decker - Responsable du projet (international)  
Rafael Lopez - Assistant (international)  
Olaf Becker - Responsable version allemande  
Carole Huguet - Responsable version française  
Rafael Lopez - Responsable version espagnole  
Luca Pignataro - Responsable version italienne

### **Audio Interplay**

Charles Deenen - Superviseur sonore & Mixage  
Rebecca Hanck - Assistante supervision

Conception sonore : Charles Deenen  
Paul Menichini  
Rebecca Hanck  
Roland Thai (cinématiques)  
Mark Allen (cinématiques)

Musique : Inon Zur  
Howard Drossin  
(Yo Eleven Productions)

Mastering : Craig Duman  
Frank Szick

Re-recording  
Assistance JP Walton  
JP Walton - Assistant enregistrement (cinématiques)  
Chris Borders - Direction artistique et supervision VO  
VO enregistrée chez Screenmusic Studios  
Ernie Sheesley - Ingénieur son  
Eric Lewis - Assistant

Numérisation : Stephen Miller  
JP Walton  
Jeremy Simpson  
Scott Purvis

Frank Szick - Mastering dialogues localisés  
Charles Deenen - Directeur audio  
Gloria Soto - Responsable opérations audio  
Scott Purvis - Bibliothèque sonore  
Dan Williams - Responsable vidéo  
Dave Cravens - Producteur multimédia sénior  
Chris Folino - Producteur multimédia  
Mixé chez Interplay Entertainment en Dolby Surround

### Services création Interplay

Kathy Helgason  
Kathryne Wahl  
Conception boîte - Holly Lambert  
Manuel - Schlieker Design

### Marketing et relations publiques Interplay

Craig Relyea  
Robert Picunko  
Margo Engel  
Michael Greene  
Lisa Bucek  
Maclean Marshall

### Equipe internet Interplay

Jessica Urquhart  
Sean Patton  
Suzanne Swinson  
Sandi McCleary

## INTERPLAY EUROPE

Matt Findley	Responsable Europe
Diarmid Clarke	Producteur
Scott Burfitt	Producteur assistant
Harvey Lee	Responsable département marketing Europe
Chris East	Chef de produit Europe
Adrian Arnese	Assistant marketing et RP Europe
Philippe Cota	Directeur Marketing (France)
Sébastien Pensivy	Chef de produit (France)
Javier Rodriguez	Responsable marketing (Espagne)
Eduardo Lopez	Chef de produit (Espagne)
Christina Ettlbruck	Responsable marketing (Allemagne)
Lukas Kuegler	Chef de produit (Allemagne)
Lorenzo Ferrari Ardicioni	Chef de produit (Italie)
Doug Johns /	
1-UP Media	RP
A Creative Experience	Design & Layout

### Localisation Française

Around the word, Paris

### Remerciements particuliers

le yéti, esb, petit scarabée, les irréductibles, uenaelar, qaddar, cirth, jonili, yabon, myrdhin, rackhyr, dayan, lorine et le grand sikander...

préjudicier pas aux droits qui pourraient être accordés à un acquéreur consommateur en vertu de dispositions législatives ou règlement impératifs. Le droit applicable est celui du droit français.

## **REMARQUE**

Interplay se réserve le droit d'apporter des modifications ou des améliorations au produit tel qu'il est vu ou décrit dans ce manuel, à tout moment et sans préavis.

## **COPIE INTERDITE**

Ce logiciel et ce manuel sont soumis aux droits d'auteurs détenus par Interplay Productions et protégés par les lois de copyright s'appliquant aux programmes informatiques. Il est interdit de copier le programme, sauf dans le cas d'une copie de sauvegarde uniquement. Il est également interdit de prêter, vendre, louer, louer à bail, donner, sous-louer ou transférer le logiciel ou toute autre copie. Il est également interdit de modifier, adapter, traduire, imiter, décompiler, désassembler ou compiler en un langage de programmation ou un format différent, la totalité, une partie ou un extrait de ce logiciel ou permettre à un tiers de le faire.

## **SITE WEB INTERPLAY**

"Bienvenue sur le site Web d'Interplay ! Nous tenons à vous offrir des ludiciels interactifs de haute qualité et originaux et c'est pour cela que nous nous efforçons de rester à la pointe de la technologie. Le but de ce site Web est de vous fournir des renseignements et de vous présenter toutes sortes d'innovations.

Nous sommes nous-mêmes des mordus de jeux vidéo, et l'idée que d'autres mordus aux quatre coins du monde puissent voir, toucher et ressentir nos derniers jeux en cyberspace nous ravit. Pas de pub, pas de marketing ; rien que des jeux fantastiques. Pour que le site fonctionne, nous nous efforçons de le mettre à jour régulièrement, Nous voulons en faire un lieu où VOUS pouvez nous dire ce qui vous plaît... et ce qui ne vous plaît pas dans nos jeux. Alors utilisez les options de commentaires sur ces pages et dites-nous tout. Nous vous souhaitons une agréable visite de notre site Web. Explorez toutes les différentes zones que nous vous proposons et revenez vite. N'oubliez pas de venir nous voir régulièrement, car de nouvelles zones fabuleuses seront toujours disponibles.

Encore une fois, bienvenue !"

Brian Fargo

P.D.G.

## **COMMENT Y ACCÉDER**

A partir de votre compte Internet, rendez-vous à l'adresse : [www.interplay.com](http://www.interplay.com)

MN-C95-1265-F